UNIVERSITY OF HELSINKI

https://helda.helsinki.fi

Pelaamismotivaatiot : Miksi digitaalisia pelejä pelataan?

Mustonen, Terhi; Korhonen, Helmi

Tossavainen, Tommi

2018-11-09

http://hdl.handle.net/10138/293600

Mustonen, T & Korhonen, H 2018, Pelaamismotivaatiot : Miksi digitaalisia pelejä pelataan? julkaisussa T Tossavainen (Toimittaja), Pelikasvattajan käsikirja 2. Pelikasvattajien verkosto, Helsinki, Sivut 4-14. < http://www.pelikasvatus.fi/index.php/12-luettavaa/31-pelikasvattajan-kaesikirja-2 >

Downloaded from Helda, University of Helsinki institutional repository. https://helda.helsinki.fi
This is an electronic reprint of the original article.
This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.
Please cite the original version.


PELIKASVATTAJAN
KÄSIKIRJA 2
76



Pelikasvattajan käsikirja 2

ISBN: 978-952-68887-5-0 (nid.)
ISBN: 978-952-68887-6-7 (EPUB)

Painopaikka:
AM Digipaino / AM Print Oy
Helsinki 2019

Ensimmäisen painoksen ovat rahoittaneet:

- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti
- Kirjastot.fi
- Verke - Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus
- Arpa-hanke, EHYT ry
- Koulutyö, EHYT ry
- Peluuri, Sininauhaliitto ry
- Mannerheimin Lastensuojeluliitto
- Game Research Lab, Tampereen yliopisto
- Suomen Pelimuseo
- Pelastakaa Lapset
- Nuorisoalan osaamiskeskus Vahvistamo
- Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke, Helsingin kaupunki

Kirjan tekstit on julkaistu CC BY 4.0 lisenssillä. Valokuvat Unsplash.com ja iStockPhoto.com, ellei kuvatekstissä ole toisin mainittu.

Voit käyttää ja jakaa kirjan tekstejä vapaasti, mutta sinun on mainittava artikkelin kirjoittajat sekä merkittävä, mikäli olet tehnyt muutoksia teksteihin.

Voit tehdä yllä olevan millä tahansa kohtuullisella tavalla, mutta et siten, että annat ymmärtää kirjoittajien suosittelevan sinua tai teoksen käyttöäsi.

Sisällysluettelo

1 Johdanto: Viisi vuotta pelikasvatusta

4 Pelaamismotivaatiot: Miksi digitaalisia pelejä pelataan?

15 Tietoista pelikasvatusta

31 Kenellä on peliohjain? Pelikasvatus lapsiperheessä

45 CASE: Järjestä vanhempainilta digitaalisesta pelaamisesta

49 Pelikulttuurin monet kasvot

59 Mitä striimaaminen on?

69 Pelimekaniikan ja -grafiikan arvioinnista kulttuuriseen sisällön analyysiin

77 Pelien tarinankerronta

87 Kuka on pelaaja? Pelaajaidentiteetin monet puolet

96 CASE: Salainen harrastus

98 CASE: Yksi jätkistä

100 Kohti parempaa pelikulttuuria

115 Ongelmallinen digitaalinen pelaaminen: esiintyvyys ja tunnistaminen

124 CASE: Pelasin liikaa ja selvisin



127 Ongelmallinen digitaalinen pelaaminen: ennaltaehkäisy ja puuttuminen

135 CASE: Pelitoimintaa maaseudulla

139 Pelaamalla oppiminen ja pelien opetuskäyttö

147 Hyötypelit – pelaamista huvin ja hyödyn vuoksi

154 CASE: Pakohuoneesta informaatiolukutaitoa

159 Pelit hyvinvoinnin ja terveyden edistäjinä

167 CASE: Kaikki pelaa! Vinkkejä pelituokion järjestämiseen ikäihmisille

172 Pelaaminen parisuhteessa

181 Elektroninen urheilu

192 Yllätyslaatikoita, virtuaaliaseita ja kasinopelejä

203 CASE: Loot boxit vs. arpajaislaki

207 Tuotteista palveluiksi – pelaamisen muutos

215 Suomalainen pelinkehitys

230 Pelit työnä: taidot ja diversiteetti mielikuvien takana

241 CASE: Pelit osana taloustaitojen oppimista

243 Kirjoittajat

247 Toimituskunta



Tommi Tossavainen

Johdanto:
Viisi vuotta pelikasvatusta

Luet huippusuositun Pelikasvattajan käsikirjan jatko-osaa! Ensimmäisen käsikirjan runko kirjoitettiin leiriolosuhteissa tusinan aktiivisen pelikasvattajan voimin. Käsikirjoitusta täydennettiin ja hiottiin yhdessä, kunnes lopputuloksena oli tiivis ja kauniisti taitettu teos pelikasvatuksen perusteista. Uskallamme väittää, että alkuperäinen Pelikasvattajan käsikirja on yli sadalla tuhannella latauksellaan yksi Suomen ladatuimmista kirjoista.

Pelikasvattajan käsikirjan ensimmäisen osan julkaistusta on tämän kirjan julkaisuun kulunut viisi vuotta. Näiden vuosien aikana pelikulttuuri on muuttunut tuntuvasti ja pelikasvatuksesta on tullut tavoitteellisempaa.

Viisi pelikasvatuksen täyteistä vuotta myöhemmin Pelikasvattajien verkosto on paisunut muutaman kymmenen ammattilaisen verkostosta lähes kahden tuhannen pelikasvattajan Facebook-ryhmäksi. Pelikasvattajien verkosto on levinnyt kaikkialle Suomeen, ja pelikasvatus on entistä moniäänisempää. Kootessamme aiheita Pelikasvattajan käsikirjan jatko-osaa varten huomasimme, että käsiteltävien aiheiden moninaisuuden vuoksi ainoastaan avoin kirjoittajakutsu varmistaisi riittävän laajan asiantuntijajoukon.

Tämän käsikirjan kirjoittamiseen ja toimittamiseen on osallistunut vuoden 2018 aikana yhteensä lähes viisikymmentä asiantuntijaa. He ovat korvauksetta antaneet omaa osaamistaan meille kaikille yhteisen asian, pelikasvatuksen, edistämiseksi.





Erilaiset sisällöt on kirjassa merkitty neljällä erilaisella sisältösymbolilla:

Sydämellä merkityt tekstit ovat henkilökohtaisia kokemuksia ja kannanottoja.

Talolla merkityt tekstit tarjoavat perustietoa ilmiöistä ja sopivat erityisesti kotikasvattajille.

Hammasrattaalla merkityt artikkelit kumpuavat työelämästä ja tarjoavat ideoita ammattikasvattajile.

Kaaviolla merkityt artikkelit esittelevät uutta teoreettista tutkimusta tai pohjautuvat tutkimukseen.

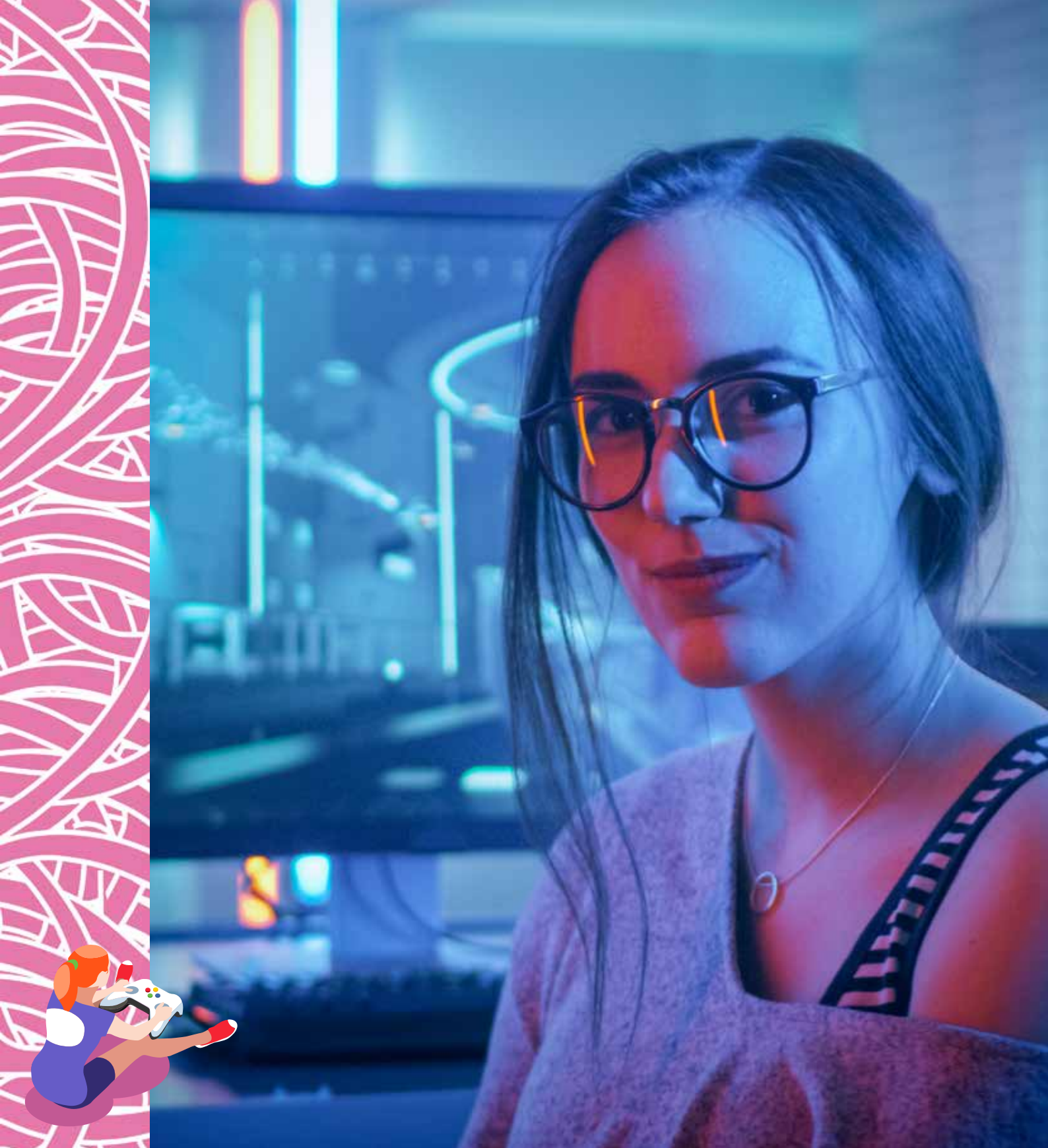
Kirjassa on pidempien artikkeleiden lisäksi lyhyempiä kirjoituksia, jotka on merkitty tunnisteella **CASE**. Nämä kirjoitukset täydentävät artikkeleita tai antavat vinkkejä tavoitteelliseen pelikasvatukseen töissä ja kotona.

Kirjaa ei tarvitse lukea järjestyksessä, joten hyppää suoraan artikkeliin, joka vaikuttaa kiinnostavalta. Toivomme, että saat kirjasta rohkeutta keskustella pelaamisesta monipuolisesti.

Huomio kirjan tieteellisyydestä

Ensimmäisen *Pelikasvattajan käsikirjan* julkaisun jälkeen huomasimme, että sitä käytettiin laajalti lähdeteoksena opinnäytetöissä. Siksi koemmekin asialliseksi huomauttaa, että *Pelikasvattajan käsikirjat* eivät ole vertaisarvioituja teoksia. Käsikirjat on tarkoitettu ensisijaisesti helposti lähestyttäväksi yleisteokseksi kotikasvattajille ja ammattilaisille. Osa artikkeleista on julkaistu myös vertaisarvioiduissa julkaisuissa. Otathan yhteyttä suoraan artikkelin kirjoittaneeseen asiantuntijaan, mikäli haluat viitata hänen tekstiinsä.

Kirjoittajien ja toimituskunnan puolesta,
Tommi Tossavainen



Terhi Mustonen & Helmi Korhonen



Pelaamismotivaatiot: Miksi digitaalisia pelejä pelataan?

Motivaatio on tärkeää ihmisen kaikelle tavoitteelliselle toiminnalle. Motivaation syntymiseen ja pysyvyyteen puolestaan vaikuttavat erilaiset ulkoiset ja sisäiset palkinnot. Digitaaliselle pelaamiselle ominaista on se, että pelit vetävät ihmisiä puoleensa, innostavat omien taitojen kehittämiseen ja houkuttavat palaamaan tietyn pelin pariin yhä uudestaan ja uudestaan. Hyvin suunniteltu digitaalinen peli tarjoaa pelaajalle palkitsevia ja innostavia toimintaympäristöjä, joiden avulla häntä voidaan kannustaa niin kehittämään taitojaan ja etenemään pelin sisällä kuin myös esimerkiksi liikkumaan tai oppimaan uutta.

Digitaalisen pelaamisen vetovoimaa ja sen syitä voidaan tarkastella sekä pelien ominaisuuksien että pelaajan ominaisuuksien näkökulmista:

- Millaiset ominaisuudet lisäävät pelin kiinnostavuutta ja koukuttavuutta?
- Miksi eri ihmisiä viehättävät ominaisuuksiltaan erilaiset pelit?

Tässä artikkelissa keskitymme pelaamisen yksilöllisiin merkityksiin kuvaamalla pelaamismotivaatioiden selitysmalleja.

- Mikä tekee Fortnitesta niin suositun?
- Miksi perheen nuori istuu pikkutunneille asti koneella?
- Miksi Seri pelaa WoW:ia ja Ruu pelaa Candy Crush Sagaa?
- Miten pelaamista voisi hyödyntää oppimisen tukena?

Palkitsevat pelit

Pelien ja pelimekaniikkojen suunnittelussa pyritään lisäämään pelaamisen palkitsevuutta ja tekemään siitä mahdollisimman hauskaa ja kiinnostavaa [1]. Samalla vähennetään pelaamisen lopettamiseen johtavaa turhautumista. Pelaajia motivoidaan erilaisilla palkinnoilla, joista osa vaatii pitkäjänteistä pelaamista ja osa taas on saavutettavissa välittömästi. Palkinnot voivat liittyä esimerkiksi pisteisiin, läpäistyihin tasoihin tai tulostaulukoihin, mutta yhtä hyvin myös tarinan kehittymiseen tai pelin nopeaan omaksuttavuuteen ja etenemiseen.

Pelaamisen houkuttavuutta lisää voimakkaasti pelien sisältämä epäsäännöllinen palkitseminen. Epäsäännöllisellä palkitsemisella tarkoitetaan sitä, että pelaajaa ei palkita toiminnastaan pelissä jokaisen yrityksen jälkeen vaan ajoittain, tietyn todennäköisyyden mukaisesti. Hyvä esimerkki epäsäännöllisestä palkitsemisesta on digitaalisissa peleissä yleistyneet yllätyslaatikot eli loot boxit, joiden sisällön arvo pelaajalle vaihtelee ennakoimattomasti. Epäsäännöllinen palkitseminen luo pelaajalle tunteen siitä, että seuraavan palkinnon voi saavuttaa hetkenä minä hyvänsä. Palkinnon ennakoimattomuus pitää motivaatiota yllä, toisin kuin jatkuva tai liian harva pelaajan palkitseminen, jotka yhdistetään liian helppoon tai haastavaan vaikeustasoon.

Vaikka pelaajan motivaatioon vaikutetaan pelisuunnittelulla, on kokemus pelistä aina yksilöllinen: Mikä tekee pelaamisesta juuri minulle kiinnostavaa? Miksi minua kiehtovat juuri tietyn tyyppiset pelit? Pelaamismotivaatioilla viitataan juuri siihen, millaiset henkilökohtaiset tekijät ohjaavat pelaajan käyttäytymistä. Vastaavasti pelaamismotivaatiomalleilla pyritään kuvaamaan sitä, mikä saa erilaiset ihmiset innostumaan pelaamisesta. Motivaatioita on lähestytty muun muassa tarkastelemalla eri pelilajityyppien kiinnostavuutta.

Pelaamismotivaatioita voidaan kuvata lukuisilla eri tavoilla. Kolmea hyvin erilaista lähestymistapaa edustavat pelaajatyypittelyt [2], pelaamismentaliteetit [3] sekä pelaaminen itsensä toteuttamisen välineenä [4,5].





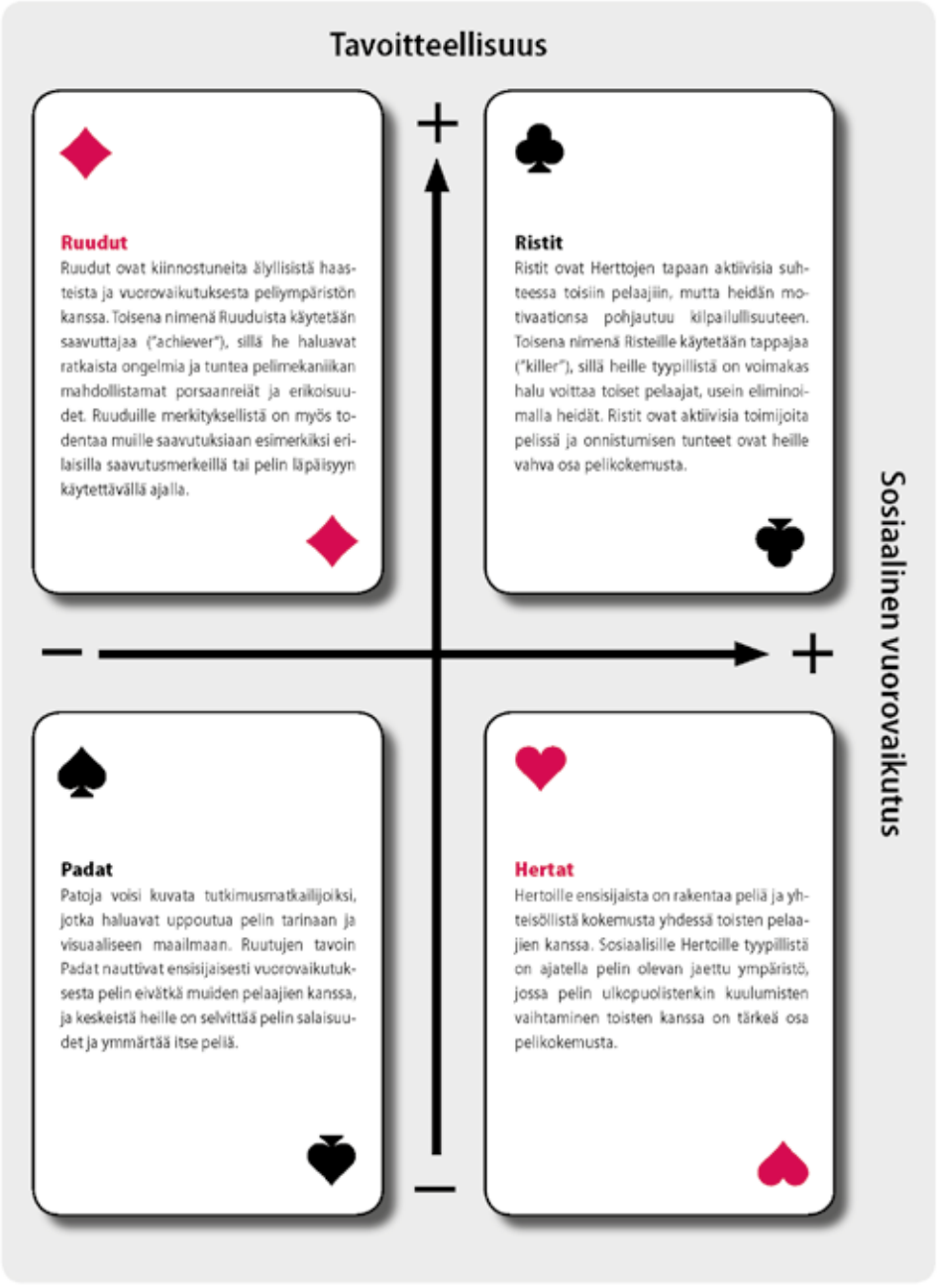
Pelaajatyypit

Pelaajatyypittelyt ovat vanhin tapa kuvata yksilöllisiä eroja suhteessa pelaamiseen. Richard Bartle jaotteli 1990-luvulla varhaisten verkkoroolipelien pelaajat neljään luokkaan pelityylin perusteella: Herttoihin, Risteihin, Ruutuihin ja Patoihin [2; Kuvio 1]. Näiden pelikorttimaiden mukaan nimettyjen pelaajatyyppien ajateltiin edustavan erilaisia ja luonteeltaan pysyviä tapoja pelata. Sosiaaliset Hertat nähtiin yhteisöllisinä pelaajina, joita motivoi yhdessä toimiminen ja vuorovaikutus muiden kanssa. Kilpailulliset Ristit puolestaan nauttivat muiden päihittämisestä ja heille pelaaminen oli kuin urheilua tai metsästystä. Haasteista nauttivat Ruudut kokivat pelaamisen tapana saada ja ratkoa älyllisiä tehtäviä, ja erilaiset saavutukset ja harvinaiset palkinnot tarjosivat tälle pelaajatyypille tärkeimmän syyn pelata. Uppoutuvat ja innostuvat Padat ajattelivat pelaamista rentouttavana vapaa-ajan viettona ja olivat kiinnostuneita pelien tarjoamista vaihtoehtoisista maailmoista itsessään.

- Millaiset pelaajat kiinnostuvat strategiapeleistä?
- Miten räiskintäpelien ja pulmapelien pelaajat eroavat toisistaan?

Bartlen mukaan pelaajien yhteisössä tarvitaan erilaisia pelaajatyyppejä, jotta pelaaminen olisi mielekästä ja sitoutumisen arvoista. Pelaajatyyppien roolit ovat kiinteässä suhteessa toisiinsa ja tuovat pelaamiseen lisäsisältöä. Esimerkiksi peli, jossa muiden pelaajien eliminoimiseen pyrkivät Ristit ovat enemmistössä, karkottaa muut pelaajatyypit nopeasti muiden pelien pariin. Pelaajatyypittely ei ota kantaa tilannesidonnaisuuteen, vaan näkee pelaajan motivaation syntyvän joko vuorovaikutussuhteessa toisiin pelaajiin tai suhteessa itse peliin ja sen sisältöihin.

Vaikka Bartlen pelaajatyypittelyä ei ole tieteellisesti tutkittu, voi jo siinä nähdä viitteitä siitä, miten erilaisia ominaisuuksia pelaajalta eri pelilajityypeissä vaaditaan, ja millaiset ihmiset eri pelien pariin hakeutuvat.





Kuvio 1. Pelaajatyypittely [2]. Pelikorttien maat kuvaavat neljää pelaajatyyppiä ja niiden keskeisiä eroavaisuuksia. Pelaajatyypit on esitetty tavoitteellisuuden ja sosiaalisen vuorovaikutuksen ulottuvuuksilla. Runsas (+) tai vähäinen (-) tavoitteellisuus kuvaa kiinnostusta pelien palkintoihin ja saavutuksiin tai toisten pelaajien voittamiseen. Runsas (+) tai vähäinen (-) sosiaalinen vuorovaikutus kuvaa kiinnostusta vuorovaikutukseen pelisisältöjen tai muiden pelaajien kanssa.



Pelaamismentaliteetit

Pelikulttuurin tutkimuksessa pelaamismotivaatioita on kuvattu pelaamismentaliteettien käsitteellä [3; Kuvio 2]. Pelaajan suhtautuminen pelaamiseen, pelaamismentaliteetti, vaihtelee ajankohdan, pelin ja sosiaalisten tilannetekijöiden mukaan. Pelaamismentaliteettia voidaan kuvata kolmella ulottuvuudella pelaamisen intensiteetin, sosiaalisuuden ja pelatun pelin avulla. Pelaajan suhde pelaamiseen muuntuu tilannekohtaisesti eikä pelaamismentaliteetti ole aina samanlainen.

Pelaamisen intensiteettiin vaikuttavat muun muassa pelaamiseen käytetty aika, yksittäisten pelikertojen pituus sekä pelaamisen vaatima keskittyminen. Pelaamisen sosiaalisuutta hahmotetaan vuorovaikutustilanteen kautta. Sosiaalisuus voi olla yhdessä pelaamista fyysisesti samassa tilassa tai pelaamista jaetussa virtuaalisessa peliympäristössä. Sosiaalisuuden ulottuvuuteen kuuluvat myös pelitiedon ja -kokemusten jakaminen pelitilanteiden ulkopuolella. Pelattu peli ulottuvuutena käsittää pelilajityypit, pelilaitteiston ja pelin käytettävyyteen vaikuttavat asiat.

Pelaamiskokemukseen vaikuttavat muutokset niin pelaamisen intensiteetissä, sosiaalisuudessa kuin itse pelissäkin. Pelaamismentaliteetti ei silloin ole pysyvä rooli vaan muuntuu eri tilanteiden, pelin sekä sosiaalisen vuorovaikutuksen mukaan. Esimerkki matalan intensiteetin ja matalan sosiaalisuuden pelitilanteesta on satunnainen entuudestaan tutun mobiilipelin pelaaminen koulumatkojen aikana. Tässä tilanteessa pelaajalta ei vaadita suurta ajallista panostusta tai keskittymistä eikä vuorovaikutusta toisten pelaajien kanssa. Hyvin toisenlaista esimerkkiä edustaa tiettyyn pelilajityyppiin sitoutunut pelaaja, joka pelaa voimakkaalla intensiteetillä ja vaihtelee sosiaalisen vuorovaikutuksen tapaa yksittäisen pelin vaatimusten mukaan.

Pelaamismentaliteettien perusteella voidaan muodostaa kolme pelaajaprofiilia, joissa korostuvat erilaiset pelaamismotivaatiot (Kuvio 2).





Kuvio 2. Pelaamismentaliteetit ja pelaajaprofiilit [3]. Kolme erilaista pelaamisen profiilia (sosiaalinen, kasuaali ja sitoutunut) muodostuvat yhdeksästä pelaamismentaliteetista. Pelaamismentaliteetit rakentuvat kolmen ulottuvuuden (intensiteetti, sosiaalisuus, peli) painotusten perusteella. Pylvään korkeus kertoo ulottuvuuden painoarvon pelaajamentaliteetissa.



Sosiaalisen pelaamisen profiilissa painottuvat pelaamisen yhteisöllisyys ja yhdessä pelaaminen. Satunnaisen pelaamisen profiilissa korostuvat pelien ominaisuudet, kuten niiden käytettävyys. Satunnainen pelaaminen on yleinen tapa kuluttaa aikaa, rentoutua tai pitää taukoja muista tehtävistä, jolloin pelaamisen tulee olla vaivatonta ja helppoa. Sitoutuneen pelaamisen profiilissa pelaamisen vahva intensiteetti on keskeistä. Pelaamiseen käytetään runsaasti aikaa ja yksittäiset pelikerrat ovat pitkiä riippumatta sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollisuuksista.

Samalla kun pelaamismentaliteetit ovat vaihtuvia ja tilannesidonnaisia, edustavat pelaajaprofiilit pysyvämpiä pelaajan kiinnostusta kuvaavia ja ylläpitäviä pelaamismotivaatioita.

Pelaaminen itsensä toteuttamisen välineenä

Kolmas tapa kuvata pelaamismotivaatioita on tarkastella pelaamista itsensä toteuttamisen välineenä [4;5]. Tämä lähestymistapa pohjautuu itseohjautuvuusteoriaan [6;7], jossa ihminen nähdään aktiivisena toimijana, joka tavoittelee omaehtoisuuden, kyvykkyyden ja yhteisöllisyyden kokemuksia (Kuvio 3).



Kuvio 3. Pelaaminen itsensä toteuttamisen välineenä [4;5]. Digitaalinen pelaaminen mahdollistaa pelaajalle kokemuksia omaehtoisuudesta, kyvykkyydestä ja yhteisöllisyydestä, jotka ovat ihmisen psykologisia perustarpeita [6;7].

Omaehtoisuus on tarvetta vaikuttaa itselle merkityksellisiin asioihin, kuten arkiseen ympäristöön, ajankäyttöön tai kaverisuhteisiin. Kyvykkyyden kokemuksella tarkoitetaan tunnetta onnistumisesta, osaamisesta tai pärjäämisestä. Yhteisöllisyydellä puolestaan tarkoitetaan sosiaalisia suhteita, yhteenkuuluvuuden tunnetta sekä kokemusta omasta merkityksestä muille.

Digitaalinen pelaaminen tarjoaa yhden mahdollisen tavan saada omaehtoisuuden, kyvykkyyden ja yhteisöllisyyden kokemuksia: Pelaamalla kehittyy, pääsee vaikuttamaan pelimaailman tapahtumiin ja saa välitöntä palautetta omasta osaamisesta. Pelaamalla pääsee myös osaksi erilaisia sosiaalisia yhteisöjä.

Pelaaja voi toteuttaa omaehtoisuutta erilaisilla valinnoilla pelatessaan. Hän voi esimerkiksi hahmoaan kehittämällä vaikuttaa aktiivisesti pelitapahtumien ratkaisuihin. Digitaaliset pelit tukevat kyvykkyyden kokemusta erilaisilla palkinnoilla, joiden kautta pelaaja saa monipuolista palautetta toiminnastaan sekä onnistumisen kokemuksia. Jotkut palkinnoista ovat nopeasti saavutettavissa, kun taas toiset vaativat pitkäjänteistä sitoutumista peliin.

Pisteiden ja voitettujen lisäsisältöjen kaltaisten konkreettisten palkintojen lisäksi palkinnoksi käy vaikkapa pelissä saavutettu status. Pelaaja voi esimerkiksi kohota merkittävään asemaan joko itse pelissä tai pelin ulkopuolella tullessaan tunnetuksi pelaamisen asiantuntijana. Lähes kaikki nykyiset digitaaliset pelit mahdollistavat sosiaalisen vuorovaikutuksen ja yhteisöllisyyden pelaajien kesken. Pelin lisäksi yhteisöllisyyden kokemuksia voi saada myös pelaamiseen liittyvistä tapahtumista, keskustelupalstoilta ja tapaamisista.





Kun pelaamismotivaatioita lähestytään omaehtoisuuden, kyvykkyyden ja yhteisöllisyyden kokemusten kautta, puhutaan itse asiassa siitä, mitä pelaaja haluaa pelaamalla saavuttaa ja mitä se hänelle merkitsee. Siksi pelaaminen voidaan nähdä itsensä toteuttamisen välineenä, mikä tekee pelaamisen vetovoiman helposti ymmärrettäväksi. Samasta syystä pelaaminen voi joissain tilanteissa muuttua ongelmalliseksi. On luonnollista hakea pelimaailmoista samoja kokemuksia kuin niiden ulkopuoleltakin, mutta jos pelit ovat nuorelle ainoa itsensä toteuttamisen väline, voi niihin uppoutua haitallisella tavalla. Jos digitaalinen pelaaminen tarjoaa ainoan keinon saada omaehtoisuuden, kyvykkyyden ja yhteisöllisyyden kokemuksia, on pelaamiseen helppo koukuttua entistä tiukemmin. Tästä näkökulmasta on helppo ymmärtää, miksi moni pelaaja ei omasta tai läheistensä huolesta huolimatta pysty rajoittamaan pelaamistaan.



Miksi pelaamismotivaation ymmärtäminen on tärkeää?

Digitaalinen pelaaminen on monelle lapselle ja nuorelle harrastus, johon käytetään yhä enemmän aikaa. Pelaamisen kautta koetaan onnistumisen kokemuksia, opitaan uusia taitoja, pidetään hauskaa ja ollaan yhdessä ystävien kanssa. Digitaaliset pelit tarjoavat paikan kokea tunteita ja kokeilla erilaisia rooleja tavoilla, jotka eivät aina arjessa ole mahdollisia. Koulussa lapsi, joka ei jaksa keskittyä koulutyöhön, saattaa pelatessaan uppoutua tunneiksi pelin tehtävien ratkaisemiseen ja yksinäinen nuori voi pelimaailmassa olla ihailtu supersankari. Toisaalta digitaalisten pelien tarjoamat lähes rajattomat mahdollisuudet sisältävät riskin, että pelaaminen alkaa vallata liikaa aikaa muulta elämältä. Jos nuoren mieli on maassa, koulussa liian haastavaa tai kotona ristiriitoja, tarjoaa pelaaminen houkuttelevan keinon vältellä ikäviä asioita. Tuntimäärissä mitattuna intohimoinen peliharrastaja ja pelimaailmaan hankalaa elämäntilannetta pakeneva nuori voivat kuluttaa pelaamiseen saman verran aikaa, mutta heidän pelaamisensa syyt ja seuraukset eroavat toisistaan: Intohimoiselle harrastajalle pelaaminen voi toimia hyvinvointia lisäävänä tekijänä, kun taas hankalassa elämäntilanteessa olevan nuoren kohdalla se voi johtaa ongelmien välttelyyn ja elämän kaventumiseen pelaamisen ympärille. Harrastuksena digitaalinen pelaaminen ei saisi häiritä arkista hyvinvoinnin tasapainoa.

Tarkasteltaessa pelaamisen vaikutusta lapsen tai nuoren elämään, on tärkeää tunnistaa syyt pelaamisen taustalla sekä pelaamisen merkitys hänelle itselleen. Jos ymmärrämme pelaamismotivaatioita, voimme ymmärtää paremmin myös pelaajaa.



Lähteet

[1] King, D., Delfabbro, P. & Griffiths, M. Video game structural characteristics: A New Psychological Taxonomy. Int J. Ment Health Addict. 2010.

[2] Bartle, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. J. MUD Res. 1996.

[3] Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa: Suominen, J., Koskimaa, R. Mäyrä, F. & Sotamaa, O. Pelitutkimuksen vuosikirja, Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2009.

[4] Przybylski, A. K., Rigby, C. S. & Ryan, R. M. A motivational model of video game engagement. Review of General Psychology. 2010.

[5] Ryan, R. M., Rigby, C. S. & Przybylski, A. The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. Motivation and Emotion. 2006.

[6] Deci, E. L. & Ryan, R. M. The" what" and" why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry. 2000.

[7] Ryan, R. M. & Deci, E. L. Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology. 2000.



Pekka Mertala ja Saara Salomaa

Tietoista pelikasvatusta

Hurja arvio: jopa 70 000 suomalaista lasta ja nuorta kärsii pelaamisesta!

Näin Nurmijärven uutiset otsikoivat juttunsa Niko Männikön väitöstutkimuksesta 28.9.2017. Arvio todellakin on hurja. Se ei nimittäin pidä paikkaansa.

Miten niin ei pidä, saattaa moni ajatella. Kyseessähän on kuitenkin väitöstutkimus. Asia selviää tarkastelemalla uutisoinnin sijaan itse tutkimusta [1]. Otsikon arvio 70000 ongelmapelaajasta on johdettu yhdestä väitöstyön osatutkimuksesta, johon osallistui 293 13–24 vuotiasta suomalaista. Ongelmallisen pelaamiskäyttäytymisen esiintyvyys oli tässä otoksessa 9,1%, mikä tarkoittaa määrällisesti 24 vastaajaa. Näin pienestä otoksesta ei voida johtaa yleistettäviä tuloksia ja tutkija itsekin kehottaa varovaisuuteen tulosten tulkinnassa. Tätä neuvoa ei uutisoinnissa valitettavasti noudatettu ja riskinä on, että tämä ”70 000 ongelmapelaajaa” -tulkinta vakiintuu jonkinlaiseksi faktaksi, jota peli- ja mediakasvattajat saavat purkaa [2].

Tällä esimerkillä haluamme korostaa sitä, että vaikka huolipuheeseen on helppo tempautua mukaan, vastuullisen kasvattajan tulee kyetä pysähtyä harkitsemaan ennen nopeiden johtopäätösten tekemistä. Kasvatuksen ja myös pelikasvatuksen tulee olla tietoista ja tiedostavaa toimintaa, jossa kasvattaja kykenee olemaan kriittinen paitsi ympäröivää maailmaa myös omia ennakkokäsityksiään kohtaan. Lisäksi on olennaista, että kasvattaja on valmis muuttamaan käsityksiään uuden ja perustellun tiedon edessä. Kutsumme tätä kykyä kasvatustietoisuudeksi, joka on tämän artikkelin läpileikkaava käsite.



Artikkelissamme esittelemme kolme erilaista pelikasvatuksen osa-aluetta: peleillä opettamisen, peleistä opettamisen sekä pelillistyvään yhteiskuntaan kasvattamisen. Osa-alueista muodostuva kokonaisuus on mallinnettu kuvioon 1. Käymme ensin läpi kasvatustietoisuuden perusasioita, sen jälkeen käsittelemme pelikasvatuksen kolme osa-aluetta yksitellen. Artikkelin lopuksi havainnollistamme osa-alueiden kytkeytymistä toisiinsa.



Kuvio 1. Pelikasvatuksen kolme osa-aluetta

Kasvatustietoisuus pelikasvatuksessa

Pelikasvatusta ja omaa pelikasvattajana olemista voi lähestyä kasvatustietoisuuden ajatuksen kautta. Sirkka Hirsjärven [3] mukaan kasvatustietoisuus ”viittaa siihen kasvattajan tajunnan tilaan, jolle on tyypillistä tietoisuus toimimisesta kasvattajan tehtävässä ja tietoisuus tähän liittyvistä velvollisuuksista ja oikeuksista.” Institutionaalisessa kasvatuksessa kasvattajien tehtäviä säätelevät erilaiset lait ja linjaukset, kuten esimerkiksi perusopetus- lukio- ja varhaiskasvatuslait sekä varhaiskasvatussuunnitelman, perusopetuksen, esiopetuksen ja lukion opetussuunnitelmien perusteet. Kasvattajalla itsellään on kuitenkin myös omat, tiedostetut tai tiedostamattomat, käsityksensä kasvatuksesta sekä itsestään kasvattajana. Käsitykset ohjaavat kasvatusvalintoja. Mitä paremmin tiedostaa omat käsityksensä kasvattajana, sitä helpompaa on tehdä perusteltuja ja systemaattisia kasvatusratkaisuja.

Kasvatustietoisuus voidaan jäsennellä kolmeen pääalueeseen, joita ovat 1) käsitykset kasvatuksen tavoitteista ja arvopäämääristä, 2) käsitykset kasvatuksellisen vuorovaikutuksen ja kasvuvirikkeiden merkityksestä inhimilliselle kasvulle sekä 3) käsitykset kasvu- ja kehitystapahtuman yleisistä lainmukaisuuksista ja ihmisen olemuksesta [3]. Mediakasvatukseen liittyvässä kasvatustietoisuudessa mukaan otetaan edellisten lisäksi neljäskin pääalue: käsitykset mediasta [4]. Sovellamme tässä artikkelissa näitä jäsennyksiä kohdistaen mediakasvatustietoisuuden tarkemmin yhteen median osa-alueeseen, eli peleihin ja pelikulttuureihin.

Kaikki näistä pääalueista ovat läsnä ja lomittuvat toisiinsa, kun pelikasvatusta suunnitellaan ja toteutetaan. Käsitykset peleistä ovat luonnollisesti pelikasvatuksen edellytys: Jos ei olisi lainkaan tietoa pelaamisen olemassaolosta, ei siihen liittyen osaisi kasvatusta kuvitellakaan. Kasvattajan käsitys pelaamisen merkityksestä yhteiskunnassa tuottaa suuntaa pelikasvatukselle: Mitä paremmin ymmärtää pelejä ja pelikulttuureita, sitä helpompi on huomata yhteyksiä pelien ja ”muun maailman” välillä.





Jos esimerkiksi mieltää digitaaliset pelit ainoastaan muusta elämästä irrallisena ja potentiaalisesti vaarallisena ajanvietteenä, on varsin ymmärrettävä johtopäätös pyrkiä pitämään lapset mahdollisimman kaukana peleistä. Toisaalta taas kasvattaja, joka näkee digitaaliset pelit osana ikiaikaista pelillistä yhdessäolon jatkumoa tai tärkeänä osana nuorisokulttuuria, pitänee olennaisena, että lapsi saa pelikokemuksia ja niiden myötä pelaamiseen ja peleihin liittyviä tietoja ja taitoja. Pelikasvatuksen eri osa-alueet, eli ne pelit ja pelikulttuuriset ilmiöt, jotka valikoituvat itse pelikasvatuksen sisällöiksi, ovat tässä tapauksessa niitä ”kasvuvirikkeitä”, joista ja joiden avulla pyritään lisäämään ymmärrystä ja osaamista.

Käsitykset kasvatuksen tavoitteista ja arvopäämääristä vastaavat kysymykseen ”miksi kasvatamme”. Kasvatus on todennäköisesti hyvin erilaista, mikäli tarkoituksena on kasvattaa teknisiltä taidoiltaan paras pelaaja tai sosiaalisilta taidoiltaan paras pelikaveri. Samoin erilaisiin ratkaisuihin johtavat tavoitteet kehittävät kasvatettavan ymmärrystä peleistä yhteiskunnallisina ilmiöinä kuin jos tarkoituksena on kehittää pelaamisen taitoja. Ylipäänsä on syytä pohtia myös pelikasvatuksessa sitä, asettaako kasvattaja yksin kasvatukselle selkeän päämäärän, vai onko kasvatusvuorovaikutuksen lähtökohta dialoginen. Dialogisessa kasvatuksessa kasvattaja ei määrää yksin suuntaa ja keinoja, vaan kasvattaja nähdään kasvatettavan kasvun auttajana. Tällöin keskeistä on kasvatettavan omaehtoinen ja tiedostava toiminta [5]. Kasvatusvuorovaikutuksen muita arjen pelikasvatuksen tasolla merkityksellisiä kysymyksiä voivat olla esimerkiksi: “Olenko ensisijaisesti mahdollistaja vai rajoittaja? Miten kannustan, kysyn, neuvon tai kiellän? Millainen minä olen, kun pelikasvatan?”

Käsitykset kasvu- ja kehitystapahtumasta ja ihmisen olemuksesta vastaavat kysymykseen ”ketä kasvatamme”. Ihminen oppii ensisijaisesti suhteessa toisiin. Myös pelikasvatuksessa jokainen voi oppia toisiltaan. Vaikka lapset nykypäivänä syntyvät pelientäyteiseen maailmaan, eivät heidän tietonsa peleistä tai pelaamisesta ole synnynnäisesti sen suurempia kuin ennenkään.



Biologisesti tarkasteluna ihmislapsi myös kehittyy varsin samalla tavalla kuin aiempina vuosikymmeninä ja -satoina. Niin pelien konkreettinen pelaaminen kuin varsinkin taito pohtia niitä analyyttisesti kehittyvät yleensä pikkuhiljaa lapsen kasvaessa ja yhdessä muiden kanssa oppien. Järkevän pelikasvatuksen keinot ovat erilaisia 2-, 12- tai 42-vuotiaiden oppijoiden kohdalla. Itse peleihin ja pelaamiseen liittyvät tiedot sekä laajemmat yhteiskunnalliset kytkökset tukevat toisiaan. Näin ollen pelikasvatus ei edellytä kasvattajalta yksityiskohtaista tietoa kulloinkin pinnalla olevista hittipeleistä. Peleihin liittyvä yksityiskohtainen tieto löytyy innostuneilta pelaajilta ja tietoa voidaan yhdessä hakea lisää.

Kasvattajan tehtävänä on ensi sijassa tarjota uusia näkökulmia pelien, pelaamisen ja pelillisyyden käsitteellistämiseen ja ymmärtämiseen. Tämä edellyttää kasvatustavoitteiden selkiyttämisen lisäksi ennen kaikkea kykyä yhteiskunnallisten ilmiöiden ja kulttuurituotteiden tarkasteluun, pedagogisten tilaisuuksien hoksaamiseen, sekä oman pelikäsityksen pohdintaan. Itseltään on syytä kysyä esimerkiksi: Mitä pelit ja pelaaminen tarkoittavat omassa ajattelussani ja käsittävätkö muut asian samalla tavalla? Millaisia erityispiirteitä pelikulttuureihin liittyy itse pelien ja niiden pelaamisen lisäksi? Miten pelaaminen ja pelillisyys näkyvät omassa arjessani tai kasvatettavieni arjessa? Mikä pelaamisessa viehättää ja millaiset seikat yhdistävät ja erottavat suositut digitaaliset ja ei-digitaaliset pelit toisistaan? Pelien ja oman pelikasvattajuutensa tutkiminen vie parhaimmillaan todella mielenkiintoisille kulttuurisille poluille.







Peleillä opettaminen

Pelien avulla on kautta aikojen pyritty opettamaan ihmisille tarpeellisia tietoja ja taitoja. Esimerkiksi maailman vanhimpana pelinä pidettävän Go-pelin yksi syntyteoria on, että peli kehitettiin kruununperijän, prinssi Danhzhun, opettamista varten. Legendan mukaan Danzhu oli mukavuudenhaluinen nuori mies, joka ei juurikaan perustanut opiskelusta. Niinpä hänet piti huijata harjoittelemaan logiikkaa ja strategista ajattelua pelin avulla.

Tästä ajatusmallista tavataan käyttää vertauskuvaa ”suklaakuorrutettu parsakaali”. Analogiassa pelit ovat suklaa, jolla oppilas harhautetaan syömään tärkeä ja terveellinen parsakaali – eli opiskelemaan “huomaamattaan” uusia tietoja ja taitoja. Kyseessä ei ole vain anekdootti tuhansien vuosien takaa. Myös 2010-luvulla oppimispelien käyttöä perustellaan sillä, että niillä lapset saadaan “huijattua” harjoittamaan taitojaan [6].

Ajatus on toisaalta houkutteleva, mutta monin paikoin ongelmallinen. Ensiksikin se sisältää utopistisia toiveita pelien pedagogisesta potentiaalista ja vetovoimasta. Tämä pätee myös tarinaan Go-pelistä ja Danzhusta, sillä kruununperijä ei innostunut pelistä enempää kuin muustakaan opiskelusta. Digitaalisissa oppimispeleissä motivoivuutta on pyritty lisäämään liittämällä niihin viihteellistä sisältöä, kuten animaatioita ja/tai äänitehosteita, jotka yleensä eivät juurikaan liity opeteltavaan asiaan [7]. Nämä ominaisuudet kuitenkin voivat ohjata lapsen huomion pois oppimistehtävästä [8, 9]. Toisin sanoen, peleillä opettamisessa on helppo päätyä tilanteeseen, jossa suklaan määrä kumoaa parsakaalin terveyshyödyt.

Ajatusmallin suurimmat ongelmat liittyvät kuitenkin kasvatuksen ja oppimisen kysymyksiin. On ongelmallista, jos kasvatettavan tietoisuus omasta oppimisestaan pyritään hämärtämään. Millainen on käsityksemme lapsista, jos ajattelemme heidän olevan niin oppimisvastaisia, että oppiminen tulee piilottaa lapselta. Jos ajattelemme näin, niin mihin tällainen lapsikäsitys perustuu ja mitä se kertoo myös omasta oppimiskäsityksestämme? Entä millaisen käsityksen opiskelusta lapsi saa, jos häneltä jää huomaamatta pelaamisen yhteydessä tehty pitkäjänteinen ponnistelu ja hän todella uskoo oppivansa asiat kuin itsestään? Jos ihminen ei tiedä, mitä hän osaa ja kuinka on sen oppinut, kuinka todennäköisesti tätä taitoa osaisi edelleen kehittää ja soveltaa muissa yhteyksissä?

Peleillä opettamisessa, saati niistä oppimisessa itsessään, ei ole mitään pahaa. Tarkoituksemme on kuitenkin haastaa kasvattajaa pohtimaan sitä, miten pelejä käytetään opetuksessa ja millaisen rooliin oppija ja kasvaja saa pelikasvatuksessa. Onko lapsella esimerkiksi mahdollisuus vaikuttaa siihen, mitä peliä oppimiseen käytetään? Jos tavoitteena on esimerkiksi kirjainten ja lukemisen alkeiden tai englannin kielen oppiminen, ei koko ryhmän ole välttämättä mielekästä tahkota samaa peliä tai edes varsinaista “oppimispeliä”. Näiden asioiden oppimiseen voidaan pelejä yhdessä tutkimalla löytää useita mahdollisia hyviä keinoja.

Jo varsin pientenkin lasten kanssa on nimittäin mahdollista pohtia oppimista ja asettaa tavoitteita yhdessä. Lisäksi pelien käyttäminen vain oppimisen ympäristönä jättää käyttämättä mahdollisuuden ymmärtää itse pelejä: käsitellä pelaamista ja pelejä hyvine ja huonoine puolineen sekä kehitellä yhdessä uusia pelejä.





Peleistä opettaminen

Mediakasvatustutkijat David Buckingham ja Andrew Burn [10] ovat todenneet, että peleillä opettamista tulisi edeltää aina peleistä opettaminen. Heidän perustelunsa on, että pelit – kuten muutkaan mediat – eivät ole arvovapaita kulttuurituotteita, vaan niiden taustalla vaikuttaa aina erilaisia ideologioita ja intressejä. Tämä pätee myös niin kutsuttuihin oppimispeleihin. Esimerkiksi Go-pelin toinen, kilpaileva syntyteoria on, että Go kehitettiin sotapäälliköiden taktisen ajattelun harjoitteluvälineeksi. Toisin sanoen pelin kehittämistä ohjasivat sotilaallinen menestys ja keisarin valta-aseman pönkittäminen.

Vaikka (useimpien) nykyaikaisten digitaalisten oppimispelien tarkoitus ei ole kouluttaa lapsista taistelutaktiikkojen mestareita, ovat ne silti kaikkea muuta kuin arvo- ja intressivapaita. Sotilaallisten intressien sijaan vipuvartena ovat yleensä nykyisin taloudelliset intressit. Pienille lapsille suunnatut opettavaisiksi markkinoidut pelit ovat Googlen ja Applen sovelluskauppojen suurimpia ja eniten ladattuja sovellustyyppejä [11]. Useimmista niistä ei tarvitse hankittaessa maksaa, mutta se ei tee peleistä epäkaupallisia. Useimpien mobiilipelien ansaintalogiikka perustuu joko mainoksiin tai pelin sisäisiin ostoksiin. Mainosrahoitteisuus tarkoittaa sitä, että ruudulle vilahtaa säännöllisin väliajoin mainos. Kun pelaaja klikkaa mainoslinkin auki, saa pelinkehittäjä muutaman sentin mainostuloja. Jälkimmäisessä vaihtoehdossa taas peliä pystyy pelaamaan ilmaiseksi, mutta sisäisillä ostoilla voi nopeuttaa pelissä etenemistä.

Mitä peleistä opettaminen sitten käytännössä tarkoittaa? Se voi olla monenlaista tavoitteellista toimintaa, jonka tarkoituksena on edistää tietoa ja ymmärrystä peleistä ja niihin liittyvästä kulttuurista. Buckingham ja Burn esimerkiksi tarjoavat menetelmäksi pelien kriittistä analysointia niiden suunnittelun ja tekemisen kautta [10]. Analysoinnin viitekehyksenä voidaan käyttää Gabe Zichermannin ja Christopher Cunninghamin [12] jäsennystä, jossa pelisuunnittelu muodostuu kolmesta elementistä: mekaniikasta, dynamiikasta ja estetiikasta. Mekaniikalla tarkoitetaan pelissä olevia pisteitä, tasoja, haasteita, palkkioita ja sanktioita. Dynamiikka on pelaajan ja mekaniikan vuorovaikutusta ja estetiikka pelaamisen aikana ja jälkeen läpikäytyjen tunteiden laatua ja kirjoa.

Pelisuunnittelun ei tarvitse tarkoittaa digitaalisen pelin tuottamista. Olennaista on, että tehtävänanto ja metodit mahdollistavat sekä uuden luomisen että olemassa olevien pelien kriittisen tarkastelun. Yksinkertaisimmillaan tämä voi tarkoittaa uusien sääntöjen keksimistä olemassa oleviin peleihin. Miten vaikkapa ristinolla-pelin estetiikka muuttuu, kun pelaajat pyrkivätkin välttämään kolmen suoraa ja pakottamaan pelikaverin sen tekemiseen [13]? Pelien "tuunaamisen" ei tarvitse rajoittua sääntöjen rukkaamiseen, vaan niiden kautta voidaan tarkastella myös peleille tyypillisiä hahmokavalkadeja ja niihin liittyviä ongelmia. Pelien päähahmot ovat perinteisesti olleet miehiä siinä missä naishahmoille on annettu toissijainen rooli [14]. Tämä asetelma ei kuitenkaan kaikkia lapsia miellytä. Tästä saimme konkreettisia kokemuksia keväällä 2016 toteutetussa Unelmien peli -projektissa, jossa esiopetusikäiset lapset suunnittelivat ja rakensivat omia pelejään.



Kuva 1. Vesimaailma ja Super Mario

Kuvaava esimerkki tästä on kuvan 1 piirros; se on selkeästi Super Mario -vaikutteinen ja kuvan piirtänyt tyttö kertoikin, että "tää on vähän niinku yks peli meillä kotona, mutta mää muokkasin sitä hiukan". Muokkaamisella hän viittasi pelihahmoon, joka on viiksekkään ja lyhyenlännän putkimiehen sijaan violettitukkainen tyttöhahmo.





Unelmien peli -projekti ei rajoittunut pelkkään visiointiin, vaan lapset myös rakensivat pienryhmissä kierrätysmateriaaleista omia pelejä. Toiminnan pelikasvatuksellisena tavoitteena oli iteraatiosyklin, eli prototyypin suunnittelun, testaamisen, ja testikokemuksen analysoinnin kautta [13] havainnollistaa lapsille sekä pelisuunnittelun prosessia että sitä, kuinka pelaajan valintamahdollisuudet ovat viime kädessä aina pelisuunnittelijan määrittelemiä.

Pelillistyvään yhteiskuntaan kasvattaminen

Pelikasvatuksen kolmanneksi tehtäväksi määrittelemme pelillistyvään yhteiskuntaan kasvattamisen. Tarkoitamme tällä sitä, että koska pelit ja pelikulttuurit ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa laajempien yhteiskunnallisten rakenteiden ja muutosten kanssa, tulee nämä yhteydet tehdä kasvatuksessa näkyväksi. Esimerkiksi digitaalisen pelaamisen yleistymistä on luonnollista tarkastella yhteydessä yleiseen teknologiseen kehitykseen. Peleistä ei ole tullut näin suosittu harrastus sattumalta. Mobiililaitteilla pelattavat digitaaliset pelit ovat suomalaisten eniten suosima pelityyppi [15] ja yksi syy tähän on varmasti helppous. Erillisen pelilaitteen hankkimisen sijaan riittää, että lataat älypuhelimeesi jonkin kiinnostavalta vaikuttavan pelin sovelluskauppojen yltäkylläisestä valikoimasta. Tämä on epäilemättä johtanut myös pienten lasten pelaamisen yleistymiseen: sellaisetkin huoltajat, jotka eivät ostaisi missään tapauksessa lapselleen omaa erillistä pelikonetta, voivat ojentaa sopivassa hetkessä puhelimen lapsen pelikoneeksi. Puhelin myös kulkee kätevästi mukana, jolloin sopiva hetki pelaamiselle tarjoutuu vaikkapa bussia odotellessa. Näin ollen mobiiliteknologian kehitys ja saavutettavuus on mahdollistanut ajasta ja paikasta riippumattoman pelaamisen.

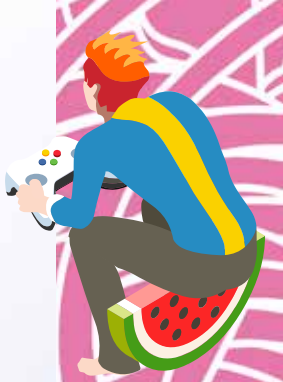
Myös pelihahmojen esittämiseen liittyviä ongelmia on hedelmällistä tarkastella laajemman viitekehyksen kautta. Stereotyyppiset sukupuolimallit eivät rajoitu vain peleihin, vaan ne ovat arkipäivää myös kirjallisuudessa, televisio-ohjelmissa ja elokuvissa [16, 17] ja laajemmin yhteiskunnassa, esimerkiksi edelleen vahvasti ”naisten ja miesten ammatteihin” jakautuneilla työmarkkinoilla.



Pelit eivät kuitenkaan ainoastaan reagoi muutoksiin, vaan ne myös muuttavat yhteiskuntaa ja kulttuuria. Pelit, pelikulttuurit ja pelillisyys ovat nopeasti kasvava ja kehittyvä tutkimusala. Vuoden 2018 alussa Tampereen yliopistossa aloitti Suomen Akatemian rahoittama pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö, joka tutkii yhteiskunnallisia ja kulttuurisia muutoksia nimenomaisesti pelien kautta. Pelit ovat lisäksi yli sadan miljardin eurojen suuruinen teollisuudenala [18]. Tätä kaikkea vasten väite, että pelillisyys on 2000-luvun johtava ideologia [19], ei tunnu lainkaan järjenvastaiselta.







Pelillisyydestä – kuten pisteiden, palkkioiden ja tasojen tapaisten pelimekaniikkojen hyödyntämisestä pelien ulkopuolella – on nimittäin vaivihkaa tullut elimellinen osa jokapäiväisiä palveluja ja toimintoja [20]. Esimerkiksi yritysten jäsenyyksien ja bonuskorttien avulla kulutuskäyttäytymiseen pyritään vaikuttamaan pelillisin keinoin: Enemmän ostoja tekemällä, yritystä muille suosittelemalla tai asiakkuuteen sitoutumalla pääsee asiakkaana korkeammalla ”tasolle”, jossa saa palkkioita tai edut näyttäytyvät parempina. Logiikka on hyvin saman tapainen kuin monessa pelissä, joissa kokemuspisteiden myötä sankarin aseistus muuttuu tehokkaammaksi tai loitsut kehittyneemmiksi. ”Kultatason asiakkuutta” vähemmälle huomiolle yritysmaailmassa yleensä jätetään se, että itse asiassa ylemmälle tasolle on päässyt kuluttamalla eli asiakas on jo joutunut maksamaan kovan hinnan ”eduistaan”.

Pelillistäminen on liitetty myös osaksi opetusta ja kasvatusta. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa pelillisyys mainitaan oppimisen iloa edistävänä toimintatapana, jonka käyttöä myös suositellaan [21].

Vaikka opetuksen pelillistämisestä on kertynyt myönteistä kokemuksia, on syytä muistaa, että pelien tavoin myös pelillistäminen on arvolatautunut ilmiö. Opetuksen pelillistämisinnon taustalla kummittelee usein myös kyseenalaisia käsityksiä koulusta teolliselle ajalle jämähtäneenä laitoksena sekä oppilaista kaikkeen pelillisyyteen ja digitaalisuuteen varauksettoman innostuneesti suhtautuvana homogeenisena joukkona [22]. On myös kyseenalaista, voidaanko ihmisenä kasvamisen kaltaiset kasvatuksen suuret kysymykset typistää pelillisin keinoin saavutettaviksi tasoiksi ja etapeiksi.

Tietoisuudesta toiminnaksi

Tässä artikkelissa pelikasvatukselle on esitetty kolme erilaista osa-aluetta: peleillä opettaminen, peleistä opettaminen ja pelillistyvään yhteiskuntaan kasvattaminen. Teesimme on, että pelkkä peleillä opettaminen ei täytä riittävän pelikasvatuksen kriteerejä yhteiskunnassamme, jossa peleistä on muodostunut erittäin merkittävä kulttuurin, talouden, vapaa-ajan viettämisen ja opiskelun muoto. Pelit ja niiden yhteiskunnalliset ja kulttuuriset ulottuvuudet tulee nostaa myös opetuksen ja kasvatuksen sisällöiksi.

Pelikasvatuksen kolme osa-aluetta kannattaa nähdä ennemmin toisiaan täydentävinä kuin irrallisina tai toisilleen vastakkaisina. Vaikka Unelmien peli -projektin pontimena oli peleistä opettaminen pelisuunnittelun keinoin, oli projektiin luontevaa yhdistää myös ei-pelikasvatuksellisia oppimistavoitteita. Tällaisia olivat esimerkiksi ryhmässä toiminen ja matemaattisten perustaitojen harjoittelu arpakuution silmälukujen tai pelissä menetettyjen ja jäljellä olevien ”elämien” laskemisen avulla. Historiasta ammentavia pelejä voitaisiin puolestaan tarkastella suhteessa historiallisiin faktoihin ja näin oppia sekä historiasta että median esitystavoista ja pelikäsikirjoituksesta.

Pelikasvatuksesta ei tarvitse leipoa erillistä uutta oppiainetta kouluihin. Sen sijaan tässä artikkelissa kuvattu laaja-alainen lähestymistapa on luonteva keino ottaa pelikasvatus osaksi arjen pedagogiikkaa. Tällöin pelikasvatus ei ole irrallinen ja ylimääräinen oppiaine, vaan yksi konkreettinen keino sekä yksittäisten asioiden oppimiseen että laajempien yhteiskunnallisten ja kulttuuristen ilmiöiden ja kysymysten tarkasteluun.





Lähteet

[1] Männikkö, N. Problematic gaming behavior among adolescents and young adults: Relationship between gaming behavior and health. Oulu, Suomi. Oulun yliopisto. 2017.

[2] Meriläinen, M. 70000 ongelmapelaajan jäljillä. 2017. [viitattu 3.10.2018]. Saatavissa: https://mikkomerilainen.com/

[3] Hirsjärvi, S. Kasvatustietoisuus ja kasvatuskäsitykset: Teoreettinen tarkastelu. Jyväskylä, Suomi. Jyväskylän yliopisto. 1980.

[4] Salomaa, S. Mediakasvatustietoisuuden jäsentäminen varhaiskasvatuksessa. Journal of Early Childhood Education Research. 2016, vol 5: 1, 136–161.

[5] Värri, V-M. Hyvä kasvatus—kasvatus hyvään: Dialogisen kasvatuksen filosofinen tarkastelu erityisesti vanhemmuuden näkökulmasta. Tampere, Suomi. Tampereen yliopistopaino. 2004.

[6] Mertala, P. Wag the dog–The nature and foundations of preschool educators' positive ICT pedagogical beliefs. Computers in Human Behavior. 2017, vol 69, 197–206.

[7] Ronimus, L. Digitaalisen oppimispelin motivoivuus: Havaintoja Ekapeliä pelanneista lapsista. Jyväskylä, Suomi. Jyväskylän yliopisto. 2012.

[8] Falloon, G. What's going on behind the screens? Researching young students' learning pathways using iPads. Journal of Computer Assisted Learning. 2014, vol 30:4, 318–336

[9] Kjällander, S. & Moinian, F. Digital tablets and applications in preschool-Preschoolers' creative transformation of didactic design. Designs for learning. 2014, vol 7:1, 10–33.

[10] Buckingham, D. & Burn, A. Game literacy in theory and practice. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 2007, vol 16:3, 323–349.

[11] Papadakis, S., Kalogiannakis, M. & Zaranis, N. Educational apps from the Android Google Play for Greek preschoolers: A systematic review. Computers & Education. 2018, vol. 116,139–160.

[12] Zichermann G. & Cunningham, C. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol, USA. O'Reilly Media Inc. 2011.

[13] Zimmermann, E. How I teach game design. Lesson I: The game design process. 2013. [viitattu 3.10.2018]. Saatavissa: https://ericzimmerman.wordpress.com/2013/10/19/how-i-teach-game-design-lesson-1-the-game-design-process/

[14] Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. & Ivory, J. D. The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. New Media & Society. 2009, vol 11:5, 815–834.

[15] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2018. Saatavissa: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293

[16] Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A. & Birkbeck, V. Pretty as a princess: Longitudinal effects of engagement with Disney princesses on gender stereotypes, body esteem, and prosocial behavior in children. Child Development. 2016, vol 87:6.

[17] Hamilton, M. C., Anderson, D., Broaddus, M. & Young, K. Gender stereotyping and under-representation of female characters in 200 popular children's picture books: A twenty-first century update. Sex Roles. 2006, vol 55:11-12, 757-765.

[18] Value of the global video games market from 2012 to 2021 (in billion U.S. dollars). [viitattu 3.10.2018]. Saatavissa: https://www.statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market/

[19] Fuchs, M. Gamification as twenty-first-century ideology. Journal of Gaming & Virtual Worlds. 2014, vol 6:2, 143–155.

[20] Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. 47th Hawaii international conference on system sciences. 2014, 3025–3034.

[21] Opetushallitus. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Määräykset ja ohjeet 96. 2014.

[22] Selwyn, N. The discursive construction of education in the digital age. Teoksessa: Jones, R. H., Chik, A. & Hafner, C. A (toim.) Discourse and digital practices. Doing discourse analysis in the digital age. London, UK. Routledge. 2015.







Rauna Rahja & Jenni Helenius

Kenellä on peliohjain? Pelikasvatus lapsiperheessä

Käsittelemme tässä artikkelissa muutamia näkökulmia, jotka kannattaa huomioida kodin mediakasvatuksessa. Lähtökohtaisesti aikuiset tukevat hallittua pelaamista ja myönteistä mediasuhdetta avoimuudella, uteliaisuudella ja tutustumalla lapsen ikätasolle sopiviin pelikulttuureihin. Monessa kodissa pohditaankin, millaiset sisällöt pienille pelaajille sopivat ja miten tukea tasapainoista pelaamista.

Lapsen taidot hallita omaa pelaamista ja ymmärtää pelikulttuureja rakentuvat pienestä pitäen lähiyhteisön, erityisesti huoltajien tuella. Pelaamista on hyvä harjoitella pienen lapsen kanssa vähitellen ja ennen kaikkea yhdessä.

Aikuisten antamat mallit, yhdessä kokeileminen ja keskustelut auttavat lasta ymmärtämään pelaamista monelta kannalta. Millainen peli on kiva? Millainen olo minulle tulee tämän pelin pelaamisesta? Mitkä asiat pelissä voisivat olla totta, ja mitkä ovat oikeastaan satua? Miten kävisi, jos joku oikeasti ajaisi autolla mereen kuten Super Mario? Lapsen mediataidot vahvistuvat yhdessä pelatessa ja keskustellessa. Monipuoliset keskustelut tukevat myös turvallista mediankäyttöä ja suojaavat haitallisilta sisällöiltä. Parhaimmillaan lapsi myös oppii, kuinka itse voi välttää niitä.

Pelaaminen on monelle lapselle, nuorelle ja aikuiselle mieluista ajanvietettä ja usein myös tavoitteellista harrastamista. Perheen aikuisia ehkä kiinnostavat eri pelit kuin lapsia, mutta lasten pelejä kannattaa pelata myös yhdessä. Digitaaliset pelit ovat perinteisten pelien ja leikkien rinnalla elävää ja kehittyvää digitaalista leikkiä.





Lapset nauttivat yhteistä pelihetkistä ja moni myös toivoo saavansa pelata perheen aikuisen kanssa. Näihin toiveisiin aikuisen kannattaa tarttua. Niistä syntyy yhteisiä kokemuksia ja myönteistä muistijälkeä yhdessäolosta ja siitä, että aikuista kiinnostaa, mitä lapsi tykkää pelata. Yhdessä pelatessa lapsi oppii aikuisen esimerkistä ja pelin haasteiden yhdessä ratkomisesta monenlaisia taitoja, joista on hyötyä sekä digitaalisessa kulttuurissa että muussa vuorovaikutuksessa. Kaikki lasten kasvattajat eivät itse pelaa, mutta jokainen muistaa lapsuudestaan, kuinka palkitsevia leikit, oivaltaminen ja esimerkiksi reaktionopeuden kehittyminen voivat olla. Pelit tarjoavat muun muassa näitä mahdollisuuksia, ja niihin aikuisten kannattaa tutustua.

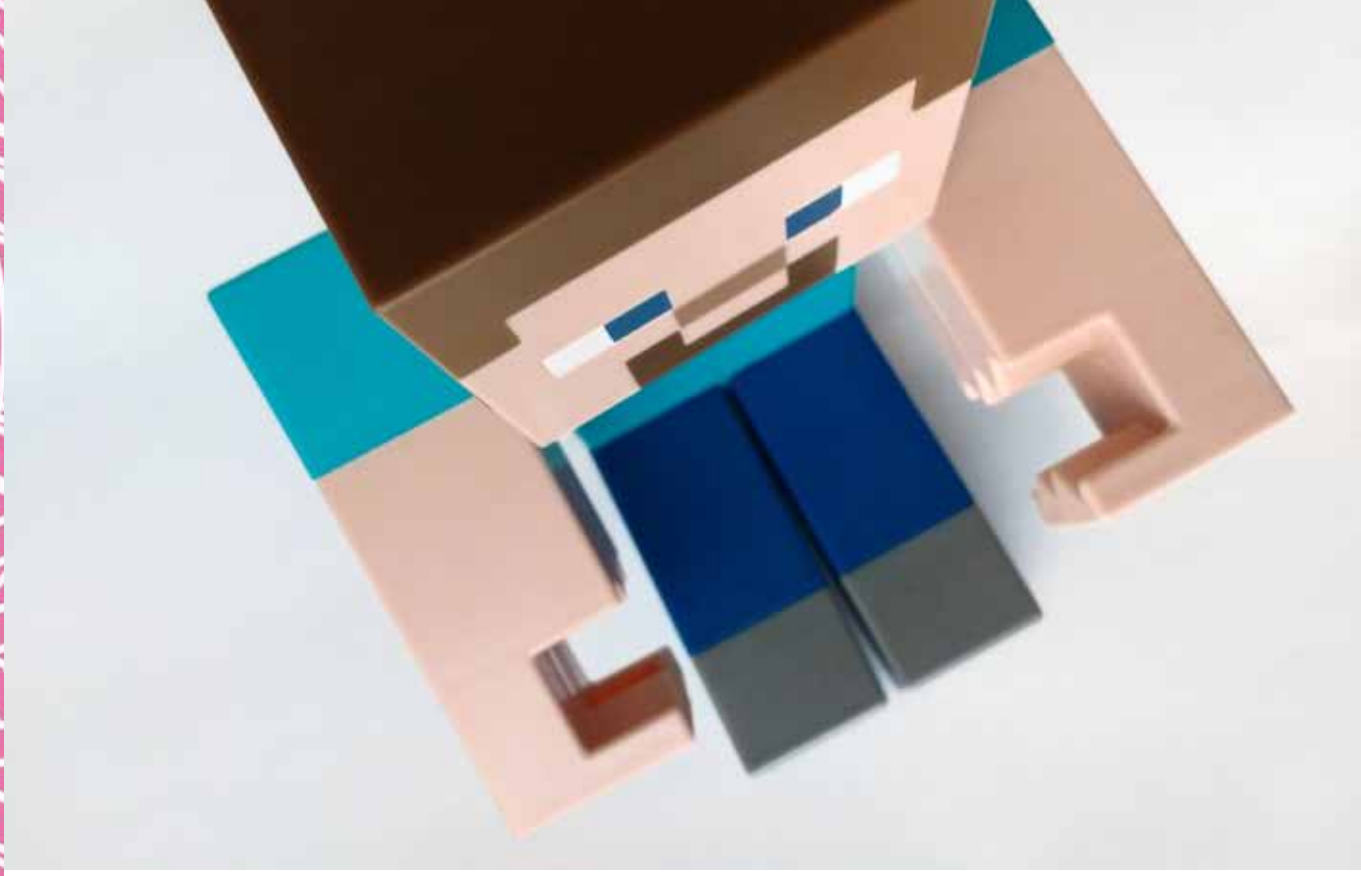
Eri-ikäisille lapsille sopivat pelit

Pelien ikärajat eivät kerro pelin sopivuudesta tietyn ikäiselle lapselle, vaan varoittavat haitallisista sisällöistä. Ikärajaltaan tietyn ikäiselle sallittu peli saattaa kuitenkin olla osalle lapsista liian jännittävä, pelottava tai motorisesti vaikea. On joitakin seikkoja, joita eri-ikäisten pelaamista kotona käsitellessä ja digitaalista peliä valitessa kannattaa ottaa huomioon:

- **Yksivuotiaan ja sitä nuoremman** lapsen pelaamisen mielekkyyttä kannattaa pohtia tarkkaan. Pieni lapsi ei varsinaisesti tarvitse digitaalista mediaa ja ehtii hyvin nauttia pelaamisesta myöhemminkin. Pienelle lapselle sopivat esimerkiksi perinteiset palapelit ja muistipelit.

- **Taaperoikäiselle** sopivat iloiset, värikkäät ja rauhalliset pelit, joissa on ystävällisiä hahmoja ja joita voi helposti ohjata esimerkiksi kosketusnäytöltä. Kun pieni lapsi kohtaa digitaalista mediaa, aikuisen kannattaa olla läsnä ja auttaa lasta ymmärtämään näkemäänsä ja kokemaansa.

- **Leikki-ikäiseltä** usein onnistuu jo hiiren tai peliohjaimen käyttäminen. Pelien tarinat voivat olla monipuolisempia ja sisältää jo hieman jännitystäkin. Tässä iässä lapsen oma mediamaku alkaa pikkuhiljaa muodostua ja omia lempipelejäkin saattaa jo löytyä.



- **Kouluikäisten** pelaaminen ja pelitarjonta on monipuolista. Pelaaminen muuttuu entistä sosiaalisemmaksi. Kavereiden kanssa pelataan usein yhdessä. Joissain peleissä saatetaan olla verkon kautta yhteyksissä muihin pelaajiin, myös sellaisiin, joita lapsi ei ole koskaan tavannut. Lapsi tarvitsee opastusta siitä, millaisia asioita itsestä voi ja ei pidä kertoa tuntemattomalle. Pelitarjonta ja -seura voivat moninaistua myös kielitaidon kehittyessä. Moni oppii pelatessaan englantia ja saattaa pelata verkossa myös muissa maissa asuvien pelaajien kanssa. Pelien avulla lapsi voi myös testata erilaisia rooleja pelien tarinoiden ja hahmojen avulla. Kouluikäinen useimmiten jo ymmärtää, että esimerkiksi pelien tarinat, hahmojen kiinnostavuus ja pelin aikapaine ovat pelin tekijöiden aikaansaamia, ja siksi pelien tekeminen voi alkaa kiinnostaa lasta. Myös pelikokemuksia halutaan jakaa oman lempipelin pelaajien kanssa. Moni kouluikäinen seuraa ja osa myös tuottaa pelaamiseen liittyvää sisältöä nettiin.







Fortnite. Epic Games.

- **Nuorten** pelaamissa peleissä toiminnallisuus ja tarinat korostuvat ja lähestyvät myös aikuisille suunnattua pelimaailmaa. Nuoren peliyhteisö saattaa koostua osittain samoista ja osittain eri kavereista, joita hänellä on esimerkiksi koulussa ja harrastuksissa. Pelaaminen ei välttämättä ole nuorelle ”vain pelaamista”, vaan tärkeä osa identiteettiä ja kuulumista kaveriporukkaan. Tämä on tärkeää ymmärtää, kun perheessä pohditaan esimerkiksi peliajan rajaamista. Vaikka nuori usein valikoi pelaamansa pelit itsenäisemmin, on aikuisen kuitenkin hyvä muistaa, että digitaalisissa peleissä K-18 ikäraja on ehdoton. Muiden kuin ikärajan 18 kohdalla voi lain mukaan käyttää kolmen vuoden joustoa, jos lapsen seurassa on 18 vuotta täyttänyt aikuinen. Alaikäinen ei saa edes huoltajan luvalla tai seurassa pelata ikärajamerkinnällä 18 merkittyä peliä.

Aikuisen kannattaa tutustua ennakolta peleihin, joita oma lapsi haluaisi pelata. Digitaalisissa tietokone- ja konsolipeleissä ikäraja kertoo pelin haitallisesta sisällöstä, kuten väkivallasta. Mobiilipeleistä kiinnostuneen lapsen huoltajan on hyvä selailla ennalta sovelluskauppojen vaihtoehtoja ja tutustua niiden kuvauksiin. Nykyalustoissa yleiset ilmaispelien mainokset eivät kuulu PEGIn ikärajojen piiriin, eli pienillekin lapsille sopivassa mainosrahoitteisessa ilmaispelissä saattaa kesken pelin tulla nähtäville mainoksia, jotka eivät ole sopivia pienelle lapselle. Huoltajalle pelitrailereiden tai YouTuben pelivideoiden katseleminen on yksi keino saada tietoa pelin maailmasta ja tunnelmasta. Varmempaa käsitystä pelin soveltuvuudesta lapselle saa, kun kokeilee sitä etukäteen itse.

Aikuiset ehdottavat usein lapselle pelejä, joista arvioivat olevan lapselle iloa tai hyötyä. Myös erilaisiin oppimispeleihin kannattaa tutustua ja tarjota niitä lapselle kokeiltavaksi. Oppimispelit voivat tarjota tukea esimerkiksi jonkin tietyn osaamisalueen, kuten laskutaidon tai kirjainten, harjoitteluun. Pelien avulla lapsille voi tarjota monenlaisia oivalluksia, innostavia tietosisältöjä ja ongelmanratkaisua yksin tai yhdessä muiden pelaajien kanssa.

Ajankäytön pelisäännöt osana tasapainoista arkea

Pieni lapsi ei osaa vielä säädellä ajankäyttöään, jolloin aikuista tarvitaan laittamaan raamit tasapainoisen arjen ja hyvinvoinnin tueksi. Hyvää peliä olisi mukava pelata kaiket päivät, mutta päivään kuuluu monia muitakin tärkeitä asioita. Aikuisen tulee huolehtia esimerkiksi taukojen pitämisestä, ergonomiasta sekä unen riittävästä määrästä ja laadusta. Lapsen pitää ehtiä myös leikkiä, ulkoilla ja tavata kavereitaan. Pelihetken lopettamista voi auttaa esimerkiksi se, että aikuinen istahtaa pelaavan lapsen viereen, juttelee rauhallisesti ja muistuttaa sovituista peliajoista.

Muutenkin arki suuntaa pelaamiseen mahdollisia hetkiä: onko iltapäivällä sopiva aika pelata? Saako aamulla pelata, jos on menossa vasta kymmeneksi kouluun? Iltarutiinit ja aika ennen nukkumaan menoa on hyvä rauhoittaa digitaaliselta tekemiseltä, jotta uni ei häiriinny esimerkiksi kirkkaan näytön tuijottamisen tai keskittymistä vaativan, jännittävän pelin kesken jättämisen vuoksi. Ilta-aikaan perinteinen lauta- tai korttipeli voi olla digitaalista rauhallisempi valinta. Iltasatu ja yhteinen lukuhetki ovat hyviä keinoja rauhoittua unille.





Lapsen kasvaessa parasta on, että lapset ja aikuiset tekevät ja noudattavat pelaamiseen liittyviä sääntöjä yhdessä. Sääntöjen perusteleminen auttaa lasta ymmärtämään, miten pelaaminen vaikuttaa perheen arkeen tai miten omaa pelaamista voi säädellä. Reilujen sääntöjen tekeminen ei kuitenkaan aina ole ihan yksinkertaista. Peliajan lisäksi on hyvä keskustella siitä, millaiset arjen tilanteet pelaamiselle sopivat tai eivät sovi. Yhdessä tehtyjä uusia sääntöjä voidaan myös kokeilla yhdessä tietyn aikaa ja arvioida sitten, olivatko säännöt toimivia, mutta pääasiassa säännöissä on hyvä olla johdonmukainen.

Osalla lapsista on useampiakin koteja, ja siksi pelaamisen säännöistä on hyvä keskustella kaikkien lapsen arjessa mukana olevien aikuisten kesken. Ovatko säännöt eri kodeissa erilaisia? Mitä sekaannuksia se voi aiheuttaa? Myös kavereiden kotona voi olla erilaisia sääntöjä. Kannattaa jutella lapsen kanssa siitä, miten lapsi voi silloin toimia. Hyvä yleissääntö on, että kaverikyläilyssä noudatetaan varovaisemmin pelaamiseen suhtautuvan kodin sääntöjä. Alakoululaisen kanssa voi myös sopia, että jos kaverin kotona tarjotaan pelattavaksi K18-pelejä, lapsi voi selvästi sanoa, ettei hän saa niitä pelata.

Keskustelut muiden lasten huoltajien kanssa ja toisten perheiden mediankäyttöön liittyvien sääntöjen kunnioittaminen on tärkeä osa mediakasvatusta. Sääntöjä voi yrittää myös suunnitella yhdenmukaisiksi lapsen kaverien kotien tai koululuokan kanssa, jolloin pelaamista voi olla helpompi valvoa. Myös peliaikoja voi yrittää sovittaa yhteen kaverien peliaikojen kanssa.

Seuraavalla sivulla näet esimerkkejä muutamista erilaisista säännöistä, joita voi harkita omassa perheessä sovellettavaksi. On kuitenkin hyvä muistaa, että niin lapset kuin perheetkin ovat yksilöllisiä ja perheiden erilaisissa tarpeissa toimivat omannäköisensä säännöt.

Päivittäinen peliaika

Lapsi saa pelata päivässä tietyn kellonajan, **esimerkiksi** kello 15:00-17:00.

Hyvät ja huonot puolet

+ Pelaamiseen kuluva aika on ennakoitavissa.
+ Perheessä voidaan sopia eri perheenjäsenten pelivuorot samalle laitteelle.
- Lapsen pelikaverit verkossa saattavat olla eri aikaan koneen äärellä.
- Kun aika päättyy, peli voi jäädä kesken.

Päivittäinen ruutuaika

Lapsi saa pelata päivässä **esimerkiksi** yhden tunnin valitsemanaan aikana.

Hyvät ja huonot puolet

+ Lapsi voi valita, mihin aikaan pelaa. Silloin hän voi huomioida kavereidensa aikataulut ja omien harrastustensa ajankohdat.
- Vanhemman on vaikea seurata, milloin sovittu tuntimäärä tulee täyteen.
- Kun aika päättyy, peli voi jäädä kesken.

Tämä kenttä loppuun

Lapsen kanssa sovitaan, että kun aikuinen pyytää lopettamaan, lapsi saa pelata käynnissä olevan kentän loppuun tai seuraavaan tallennuspaikkaan.

Hyvät ja huonot puolet

+ Peli ei jää kesken.
+ Aikuinen osoittaa ymmärtävänsä pelin tärkeyden.
- Lapsi ei välttämättä malttaisi lopettaa.
- Etukäteen voi olla vaikeaa arvioida, kuinka kauan peliaikaa on jäljellä.

Päivittäiset elämät

Lapsi saa pelata omaa lempipeliään **esimerkiksi** kolme ”elämää” tai kenttää päivässä.

Hyvät ja huonot puolet

+ Säännön selkeys.
+ Jatkuvuuden mahdollistaminen.
- Pelissä on vaikeaa kehittyä, jos pelien määrä on tiukasti rajattu.
- Lapsi voi tulla peliporukasta ulossuljetuksi, jos joutuu aina lopettamaan ennen kuin muut.





Media-, tunne- ja vuorovaikutustaitojen harjoittelusta

Pelaaminen tuo mukanaan laajan kirjon erilaisia tunteita, joiden käsittely yhdessä aikuisen kanssa vahvistaa lapsen tunnetaitoja. Huoltajan kannattaa havainnoida pelaamisen lapsessa herättämiä tunteita ja reaktioita, jotta hän voi ohjata pelaamista lapsen kannalta myönteiseen ja turvalliseen suuntaan. Pelatessa voi harjoitella esimerkiksi pettymysten käsittelyä, innostumista ja rauhoittumista. Huoltaja voi iloita lapsen kanssa onnistumisista pelissä, mutta myös auttaa lasta hahmottamaan millaisen olon pelaaminen itselle tuottaa. Pelikulttuurissa kasvavan lapsen medialukutaitoa voi vahvistaa esimerkiksi miettimällä lapsen kanssa, mikä pelistä tekee kiinnostavan tai houkuttelevan, miten pelissä on mahdollista edetä, keille peli on suunniteltu tai miksi pelaamista voi joskus olla vaikea lopettaa.

Lasta on hyvä kannustaa puhumaan pelatessa mahdollisesti kohtaamistaan ikävistä tai pelottavista asioista. Kiinnostuksen osoittaminen lapsen pelaamista ja mediankäyttöä kohtaan luo osaltaan avointa keskusteluilmapiiriä ja sitä kautta turvallisempaa mediankäyttöä. Myös pelaamisen vaikutusta perheen vuorovaikutukseen ja muiden perheenjäsenten arkeen on hyvä avata. Millainen tunnelma kotona on pelihetkissä ja niiden jälkeen? Miltä muista lapsista tuntuu, jos joku kiukuttelee aina hävittyään pelissä? Tällaisten kysymysten käsitteleminen auttaa ottamaan myös muita huomioon.

Joskus pelaaminen herättää eripuraa. Muut perheenjäsenet eivät välttämättä riemastu siitä, jos yksi heistä istuu kaiket illat koneen ääressä, kuulokkeet päässä huutaen ja hihkuen nettiyhteyden päässä olevien pelikavereidensa kanssa joukkueen onnistuessa. Joskus tulee riitaa yhteisen laitteen käyttövuoroista. Joskus eripuraa voi aiheutua siitä, että paljon pelaava henkilö ei osallistu kotitöihin, kiukuttelee vaatimuksesta tulla yhteiselle aterialle tai lähteä kyläilemään perheen kanssa. Lasta kannattaa muistuttaa, että pelaamiseen liittyvää hyvää vuorovaikutusta on myös se, että pelaamisesta huolimatta huolehtii myös muista asioista ja toimii huomaavaisesti perheenjäseniä kohtaan, esimerkiksi säätämällä pelin äänet kohtuulliselle voimakkuudelle.



Isomman lapsen kanssa on hyvä käsitellä myös kulttuuria, joka peleissä vallitsee. Millä tavalla pelaajat kommentoivat toisilleen, millainen vuorovaikutuksen sävy on? Haukutaanko muita pelaajia ja miten epäonnistumisiin suhtaudutaan? Esiintyykö pelissä esimerkiksi häirintää, ulossulkemista, peliraivoa tai vihapuhetta, ja mitä niistä kannattaisi ajatella? Jokaisessa pelissä on oma kulttuurinsa, joka rakentuu peliympäristön mahdollistamissa raameissa ja pelaajien vuorovaikutuksessa. Lasta kannattaa rohkaista reiluun pelikaveruuteen ja muita kohtaan kannustavaan ja myönteiseen toimintaan myös pelatessa. Empatiataidot kehittyvät kaverin näkökulmaan tai tilanteeseen eläytymällä.





Omat laitteet ja itsenäistyvä pelaaminen

Pelien maailmaan tutustuva pieni lapsi pelaa useimmiten huoltajan tai perheen yhteisillä laitteilla. On tärkeää huolehtia, ettei esimerkiksi taapero- tai päiväkoti-ikäinen lapsi vietä kovin pitkiä aikoja yksin pelien tai muiden sisältöjen äärellä. Lapsi tarvitsee aikuista tueksi hahmottamaan ja sanoittamaan peleissä tai ruuduilla näkemäänsä sekä kasvokkaista vuorovaikutusta, joka on lapsen kehityksen kannalta erittäin keskeistä.

Tiettyä ikää lapsen omalle ensimmäiselle laitteelle ei ole, mutta monissa suomalaisperheissä ensimmäinen puhelin hankitaan lapselle koulun alkaessa. Huoltajan on hyvä tiedostaa, että oman laitteen saadessaan lapsi siirtyy askeleen lähemmäksi entistä itsenäisempää median- ja netinkäyttöä sekä mobiilipelaamista. Jos lapselle hankitaan nettiyhteydellä varustettu älylaite, kannattaa sopia lapsen kanssa pelisäännöt netinkäytölle ja sovellusten tai mobiilipelien lataamiselle. Myös pelaamiseen tai muuhun kännykänkäyttöön liittyvää mahdollista rahankäyttöä on hyvä avata ja opetella. Jos lapsen laitteeseen tai käyttäjätiliin on kytketty jonkun perheenjäsenen luottokorttitiedot, on hyvä varmistaa asetuksista, että ostoja ei voi tehdä ilman salasanaa.

Lapsen kanssa on tärkeä harjoitella pelaamiseen ja muuhun mediankäyttöön liittyviä tilanteita kodin yhteisillä laitteilla ennen kuin lapsi saa oman puhelimen. Kannattaa myös puhua ikärajoista ja siitä, miksi joihinkin peleihin ja puhelimeen ladattaviin sovelluksiin kysytään huoltajan suostumus. EU:n tietosuoja-asetus ja kansallinen tietosuojalainsäädäntö edellyttävät huoltajien suostumusta sellaisissa tietoyhteiskunnan palvelussa, joihin ikärajaa nuorempi lapsi luovuttaa henkilötietojaan.

Digitaalisten pelien ikärajat sen sijaan perustuvat kuvaohjelmalakiin, jonka tarkoitus on suojella lapsia. Suomessa pelien ikäluokittelussa sovelletaan yleiseurooppalainen pelien PEGI-ikärajajärjestelmää (Pan-European Game Information). Käytössä olevat digitaalisten pelien ikärajat 3, 7, 12, 16 ja 18 eivät kerro pelin teknisestä vaikeudesta tai soveltuvuudesta tietyn ikäisille, vaan varoittavat sisällön mahdollisesta haitallisuudesta lapsille ja nuorille.





Sosiaalisia pelitilanteita ja aikuisen esimerkkiä

Pelitilanteisiin kotona liittyy myös erilaisia sosiaalisia kohtaamisia ja tilanteita. Jos perheessä on eri-ikäisiä lapsia, tulee huolehtia, että perheen pienimmät eivät altistu omalle ikätasolleen sopimattomalle sisällölle. Tästä huolehtiminen voi vaatia huoltajalta vaivannäköä, koska pienemmille pitää keksiä muuta tekemistä aina kun isommat pelaavat omia pelejään. Pelaavien huoltajien tulee ottaa huomioon lapsen läsnäolo ja oman mediankäytön vaikutukset perheen vuorovaikutukseen ja arkeen: millaisia malleja pelaamisesta annan? Miten oma pelaamiseni vaikuttaa vuorovaikutukseen lapsen kanssa? Miltä lapsesta voi tuntua, jos pelaan pitkiä aikoja? Mitä selitän lapselle aikuisten peleistä? Miten vältän korostamasta sitä lasten puheessa helposti esiintyvää oletusta, että K18-peli on jotain erityisen hienoa? Tai miten oikaisen oletuksia, että jotkut aikuiset pitävät lapsiaan niin kypsinä, että he voisivat pelata alle 18-vuotiailta kiellettyjä pelejä? Ikärajat eivät ole kypsyyskysymys, vaan perustuvat alaikäisten suojeluun haitallisilta sisällöiltä.

Pelaajana kasvaminen

Pelit on suunniteltu tuottamaan tunteita, tarinoita ja onnistumisen elämyksiä. Samalla pelaaminen tarjoaa mahdollisuuden keskustella esimerkiksi omista pettymyksen tunteista tai jännityksestä ja keskittymiskyvyn tarpeellisuudesta. Ikätasoisten pelien valitseminen tukee pelaajana kasvamista. Osa lapsista pelaa huvikseen ja satunnaisesti. Osalle yhä paremmaksi pelaajaksi kehittyminen on tärkeää. Pelaamisella voi eri ikävaiheissa ja myös eri tilanteissa olla erilaisia merkityksiä: useimmiten se viihdyttää, joskus rauhoittaa, joskus auttaa unohtamaan kurjan päivän ja joskus innostaa käyttämään mielikuvitusta. Usein pelaaminen tarjoaa peliyhteisön ja siinä jaettuja kokemuksia. Parhaimmillaan pelaaminen on myös perheenjäseniä yhdistävää, hauskaa tekemistä, joka katkaisee arjen, haastaa perheenjäseniä leikkimieliseen kisaamiseen ja tarjoaa monenlaisia virikkeitä myös lapsuuden tarina- ja mielikuvitusmaailmaan. Usein sama myönteinen vire kantaa myös nuoruuden ja aikuisuuden pelitottumuksiin.

Kirjallisuus

DNA:n koululaistutkimus 2018. Lapset ja pelaaminen. Saatavissa: www.sttinfo.fi/data/attachments/00809/614884fd-c040-4d13-ac16-211075dd264e.pdf

Huhtanen, E. (toim.) Lasten mediamaailma pähkinänkuoressa. Mediakasvatusseura. 2016. Saatavissa: https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/Lasten-mediamaailma-pahkinankuoressa-1.pdf

Ikärajat.fi -palvelu. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Saatavissa: www.ikärajat.fi

Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Mobiilipelaaminen monimuotoistuu. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2018. Saatavissa: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293.

Koivula, M. & Mustola, M. Leikisti pelissä – pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä. Teoksessa: Koskimaa, R., Suominen, J. Mäyrä, F., Harviainen, T., Friman, U. & Arjoranta, J. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja. 2015, 39–53.

Kotilainen, S. (toim.) Lasten mediabarometri 2010. 0-8-vuotiaiden lasten mediankäyttö Suomessa. Helsinki: Suomi. Mediakasvatusseura. 2011.

Lahikainen, A. R., Mälkiä, T. & Repo, N. (toim.) Media lapsiperheessä. Tampere, Suomi. Vastapaino. 2015.

Merikivi, J., Myllyniemi S. & Salasuo, M. (toim.) Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta. Helsinki, Suomi. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. 2016.

MLL:n Vanhempainnetti 2018. Lapset ja media -osio ja Mikko Meriläisen artikkelit digitaalisesta pelaamisesta MLL:n Vanhempainnetissä. Saatavissa: www.mll.fi/lapsetjamedia ja www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen

Mustonen, A. Media ja lapsen pelot. Teoksessa: Alanen, V., Sinko, P. & Vesterinen, O. (toim.) Mediakasvatus esi- ja alkuopetuksessa. Helsinki, Suomi. Kerhokeskus - koulutyön tuki ry. 2009.

Noppari, E. Mobiilimuksut: Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3. Tampere, Suomi. Journalismin, median ja viestinnän tutkimuskeskus COMET, Tampereen yliopisto. 2014.

Pelitaito.fi -sivusto. Ehyt ry. Saatavissa: www.pelitaito.fi

Salokoski, T. & Mustonen, A. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin. Katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -säätelyn käytäntöihin. Helsinki, Suomi. Mediakasvatusseura. 2007. Saatavissa: https://mediakasvatus.com/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf

Soanjärvi, N. Pelimyytinmurtajat: Ikärajat. Pelitaito, Ehyt ry. 2018. [viitattu 30.9.2018]. Saatavissa: www.pelitaito.fi/new/blog-post/ikarajamyytit/

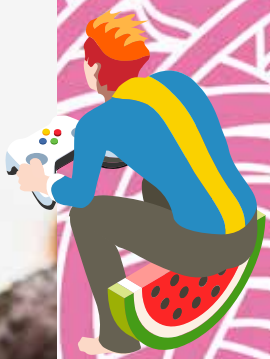
Suoninen, A. Lasten mediabarometri 2013. 0–8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Helsinki, Suomi. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. 2014.

Tietosuojavaltuutetun toimisto. EU:n tietosuoja-asetus tuo uusia oikeuksia omiin henkilötietoihin 25. toukokuuta alkaen. [viitattu 20.9.2018]. Saatavissa: https://tietosuoja.fi/artikkeli/-/asset_publisher/eu-n-tietosuoja-asetus-tuo-uusia-oikeuksia-omiin-henkilotietoihin-25-toukokuuta-alkaen

Wessman, J. Miten digimaailma vaikuttaa lapsen kehitykseen? Lääkärilehti. 2017, vol 72, 2230–2231. Saatavissa: www.laakarilehti.fi/ajassa/nakokulmat/miten-digimaailma-vaikuttaa-lapsen-kehitykseen/?public=e5cffd145d13ab-8b40249256e58e5826







Esa Linna

CASE: Vanhempainilta digitaalisesta pelaamisesta

Vanhempainillat ovat erinomaisia tilaisuuksia keskustelulle opettajien ja huoltajien kanssa lasten ja nuorten median käytöstä ja pelaamisesta. Nämä vinkit on suunnattu mediakasvatusta tekeville kasvatusalan työntekijöille, kuten esimerkiksi nuorisotyöntekijöille, joilla on myös valmiiksi kiinnostusta digitaalisesta pelaamisesta.

Tärkein neuvo vanhempainiltojen vetämisessä on avoin mieli. Huoltajien vasta-argumentit voivat yllättää, sillä he saattavat painia henkilökohtaisten ja rankastikin perhettä koskettavien ongelmien kanssa. Tällöin tilastoihin vetoaminen ei auta. Siksikin vanhempainillan vetämiseen kannattaa valmistautua henkisesti.

Vanhempainillan kulkua valmistellessa on tärkeää tietää, mitkä asiat puhuttavat koulun piirissä olevissa perheissä. Järjestävältä opettajalta kannattaa kysyä etukäteen, miksi he ovat päätyneet peliteemaiseen vanhempainiltaan. Voit myös tarjota itse muutamia täkyjä, joissa olet asiantuntija.

Vanhempainillan sisältöön vaikuttaa olennaisesti lasten ja nuorten ikähaarukka. Pienempien lasten kohdalla keskustelu pyörii usein sääntöjen, pelaamisen käytetyn ajan, sopivien pelien ja ikärajojen ympärillä. Yläkouluikäisten kohdalla huolenaiheena taas voi olla liika pelaaminen ja sosiaaliset ongelmat.

Vanhempainilloissa keskustelu usein rönsyilee sosiaalisen median ja internetin eri osa-alueille. Tätä ei kannata torpata, vaan voit antaa keskustelun jatkua niin kauan, kun se on tarpeellista, eikä syö liikaa tilaa illan teemasta. Pelikasvatus on myös mediakasvatusta, joten peliaiheisen vanhempainillan vetäjän on hyvä olla jossain määrin myös sosiaalisen median osaaja. Muussa tapauksessa vanhempainillan teema pitää rajata tiukasti vain pelaamiseen.





Vedin eräällä alakoululla vanhempainillan, jonka aiheet olivat ikärajat ja pelien sisällöt, Battle Royale -pelit (räiskintään pohjautuvat selviytymispelit, joissa voittaja on viimeinen eloonjäänyt), ruutuaika sekä sosiaalisen median ilmiöt. Harvat huoltajat olivat pelanneet pelejä lastensa kanssa tai muuten tutustunut niiden sisältöihin. Kannustin huoltajia pelaamaan lasten kanssa, vaikka muuten pelaaminen ei kiinnostaisikaan. Pelaaminen lähentää huoltajan ja lapsen suhdetta sekä kaventaa pelaamisesta puhumisen kuilua.

Vanhempainiltojen huippuhetkiä voivat olla uudet ja jopa pelikasvattajan näkemyksiä haastavat kokemukset ja kommentit. Ruutuaikaa ei monikaan tutkija ja kasvattaja näe yksinään ylivoimaisena kasvatusmetodina, mutta eräs vanhempi kertoi ruutuajan toimivan perheessään mainiosti. Taustalla oli vanhempien luottamus lapsiinsa, jotka lopettivat pelaamisen ja muut toiminnat ruutujen ääressä sovittuun aikaan, ilman että asiasta tarvitsi kiistellä. Perheessä noudatettiin siis yhteisesti sovittuja sääntöjä. Tällöin ruutuaika ei ollutkaan itse ratkaisu, vaan perheessä vallitseva luottamus. Tähän pyrkii toisaalta pelikasvattajienkin suosittelema kodin keskustelukulttuurin kehittäminen lapsen ja huoltajan välillä.

Vanhempainillan rakenne

- Pelikasvatusaiheiseen vanhempainiltaan kannattaa varata aikaa keskustelulle.
- Kerro alussa itsestäsi, ammatistasi ja suhteestasi pelaamiseen.
- Erottele alkupuolella iltaa pelaamisen eri muotoja, jotta kaikki ovat kartalla siitä mistä puhutaan. Digitaalinen pelaaminen kattaa monta eri peligenreä, joita voi käydä tarvittaessa läpi. Tämä voi olla hyödyllistä myös siksi, ettei digitaalista ja rahapelaamista sekoiteta keskenään. Pelaamista voi myös käsitellä yleisellä tasolla esimerkiksi vertailemalla lautapelaamista ja korttipelaamista digitaaliseen pelaamiseen. Tämä voi olla hyvä yhteisen pohjan rakentaja erityisesti, jos huoltajilla ei ole omakohtaista kokemusta digitaalisten pelien pelaamisesta.
- Alussa kannattaa myös kerrata digitaalisten pelien PEGI-ikärajat, muistuttaa niiden lakisääteisyydestä ja esitellä pelien sisältöjä avaavat sisältömerkinnät (www.pegi.info).
- Lopeta vanhempainilta positiivisesti, rohkaisevasti ja kannustavasti.

Käsiteltävät aiheet

- Ole kartalla viime aikojen uutisista ja niiden todenperäisyydestä. Jos pelaaminen on ollut tapetilla mediassa, on hyvä varustautua vastaamaan huoltajien kysymyksiin. Klikkiotsikot maalaavat usein huolenaiheita pelaamista kohtaan. Pelikasvattajan on tärkeää osata kertoa kolikon molemmat puolet.
- Korjaa virheelliset olettamukset lempeästi faktoilla ja tutkimustuloksilla – älä provosoidu.
- Jos mahdollista, esittele käsiteltäviä pelejä videoklipeillä, kuvilla ja kuvakaappauksilla. Konkreettiset esimerkit saattavat herättää huoltajat muistamaan, mitä pelejä perheessä pelataan. Tämä puolestaan helpottaa vanhempainillan aiheiden sisäistämistä.

Muita vinkkejä

- Jos mahdollista, ota keskusteluun mukaan lapsia ja nuoria, jotka voivat omin sanoin kertoa peliharrastuksestaan. Mieti silloin esityksen sävy lapset ja nuoret huomioivaksi.
- Kuuntele huoltajia, joiden huolet ovat henkilökohtaisia, ajankohtaisia ja heille todellisia. Pyri rauhoittamaan ja ehkäisemään turhia huolia.
- Vanhempainillan tärkein tavoite on opettaa huoltajat kiinnostumaan lastensa pelaamisesta ja pelien sisällöistä. Tämän jälkeen huoltajat voivat toteuttaa pelikasvatusta itse.





Sanna Hyväri, Ville Kukkurainen & Heli Rantanen

Pelikulttuurin monet kasvot

Elvis mullisti nuorisokulttuuria Yhdysvalloissa rock-musiikillaan 1950-luvulla. Seuraavina vuosikymmeninä huuman kaltainen Rock n' Roll -aalto levisi Suomeen. Nuoret lauloivat rock-kappaleita, tanssivat niiden tahtiin ja palvoivat rock-muusikoita. Noina aikoina oli vallalla myös huolestunut mielipide siitä, että kaikki rock-musiikkia kuuntelevat nuoret ovat vaarassa turmeltua.

Hypätään tähän päivään. Nuoret laulavat peleistä oppimiaan lauluja, imitoivat pelien tanssiliikkeitä ja seuraavat pelikulttuuriin kirkkaimpia tähtiä. Suomalaista pelaamista tutkivan Pelaajabarometri 2018:n mukaan nuorista 97,7 % pelaa digitaalisia pelejä [1]. Monen tilanteesta huolestuneen mielestä pelaavat nuoret ovat vaarassa turmeltua. Kuulostaako tutulta?

Nuorilla on suuri tarve yhteenkuuluvuuteen ja itsensä ilmaisuun. Monen nuoren kohdalla pelaamisen harrastaminen ei rajoitu ainoastaan pelaamiseen. Pelihetkistä puhutaan, saavutuksista ylpeillään ja pelivinkkejä jaetaan ikätoverien kesken. Pelaaminen ja pelit ovat puheissa myös kouluissa päivän polttavina uutisina, vaikka käsiteltävää peliä ei itse olisi välttämättä koskaan kokeillutkaan. Joillekin nuorille pelaaminen on enemmän kuin sosiaalista kanssakäymistä.

Ajoittain kaupungilla näkee kulkevan kekseliäästi pukeutuneita nuoria harrastamassa cosplayta. Katukuvassa voi myös nähdä, kuinka joissakin nuorisoporukoissa joku tanssii oudosti ja puhuu Fortnitesta. Joku kiljuu kadunvarressa kaverinsa kanssa siitä, miten seksikäs "Cloud" on, ja moni asiasta tietämätön luulee, että puhutaan pilvestä. Sosiaalisessa mediassakin näkee joskus piirustuksia, kuvia tai musiikkia, joissa mainitaan "fanart" ja joku ylpeänä kertoo itse tehneensä teoksen. Osa aikuisista kokee tämän kaiken outona käytöksenä, mutta pelaaville nuorille nämä ovat osa heidän kulttuuriaan. Pelaamattomalta väestöltä jää usein huomaamatta muut pelikulttuurin tärkeät ilmentymät.





Huoltajien saattaa olla vaikea ymmärtää lapsen tai nuoren fanituksen kohdetta, elleivät he itse fanita samaa asiaa. Muun muassa samaistuminen erilaisiin hahmoihin tai muihin fanituksen kohteisiin ja yhteisöllisyys tuovat fanitukseen valtavan tunnelatauksen. Nuoret puhuvat usein suurella innostuksella kiinnostuksen kohteistaan ja omasta fanituksestaan. Tunteen palo kiinnostuksen ympärillä on ihailtava asia. Vaikka kiinnostuksen kohdetta ei jakaisikaan, on hyvä tietää siitä edes jotain.

Digitaalisten pelien maailmaan ja kulttuuriin liittyy paljon muutakin kuin itse pelaaminen. Fanifiktio, fanitaide, modit, skinit, oheistuotteet, cosplay ja conit, lanit sekä muut peliaiheiset tuotokset tai tapahtumat ovat kaikki peleihin liittyviä johdannaiskulttuureita [2]. Kaikkiin johdannaiskulttuureihin ei välttämättä edes kuulu varsinainen pelaaminen. Hyvänä esimerkkinä tästä on fanifiktio (fanfiction) eli fanien kirjoittamat peliaiheiset tarinat ja fanitaide (fanart) eli fanien luoma peliaiheinen taide. [3] Vaikka fanifiktion ja -taiteen tyyliset ilmiöt ovat digitaalisten pelien pelaamiseen nähden rajatumman joukon toimintaa, ne ovat siitä huolimatta merkittävä osa digitaalisten pelien kulttuurista rikkautta. Fanittamisesta on tullut monelle pelaajalle merkittävä osa pelikokemusta. Tällöin puhutaankin peliharrastuneisuudesta.

Digitaalisia pelejä pelatessa vuorovaikutuksessa ollaan sekä toisten pelaajien että pelin sisäisen logiikan kanssa. Pelikulttuureissa vuorovaikutteisuus kertautuu yhteisöjen kautta. Harrastajat jakavat kiinnostuksensa kohteita ja tuotoksia muiden harrastajien kesken. Digitaaliset pelit ovat ihmisiä yhdistävä harrastus.

Koska digitaalisten pelien pelaaminen on noussut yhdeksi suosituimmaksi vapaa-ajan muodoksi, yhteisten puheenaiheiden löytäminen onnistuu helposti harrastajien kesken. Digitaalisten pelien maailmassa teemat ovat käytännössä rajattomat, minkä vuoksi erilaisten yhteisten intressien löytyminen helpottuu. Digitaalisia pelejä löytyy aiheesta kuin aiheesta: jalkapallon pelaamisesta lohikäärmeiden kanssa lentämiseen.

Yhteisöt pyörivät lähes täysin internetissä, mutta toisinaan yhteisön jäsenet tapaavat toisiaan esimerkiksi harrastuskulttuurin tapahtumissa. Digitaalisten pelien suosion kasvaessa myös peleihin liittyvät ala- ja johdannaiskulttuurit kasvavat. Vähäisempään suosioon jääneet pelit saattavat synnyttää omia fanikulttuureitaan.



Alakulttuurit ja fanittaminen

Seuraavaksi esittelemme sellaisia kulttuurin muotoja, jotka liittyvät vahvasti digitaaliseen pelaamiseen tai ovat syntyneet pelaamisen oheen. Moni näistä johdannaiskulttuureista on pelaamisen rinnalla elävä oma harrastuksensa. Johdannaiskulttuurit ovat marginaalisemmassa roolissa pelaamisen nähden, mistä johtuen niiden harrastajien osuus koko pelaajakunnasta on pienempi. Siitä huolimatta johdannaiskulttuurit ovat merkittävä osa pelaamisen yleistä kulttuuria, jolloin aktiiviset pelaajat törmäävät väistämättä johdannaiskulttuurien ilmiöihin ilman niiden aktiivista etsintää. Eri johdannaiskulttuurit ovat moninaisia ja osaltaan myös risteävät toistensa kanssa.

Digitaalisten pelimaailmojen laajentamiseen kuuluvat fanien teokset, joita tehdään joko peliä, yhteisöä tai fania itseään ajatellen. Yleisemmin *fanitaidetta* tai *fanifiktiota* tehdään yhteisöille. Moni faniteos on muille käyttäjille ilmainen. Niillä ei haeta itselle taloudellista hyötyä, vaikka fanitaiteen tekemiseen on voitu käyttää runsaasti aikaa ja rahaa. Alakulttuurit harrastajia on moneen lähtöön. Tämän vuoksi harrastuksen aloittaminen on helppoa ja alakulttuuriseen harrastamiseen myös kannustetaan peliyhteisöissä.





Alakulttuurin muodoista harrastajat tuottavat fanitaidetta ja -fiktiota eniten. Vaikka fanitaide voi tarkoittaa montaa eri asiaa, fanitaiteesta puhuttaessa tarkoitetaan lähinnä peliin liittyvää visuaalista tai auditiivista materiaalia [6]. Fanitaide on monelle tekijälle tärkeä keino päästä lähemmäs pelin hahmoja. Fanitaide on myös pelaajalle hyvä itsensä ja kiinnostuksen kohteidensa ilmaisumuoto [6].

Auditiivinen fanitaide on enimmäkseen jo olemassa olevan pelimusiikin varioimista ja siitä oman version luomista. *Visuaalinen fanitaide* usein esimerkiksi piirroksia tai maalauksia ja eroaa siten pelin visuaalisesta grafiikasta ja tyylistä [6].

Fanitaiteessa hahmoista tehdään usein omia tulkintoja tai jäljennöksiä. Fanifiktiossa voidaan puolestaan luoda halutuille hahmoille uusi menneisyys, uusi tarina tai vaikka kokonaan uusi universumi.

Fanifiktiossa on tärkeää, että hahmo pysyy niin sanotusti oikeassa luonteessa, joka sille on luotu sen alkuperäisessä maailmassa [3]. Fanifiktioteokset ovat monisävyisiä tarinoita, joista voi muodostua kokonaisia kirjasarjoja. Esimerkiksi 50 Shades of Grey -kirjojen ja elokuvien alkujuuret ovat Twilight-kirjoista tehdyssä fanifiktiossa.

Fanitaiteelle ja fanifiktiolle on tyypillistä, että ne risteävät usein keskenään, sillä kumpaakin muotoa yleensä harjoittavat samat faniryhmät [7]. Fanitaide ja fanifiktio ovat faneille erittäin hyvä keino saattaa yhteen omat lempihahmonsa tai muuten muuttaa tarinan kulkua omasta mielestään kiinnostavampaan suuntaan. Tämä saattaa joskus aiheuttaa sen, että tuloksena on hyvin sopimatonta materiaalia lapsille ja nuorille. Kasvattajana on hyvä tiedostaa fanifiktion ja fanitaiteen monet, myös aikuisteemaiset ilmenemismuodot.

Fandom kuulostaa uudelta sanalta, mutta Suomen ensimmäinen fandom-ryhmä, Turun Tieteiskirjallisuuden seura, aloitti toimintansa jo vuonna 1976 Turussa [4]. Alun perin sana ”fandom” on ollut käytössä Yhdysvalloissa vuonna 1929 kehittyneelle lajityyppikirjallisuuden harrastajien ryhmittymille. Termin käyttö on laajentunut ja levinnyt sittemmin muuallekin, etenkin pelikulttuuriin [8].

Fandomilla tarkoitetaan fanien keskinäistä yhteisöä, jonka sisällä ihaillaan, kiistellään ja jaetaan ajatuksia fanittamisen kohteesta. Yleensä fandom-yhteisöissä ihailu ylittää normaalin ihailun tason ja se voidaan mieltää yliampuvaksi dramatisoinniksi [9]. Fandomin ei tarvitse keskittyä tiettyyn henkilöön, vaan kohteena voi olla myös kokonaisia teemoja tai sarjoja. Fandom-yhteisö keskittyy yleensä yksityiskohtiin ja yrittää täyttää alkuperäisen teoksen jättämiä aukkoja tai merkityksiä. Tyypillistä fandom-yhteisölle on keskittyä kohteen "loreen" eli kollektiiviseen informaatioon kohteen maailmasta, tarinasta ja historiasta. Pienimmätkin yksityiskohdat otetaan huomioon ja niiden pohjalta tehdään omia johtopäätöksiä ja tulkintoja.

Fandomin ei tarvitse olla erillinen yksilöistä perustettu ryhmä. Fandom-yhteisöllä voidaan viitata kaikkiin faneihin, jotka käyttäytyvät fandom-yhteisölle tyyppisellä tavalla [10]. Digitaaliset pelit ovat erittäin suosittuja fandomien kohteita. Liki jokainen peli synnyttää jonkinasteisen fandom-yhteisön. Toisinaan yhteisöt voivat olla luonteeltaan hyvin negatiivisia. Tällöin pienetkin virheet fanien tekemissä teoksissa voivat johtaa vihamieliseen väittelyyn. Enimmäkseen yhteisöt tuovat kuitenkin lisäarvoa alkuperäiseen teokseen ja toimivat fanitusta tukevina sosiaalisina ympäristöinä.

Modit (mod, muokata, engl. termistä modify) ovat peliin lisättäviä muokkauksia, joita voidaan tehdä koodaamalla ja esimerkiksi grafiikkaa luomalla. Uusia ominaisuuksia voidaan luoda muokkaamalla pelin pelimoottoria ja peliin luotuja datatiedostoja [11]. Tunnettuna esimerkkinä pelaajaa modaamiseen innostavasta pelistä on Minecraft. Modit Minecraftissa voivat olla muun muassa uusien aseiden sekä uusien pelillisten ominaisuuksien tai tehtävien luominen.

Skinit (skins) ovat myös muokkauksia. Muista modeista ne eroavat siten, että ne ovat itse pelihahmolle tai pelissä esiintyvälle esineelle, kuten aseelle, luotu uusi ulkomuoto. Skinit ovat luonteeltaan täysin kosmeettisia, eli niistä ei ole pelin kannalta kiinnostavan visuaalisuuden ohella mitään pelillistä etua. Skinejä voi luoda missä tahansa pelissä, mutta pelistä riippuen skinien luomiseen rohkaistaan eritasoisesti. Pelissä voi olla esimerkiksi valmiita skini-työkaluja, jotka on tarkoitettu juuri pelaajien luovaan käyttöön.





Modeja ja skinejä luomalla pelaaja pääsee itse tuottamaan lisäsisältöä peliin. Fanien luomat modit voivat parannella graafista ja visuaalista ilmettä ja pelimaailmaa. Modit voivat myös hyödyntää peliin piilotettuja ominaisuuksia, jotka eivät ole olleet osana lopullista peliä, mutta löytyvät kuitenkin pelimoottorin ominaisuuksista. Tämä luo toisinaan haasteita peliyhtiölle, sillä kaikkea peliin ohjelmoitua sisältöä ei ole tarkoitettu käytettäväksi yleisesti. Onkin peliyhtiöstä kiinni, haluaako se tukea peliyhteisön luovuutta vai kieltää modaamisen.



Skyrim. Bethesda Softworks.

Modaamisen eduksi voi katsoa sen, että vanhatkin pelit voivat jatkaa kehittymistään ja pitää yllä suosiotaan juuri fanien tekemien modien ansiosta. Suosittu Counter-Strike-peli oli alkujaan Half-Life-pelin pelimoottorin päälle rakennettu modi. Modista tuli kuitenkin niin suosittu, että peliyhtiö päätti ostaa oikeudet modiin ja tehdä siitä erillisen pelin. Dota 2 on vastaavasti peli, joka syntyi Warcraft III: Reign of Chaos -pelin modiksi. Jotkin pelintekijät tekevät tarkoituksella modauksen kilpailuja saadakseen ideoita siitä, millaisia pelejä luoda seuraavaksi [12]. Lisäsisältö voi myös olla jotain täysin hölmöä, jonka tarkoituksena ei ole tuoda varsinaista lisäsisältöä pelin tarinaan, vaan viihdyttää pelaajia. Viihdemodista kelpo esimerkki on Skyrim-peliin tehty Thomas the Tank Engine -modi, jolla kaikki lohikäärmeet muuttuvat Tuomas Veturiksi.

On kuitenkin syytä muistaa, että modeja ei ole laskettu mukaan pelin alkuperäiseen ikärajamäärittelyyn. Ne voivat siis tuoda peliin alkuperäisteokseen kuulumatonta sisältöä, jota ei ole huomioitu pelin ikärajassa. Konsolipeleissä modaaminen on lähtökohtaisesti estettyä. Monet nauttivat pelkästään modien ja skinien käyttämisestä, eivätkä täten itse osallistu sisällön tuottamiseen.

Machinima (sanoista machine ja cinema) on fanien luoma lyhytelokuva tai animaatio, joka on tehty pelin pelimoottoria hyödyntäen. Joissain peleissä on myös erillisiä videotyökaluja tähän tarkoitukseen. Machinima-elokuvassa voi olla erikseen lisättyä dialogia, musiikkia tai ääni- ja kuvaefektejä. Ensimmäinen Machinima-elokuva julkaistiin vuonna 1996 pelistä Quake. Silloin puhuttiin vain Quake-elokuvista, mutta pian ilmiö laajeni muihinkin peleihin [13]. Suosituimmat Machinimat parodioivat alkuperäistä teosta, ja ne ovat usein tarinallisia. Machinima-elokuvien tekeminen vaatii jonkin verran aikaa ja erikoistunutta osaamista.

GMV (sanoista Game Music Video) on yhdistelmä fanittamista, Machinimaa, fanifiktiota sekä mahdollisesti auditiivista fanarttia. Kyseessä on fanien tekemä musiikkivideo, jossa lähteenä on käytetty digitaalisen pelin visuaalista sisältöä ja usein myös pelin ääniefektejä. Keskeisessä roolissa voi olla joko itse peli tai pelin hahmoja. Musiikkia käytetään lähinnä ilmaisun välineenä, minkä vuoksi musiikki ei välttämättä liity itse peliin. GMV:ssa käytetään kuvamateriaalia yleensä suoraan alkuperäisestä teoksesta, mutta mukana voi olla myös pelin ulkopuolista kuvamateriaalia. Kuten modien tekijöillä, myös Machinima- sekä GMV-harrastajilla haasteena on tekijänoikeuksiin liittyvät kysymykset, sillä suurin osa peleissä olevista sisällöistä on kopiosuojattua sisältöä.

Viihteen lisäksi yhteisöissä voidaan tarjota muille pelaajille myös apua. *Walkthrough*:t eli läpipeluuvideot ja -oppaat sekä *FAQ*:t (Frequently Asked Questions, usein kysytyt kysymykset) ovat pelaajien luomia apuvälineitä muille pelaajille. Vinkkejä tarjoavia välineitä voidaan kutsua myös taktiikkavideoiksi ja -oppaiksi. Niiden tarkoituksena on auttaa pelin kiperissä kohdissa, valottaa salaisten esineiden paikkoja kartoilla sekä antaa yhteisölle mahdollisuudet keskustella ja jakaa ideoita pelaamiseen liittyen [6].





Näillä metodeilla pyritään myös auttamaan kanssapelaajien lisäksi pelinkehittäjiä sillä usein kysyttyjen kysymysten avulla selviää monesti pelin sisäisiä bugeja eli ohjelmointivirheitä. Pahimmillaan bugit voivat korruptoida kaiken pelitiedostoissa ja siten tuhota pelissä syntyneet saavutukset [6].

Ystävyyttä pelien parissa

Conit (con, engl. termistä convention) ovat eri teemojen ympärille järjestettyjä tapahtumia, jotka ovat suosittuja teeman harrastajien ja fanien parissa. Myös digitaaliset pelit ovat suosittu coni-teema, minkä takia myös pelikulttuuri näkyy vahvasti eri coni-tapahtumissa. Kansainvälisillä areenoilla järjestetään jopa yksittäisille peleille tai peliyhtiön peleille omistettuja coneja. Suomessa digitaalisiin peleihin omistautuneita coneja ovat muun muassa GameXpo ja Yukicon.

Pelien teemat nousevat vahvasti esille myös Suomen muissa coneissa, vaikkei conin ensisijainen teema liittyisikään itse pelaamiseen. Coneissa on myös hyvin yleistä löytää digitaalisten pelien oheistuotteita, fanitaidetta ja muuta peleihin liittyvää materiaalia. Conit voivat olla monipäiväisiä ja kerätä osallistujia muutamasta sadasta muutamaan tuhanteen. Tapahtumat sisältävät yleensä toiminnallista ohjelmaa, esityksiä ja luentoja. Myös kunniavieraat, conin teemaan liittyvät julkisuuden henkilöt tai artistit, ovat tärkeä osa conien kulttuuria.

Conit ovat harrastelijoiden kohtaamispaikkoja ja useimmiten “conikansa”, eli tapahtuman kävijät, mielletään erittäin avoimeksi yhteisöksi. Tästä syystä conit ovat erinomainen tapa tavata ihmisiä, joiden kanssa voi jakaa yhteisiä mielenkiinnon kohteita. Conit toimivat myös kohtaamispaikkoina harrastajille, jotka tuntevat toisensa esimerkiksi verkkopelaamisen kautta. Coneissa nähdään usein itse tehtyjä asusteita, jotka ovat saaneet inspiraationsa digitaalisista peleistä tai muista populaarikulttuurin tuotteista. Tällaisiin asuihin pukeutujat ovat “cossaajia” eli cosplayn harrastajia.





Cosplayssa (sanoista costume play) muunnutaan puvuin ja maskeerauksin oikeaksi tai fiktiiviseksi hahmoksi. Cosplay on vuosien mittaan alkanut laajentua animesta ja mangasta peleihin ja muihin fanituksen kohteisiin. Tämä on aiheuttanut joissakin cosplayhin tottumattomissa faniryhmittymissä paheksuntaa. Kaikesta huolimatta ilmiö laajenee ja yleistyy jatkuvasti [14]. Nykyään digitaalisten pelien hahmot ovat suosituin cosplayn kohde japanilaisen animen jälkeen. Cosplay-puvun esittely tapahtuu yleensä ainoastaan tapahtumissa ja coneissa, vaikka esimerkiksi pukukuvia jaetaan internetissä. Cosplaysta pidetään vakituisesti kilpailuja harrastajien kesken, jotka yleensä kisataan conien yhteydessä. Suurimmalla osalle cosplay on kuitenkin kevyempi harrastus, eikä sitä tehdä kisailumielessä.

Monet cosplay-harrastajat käyttävät paljon aikaa ja rahaa oman pukunsa tekemiseen. Useimmiten asuihin tarvitaan muutakin kuin ompelutaitoa: hyödyllistä on osata myös maalausta, puu- sekä metallitöitä tai luoda askartelumassalla pukuun erilaisia osia. Cosplayssa voi olla näyttelemisen piirteitä, sillä puku päällä voidaan esittää myös hahmoa. Cosplay onkin identiteettien leikkikenttä [2]. Asusteen tekemisellä halutaan olla osa teoksen maailmaa, mutta sillä myös halutaan osoittaa tukea itselle tärkeälle asialle. Mitä paremmin cosplay-kokonaisuus muistuttaa alkuperäistä hahmoa, sen onnistuneemmaksi cosplay mielletään. Cosplayta harrastetaan sukupuolesta riippumatta ja myös crossplay on suosittua. Crossplayssa pukeudutaan hahmoon, joka edustaa eri sukupuolta kuin fani itse. Cosplayssa voidaan tehdä myös variaatioita, joissa alkuperäisen lähdemateriaalin hahmoa on muokattu jollain tavalla, muttei kuitenkaan tunnistamista estävästi.

Oheistuotteet ovat oheistavaraa ja hyödykkeitä, joilla on vahva yhteys tiettyyn teokseen. Oheistuotteiksi ei yleensä lasketa fanien itsensä tekemiä tuotoksia kuten fanifiktiota, vaan oheistuotteen pitää olla alkuperäisen valmistajan lisensoima tai hyväksymä tuote. Oheistuotteiden rooli pelikulttuurissa on kasvattanut suuresti merkitystään, minkä vuoksi myös kasvattajien olisi hyvä tietää siitä. Pelien oheistuotteita harvemmin hyödynnetään itse pelissä, vaan tuotteet ovat lähinnä pelin ulkopuolella olevia esineitä tai muita hyödykkeitä.



Suosituimpia oheistuotteita ovat muun muassa lelut, koriste-esineet ja vaatteet. Oheistuotteet luovat ison markkinan digitaalisten pelien rinnalle. Oheistuotteiden ostamisella ei välttämättä aina haluta tukea vain tekijää, vaan ne voivat olla myös osa faniyhteisön kulttuuria tai yhteisön hyväksynnän keräämistä. Oheistuotteet ovat toisinaan myös statussymboleita ja niillä halutaan tuoda lisäarvoa omaan identiteettiin. Julisteiden kerääminen on hyvä esimerkki tavasta tuoda omaa identiteettiä esille mielenkiinnon kohteiden kautta. Oheistuotteet ovat harvoin itse alkuperäisen tekijän käsialaa, vaan useimmiten yhtiö myy oikeudet tuotteiden tekemiseen ulkopuoliselle toimijalle.

Lanit (Lan = Local Area Network, lähiverkossa tapahtuva pelaaminen) ja muut pelitapahtumat ovat yhteisiä kokoontumisia, joissa yleensä kokoonnutaan samaan yhteiseen tilaan ja pelataan yhdessä. Pelitapahtumia voidaan järjestää myös kokonaan internetin kautta [15]. Lanit itsessään eivät ole uusi ilmiö, sillä niitä on järjestetty siitä lähtien, kun ensimmäiset pelit tulivat tietokoneille. Aikaisemmin lanien muoto on ollut erilainen, sillä laneihin saattoi osallistua vain niin paljon väkeä kuin yksittäiseen kotiin mahtui ja joiden pelaamista kodin internet-yhteys pystyi tukemaan. Lanittajat raahasivat isot koneet samaan tilaan ja pelasivat useimmiten samaa peliä. Isommat yhteisölliset lanit, joissa kokoonnutaan fyysisesti samaan paikkaan, ovat kasvattaneet suosiotaan.

Suomessa järjestetään ympäri vuoden lan-tapahtumia, jotka kokoavat kasvavia määriä pelaajia yhteen. Näistä hyvä esimerkki on Assembly. Uudempi ilmiö ovat niin sanotut megalanit, joissa osallistujamäärä liikkuu kymmenissä tai sadoissa tuhansissa. Vuonna 1994 ruotsalaiseen DreamHack-pelitapahtumaan osallistui 14 000 kävijää [16]. Vuonna 2017 kävijämäärä oli jo 250 000 [17]. Lanit ovat oivallinen tilaisuus nähdä pelikavereita, tutustua uusiin ihmisiin ja uppoutua peliharrastukseen.





Lähteet

[1] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2018. Saatavilla: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293

[2] Crawford, G. Video Gamers. New York, USA. Routledge. 2012.

[3] Coppa, F. The fanfiction reader: Folk tales for the digital age. Michigan, USA. University of Michigan Press. 2017.

[4] Nikunen, K. Faniuden aika. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2005.

[5] Aitamurto, T., Heikka, T., Kilpinen, P. & Posio, M. Uusi kultakausi. Sosiaalinen media muuttaa kaiken. Helsinki, Suomi. Werner Söderström Oy. 2011.

[6] Newman, J. Playing (with) videogames. New York, USA. Routledge. 2012.

[7] Fathallah, J. M. Fanfiction and the author: How Fanfic Changes Popular Cultural Texts. Amsterdam, Netherlands. Amsterdam University Press. 2017.

[8] Mäyrä, F. Muodonmuuttajien maat - Moniulotteinen roolipelikulttuuri. Teoksessa: Kovala, U. & Saresma, T. (toim.) Kulttikirja: Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä. Helsinki, Suomi. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. 2003.

[9] Jenson, J. Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. Teoksessa: Lewis, L. A. (toim.) The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. London, UK. Taylor & Francis. 2002.

[10] Crossberg, L. Is There a Fan in the House? The Affective Sensibility of Fandom. Teoksessa: Lewis, L. A. (toim.) The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. London, UK. Taylor & Francis. 2002.

[11] Sihvonen, T. Players unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming. Amsterdam, Netherlands. Amsterdam University Press. 2011.

[12] Caslis, R. Going Mod: 9 Cool Case Mod Projects. Indianapolis, USA. Wiley Publishing. 2004.

[13] Lowood, H. Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima. Teoksessa: McPherson, T. (toim.) Digital Youth, Innovation, and the Unexpected. Cambridge, USA. 2008.

[14] Lamerich, N. Cosplay: Material and transmedial culture in play. Transactions of the Digital Games Research Association. 2013.

[15] Kaplan, A. The wild world of gaming culture. Minneapolis, USA. Lerner Publishing Group. 2013.

[16] Taylor, T. L. & Witkowski, E. This Is How We Play It: What a Mega-LAN Can Teach Us About Games. Foundations of Digital Games. 2010.

[17] DreamHack 2018. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: https://dreamhack.com/summer/informatio

[18] Anderson, S. L. Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams. Game Studies. 2017, vol 17:1.

[19] Sjöblom, M. & Hamari, J. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. Computers in Human Behavior. 2017, vol 75, 985–996.



Miia Lyyra & Pasi Tuominen

Mitä on striimaaminen?

Uudenlaisia tapoja viihdyttää ihmisiä keksitään jatkuvasti. Osa näistä tavoista syntyy puhtaasti vahingossa. Osaa taas ei olisi voitu toteuttaa ennen kuin tekniikka tai jakelukanavat ovat kypsiä. 2000-luvun televisioviihdettä ja muuta kuvastoa tarkasteltaessa huomaa, kuinka itse tehdyt, tosielämää ja todellisia tapahtumia kuvaavat ohjelmat ovat nostaneet päätään. Tosi-tv on tästä oiva esimerkki, mutta niin ovat myös YouTuben videoblogien kaltaiset ilmiöt. Tavalliset ihmiset ja heidän kertomuksensa kiinnostavat ihmisiä.





Samalla varsinkin nuoremmat sukupolvet ovat siirtäneet viihteen seuraamistaan entistä enemmän nettiin. Palvelut kuten Netflix, HBO Nordic ja Viaplay ovat kasvattaneet suosiotaan tasaisesti. Nämä palvelut tarjoavat uutuussarjoja sekä elokuvia pienellä kuukausimaksulla, ilman mainoksia. Lisäksi katsoja voi katsoa ohjelmansa juuri silloin kun haluaa, eikä hän ole sidottu perinteisten tv-kanavien ohjelma-aikoihin. Näitä suoratoistopalveluita käyttävät miljoonat ihmiset. Netti on uusi televisio. Netti mahdollistaa uudenlaisia viihdepalveluita ja katsontatapoja.

Striimaaminen (engl. streaming) eli suoratoisto on hyvä esimerkki uudesta viihdemuodosta. Vaikka käytännössä kaikki netistä suoraan katsottava video on striimaamista, keskittyy tämä opas itse tehtyihin striimeihin. Monet eri tekijät ovat mahdollistaneet kenen tahansa ryhtymisen striimaajaksi. Ensinnäkin internetyhteydet ovat sillä tasolla, että hyvälaatuista kuvavirtaa on mahdollista lähettää suorana netin välityksellä. Lisäksi tietokoneet ja muut striimaamiseen tarvittavat laitteet ovat niin tehokkaita ja edullisia, että niitä voi hyödyntää kotioloissakin, eivätkä kunnolliset laitteet ole enää vain ammattilaisten saatavilla. Striimit ovat muodostuneet myös kulttuurisesti hyväksytyksi ajanviettotavaksi etenkin nuorten parissa. Striimaamisen suosiosta kertonee se, että monet nykyisin suositut sosiaalisen median palvelut mahdollistavat käyttäjilleen omien striimien tekemisen tai muiden tuottamien live-lähetysten seuraamisen. Vuonna 2015 suosionsa huipulla ollut Periscope-sovellus perustuu pitkälti pelkkien live-lähetysten tekemiseen.

Pelistriimit

Digitaalisiin peleihin keskittyvät pelistriimit ovat erittäin suosittuja. Pelistriimit ovat live-lähetyksiä, joissa ruudussa näkyy pelattavan pelin lisäksi yleensä myös pelaaja. Pelistriimien suosiota selittää osittain digitaalisen pelaamisen suosio sinänsä, mutta osittain myös lähetysten interaktiivisuus. Lähettäjällä ja katsojalla on lähes aina mahdollisuus kommunikoida striimilähetyksen aikana. Suositutut striimauspalvelut, kuten Twitch ja YouTube, tarjoavatkin chat-mahdollisuuden katsojien kanssa. Katsojalle on paljon mielenkiintoisempaa ja palkitsevampaa, kun striimaaja reagoi hänen kommentteihinsa. Ja vaikka lähetystä tekevä pelaaja ei ehtisikään reagoida, voi keskustelua käydä chatissa reaaliaikaisesti muiden katsojien kanssa.



Yksittäinen striimikanava voi olla yhteisö, jossa on tietyt, usein osin kirjoittamattomat säännöt. Tähän yhteisöön kuuluminen luo samanlaista sisältöä elämään kuin mikä tahansa muukin yhteisö.

Hyvässä striimissä näkyy striimaajan persoonallinen ote. Striimin tekijän persoona onkin tärkein syy, miksi striimiä seurataan tai miksi kiinnostus striimiin säilyy. Striimaaja henkilönä määrittelee pitkälti kanavan yleisen tunnelman, säännöt ja käytännöt. Mitä aktiivisempi lähetyksen tekijä, sitä mielenkiintoisempi hän on. Tunteiden näyttäminen ja reaktiot erilaisiin tilanteisiin ovat nekin tärkeitä seuraajille.

Striimaaminen on vahvasti osa nuorten ja vanhemmankin polven ajanviettoa, kommunikaatiota ja harrastamista. Striimaaminen tarjoaa hyvin paljon erilaisia mahdollisuuksia toteuttaa itseään luomalla omanlaistaan sisältöä. Osa striimeistä kiinnostuneista tyytyy seuraajan rooliin ja käyttää striimejä tutustuakseen esimerkiksi uuteen peliin tai uusiin ihmisiin. Aktiivisempaa roolia voi hakea vähitellen. Monet tunnetut striimaajat kysyvät tuttuja tai pitkäaikaisia luottofaneja pelaamaan kanssaan tai auttamaan chatin hallinnassa.



Yhteisöllisyys

Yhteisö voidaan määritellä esimerkiksi yhteisen harrastuksen tai ajatusmaailman perusteella. Näitä voivat esimerkiksi olla nuorisotilassa toimiva elokuva-, bändi- tai ompelukerho. Yhteisön tarkoituksena on lähtökohtaisesti kerätä saman henkisiä ihmisiä yhteen. Yhdessä tekemisen ohessa voidaan käydä niin iloisia kuin vakavampiakin keskusteluita.

Yhteisön oma kulttuuri muodostuu erilaisista tunnusmerkeistä sekä useasta eri alalajista, monenlaisista kuluttajapersoonista ja yhteisöistä. Tuottajat eli tässä tapauksessa lähetysten tekijät tarvitsevat toimiakseen kuluttajia, jotka videomaailmassa ovat katsojia. Striimikulttuuri muodostuu heidän yhteistoiminnastaan, jossa on mukana useita erilaisia tekijöitä ja kuluttajia.

Kaikkia striimikulttuurissa mukana olevia yhdistää intohimo samaa asiaa kohtaan. Striimejä tuotetaan ja kulutetaan itsenäisesti luotujen sääntöjen ja etiketin puitteissa. Toimintaa kuitenkin säännöstelee myös Suomen laki, jonka ohjeistukset ulottuvat useimmiten tekijänoikeuksiin sekä esimerkiksi rahankeräykseen. Maakohtaisten lakien lisäksi palveluilla on omia käyttöehtoja.

Striimin seuraajien mielenkiinnon kohteena voi aluksi olla pelattava peli, mutta tilanteessa on paljon mahdollisuuksia sosiaaliseen kanssakäymiseen. Striimissä katsojana mukana oleva voi murtaa jään jo pelkästään olemalla mukana striimilähetyksessä. Hän on tällöin astunut kulttuurisesti muiden kanssa samalle tasolle.
Striimikulttuurin syvyys nuorisokulttuurina pitää hyväksyä. Samalla sille pitää antaa arvostusta ja tilaa kasvatuksellisista näkökulmista. Nuoret ovat ottaneet striimikulttuurin omakseen niin tekijöinä kuin kuluttajinakin.

Yhteisön peruspilarina ovat yhdessä oppiminen, yhteisten sääntöjen luominen, tasa-arvoisuus ja toisten kunnioittaminen. Jokaisella yhteisössä mukana olevalla pitää olla turvallinen olo. Striimikulttuurin ympärille muodostuva yhteisöllisyys sekä yhteisökasvatus toimivat samalla tavalla kuin muissakin ryhmissä. Erottavana tekijänä on kuitenkin se, että ihmiset kohdataan nettimaailmassa.

Suoratoistopalveluita voidaan itsessään pitää isona yhteisönä. Pelaamista, suoratoistamista ja ylipäätänsä pelikulttuuria voidaan pitää elämäntapana sekä eräänlaisena aatteena. Saman henkisten ihmisten kokoontuessa yhteen saman asian äärelle muodostuu yhteisö.

Katsojat

Henkilön, joka ei ole aikaisemmin tutustunut striimauksen ympärillä olevaan kulttuuriin, voi olla vaikea ymmärtää miksi striimien tekijät haluavat lähettää omaa pelikuvaansa muille. Joskus voi olla hankalaa myös ymmärtää, miksi kukaan haluaa katsoa, kun joku toinen pelaa. Asiaa voi kuitenkin tarkastella seuraavien kysymysten kautta: “Miksi kukaan haluaa katsoa SM-liigan otteluita?” tai “ Miksi joku haluaa katsoa lauluohjelmaa?”.







Loppujen lopuksi kyseessä on jonkun toisen tuottama ohjelma. Televisiossa näytetään ohjelmia, joiden tekemiseen on tarvittu tuotantoyhtiö ja monia välikäsiä ennen kuin ohjelma on katsojien saatavilla. Nettiin kuka tahansa voi tuottaa mitä haluaa, ilman esimerkiksi televisiokanavien asettamia ehtoja.

Asiaa on tiedusteltu jonkin verran nuorilta kasvatusalan ammattilaisten toimesta. Lähes kaikki nuoret mainitsivat samankaltaisia syitä; halu tutustua uusiin ihmisiin sekä olla sosiaalinen striimien kautta joko lähettäjänä tai katsojana. Moni olikin löytänyt uusia tuttavia ja kavereita striimien kautta.

Osa katsojista pitää yhteisöllisyyttä tärkeänä tekijänä striimikulttuurissa. On kuitenkin striimaajia ja katsojia, joita keskustelut ja yhteisön luominen ei kiinnosta. Jokaisen katsojan asema on yksilöllinen, mutta katsojien osallistuminen lähetykseen on usein rajattu striimissä näkyvään chattiin. Muitakin interaktiivisia elementtejä on mahdollista sisällyttää lähetykseen, kuten vaikkapa mahdollisuus osallistua pelihahmojen ohjaukseen, mutta ne ovat harvinaisempia.

Striimien tekijät ja tavoittavuus

Twitch on kirjoitushetkellä suosituin striimauspalvelu. Helmikuussa 2018 Twitchissä katsottiin yhteensä 355 miljoonaa minuuttia lähetyksiä. Kuukausittain palvelu keräsi yli 2 miljoonaa striimaajaa, ja päivittäin palvelua käytti yli 15 miljoonaa käyttäjää. Määrät ovat suuria, ja selkeätä kasvua tapahtuu vuosittain muun muassa Twitch-palvelun parissa. Myös YouTube Gaming kasvaa jatkuvasti.

Striimaaminen on kulttuurisesti vahva ja paikallisia eroavaisuuksia on hyvin vähän. Isoissa maissa katsojaluvut voivat olla pienempiä maita suurempia, mutta yleensä suosio liittyy striimauskieleen. Englanniksi lähetyksiä tekevät ovat helpommin lähestyttäviä, sillä valtavirtakielen puhuminen voi kerätä katsojia ympäri maailmaa. Suomeksi striimaavat menestyvät lähinnä Suomessa. Käyttökielellä ei kuitenkaan ole väliä silloin, jos haluaa tavoittaa vain Suomessa asuvia henkilöitä. Useat striimaajat tekevät lähetyksiä nykyään myös monikielisesti. Käytössä saattaa olla esimerkiksi suomi, ruotsi ja englanti. Muita kieliä voivat olla myös saamelaiskielet, venäjä ja arabia.

Suomi on verrattain pieni maa, mutta täällä on vahva videoiden ja omien lähetysten tekemisen kulttuuri. Tästä kertoo vuosittain järjestettävät Tubecon ja Assembly sekä muut vastaavat tapahtumat. Näiden rinnalla tärkeitä ovat myös paikallisesti järjestetyt pienemmät tapahtumat, joihin osallistuu paikallisia toimijoita tai faneja.

Striimaajat ja tubettajat ovat ottaneet selkeän roolin yhä useammassa tapahtumassa muun muassa erilaisten meet & greet -tilaisuuksien, fanien kanssa yhdessä pelaamisen ja erilaisten striiminurkkausten muodossa. Nurkkauksissa tunnetut striimaajat tekevät suoratoistolähetyksiä tapahtuman yhteydessä. Näiden lisäksi yhteisöllisyys ja vahva kulttuuri näkyvät internetin keskustelupalstoilla, tekijöiden omilla somekanavilla sekä mahdollisella striimaajan henkilökohtaisella Discord-kanavalla.

Yhteisöllisyyttä voidaan korostaa myös mahdollisilla fanituotteilla tai esimerkiksi Twitchiin saatavilla hymiöillä, eli emojeilla. Emojeita taas voidaan käyttää toisten striimaajien keskusteluissa, jolloin ne vahvistavat yhteisöllisyyttä.

Joukosta löytyy monenlaista käyttäjää ja tekijää. Joku saattaa toimia esimerkiksi katsojan sekä lähettäjän roolissa. Toinen taas saattaa haluta olla pelkkä katsoja, eikä häntä välttämättä kiinnosta striimaaminen ollenkaan. Striimikulttuurissa roolit voivat myös vaihtua nopeasti katsojasta tekijään. Tämä johtuu muun muassa laitteiden alentuneesta hintatasosta ja aloittamisen helppoudesta.

Sanaton ja sanallinen viestintä lähetyksissä

Internetin keskusteluissa kappa tarkoittaa harvoin ikkunaan laitettavaa kappaverhoa. Nettikieli, tai oikeastaan slangi, on laaja oma kulttuurinsa, johon perehtymiseen tarvitaan aikaa ja keskustelun seuraamista. Slangia käytetään monessa eri nettipalvelussa, mistä se on osittain siirtynyt myös puhekieleen.







Näitkö oudon hymiön Twitchin keskustelussa? Et tiedä mitä se tarkoittaa, mutta muut käyttävät sitä aktiivisesti? Ei hätää. On normaalia, että internetkulttuurissa käytetään paljon hymiöitä, GIF:ejä ja meemejä. Ne ovat saaneet alkunsa aina ihmisestä, hahmosta, tapahtumasta tai tilanteesta.

Meemejä käytetään sanallisen viestinnän korvikkeena, jatkona tai tehostekeinona. Useimmiten ne kertovat enemmän kuin sanallinen viestintä. Ongelmana kuitenkin on, että jos et ymmärrä mitä hymiö tai meemi tarkoittaa, voi keskustelun seuraaminen olla hankalaa. Vaihtoehtoisesti väärinkäytettynä ne voivat kääntyä käyttäjää vastaan tai käyttäjä voidaan ymmärtää väärin.

Knowyourmeme.com-sivustolta voit etsiä niin hymiöitä ja meemien selityksiä.

Kirjoitetut ja kirjoittamattomat säännöt

Yhteisöllisyydessä on tärkeää, että joukko toimii yhdessä samojen periaatteiden ja sääntöjen mukaan. Videopalveluissa on olemassa yleiset säännöt, jotka pohjautuvat lähinnä normaaleihin käyttäytymismalleihin. Säännöillä lähtökohtaisesti kontrolloidaan tekijöiden tuottamaa materiaalia, mutta käyttöehdot koskevat myös kuluttajia.

Useimmissa palveluissa on tiukka kuri. Esimerkiksi tekijänoikeuksia rikkovien videoiden lataajat voivat saada palvelussa huomautuksia, jotka saattavat pahimmillaan johtaa käyttäjätilin jäädytykseen. Katsojille voidaan myös jakaa banneja, eli keskusteluista poissulkemisia huonon käytöksen takia. Säännöillä ehkäistään myös vääränlaisen materiaalin, kuten liian paljastavaa pintaa sisältävien videoiden julkaisu palveluissa. Näiden lisäksi palveluissa on yleensä liuta muita käyttöehtoja, joilla selvennetään palvelun käytön ehtoja. Pelkästään Twitchissä on 14 erilaista ohjeistusta esimerkiksi markkinointiin ja rahan tienaamiseen liittyen.

Palveluntarjoajien ehtojen lisäksi useat striimaajat luovat omia sääntöjä kanavalleen. Säännöt ovat verrattavissa ohjeistuksiin, joita tehdään nuorisotiloissa yhdessä nuorten kanssa. Kanavan keskustelijalta odotetaan hyvän tavan mukaista käyttäytymistä. Tämä pitää sisällään sen, että keskustelu pidetään asiallisena ja ketään ei kiusata. Striimaajat myös usein haluavat, että keskustelijat eivät paljastaisi tarinapelin sisältöä muille katsojille tai kysyisi toistuvasti samoja kysymyksiä. Yleisesti katsojaan luotetaan, että hän osaa käyttäytyä fiksusti. Keskustelun pitäminen asiallisena on viisasta, sillä huonosti käyttäytyvät keskustelijat eivät ole hyväksi kanavalle tai muille katsojille.

Kirjoittamattomia sääntöjä voi olla paljonkin. Ongelma on, että esimerkiksi uusi katsoja ei voi tietää, miten yhteisö toimii saapuessaan kanavalle. Nämä säännöt opitaan vasta, kun ryhmässä on vietetty enemmän aikaa ja uusi tulokas on tutustunut yhteisöön ja vanhat katsojat taas tuoreeseen henkilöön.





Kanavilla on myös nähtävissä tekijöiden ja katsojien välistä keskinäistä huulen heittoa ja huumoria. Nämä yritetään yleensä pitää aina soveliaisuuden rajoissa niin, että ne noudattavat hyviä käytöstapoja. Joidenkin käyttäjien kanavilla kuitenkin hiljaa hyväksytään esimerkiksi syrjintää tai rasismia. Useimmiten tällaista loukkaavaa käytöstä ei kuitenkaan hyväksytä. Lähetyksen tekijällä on päävastuu siitä, millainen kanava on käytöksen suhteen.

Rääväsuu-striimaajan huono huumori ja kielenkäyttö tarttuu myös katsojiin, jolloin myös katsojat saattavat alkaa käyttäytymään huonosti. Katsojan näkökulmasta striimaaja ikään kuin hyväksyy ja ruokkii huonoa käytösmallia. Tilannetta voisi verrata siihen, että kasvattaja sallisi nuorten kiroilun, rasismin ja huonon käyttäytymisen ja samalla vielä itse toimisi käytöstapojen vastaisesti. Kukaan ei halua olla nuorisotilassa, jossa käyttäydytään huonosti.

Tunnetuimpien striimaajien kanavat ja keskustelut voivat olla värikästä kielenkäytöltään ja niissä voidaan nähdä erittäin rasistisiakin kommentteja. Aloittelevan striimaajan on näin ollen syytä miettiä, mitä sääntöjä kanavalle luodaan ja kuka niiden noudattamisesta huolehtii.

Striimiopas.fi on Verken julkaisema ja nuorisotyön toimijoiden kanssa yhdessä kirjoitettu, nuorisotyöllinen menetelmäopas verkossa. Striimiopas sukeltaa syvälle teknisiin ja kulttuurisiin striimauksen piirteisiin. Tämän luvun teksti on muokattu Striimioppaasta alkuperäisten kirjoittajien toimesta.





Heikki Marjomaa

Pelimekaniikan ja -grafiikan arvioinnista kulttuuriseen sisällön analyysiin

Pelit voidaan nähdä uutena tarinankerronnan muotona ja seuraavana askeleena kerronnallisen kulttuurin kehityksessä. Pelien arviointi julkaisuissa ja arvosteluissa sekä niiden sisältöihin kohdistuva kritiikki eroavat kuitenkin suuresti verrattaessa esimerkiksi kirjallisuuteen ja elokuviin. Peleissä on paljon sellaista arvioitavaa, jota esimerkiksi kirjallisuudesta tai elokuvista puuttuu. Pelejä arvioitaessa kiinnitetään usein huomioita ulkoasuun tai pelin käyttöliittymän sujuvuuteen. Ongelma kuitenkin muodostuu, kun nämä peleille ominaiset asiat jäävät ainoaksi arvioitavaksi osa-alueeksi peliä arvioitaessa.





Miksi pelien arvioimisen muodolla on väliä?

Pelit ansaitsevat teoksina samanlaista kulttuurisen sisällön arvioivaa tarkastelua kuin muutkin tarinankerronnan muodot. Esimerkiksi juonen uskottavuus, suvantokohtien pituus, tarinan kaari, todentuntuisuus, leikkaus, koskettavuus, ohjaus, äänimaisemat ja musiikki ovat myös peleissä tärkeitä kokonaisuuksia. Niiden huomioimisessa voimmekin odottaa kasvua pelien vakiinnuttaessa asemaansa tarinamuotoina ja itsenäisinä kulttuuriteoksina. Voimmekin ajatella arvostelijoiden suhtautumisen muutoksen olevan edellytys sille, että pelit saavat niiden ansaitsemaa arvostusta kulttuurimuotona ja monipuolisen ilmaisun alustana. Pelien merkittävyys kulttuurimuotona on jo yleisesti tunnustettua kulttuurintutkimuksen kentällä.

Pelit-lehteen kirjoittanut vapaa kirjoittaja Aleksandr Manzos on kirjoitti erinomaisesti peliarvosteluista Suomen Arvostelijain Liiton Kritiikin Uutiset-verkkolehteen [1].

> *Kysymys pelikritiikin olemuksesta on monella tapaa hankala. Usein toistettu klisee kertoo, että videopelit ovat nuori media, joka hakee edelleen muotoaan. Siksi eri toimijoilla on merkittävän erilaisia näkemyksiä siitä, mitä pelit ovat: viihdettä, interaktiivista taidetta, urheilua tai muuta. Tämä heijastuu siihen, kuinka niitä käsitellään. Modernin videopelin voi sanoa syntyneen 1970–80-lukujen vaihteessa Space Invadersin ja Pac-Manin kaltaisten kolikkopelien myötä. Samoihin aikoihin ilmaantuivat ensimmäiset kunnon kotipelikoneet, kuten Apple II ja Atari 2600. Pelintekijät joutuivat taistelemaan alkeellisen tekniikan rajoituksia vastaan, mutta se teki jokaisesta edistysaskeleesta tapauksen. Uusia genrejä ja tapoja kehittää pelejä ilmestyi koko ajan.*
>
> *Kun sen ajan pelikulttuurista lähdettiin kirjoittamaan, keskiöön nousi luontevasti pelin tarjoama ”tekeminen” ja sen tekninen toteutus. Kun Ian Bell ja David Braben julkaisivat Eliten vuonna 1984, huomio kiinnittyi siihen, että siinä lenneltiin kolmiulotteisessa avaruudessa, jossa oli lukuisia vierailtavia planeettoja. Oli niin ihmeellistä kokea jotain tällaista pelimuodossa, että sisällön kuvailu riitti pitkälti kritiikiksi. Arvioissa saatettiin myös antaa omat arvosanat äänille ja grafiikalle. Pelikritiikki syntyi tavallaan kuluttaja-arviona.*

Manzosin Kritiikin Uutisille esittämä huomio siitä, että pelikritiikki on syntynyt kuluttajalle eräänlaisena tuotearviona, on hyvin silmiä avaava. Jos samankaltaista arviointimetodia sovellettaisiin perinteisemmässä tarinamediassa, saisimme lukea arvosteluja kirjojen painojäljestä, fontin ja marginaalin koosta sekä elokuvien väreistä, äänen kuuluvuudesta, kuvasuhteesta ja niin edelleen. Tällaiset ulkoiseen esineeseen ja tekniseen esitystapaan liittyvät arviot ovat kuitenkin jo näiden medioiden osalta jääneet suuremmalti osin historiaan. Nykyään itse teoksen katsotaan sijaitsevan sisällöissä, esimerkkinä vaikkapa Mika Waltarin Sinuhe Egyptiläinen, joka on lähtökohtaisesti sama kirja, vaikka fontti, marginaalin koko tai paperin paksuus vaihtuisikin.

Digitaalisten pelien suhteen asia on monimutkaisempi. Pelit laaditaan ja julkaistaan pelilaitetta silmällä pitäen. Saman niminen peli saattaa kokemuksena olla hyvinkin erilainen eri alustoilla pelilaitteen teknisistä ominaisuuksista riippuen. Lisäksi joillekin peleille on julkaistu niin kutsuttua alustakohtaista yksinoikeussisältöä, jotka pelaaja pääsee kokemaan vain kyseisellä laitteella pelattaessa. Sama teos ei siis olekaan sama teos pelialustan vaihtuessa, vaikka julkaisija, tekijä ja nimi ovat samoja. Tämä aiheuttaa sekavuutta myös pelejä arvosteltaessa. Myös pelitarinaa on haastavaa arvioida, kun epälineaariselle tarinankerronnalle ominaisesti tarina saattaa olla kahdella peräkkäisellä kerralla täysin erilainen riippuen pelaajan tekemistä valinnoista pelin sisällä.

Mitä sitten on tärkeää ja olennaista arvioida?

Pelejä arvioitaessa kokemukset siitä, mikä on pelin kokijalle olennaista ja tärkeää vaihtelevat melko paljon. Myös Manzos huomioi tämän artikkelissaan [1]:

> *Jollekin on tärkeää ruudunpäivityksen nopeus eli kuinka sulavasti peli pyörii. Toinen haluaa tietää, onko mukana vapaehtoista sivutekemistä tai mahdollisuus läpäistä peli uudestaan eri tavalla. Kolmas miettii, tuleeko peli muuttumaan päivitysten myötä ja pitääkö niistä maksaa (ts. suljetaanko osa sisällöstä erillisen maksumuurin taakse). Tällaiset seikat eivät kuulu sen piiriin, mitä kulttuurikritiikissä on tapana puida, mutta niitä oletetaan olevan jossain määrin pelikritiikissä.*





Pelien arviointiin ei siis ole kehittynyt yleisesti vakinaistunutta järjestelmää ja aihealueita, joihin kiinnitettäisiin huomiota joka kerta, kun peliä tarkastellaan arvioivasti. Tästä syntyy tilanne, jossa eri arvostelijoiden peliarviot eivät ole keskenään vertailukelpoisia tai lähellekään samanmuotoisia. Myös tämä on omiaan sotkemaan yleistä konsensusta siitä, onko peli teoksena hyvä vai ei. Vastaus on tulkinnanvarainen ja subjektiivisesti riippuvainen pelaajan kulttuurisesta mausta. Peliarvioiden läpikahlaaminen juuri itselle relevantin tiedon perässä on melko työlästä, kun jokainen arvio pitää lukea kokonaan läpi saadakseen käsityksen siitä, mitä arvioija on juuri tässä arvostelussa itse asiassa arvioinut.

Vakiintuneista arviointikriteereistä hyvänä esimerkkinä voidaan pitää vaikkapa elokuvien Oscar-palkintojen kategorioita. Niitä on nykyään yhteensä 24. Parhaan elokuvan ja parhaan ohjaajan Oscarit on jaettu jo vuodesta 1927 lähtien. Vuosien varrella kategorioita on tullut lisää, mutta kriteerit niille ovat säilyneet melko lailla samana. Jos elokuvien tekniikka tai kulttuuri elokuvan ympärillä kehittyy niin paljon, että tarvitaan uusia kategorioita, niin niitä luodaan.

Pelien suhteen on samanlaista liikehdintää kyllä olemassa. The Game Awards -gaalassa palkitaan vuosittain pelejä 22 jurykategorialla. Näitä kategorioita tarkastelemalla huomaa, että vaikka mukana on luonnolliset ”Vuoden peli” ja ”Paras ohjaus”, löytyy kategorioista myös erikoisempia osumia. Esimerkiksi peleille jaetaan palkintoja lajityypeittäin ja alustoittain. Elokuvien suhteen tällainen jako tuntuisi hieman erikoiselta. Kyse tosiaan kuitenkin on hyvin erilaisista medioista. Video Game Awards on palkintona verrattain nuori ja peliala muuttuu niin nopeasti, että palkintokategoriat varmasti elävät edelleen.

Oscar-palkinnot

Elokuva
Miespääosa
Miessivuosa
Naispääosa
Naissivuosa
Animaatioelokuva
Lavastus
Kuvaus
Puvustus
Ohjaus
Dokumentti
Lyhytdokumentti
Leikkaus
Vieraskielinen elokuva
Maskeeraus
Musiikki
Kappale
Sovitettu käsikirjoitus
Alkuperäinen käsikirjoitus
Lyhytanimaatio
Lyhytelokuva
Äänitehosteet
Äänitys
Erikoistehosteet

The Game Awards

Indie peli
Indie debyytti peli
Jatkuva peli
Käsikonsolipeli
Mobiilipeli
Moninpeli
Musiikki
Näyttely
Ohjaus
Opiskelijoiden kehittämä peli
Perhepeli
Roolipeli
Strategiapeli
Taiteellinen ohjaus
Tarinankerronta
Toimintapeli
Toimintaseikkailupeli
Urheilu- tai autopeli
VR/AR peli
Vuoden peli
Yhteiskunnallinen vaikuttavuus
Äänisuunnittelu





Nykytilanne ja tulevaisuus

Nykyisin pelejä arvioidaan onneksi myös muuten kuin pelkkinä toimivina tai toimimattomina ohjelmina. Taiteellisten arvojen nostaessa päätään myös digitaalisessa kerronnassa on syntynyt kasvava tarve arvostella pelitarinoiden ja -teosten taiteellisia merkityksiä. Tämän kaltaisen arvioiden kysyntää lisää peliharrastuksen popularisoituminen sekä se, että peleistä nauttiva kulttuurin kuluttaja osaa olla vaativampi sisältöjen suhteen. Pelien aiheet ovat myös kokeneet jonkinlaisen vapautumisen 2000-luvulla. Peliä voidaan nykyään ajatella hyvillä mielin interaktiivisen taiteen ja tarinoiden alustana vakavimmillekin aiheille. Palataan vielä kerran Manzoksen artikkeliin [1]:

> *2000-luvulla on lisääntynyt pelikritiikki, joka nojaa taiteentutkimukselliseen lähestymistapaan. Siinä pelin mekaaninen ja tekninen sisältö muuttuu alisteiseksi sille, mitä peli yrittää välittää; Grand Theft Auto ei ole hiekkalaatikko, jossa leikitään gangsteria, vaan nykykulttuurin peili. Bioshock ei ole tunnelmallinen matka art deco -henkiseen kaupunkiutopiaan, vaan vastine Ayn Randin jättiromaanille Atlas Shrugged. Pelistä tulee se kuuluisa teksti, josta haetaan merkityksiä – usein esimerkiksi taide- tai yhteiskuntateorian avulla.*
>
> *.. Onko kuluttaja-arvioihin tottunut yleisö valmis taiteentutkimukselliseen ja yhteiskuntateoreettiseen lähestymistapaan? Nettikommenttien perusteella vaikuttaa, että ei. Entä ovatko itse pelit valmiita?*

Pelikulttuurin sisällä on vielä paljon tehtävää, jotta kulttuurianalyyttinen suhtautuminen peleihin saa enemmän sijaa mediakeskusteluissa. Pelit tullaan näkemään jo muutaman vuoden sisällä arvokkaana lisänä kulttuurisessa jatkumossa. Tämän seurauksena julkaisujen laatu paranee, mutta myös tarjonta laajenee. Jo nyt pelejä on tarjolla melkeinpä aiheesta kuin aiheesta. Kymmenen vuoden päästä pelityyppejä on varmasti vielä paljon enemmän. Itse ainakin odottelen sitä ja seuraan kehitystä mielenkiinnolla.

Lähteet

[1] Manzos, A. Pelikritiikin muuttuvat kasvot. 2017. Saatavissa: https://www.kritiikinuutiset.fi/2017/08/30/muuttuva-pelikritiikki/



Anna Kaija

Pelien tarinankerronta

Peleissä tarinankerronnalliset elementit voivat olla tärkeä osa kokemusta. Sen rinnalla tärkeitä ovat myös asiat, joita pelissä pääsee tekemään tarinan ulkopuolella. Peleissä tarinoita kerrotaan yhdistämällä kirjoitettua tekstiä, kuvaa ja ääntä. Aivan kuten vaikkapa elokuvissa, tarinallisissa peleissäkin dialogi on monesti tärkeä osa pelin tarinaa.

Pelit kertovat ja kuljettavat tarinaa usein monipuolisemmin kuin perinteisemmät kerronnallisen kulttuurin muodot. Saattaa esimerkiksi olla niin, että tarinaa ei kerrota suoraan, vaan pelaajan on itse pääteltävä se ainoastaan pelin tarjoamien vihjeiden perusteella. Tarinallisuus ei kuitenkaan välttämättä edes ole jokaisessa peleissä keskeinen elementti. Sitä voidaan myös käyttää kevyempänä syyn antajana pelissä suoritettaville tehtäville.

Elokuvat eivät aikoinaan peloista huolimatta syrjäyttäneet kirjoja, eivätkä pelit tule syrjäyttämään vanhempia kerrontamuotoja. Tarinankerronta rikastuu uusien tarinamedioiden tullessa tarjolle. Lisäksi tarinalliset materiaalit ovat usein hyödynnettävissä ristiin. Aivan kuten kirjoista tehdään elokuvia, voidaan elokuvista ja kirjoista tehdä pelejä tai peleistä kirjoja ja elokuvia.

Roolipelielementtejä sisältävistä avoimen maailman pelitarinoista löytyy usein pääjuoni, jonka varaan pelin tarinankerrontaa rakennetaan. Pelin edetessä suoritettavat tehtävät avaavat pelaajalle tätä juonta pikkuhiljaa samankaltaisesti kuin kirjoissa ja elokuvissakin. Peleissä pääjuonen loppuminen ei aina merkitse pelin päättymistä. Sen sijaan sivujuonet ja niihin liittyvät erilaiset tehtävät tarjoavat rutkasti tekemistä vielä pääjuonen päättymisen jälkeenkin. Pelaaja voi itse valita, haluaako hän suorittaa sivutehtäviä pääjuonen rinnalla vai vasta sen läpäisyn jälkeen. Joihinkin peleihin saattaa myös avautua lisää tekemistä palkinnoksi pääjuonen läpäisystä.





Peleissä sivujuonet eivät aina välttämättä tue pääjuonta. Sivujuonet voivat olla kokonaan irrallaan pääjuonesta, jolloin niiden tarkoitus on tarjota pelaajalle lisää tekemistä ja saada hänet viettämään enemmän aikaa pelin parissa. Sivujuonet saattavat myös paljastaa pelimaailmasta tai pelin henkilöhahmoista asioita, jotka pelkkää pääjuonta seuraamalla eivät koskaan tulisi ilmi. Pääjuonen läpäisemiseksi nämä tiedot eivät ole välttämättömiä, mutta ne voivat tehdä pelaajalle maailmasta ja henkilöhahmoista entistä mielenkiintoisempia ja kokemuksesta syvemmän. Tällä tavoin sivujuonien pelaaminen monipuolistaa tarinaa. Tästä johtuen osa pelaajista pyrkii suorittamaan peleissä kaiken mahdollisen sisällön. Toiset taas eivät ole kiinnostuneita lisäsisällöstä, jolloin heidän pelikokemuksensa muodostuu erilaiseksi kuin niiden, jotka ovat tehneet pelissä kaiken mahdollisen.

Tarinankerrontaa hienovaraisin vihjein

Kaikissa peleissä ei ole suoraan kerrottua tarinaa, vaan pelaaja voi päätellä tapahtumat kuva- ja äänimaailman kautta. Peliä on tällöin mahdollista pelata hyvin vähäisellä juonen huomioimisella, mutta tarinasta kiinnostuneet voivat löytää pelimaailmasta siitä vihjeitä. Tällaisia vihjeitä voivat sisältää esimerkiksi pelimaailman rakennusten seinillä olevat kuvat tai maailmasta löytyvien esineiden kuvaustekstit. Pelaajan itsensä arvioitavaksi jää, ovatko kuvatut asiat tapahtumia merkityksellisempiä vai eivät. Pelimaailman henkilöhahmojen elekieli ja ilmeet voivat nekin täydentää pelitapahtumia, mutta jos sanallista viestiä ei ole, pelaajan on itse tulkittava, mitä hahmot yrittävät hänelle sanoa. Täsmälleen samasta pelitilanteesta virinneitä erilaisia tulkintoja löytää videomuotoisena spekulointina internetistä.

Äänimaailma tai peliohjaimen värinä voi vihjata esimerkiksi uhkaavasta tilanteesta tai pelihahmon tunnetilasta. Nämä eri aisteja hyödyntävät viestit ovat usein hyvin tulkinnanvaraisia. Näin ollen pelin tarinasta ei muodostu vain yhtä “oikeaa” kuvaa, vaan tulkintoja on yhtä monta kuin pelaajiakin. Pelatessaan pelin uudelleen pelaaja voi myös havaita asioita, joita ei ensimmäisellä kerralla huomannut. Voi olla jopa niin, että näitä havaittuja asioita ei ollut pelissä ensimmäisellä pelikerralla lainkaan. Kun pelimaailmasta löytää itselleen jotain uutta tai pääsee todistamaan tapahtumaa, jota ei edellisellä kerralla nähnyt, saattaa pelaajan mieleensä muodostama tarina muuttua.



TV:stä ja elokuvista tuttuja ilmiöitä pelijulkaisuissa

Jotkut pelit keskittyvät niin vahvasti lineaariseen tarinankerrontaan suvanto- ja huippukohtineen, että niiden voi kokea muistuttavan kerronnaltaan enemmänkin elokuvia tai tv-sarjoja. Tällaiset pelit voidaan julkaista episodeissa, joissa riittää pelattavaa muutamaksi tunniksi per jakso. Toisin kuin tv-sarjojen kohdalla, jaksot eivät ilmesty viikoittain, vaan niiden välissä voi olla useita kuukausia. Pelin tarina jää episodin lopussa usein jännittävään kohtaan, jotta pelaaja saadaan hankkimaan myös seuraava jakso sen ilmestyessä. Osa pelaajista hankkii tällaiset pelit vasta kun kaikki jaksot on julkaistu, jotta he saavat pelata koko tarinan yhteen putkeen.





Kerronnaltaan eniten elokuvia muistuttavat pelit eivät ilmesty jaksoissa, vaan pelin voi ostaa kokonaisena. Joskin näillä peleillä on monesti esi- tai jatko-osia kuten valkokankaan serkuillaankin. Elokuvia ja TV-sarjoja muistuttavien pelien kerronnallisia yhteispiirteitä ovat runsas henkilöhahmojen välinen dialogi ja juonen kuljettaminen sivusta seurattavien välivideoiden avulla. Tällöin välivideoita ympäröivä juoni ja pelilliset osuudet tukevat tarinaa eivätkä toimi siitä irrallaan. Pelin tarinasta ei siis voi saada kunnollista kokonaiskuvaa pelkkien välivideoiden perusteella, vaan juonta pitää seurata myös pelillisten osien aikana.

Joissakin peleissä kerrotaan tarinaa hahmon päänsisäisin ajatuksin, jotka esitetään pelaajalle ääninäyteltynä monologina. Yleistä tällainen kerronta on varsinkin Visual Novel -tyyppisillä peleillä, jotka eivät välttämättä sisällä lainkaan liikkuvaa kuvaa, vaan ovat kuin digitaalisia kuvakirjoja, joiden tarinaa pelaaja lukee tai kuuntelee ääninäyteltynä. Näissä peleissä käytetään usein tilanteeseen sopivaa musiikkia kuvan, tekstin ja ääninäyttelyn tukena.

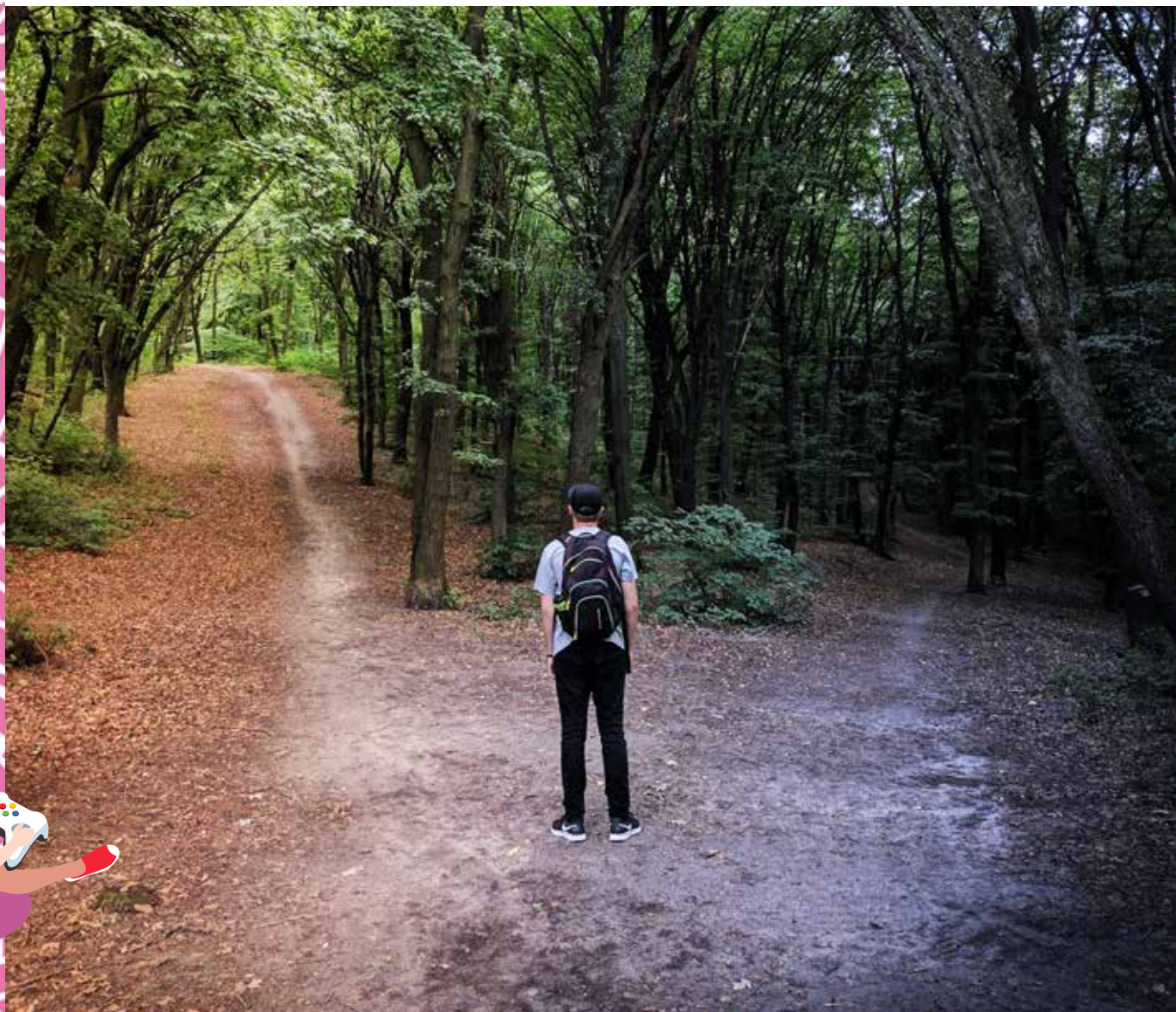
Pelit hyödyntävät ja yhdistelevät perinteisemmän kerrontakulttuurin muotoja, mutta myös täydentävät ja laajentavat niitä. Elokuvista, tv-sarjoista ja kirjoista tuttuihin keinoihin kertoa tarinaa lisätään osallisuutta, kun pelaaja suorittaa pelin antamia tehtäviä tai esimerkiksi tekee valintoja, jotka vaikuttavat tarinan kulkuun.

Pelaaja = Ohjaaja

Elokuvia katsoessa tai kirjaa lukiessa ei kokijalla ole muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta mahdollisuutta vaikuttaa tarinan tapahtumiin. Tässä piilee eräs pelitarinoiden ainutlaatuisimmista piirteistä. Peleissä eteneminen edellyttää lähtökohtaisesti suoraa vuorovaikutusta pelin kanssa. Peleissä tarina ei välttämättä etene lainkaan, ellei pelaaja tee pelimaailmassa itse jotain. Esimerkiksi eteenpäin päästäkseen täytyy korjata jokin rikkinäinen esine, siirtyä pelimaailmassa toiseen paikkaan tai keskustella oikean henkilöhahmon kanssa. Pelissä aiemmin tapahtuneet asiat antavat usein vihjeitä siitä, mitä pelaajan tulisi tehdä päästäkseen eteenpäin.

Peleissä myös vaikutusmahdollisuudet tarinaan itseensä lisääntyvät, kun tarinan kokijalle tarjotaan erilaisia vaikutusmahdollisuuksia, jotka vaikuttavat juoneen.

Tällaisia voivat olla vaikkapa mahdollisuus valita, miten päähenkilö vastaa hänelle esitettyihin kysymyksiin tai miten hän toimii eteen tulevassa pelitilanteessa. Pelaaja voi joutua esimerkiksi päättämään, auttaako hän pelissä esiintyvää henkilöhahmoa tiukassa tilanteessa vai pakeneeko paikalta. Ratkaisu saattaa vaikuttaa radikaalisti siihen, mitä pelissä myöhemmin tapahtuu tai miten pelin muut henkilöhahmot jatkossa suhtautuvat pelaajan hahmoon. Toisinaan pelaajan tekemät erilaiset valinnat saavat aikaan vain pieniä muutoksia tarinassa, mutta on myös pelejä, joissa valinnat voivat muuttaa tarinan loppuratkaisun kokonaan.







Epälineaarisuuden tullessa mukaan kuvaan voi pelin tarina haarautua moneen eri suuntaan. Syntyy ikään kuin puumainen tarinakudos. Tämä johtaa siihen, että erilaisia valintoja tekevät pelaajat näkevät tarinasta erilaiset versiot. Valintoja sisältävien pelien käsikirjoituksista muodostuu peliä tehtäessä erittäin pitkiä, koska tarinan jokainen mahdollinen vaihtoehto on käsikirjoitettava peliin sisään, vaikka yksittäinen pelaaja ei välttämättä näkisikään niitä kaikkia. Pelin voi pelata läpi useita kertoja erilaisia valintoja tehden, kokeakseen kaikki versiot tarinasta.

Näiden valinnoista johtuvien juonen muutosten avaaminen ja analysointi sekä keskinäinen vertailu on suosittua peliharrastajien keskuudessa. Pelaajat keskustelevat pelien tarinoista ja niihin liittyvistä valinnoista keskenään ja vertailevat, miten kukin on eri tilanteissa toiminut. Näin tarinasta voi kyseisten pelaajien kesken muodostua yhteinen laajennettu kuva, joka on laajempi kuin kunkin oma pelikokemus.



Uppoutuminen pelimaailmaan

Pelien tarinat tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden kokemuksiin, valintoihin ja kokeiluihin, joihin pelaaja ei arkielämässään törmää. Pelien avulla voi vaikkapa seikkailla vieraissa maailmoissa, ratkoa rikoksia tai kokeilla erilaisia ammatteja. Pelien genrevalikoima on laaja. Tarjolla on tarinoita ihmissuhdedraamoista toimintaan ja saduista kauhuun, joten jokainen voi itse valita itseään kiinnostavat pelien aiheet.

Elokuvia katsoessa ja kirjoja lukiessa samaistutaan henkilöhahmoihin ja eletään tarina heidän kanssaan. Pelejä pelatessa maailmaan ja henkilöhahmojen kohtaloihin uppoutuminen voidaan kokea jopa voimakkaammin. Näin on erityisesti silloin, kun pelin hahmo on pelaajan itsensä luoma ja pelaajan valinnat vaikuttavat pelimaailman tapahtumiin. Näin pelaajasta tulee aktiivinen toimija, tarinan sankari. Hänen valintansa vaikuttavat siihen, miten muut pelimaailman hahmot tarinan päähenkilöön reagoivat ja miten tarina lopulta päättyy.

Valintatilanteet pakottavat pelaajan myös punnitsemaan vaihtoehtojaan. Elokuvaa seuratessa tai kirjaa lukiessa on helppo arvostella päähenkilön valintoja, mutta pelit konkretisoivat kiperät valintatilanteet omalle kohdalle. Pelaaja joutuu pelatessaan miettimään, millaisia seurauksia erilaisilla valinnoilla voi olla. Tämä vaikeuttaa päätöksentekoa, mutta syventää tarinaa antaen toiminnoille pelissä enemmän merkitystä.

Monissa peleissä pelitilanne on mahdollista tallentaa säännöllisin väliajoin. Kun näin on, pelaajalla on valinnan tekemisen jälkeen vielä tilaisuus palata pelissä taaksepäin ja valita toisin, mikäli kokee aiemman valinnan jollakin tavalla huonoksi. Kaikissa peleissä tällaista mahdollisuutta ei kuitenkaan ole, vaan valinnat ovat lopullisia, ellei peliä aloita kokonaan alusta. Myös tämä lisää immersiivisyyttä ja jännitystä pelikokemukseen.





Kuva 1. Alkon julkaisema Lydia on tunnelmallinen ja tarinavetoinen mutta myös hetkittäin julma seikkailupeli, joka tutkiskelee aikuisten päihteiden väärinkäyttöä pienen tytön näkökulmasta.

Pelien tarinat voivat avata pelaajalle sellaisiakin kokemuksia, jotka eivät miellyttäviä. Pelin avulla voi päästä kurkistamaan, miltä aikuisen alkoholismi näyttää lapsen silmin tai millaisena sota näyttäytyy siviilille. Tällainen pelikokemus voi olla ajatuksia herättävä ja voimakas. Se avaa mahdollisuuden kokea tilanteita ja tunteita vaikeistakin asioista. Tästä on varmasti apua pelaajan empatian kehittymisessä varsinkin silloin, kun samoja asioita ei ole joutunut kohtaamaan muussa arjessa. Aiheen käsittely saattaa olla myös raskasta ja vaikeaa. Näin varsinkin siinä tapauksessa, että pelin kuvaamista vaikeista asioista on pelaajalla omakohtaista kokemusta.

On tärkeää huomioida, että kaikkien pelien tarinat eivät sisältöjensä tai teemojensa puolesta sovellu lainkaan alaikäisille, vaan osa peleistä suunnataan suoraan aikuisille. Pelin kansikuva ja ulkonäkö eivät välttämättä vielä kerro siitä, kenelle peli on suunnattu. Ulkoisesti söpöltä piirretyltä näyttävä peli saattaa itse asiassa käsitellä erittäin vakavia ja synkkiä teemoja pelitarinan keinoin.

Lopuksi

Tavat kertoa tarinoita ovat kehittyneet vuosien varrella suullisesta kerronnasta kirjojen kautta elokuviin. Pelit liittyvät luonnolliseksi osaksi tätä jatkumoa laajentaen kerrontaa tavoilla, jotka eivät ole aiemmissa tarinamuodoissa olleet mahdollisia. Tarinoiden kerronta kehittyy edelleen, eivätkä uudet tavat sulje pois aiempia. Pelit ammentavat elementtejä kerrontaansa sekä kirjoista että elokuvista, mutta tuovat siihen myös uusia ulottuvuuksia esimerkiksi antamalla pelaajalle vapaammin mahdollisuuksia vaikuttaa tapahtumiin.

Kirjojen ja elokuvien tarinoista voi jokainen muodostaa omia tulkintojaan. Sama pätee myös peleihin. Peleissä itse pelikokemus voi olla jokaiselle pelaajalle erilainen riippuen siitä, millaisia asioita hän päätyy pelissä tekemään. Tämä asettaa haasteita myös tarinankerronnalle, sillä yhden tarinan sijaan käsikirjoittajien täytyy kirjoittaa useampia rinnakkaisia versioita samasta tarinasta.

Pelien tarinallinen sisältö vaihtelee paljon. Osa tarinoista on kevyttä viihdettä, osa käsittelee raskaampia aiheita. Kirjojen ja elokuvien lailla kaikki pelitkään ei ole tarkoitettu kaikille kohdeyleisöille. Osa peleistä on suunnattu pelkästään aikuisille tarinan teemojen ja pelin tapahtumien vuoksi.





Usva Friman

Kuka on pelaaja? Pelaajaidentiteetin monet puolet

Vaikka meistä lähes kaikki pelaavat digitaalisia pelejä ainakin joskus, suurin osa ei kuitenkaan miellä tai kutsu itseään pelaajaksi. Esimerkiksi asiaa tutkineen yhdysvaltalaisen tutkimuskeskuksen vuonna 2015 julkaiseman raportin mukaan lähes puolet (49 %) kaikista yhdysvaltalaisista pelaa digitaalisia pelejä, mutta vain 10 % kokee olevansa pelaajia [1]. Pelaajuutta määrittävätkin monet erilaiset tekijät, joista kaikki eivät edes liity suoraan pelaamiseen.

Pelaamista voi harrastaa aktiivisesti myös kokematta itseään erityisesti pelaajaksi. Toisaalta kaikki eivät miellä pelaamistaan edes harrastukseksi, vaikka käyttävätkin siihen merkittäviä määriä aikaa. Joillekin sen sijaan pelaajuus itsessään on tärkeä osa omaa elämää ja identiteettiä.

Yksi ilmiselvä pelaajuuden kokemukseen vaikuttava seikka on, kuinka paljon henkilö käyttää aikaa pelaamiseen. Joku, joka pelaa useita tunteja joka päivä, mieltää luultavammin itsensä pelaajaksi kuin sellainen, joka pelaa kerran kuukaudessa. Käytetty aika ei kuitenkaan kerro kaikkea, sillä aktiivisesti pelaavatkaan henkilöt eivät välttämättä koe olevansa pelaajia. Pelaajuudessa kaikkein olennaisinta on henkilön oma kokemus, mutta merkittävässä asemassa on myös se, miten ympäristön muut ihmiset hänet näkevät. Tässä luvussa esitetyt näkemykset ja kokemukset pelaajuudesta perustuvat digitaalisia pelejä pelaavien suomalaisnaisten tutkimushaastatteluihin [2] sekä varhaisempaan pelaajatutkimukseen.





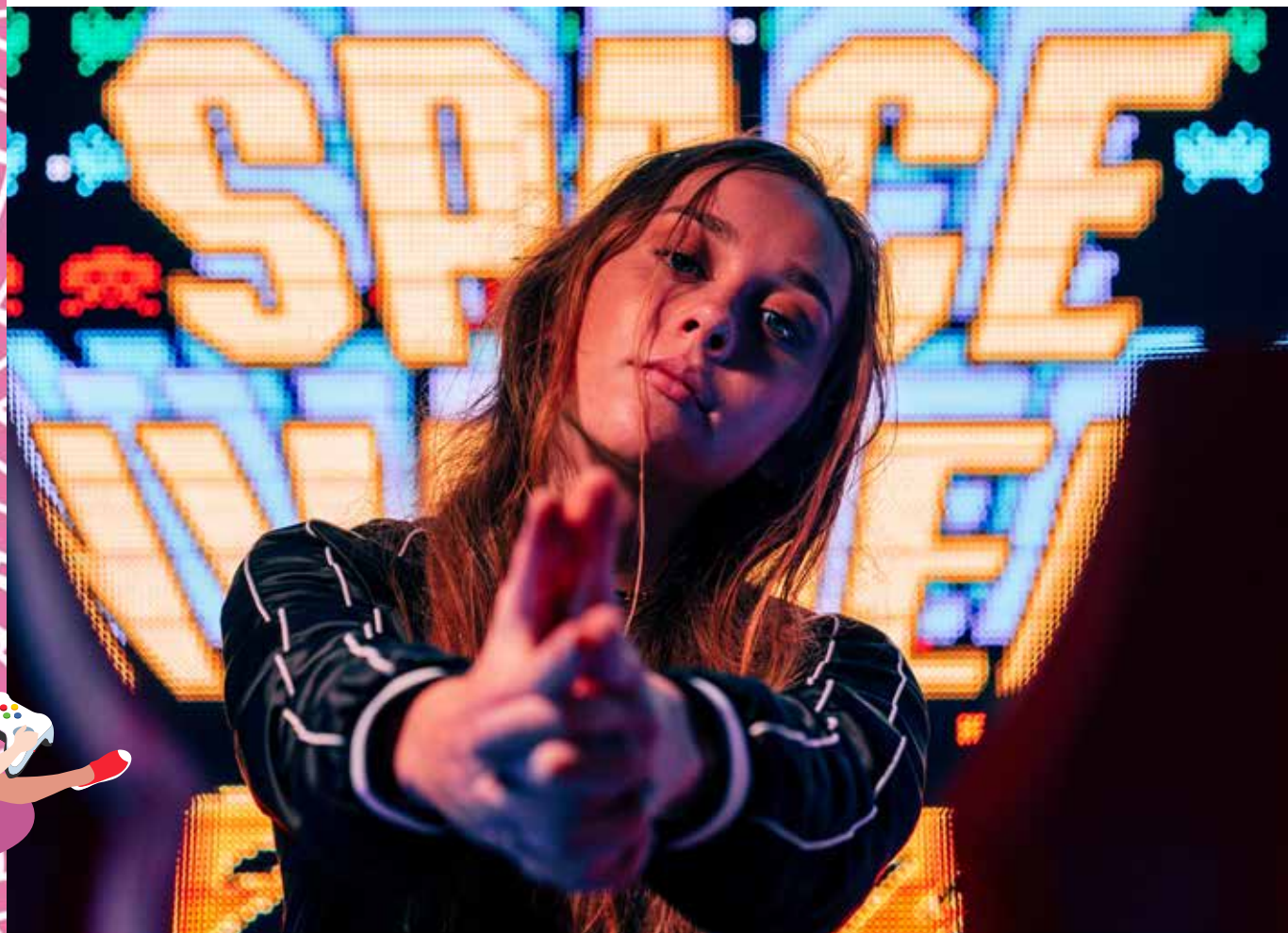
Mikä tekee pelaajan?

Kuka tai millainen tyyppi sinulle tulee mieleen, kun ajattelet pelaajaa? Ehkä ajattelet itseäsi, jotakuta perheenjäsentä tai ystävää. Ehkä ajatteletkin mielikuvaa, joka ei vastaa ketään tuntemaasi. Mieti hetki, millaiset asiat mielestäsi tekevät jostakusta pelaajan. Ovatko ne sävyltään positiivisia tai negatiivisia?

Digitaalisia pelejä pelaavilta suomalaisnaisilta kysyttäessä [2] kuka tai millainen on pelaaja, lähes poikkeuksetta vastaaja mainitsee ensimmäisenä pelaamiseen käytettävän ajan. Pelaaja on mielikuvissa yleensä joku, joka pelaa paljon – ainakin enemmän kuin se, jolta kysytään. Suomalaiset 10–19-vuotiaat nuoret käyttävät keskimäärin noin 11 tuntia viikossa pelaamiseen, ja heistä 69,8 % pelaa digitaalisia pelejä vähintään viikoittain ja 36,4 % päivittäin [3]. Päivittäinkään pelaava ei silti välttämättä miellä itseään pelaajaksi, eivätkä muut välttämättä pidä häntä sellaisena. Pelaajuus ei ole vain sana, jolla kuvataan pelaamista toimintana harjoittavaa henkilöä, vaan se on enemmänkin kulttuurinen asema, jonka määrittelystä ja rajoista käydään jatkuvaa neuvottelua.

Pelaajien keskusteluja ja pelikulttuuria seuratessa sekä naispelaajien haastattelujen perusteella on ilmeistä, ettei pelaajuuteen riitä pelkkä pelaaminen. Siihen, nähdäänkö joku pelaajana, vaikuttaa pelaamiseen käytetyn ajan lisäksi myös esimerkiksi se, millaisia pelejä henkilö pelaa ja millä laitteilla. Älypuhelimien myötä lähes jokaisella on nykyään taskussa kulkeva henkilökohtainen pelilaite, ja mobiililaitteet ovatkin nousseet suomalaisten suosituimmiksi pelialustoiksi [3]. Siitä huolimatta intohimoisintakaan mobiilipelaajaa harvoin mielletään pelaajaksi. Sama koskee myös vaikkapa niitä, jotka pelaavat tietokoneillaan Suomen suosituinta digitaalista peliä Pasianssia ja sen eri versioita. Näiden sijaan pelaajuus vaikuttaa olevan monen mielikuvissa kytköksissä tarkasti rajattuihin lajityyppeihin, kuten räiskintä-, strategia-, ja toimintapeleihin, toisaalta myös retropelaamiseen. Näin ei tietenkään tarvitsisi olla, vaan tämänkaltaiset näkemykset siitä, millaiset pelit tai millainen pelaaminen on ”oikeanlaista” perustuvat keinotekoisiin mielikuviin siitä, mikä kuvitellaan ”aidoksi” ja muuta arvokkaammaksi pelaajuudeksi [4;5]. Pelaajuuden määrittelyyn liittyykin paljon tämänkaltaisia arvolatautuneita, usein tiedostamattomiakin käsityksiä, jotka sulkevat monia pelaajuuden ulkopuolelle.

Runsaan pelaamiseen käytetyn ajan ja ”oikeanlaisten” pelien pelaamisen ohella muita pelaajuuteen liitettyjä asioita ovat pelaamiseen panostaminen ja sen harrastaminen, ja se, että tietää peleistä paljon. Lisäksi peleihin liittyvä ”nörtteily” liitetään pelaajuuteen. Pelaajuutta määrittää niin ikään se, käytetäänkö pelaamisen ohella aikaa myös muuhun pelaamiseen liittyvään toimintaan, kuten esimerkiksi pelimedioiden seuraamiseen ja pelitapahtumissa käymiseen. Itse pelimediaa tuottavat henkilöt, kuten striimaajat, ovat näkyvästi pelaajia. Pelaajuuteen kytkeytyy myös rahankäyttö. Pelaajaidentiteetti onkin kenties jopa ennen kaikkea kuluttajaidentiteetti: pelaaja käyttää rahaa paitsi itse peleihin ja pelilaitteisiin, myös erilaisiin oheistuotteisiin, tapahtumiin ja mediaan. Haastatellut naispelaajat puhuivat pelaajuudesta valtaosin positiiviseen sävyyn ja kuvasivat, että se voi olla osa henkilön persoonaa ja iso osa elämää, identiteetti ja intohimo. Joillekin pelaajuus – ja osalle erityisesti naispelaajuus – oli jotain, mitä voi kantaa ylpeydellä. [2].







Koska pelaajuus on ennen kaikkea kulttuurinen asema, sen mahdollisuuksiin liittyvät myös sellaiset seikat, jotka eivät liity itse pelaamiseen. Muun muassa ikä ja sukupuoli vaikuttavat siihen, kuinka todennäköisesti henkilö pelaa, mutta myös siihen, kuinka todennäköisesti hän mieltää itsensä pelaajaksi. Eräänkin pelaajatutkimuksen mukaan Yhdysvalloissa nuorista aikuisista (18–29-vuotiaista) miehistä 77 % ja naisista 57 % pelaa digitaalisia pelejä, ja joka kolmas (33 %) tuon ikäisistä miehistä ja alle kymmenes (9 %) naisista mieltää itsensä pelaajaksi [1]. Erityisesti nuoret pojat ja miehet vaikuttavat siis olevan moninkertaisesti valmiimpia kutsumaan itseään pelaajaksi kuin tytöt ja naiset.

On kiinnostavaa, että suomalaisten naispelaajien tutkimushaastatteluissa [2] yksikään haastateltavista ei maininnut ikää tai sukupuolta pelaajuutta määrittäväksi tekijäksi, vaikka niiden välillä vaikuttaakin olevan selkeä yhteys. Silti monen mielikuvissa pelaaja on yhä nimenomaan nuori mies, joka pelaa räiskintäpelejä tietokoneella tai konsolilla [4;6;7]. Nämäkin mielikuvat ovat kuitenkin hiljalleen murtumassa digitaalisen pelaamisen tavoittaessa yhä laajempia yleisöjä ja ottaessa yhä moninaisempia muotoja. Esimerkiksi suomalaisista tytöistä ja naisista lähes 63 % pelaa digitaalisia viihdepelejä ainakin toisinaan ja 38 % pelaa niitä aktiivisesti. Suomalaisten pelaamisessa ole merkittäviä sukupuolieroja, kun otetaan huomioon kaikki erilaiset pelaamisen muodot. Nuoret pelaavat erityisesti digitaalisia pelejä vanhempia suomalaisia aktiivisemmin ja monipuolisemmin, mutta digitaalisia pelejä pelaavien suomalaisten keski-ikä on jo 38 vuotta [3].

Kasuaali vai hardcore?

Pelaajuudessa on kyse myös vallasta ja asiantuntijuudesta: Se, kenet mielletään vahvemmin pelaajaksi kuin joku toinen, omistaa enemmän niin sanottua pelikulttuurista pääomaa ja on pelaajahierarkiassa korkeammalla. Pelaajuuden hierarkiat tulevat näkyviksi esimerkiksi silloin, kun pelaajien puheissa ”hardcore-pelaaminen” ja ”kasuaalipelaaminen” erotetaan toisistaan. Kuten edellä kuvatut mielikuvat ”oikeanlaisesta” pelaajuudesta myös nämä jaottelut ovat arvolatautuneita ja keinotekoisia. Ne ovat lähtöisin peliteollisuuden tarpeista määritellä tuotteidensa yleisöjä, mutta niitä käytetään myös – enemmän ja vähemmän vakavissaan – pelikulttuurin sisäisten valtahierarkioiden pönkittäjinä.

”Kasuaalina” tai ”hardcorena” voidaan puhua peleistä, pelaamisesta tai pelaajista. Kasuaalipeleillä viitataan yleensä peleihin, joita voi pelata lyhyen aikaa kerrallaan ja joiden pelimekaniikat ovat yksinkertaisia, minkä ansiosta ne on helppo omaksua ja pelaamisen voi aloittaa heti [5;7]. Kasuaalipelejä on monia eri lajityyppejä ja niitä voi pelata monilla eri alustoilla. Kasuaalipelaaminen toimintana puolestaan on pelaamista, jossa pelaaja ei ole erityisen sitoutunut pelaamaansa peliin joko ajallisesti tai tavoitteellisesti: Hän saattaa pelata vain satunnaisesti silloin kun se sattuu huvittamaan, tai hän ei ota pelissä etenemistä vakavasti. Kasuaalipelaaminen kuvaakin pelaajan suhtautumista tai sitoutumista pelaamiseen, kun kasuaalipeli kuvaa sitä, millaiseksi peli on suunniteltu. Kasuaalipelaaja on pelaaja, jonka pelaajuus liitetään kasuaalipeleihin, kasuaalipelaamiseen tai molempiin.

Kasuaalipelaajan, -pelaamisen ja -pelien käsitteissä kiinnostavaa on, että ne ovat olemassa ennen kaikkea suhteessa vastakohtaansa hardcorepelaajaan, -pelaamiseen ja -peleihin [4;5;7]. Hardcore-pelien ajatellaan vaativan enemmän taitoa ja paneutumista, minkä nähdään nostavan niiden arvoa. Hardcore-pelit, niiden pelaaminen ja pelaajat nähdään siis “oikeampina” peleinä, pelaamisena ja pelaajina. Tämä näkyi myös naispelaajien haastatteluissa [2], joissa haastatellut kuvailivat ”hardcore-pelaajaa” samaan tapaan kuin olivat hetkeä aiemmin kuvailleet ”pelaajaa”.

Kasuaalipelit ja niiden pelaajat on toisinaan koettu uhkana “oikealle” pelaamiselle [4;5]. Uhan tunne on myös sukupuolittunutta, sillä kasuaalipelaaminen on erityisesti naisten ja tyttöjen suosima pelimuoto [4;5;7]. Vastakkainasettelussa pelien pelaajalle asettamat vaatimukset asetetaan pelaajan oman pelikokemuksen ja -motivaatioiden edelle pelikulttuurin sisäisessä arvohierarkiassa. Kuitenkin harva pelaaja lukee itseensä kumpaankaan luokkaan ja usein peliharrastajien pelaaminen on monimuotoista: Yksi ja sama pelaaja voi aloittaa aamunsa tarkastamalla virtuaalimaatilansa tilanteen pelikonsolillaan, metsästää lounastauollaan pari taskuhirviötä älypuhelimellaan ja osallistua vielä illalla kilparäiskintään parantaakseen sijoitustaan pelin sisäisellä tuloslistalla. Kaikki nämä pelimuodot ovat pelaajalle yhtä arvokas osa hänen pelaajuuttaan. Tutkimusta varten haastatellut naispelaajat kokivatkin jaottelun keinotekoiseksi, arvottavaksi ja vanhentuneeksi jopa siinä määrin, että useat heistä eivät edes halunneet arvioida omaa pelaajuuttaan suhteessa kumpaankaan luokkaan [2].





Pelaajaidentiteetin pimeä puoli

Kuten luvun aiemmissa osioissa hieman jo aavisteltiin, pelaajaidentiteettiin voi liittyä myös negatiivisia piirteitä: Sen avulla voidaan rakentaa ja pönkittää syrjiviä valtarakenteita sekä sulkea muita pelikulttuurin ulkopuolelle. Vuonna 2014 pelimedioissa ja blogeissa kirjoitettiin "pelaajaidentiteetin kuolemasta" [8;9]. Kirjoittajat kokivat, että pelaajaidentiteettiin olivat takertuneet henkilöt, jotka käyttivät sitä sulkeakseen muita pelaajuuden ulkopuolelle. Puhuttiin jopa identiteettisodasta, jossa pelaajaidentiteettiä pyrittiin omimaan niiltä, jotka pyrkivät avaamaan pelejä ja pelaamista aiempaa monipuolisemmille tuotteille ja yleisöille. Ratkaisuna ehdotettiin tiukkarajaiseksi koetusta identiteetistä luopumista. Koska kaikki pelaavat, ei ole enää mielekästä puhua erikseen pelaajista tai suunnitella pelejä vain tietynlaiselle, hyvin rajatulle yleisölle.

Kirjoitukset syntyivät vastareaktiona samana vuonna alkunsa saaneelle GamerGate-liikkeelle, joka pyrki aggressiivisella, erityisesti pelien kanssa työskenteleviin naisiin kohdistuvalla häirinnällä vaientamaan pelikulttuurin ongelmia esille nostavia ääniä. GamerGate alkoi pelinkehittäjä Zoë Quinniin kohdistuvalla massiivisella häirintä- ja uhkailukampanjalla, joka laajentui myöhemmin koskemaan muun muassa mediakriitikko Anita Sarkeesiania, pelinkehittäjä Brianna Wuta sekä useita muita henkilöitä, mukaan lukien joitakin pelitutkijoita. Häirintä ja uhkailu olivat luonteeltaan laajaa, järjestelmällistä ja vakavaa. Useat häirinnän uhreista joutuivat jopa lähtemään kodeistaan häirinnän seurauksena [10]. Vaikka GamerGaten kannattajat väittivät siinä olevan kyse ennen kaikkea "pelijournalismin etiikasta", liikkeen on tulkittu syntyneen vastareaktiona koetulle pelikulttuuriin ja pelaajaidentiteettiin kohdistuvalle uhalle [10]. Kun pelaaminen on avautunut yhä laajemmille yleisölle ja pelit ovat monipuolistuneet ja kehittyneet ilmaisussaan paitsi teknisesti myös sisällöiltään ja teemoiltaan, niihin on alettu suhtautua aiempaa vakavammin otettavana kulttuuri- ja ilmaisumuotona, jolloin niihin on alettu kohdistaa myös uudenlaista kulttuurista kritiikkiä. Jotkut pelaajat ovat kokeneet kritiikin kohdistuneen heille tärkeään viihdemuotoon, jopa osaan heidän identiteettiään. He ovat uskoneet kritiikin pyrkivän viemään heiltä pois pelit ja pelaamisen sellaisena kuin he ovat ne tunteneet. Tämän tulkinnan mukaan GamerGate syntyi siis vastareaktiona koettuun uhkaan ja tarpeesta puolustaa omaksi koettua pelikulttuuria ja pelaajaidentiteettiä ulkoisilta identiteetille tuhoisilta voimilta.





Pelaajuudesta saa nauttia ja olla ylpeä

Jokaisella pelaajalla on oma henkilökohtainen käsitys siitä, mitä pelaaminen hänelle merkitsee. Jollekulle se voi olla tapa rentoutua, toiselle tärkeä kanava sosiaalisten suhteiden ylläpitoon, kolmannelle kilpailullinen harrastus, johon halutaan panostaa ja josta saatetaan toivoa ammattilaisuraa. Monelle se on rakas harrastus, intohimo tai elämäntapa. Jotkut saavat jakaa sen ystävien, kumppaneiden ja perheen kanssa. Parhaimmillaan pelaajuus on positiivinen identiteetti ja ylpeydenaihe, joka rikastaa kantajansa elämää monella tavoin.

Pelaamista voi kuitenkin myös tehdä kokematta sitä harrastukseksi tai itseään pelaajaksi. Onkin tärkeää luoda tilaa monenlaisille itsemäärittelyille kuin myös määrittelemättömyyksillekin. Pelaajaidentiteetti ei myöskään ole pysyvä tila tai ominaisuus, vaan se voi muuttaa muotoaan ajoista, paikoista ja tilanteista toiseen [6].

Vaikka ”oikeanlaista” pelaamista ja pelaajuutta yritetään toisinaan määritellä ja rajata ulkopuolelta käsin, kyse on aina lopulta omasta kokemuksesta. Kasvattajan on hyvä tukea lasta tai nuorta hänen pelaajuudessaan sekä ymmärtää, mitä kaikkea se voi merkitä juuri hänen kohdallaan – oli se osa hänen identiteettiään tai ei.



Lähteet

[1] Duggan, M. Gaming and Gamers. Pew Research Center. 2015. Saatavissa: http://www.pewinternet.org/2015/12/15/gaming-and-gamers.

[2] Friman, U. Suomalaisten naispelaajien tutkimushaastattelut (20 kpl). Tekijän hallussa. 2014–2017.

[3] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2018. Saatavissa: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293.

[4] Chess, S. Ready player two: Women gamers and designed identity. Minneapolis: USA. University of Minnesota Press. 2017.

[5] Vanderhoef, J. Casual threats: The feminization of casual video games. Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology. 2013, vol 2. Saatavissa: http://adanewmedia.org/2013/06/issue2-vanderhoef.

[6] Shaw, A. Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture. Minneapolis, USA. University of Minnesota Press. 2014.

[7] Juul, J. A casual revolution: Reinventing video games and their players. Cambridge, USA. MIT Press. 2009.

[8] Alexander, L. "Gamers" don't have to be your audience: "Gamers" are over. Gamasutra. 2014. Saatavissa: http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php.

[9] Golding, D. The end of gamers. Blogikirjoitus. 2014.
Saatavissa: http://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers.

[10] Mortensen, T. E. Anger, fear, and games: The long event of #GamerGate. Games and Culture. 2016.

[11] Friman, U. Pelikulttuurin sukupuolittuneet rajat: Miksi jotkut ovat enemmän pelaajia kuin toiset? WiderScreen. 2015. Saatavissa: http://widerscreen.fi/numerot/2015-3/pelikulttuurin-sukupuolittuneet-rajat-jotkut-enemman-pelaajia-toise

[12] Alin, E. Non-toxic: Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Helsinki, Suomi. Helsingin kaupunki, kulttuuri ja vapaa-aika / nuorisopalvelut, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke. 2018. Saatavissa: https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf.



Heli Rantanen



CASE: Salainen harrastus

Aloitin pelaamisen noin 6-vuotiaana pelaten paljon isoveljeni kanssa. Veljen kanssa pelaaminen loppui kuitenkin aina siinä vaiheessa, kun voitin hänet pelissä. Muistan erityisesti, kuinka sain pitkän kiellon käyttää tietokonetta hänen hävittyään minulle NHL 97 -pelissä kolme matsia putkeen.

Teini-iässä pelaamiseni pääsi varsinaisesti vauhtiin. Ostin ensimmäisen tietokoneeni osat ja poikaystäväni avulla kasasin kokonaan oman pelikoneeni. Tuolloin uskaltauduin pelaamaan poikaystäväni ja hänen kavereidensa kanssa Starcraftia lanittaen usein viikonloppuisin. Pelaaminen muiden kanssa vaati paljon uskallusta, sillä pelaamisesta puhuttiin yleisesti negatiiviseen sävyyn ja pelaajia haukuttiin nörteiksi. En ujona nuorena halunnut muiden tietävän erilaisesta harrastuksestani, jotta voisin kuulua joukkoon. Poikaystäväni kuitenkin vakuutti, että pelaamiseni on vain siisti juttu. Poikaystäväni kaverit ottivat minut mielellään mukaan pelaamaan, vaikkakin tilanne oli heillekin uusi. Laneista tuli mieluisimpia ajanvietteitämme.

Samoihin aikoihin aloitin pelaamaan netissä moninpelejä. Suhtautuminen tuohon aikaan pelaavaan naiseen oli yllättynyttä ja hämmästelevää. Alkuihmetyksen jälkeen kohtelu oli kuitenkin positiivista. Siihen aikaan tapaamani ihmiset näkivät pelaavan naisen jotenkin tosi siistinä ja hyvänä juttuna. Minua ei haukuttu, ihmiset neuvoivat, jos tein jotain väärin tai huonosti ja minuun suhtauduttiin samalla tavalla kuin muihinkin pelaajiin. Tosin täytyy myöntää, että silloinkin tuli ei-toivottuja, mutta sentään kohteliaita deittipyyntöjä, joiden torjumisesta ei pahastuttu.

Muistan kuitenkin hävenneeni ja salanneeni harrastustani, sillä en tuntenut muita pelaavia naisia. En kertonut pelaamisestani esimerkiksi koulussa muille tai edes siskoilleni, sillä pelaamista pidettiin silloin miesten ja poikien juttuja ja muutenkin turhana ajanvietteenä. Netissä ja muualla tapaamieni pelaajien positiivisesta ja kannustavasta asenteesta rohkaistuin ja uskalsin lopulta avoimemmin olla pelinörtti.

Nyt olen yli kolmekymppinen edelleen paljon pelaava kasvatusalan ammattilainen, joka kasailee itse omat pelikoneensa ja suututtaa veljensä voittaessaan. Ainoana muutoksena on oikeastaan se, etten enää missään tilanteessa paljasta muille pelaajille olevani nainen. En käytä mikrofonia ja välttelen varsinkin kilpailullisia moninpelejä, ellei tiimini koostu ihmisistä, jotka oikeasti tunnen. Pelien sisäinen keskustelukulttuuri on vuosien saatossa muuttunut nimittäin todella karmivaksi. Nyt pelaavana naisena saan kohdata muun muassa uhkailua väkivallalla, tapoilla ja raiskauksilla, monenlaista pelitaitojen vähättelyä, haistattelua, huorittelua ja ei-toivottua seksuaalisväritteistä huomiota. Muutos on ollut todella järkyttävä. Ikäviä pelaajia on tullut vastaan aiemminkin, mutta nyt pelaaminen tuntemattomien kanssa tuntuu mahdottomalta.

Ikäväkseni olen saanut huomata, ettei tämä käytös ole jäänyt vain pelimaailmaan. Omassa työssäni olen törmännyt peliosaamistani väheksyvään käytökseen, muun muassa kehotuksen keskittyä keittiön ja ruokapuolen hoitamiseen, sillä olenhan nainen ja osaan sen homman paremmin.

Julkaisen tämän kokemuksen omalla nimelläni, sillä koen että nimimerkillä julkaistussa tekstissä antaisin tavallaan luvan jatkaa kritisoimaani peli- ja keskustelukulttuuria. Toivon, että voimme vielä joskus päästä tilanteeseen, jossa pelaaminen on hyvä harrastus kaikille.



Nimimerkki: WingHel



CASE: Yksi jätkistä

Lapsena pelasin usein naapuruston poikien kanssa. Kukaan siinä porukassa ei koskaan näyttänyt ajattelevan, että tyttönä pelaaminen olisi ollut outoa. Kaikki meni hyvin ja kasvaessani kiinnostuin pelistä nimeltä RuneScape. Pelasin aktiivisesti kirjastoissa, juttelin kaikille, teimme tehtäviä yhdessä, hakkasimme puuta samoilla alueilla tai rautaa samassa luolassa. Kaikki tiesivät jo nimeni perusteella, että olin tyttö. Pari kertaa asia mainittiin, mutta se ei ollut mitään ihmeellistä. Kaikki kunnioittivat toisiaan ja ketään ei syrjitty. Se oli hyvää aikaa olla "pelityttö".

Ostin teininä Playstation 2:n ja ryhmässä pelaaminen jäi uuden pelikonsolin lumoissa toiseksi. Viitisen vuotta myöhemmin nostalgianhimossa avasin RuneScapen tilini uudelleen. Peli oli muuttunut jonkin verran, mutta kaikki se kalpeni pelin sosiaalisten muutosten äärellä.

"Vittu mikä huora", sain usein kuulla, jos sain jonkun tapettua PvP:ssä. Useimmiten minut haastettiin tappeluun, koska muut pelaajat saivat tietää, että olin nainen. Jos hävisin, olin paska nainen. Mitä edes tein pelissä? Jos voitin, olin silti huono heidän mielestään, ihan vaan sukupuoleni takia. "Hemmetti mikä noobi, tule kuule kokeilemaan miltä oikee muna tuntuu", tuli kerran, kun muut pelaajat saivat tietää minun olevan nainen ja farmasin juuri sillä hetkellä kananmunia. Noob-sanalla haukutaan uusia, kokemattomia pelaajia ja farmaaminen on peleissä usein yksitoikkoista tekemistä, kuten keräilyä, metsästystä tai kalastamista jonkin tehtävän suorittamista varten.

Jonkin aikaa sitä kestin. En puhunut kenenkään kanssa, olin omissa oloissani. Peli ei tuntunut yhtä kivalta kuin ennen, mutta halusin silti koettaa pelata.

Kerran joku tyyppi tuli juttelemaan minulle. Toisin kuin monet muut kohtaamani henkilöt, hän oli kiva, kyseli kaikkea ja vitsaili kanssani. Kävimme yhdessä tappelemassa keskenämme tai muita vastaan. Pelasimme kummatkin korkean tason hahmoja, joten siinä vaiheessa pelissä alkoi olla vähemmän haasteita. Meillä oli kuitenkin hauskaa yhdessä. Sain tietää, että hän oli suomalainen, joten puhuimme omista asioistamme avoimesti suomeksi – ainakin siihen asti, kunnes ollessani taas kerran kirjastolla pelaamassa poikajoukko tuli ja kutsui minua RuneScapen nimikkeelläni: "Sinäkö huora olet WingHel?" Tilanne ei onneksi kestänyt kauaa, sillä vartijat kuulivat huudot ja häätivät porukan paikalta nopeasti. Ainut, jolta he olisivat voineet saada tietää kuka olin, oli pelissä ollut kaverini, joka tiesi tasan tarkkaan missä ja milloin pelasin. Miksi hän oli kertonut joillekin tyypeille minusta? En tiedä, sillä en koskaan enää pelannut RuneScapea, sillä tilillä tai käynyt kirjastolla pitkään aikaan.

Elämä on paljon helpompaa, kun olin mies pelissä. "Kullimuna666"-nimimerkillä sain olla pelissä rauhassa. Ei ollut viittä miestä tai poikaa ahdistelemassa, kun koetin saada lehmistä maitoa. Kukaan ei sulkenut edestäni ovia, kun koetin mennä niistä läpi. Kukaan ei huoritellut. En ole enää paljastanut sukupuoltani. Valitettavaa sanoa, pelaaminen on nyt paljon rennompaa. Olen yksi jätkistä, "normaali" pelaaja.









Riikka Kaukinen

Kohti parempaa pelikulttuuria

Vaikka pelaaminen on monille nuorille rakas harrastus sekä tärkeä uusien taitojen oppimisen ja sosiaalisten suhteiden solmimisen paikka, nuoret kohtaavat pelatessaan myös ikäviä ilmiöitä. Ella Alinin [1] vuonna 2018 Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeeseen tuottaman selvityksen mukaan vihapuhe ja häirintä ovat tuttuja lähes jokaiselle kilpailullisia tietokone- tai konsolipelejä pelaavalle nuorelle Suomessa. 90 % selvityksen kyselyyn vastanneista oli havainnut pelatessaan vihapuhetta tai häirintää ja 70 % kertoi joutuneensa itse niiden kohteeksi. 90 % vastaajista toivoi, että häirintään ja vihapuheeseen peleissä puututtaisiin. 87 % vastaajista toivoi, että pelaajat kannustaisivat toisiaan enemmän.

Vihapuhe, häirintä ja muu asiaton käyttäytyminen eivät ole pelkästään pelikulttuurin ongelmia. Niitä tuotetaan ja niiden kohteeksi voi joutua kaikkialla, eikä niiden poistamiseen riitä pelkästään pelaajien käyttäytymiseen puuttuminen. Useiden digitaalisilla alustoilla esiintyvää vihapuhetta tarkastelleiden tutkijoiden [4,5] mukaan vihapuhe ja häirintä on kuitenkin pelaajien keskuudessa hyvin tavallista.

Vihapuhetta, häirintää vai kiusaamista?

Vihapuhetta ei ainakaan vielä ole mainittu Suomen laissa, eikä sille muutenkaan ole yhtä kattavaa määritelmää. Euroopan neuvoston ministerikomitean suositus vuodelta 1997 linjaa, että:

> *”vihapuhetta ovat kaikki ilmaisumuodot, jotka levittävät, lietsovat, edistävät tai oikeuttavat etnistä vihaa, ulkomaalaisvastaisuutta, antisemitismiä tai muuta vihaa, joka pohjautuu suvaitsemattomuuteen. Tämä koskee niin aggressiivista suvaitsematonta kansallismielisyyttä kuin vähemmistöjen, siirtolaisten ja siirtolaistaustaisten ihmisten syrjintää ja vihamielisyyttä heitä kohtaan [3].”*

Etniseen taustaan tai siirtolaisstatukseen perustuvan halventamisen lisäksi vihapuhe voi olla myös esimerkiksi naisvihaa tai seksismiä, seksuaali- ja sukupuolivähemmistöihin kohdistuvaa homo-, bi- tai transfobiaa, muukalaisvastaisuutta, islamofobiaa tai romanivastaisuutta, ableismia eli vammaisiin kohdistuvaa syrjintää ja ulos sulkemista, ikäsyrjintää tai ihmisen ulkonäköön tai kehoon kohdistuvaa parjaamista.

Vihapuhe ei aina ole laitonta, vaikka olisikin loukkaavaa ja moraalitonta. Kaikki aggressiivinen puhe ei myöskään ole vihapuhetta, mutta se voi silti satuttaa. Toisaalta vihapuhe ei ole ainoastaan puhetta, vaan sitä voi esittää myös esimerkiksi kirjoittamalla, kuvina ja symboleina. Myös pelien sisäisiä mekaniikkoja kuten pelihahmojen härnääviä eleitä voidaan käyttää loukkaavassa tai häiritsevässä tarkoituksessa.

Häirintä tarkoittaa toisen henkilön ihmisarvoa loukkaavaa käytöstä, joka perustuu hänen henkilökohtaisiin, usein muuttumattomiin ominaisuuksiinsa. Häirinnällä luodaan halventavaa, nöyryyttävää, uhkaavaa, vihamielistä tai hyökkäävää ilmapiiriä. Häirintä voi olla joko seksuaalista tai kohteen sukupuoleen taikka muihin ominaisuuksiin perustuvaa. [8] Pelaamiseen liittyen häirintä voidaan määritellä esimerkiksi toisen ihmisen pelaamisen tai pelikulttuuriin osallistumisen häiritsemiseksi, joka koetaan loukkaavana, ahdistavana tai pelottavana [1].





Vihapuhe ja häirintä voi olla jatkuvaa tai yksittäisiä, nopeasti ohimeneviä tapauksia, joiden tekijä ja kohde eivät tunne toisiaan. Tutumpi ja arkisempi termi kiusaaminen eroaa niistä siinä, että kiusaaminen on toistuvaa ja pitkäkestoista ja perustuu aina henkilökohtaiselle suhteelle. Kiusaaminen voi kohdistua samoihin ominaisuuksiin kuin vihapuhe ja häirintä, ja sitä voi esiintyä esimerkiksi vakiintuneissa peliporukoissa.

Porukasta ulos sulkeminen, huomiotta jättäminen tai kanssapelaajan jättäminen pulaan yhteispelissä ovat myös tekoja, joilla muita pelaajia voi häiritä. Toisissa peleissä ja peliyhteisöissä häiritsevää käyttäytymistä on enemmän kuin toisissa. Lisäksi häiritsevän käyttäytymisen muodot ja tavat vaihtelevat eri pelien välillä. Pelitapahtumissa tai -tiloissa osallistujat saattavat kohdata tai tuottaa myös verbaalista tai fyysistä häirintää, ja toisinaan pelien kautta löydettyjä ihmisiä aletaan häiritä pelien ulkopuolella esimerkiksi asiattomilla viesteillä. Pelejä ja peliyhteisöjä, joissa esiintyy paljon häiritsevää käyttäytymistä, kutsutaan usein toksisiksi eli myrkyllisiksi. Myös vihapuhetta tai häirintää tuottavaa pelaajaa tai hänen käytöstään voidaan nimittää toksiseksi.

Nuoren pelaajan kannalta ei ole tärkeää, miten häneen kohdistunut tai hänen kokemansa asiaton käyttäytyminen määritellään. Loukkaavat sanat ja käytös voivat tuottaa pahaa mieltä, häiritä pelaamista tai muuta elämää huolimatta siitä, täyttävätkö ne tietyn määritelmän. Nuorten kanssa toimivan aikuisen on kuitenkin hyvä tuntea käsitteet ja niiden kuvaamat ilmiöt, jotta osaa paremmin tunnistaa häiritsevää käyttäytymistä ja puuttua siihen sekä tarjota nuorelle tarvittaessa tukea.



Vihapuhe ja häirintä pelikulttuurissa

Moni pelaaja ajattelee, että tietynlainen häirintä, trollaaminen ja niin kutsuttu trash-talk ovat olennainen osa pelikulttuuria, eikä niitä tarvitse tai voi siitä poistaa [1]. Kilpailijoiden ärsyttäminen ja ”ihon alle” pyrkiminen on tavallista myös perinteisemmissä urheilulajeissa. Kilpailutilanteessa on ymmärrettävää käyttää erilaisia keinoja vastustajan niskan päälle pääsemiseksi, mutta henkilöön käyvä toisen pelaajan ominaisuuksien parjaaminen on asia erikseen. Erityisesti netissä tapahtuva kilpailullinen pelaaminen ja sen yhteydessä tuotettu törkypuhe myös eroavat perinteisen urheilun kohtaamisista.





Eräs pelikulttuurin ominaispiirre, joka vaikeuttaa vihapuheen ja häirinnän huomaamista ja niiden tunnistamista on pelien anonyymiys. Pelejä pelataan nimimerkeillä ja kuvitteellisilla hahmoilla, jotka voivat poiketa pelaajan ominaisuuksista paljonkin. Tämä mahdollistaa myös erilaisten roolien kokeilemisen ja toisen henkilön tai hahmon asemaan asettumisen, joka on omiaan lisäämään pelaajien ymmärrystä omasta elämästä poikkeavista tilanteista sekä kasvattamaan pelaajien empatiataitoja. Anonyymiyden vuoksi vihapuheen tai häirinnän tuottaja ei välttämättä tiedä niiden kohteesta mitään. On mahdotonta varmistaa, onko itsestä harmiton naljailu sopivaa kaikissa tilanteissa. On myös hyvä muistaa, että syrjivä puhe voi olla joko tarkoituksellisesti tai tosiasiallisesti loukkaavaa. Vaikka itse kommentoisi mielestään vain vitsikkäästi, vitsin kohteen kokemus loukatuksi tulemisesta on oikeutettu ja herjaajan tarkoitusperiä painavampi.

Tuttujen pelikavereiden kanssa rajukin vitsailu ja läpänheitto voi olla kaikille sopivaa, mutta tuntemattomalle, ehkä hyvin toisenlaisesta kulttuurista tulevalle pelaajalle samat puheet saattavat olla todella loukkaavia. Pelien suuri tilannenopeus ei myöskään mahdollista herjoista keskustelua pelin aikana. Pelin päätyttyä pelaajat voivat välittömästi kirjautua ulos pelistä, jolloin tilanne jää käsittelemättä.

Syrjivän tai loukkaavan puheen hyväksyminen luo ilmapiiriä, jossa syrjivät teot ja toisten loukkaaminen on sallittua. Sen vuoksi niihin on tärkeää puuttua myös pelikulttuurissa, jotta jokainen voisi kokea olevansa hyväksytty ja tervetullut mukaan. Jos epäasiallista käyttäytymistä ei selkeästi tuomita, on häirintää vaikeampi tuoda esiin. Tämä vahvistaa käsitystä, että häirintää ei tapahdu tai että se on sallittua. Pelaaja saattaa alkaa kyseenalaistaa oikeuttaan olla oma itsensä ja pelata tulematta häirityksi sen sijaan, että häiritsemisen kulttuuri kyseenalaistettaisiin.

Pelien toksisuuteen vaikuttaa myös niiden meritokraattinen eli taitojen ja lahjakkuuden ihannointiin perustuva luonne. Suositut pelit noudattavat usein lukuisista aiemmista peleistä tuttua kaavaa ja mekaniikkoja. Paljon pelanneet ihmiset ovat niissä yleensä parempia kuin ne, joilla ei ole tottumusta pelaamiseen. Kaikki pelaajat aloittavat uuden pelin näennäisesti samalta viivalta, vaikka tosiasiassa sen omaksuminen on aloitteleville pelaajille paljon kokeneita vaikeampaa.

Myös pelien sisällöissä edetään usein päihitettyjen tehtävien kautta vähäpätöisestä asemasta sankareiksi, mikä entisestään korostaa sitä, että peleissä pärjääminen on vain taidoista kiinni. Silloin muut pelien ulos sulkevat mekanismit jäävät huomiotta. [5]

Erityisesti kaupallisia pelejä kehittää taustoiltaan yksipuolinen joukko, joka suunnittelee itseään kiinnostavia pelejä itsensä kaltaisille pelaajille. Moninaisempi pelinkehittäjien porukka voisi tuottaa monipuolisempia pelejä, joissa olisi hyötyä nykyistä monipuolisemmista taidoista ja jotka myös kiinnostaisivat erilaisia pelaajia. [5] Huomio on hyvä pitää mielessä esimerkiksi silloin, jos järjestää avointa pelitoimintaa vaikkapa nuorisotiloilla. Mitä monipuolisemmin pelejä on tarjolla, sitä varmemmin toiminta on kiinnostavaa ja avointa kaikille kävijöille.

Häiritsevä käyttäytyminen peliympäristöissä

Vihapuhe ja häirintä liittyvät erityisesti netissä kilpailullisesti pelattaviin moninpeleihin. Eniten häiritsevää käytöstä nuoret pelaajat kokevat pelin tiimellyksessä [1]. Pelaamisen lisäksi epäasiallista käytöstä voi kohdata tai kokea esimerkiksi pelistriimeissä ja livelähetysten chateissa, pelivideoiden kommenttipalstoilla, pelaajien kommunikointikanavilla kuten Discordissa sekä peliaiheisilla keskustelupalstoilla ja sosiaalisessa mediassa. Myös pelitapahtumissa ja pelitiloilla, joissa pelaajat kohtaavat toisiaan kasvokkain voi esiintyä epäasiallista kielenkäyttöä ja fyysistä häirintää tai kiusantekoa. Pelatessa ja sen ympärillä tapahtuva häirintä ja vihapuhe vähentävät pelitoiminnan ja -yhteisöjen turvallisuutta ja sulkevat ulos tai vaientavat ison joukon pelaajia.

Nuoret pelaajat kaipaavat turvallisempia pelitiloja [1]. Turvallisemman tilan periaatteisiin kuuluvat esimerkiksi kehotukset: älä oleta, ole kunnioittava, anna tilaa, älä häiriköi ketään ja pyydä apua ja tukea, jos tarvitset niitä. Turvallisemman keskustelun periaatteiksi soveltuvat neuvot: älä yleistä omaa kokemustasi muita koskevaksi, kommunikoi niin, että kaikilla on mahdollisuus ymmärtää äläkä käytä hyökkääviä puheenvuoroja toisista ihmisistä tai heitä kohtaan. [9] Nuorelle turvallinen yhteisö on sellainen, jossa saa olla oma itsensä ja luottaa toisten hyväntahtoisuuteen.





Vihan ja häirinnän kohteet

Vihapuheen ja häirinnän kokemus peleissä ja muutenkin on vahvasti sukupuolittunut [4, 5, 6]. Naiset ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvat joutuvat miehiä useammin ja raaemman vihapuheen kohteeksi, ja se myös vaikuttaa enemmän heidän käytökseensä pelatessa. Vihapuheen ja häirinnän tuottajista enemmistö on miehiä [4], mutta miehet ja pojat voivat myös joutua häiritsevän käyttäytymisen kohteeksi monista syistä.

Erityisesti vihapuhe kohdistuu usein johonkin vähemmistöön kuuluviin ihmisiin, mutta tilanteesta riippuen sitä voi kohdata tai kokea kuka tahansa. Yleisimpiä pelatessa kohdatun vihapuheen ja häirinnän perusteita ovat sukupuoli, ikä ja etninen tausta. Hyvin tavallinen ilmiö on toisen pelaajan pelitaitojen haukkuminen, joka ei aina välttämättä ole määritelmällisesti vihapuhetta, mutta voi liittyä siihen. Haukkuminen tekee joka tapauksessa pelaamisesta kurjempaa ja nostaa kynnystä pelata tiettyjä pelejä tai osallistua pelitoimintaan ylipäänsä.



Miksi vihaa?

Suuri osa peleissä tapahtuvasta negatiivisesta kielenkäytöstä, haukkumisesta ja nimittelystä liittyy häviämiseen tai huonoon pelaamiseen [1]. Useissa peleissä vaaditaan monenlaisia taitoja, joita ei voi oppia muuten kuin pelaamalla samankaltaisia pelejä. Joissain peleissä taitoja, kuten näppäinkomentojen toimintaa, on mahdollista harjoitella pelin alussa, mutta aloittelija voi joutua hyppäämään myös suoraan monimutkaisen pelin tiimellykseen.

Erityisesti tiettyjä pistesijoja tai saavutuksia tavoittelevia pelaajia voi ärsyttää, jos joukkuepelejä hävitään aloittelijoiden mokien vuoksi. Tunteita saatetaan purkaa joukkuetovereiden pelitaitoja parjaamalla ja huonosta pelaamisesta syyttelemällä. Tunnekuohussa voi olla vaikeaa muistaa käyttäytyä asiallisesti tai toisaalta huomata omia virheitään, jolloin syy häviämisestä halutaan vierittää joukkuetovereiden niskoille. SEUL ry:n laatima e-urheilun eettinen ohjeisto [7] kannustaa arvioimaan omaa pelaamistaan kriittisesti ja neutraalisti, joka tukee myös yhteisen pelaamisen turvallisuutta.

Osa pelaajista ajattelee haukkumasanojen olevan vaarattomia ja etteivät ne vaikuta pelien ulkopuoliseen elämään. Tämän vuoksi niihin puututaan harvoin kesken pelin, joka osaltaan vahvistaa käsitystä siitä, että loukkaava kielenkäyttö on pelatessa hyväksyttyä. Joillekin pelaajille on myös tärkeää, että pelaamisen maailmassa on (näennäinen) vapaus käyttäytyä yleisistä hyvistä tavoista poiketen. [2] Toisaalta nuoret pelaajat eivät aina jaksa puuttua häiritsevään käyttäytymiseen pelatessa, ettei oma keskittyminen häiriintyisi. He käyttävät mieluummin energiansa pelaamiseen ja peli-ilon vaalimiseen kuin turhauttaviksi koettuihin keskusteluihin asiallisesta käytöksestä.





Pelaajan ei myöskään välttämättä tarvitse olla erityisen toksinen tuottaakseen syrjivää puhetta ja tekoja. Hyväntahtoisetkin ihmiset saattavat ajattelemattomuuttaan tai tunnekuohuissa lipsauttaa esimerkiksi loukkaavia, stereotypioita vahvistavia vitsejä tai muita heittoja. Niitä voi olla jopa vaikeaa tunnistaa vihapuheeksi tai häirinnäksi, mutta ne saattavat loukata kanssapelaajia ja sulkea osan ihmisistä kokonaan pelaamisen ulkopuolelle. Räikeiden solvausten lisäksi huomiota olisikin hyvä kiinnittää myös piilevämpään syrjivään kielenkäyttöön ja käytökseen, jotta pelikulttuuri olisi aidosti avoin kaikille pelaajille taustasta riippumatta. [1]

Vihapuheen ja häirinnän vaikutuksia

Häirintä, vihapuhe ja muu pelatessa kohdattu epäasiallinen käytös aiheuttavat nuorille pelaajille monenlaisia ikäviä seurauksia niin peleihin kuin muuhun elämään liittyen. Pahan mielen ja ärsyyntymisen lisäksi häiritsevästä käyttäytymisestä voi seurata esimerkiksi itseluottamuksen heikentymistä, kiinnostuksen ja luottamuksen loppumista peliin ja peliyhteisöön sekä erilaisia mielenterveyden pulmia. [1]

Pelatessa koettu häirintä voi vaikuttaa keskittymiskykyyn niin pelatessa kuin sen ulkopuolella ja aiheuttaa uniongelmia. Joskus häirintä äityy hyvin rajuksi, ja pelaajat voivat kokea esimerkiksi omaan tai läheisten turvallisuuteen kohdistuvia uhkauksia tai pelkoa siitä, että heidän yhteystietojaan tai muita henkilökohtaisia tietoja kaivetaan esiin ja levitetään julkisesti. Erityisen alttiita häirinnän negatiivisille vaikutuksille ovat jo valmiiksi haavoittuvassa asemassa olevat, kuten nuoret ja erityisesti sateenkaarinuoret. [1]

Sanalliset ja henkiset loukkaukset voivat tuntua myös suurena fyysisenä kipuna tai vaikuttaa muuten elämään myös niin sanotussa reaalimaailmassa, vaikka ne olisi esitetty virtuaalisesti. Toisinaan häirintä siirtyy verkosta myös muuhun elämään tai toisin päin, eikä näitä tilanteita voi senkään vuoksi ajatella toisistaan irrallisina. Monet häirintää kokeneet eivät halua puhua sen vaikutuksista julkisesti, koska eivät halua leimautua heikoiksi tai pelkäävät, että häirinnästä puhuminen provosoi häirinnän tuottajia entisestään. [4]

Kenen vastuulla?

Valitettavan usein ajatellaan, että vastuu vihapuheen ja häirinnän kestämisestä on toiminnan kohteilla. Monet pelaajat kokevat, että toksisuus kuuluu pelikulttuuriin, ja jos sitä ei siedä, voi lopettaa pelaamisen. Koetaan, että vika on henkilössä, joka pahoittaa mielensä, ei häiritsevässä käyttäytymisessä ja sen tuottajissa. Ajatellaan jopa, että loukkausten kohde nimenomaan valitsee olla loukkaantunut saamistaan kommenteista ja ahdistelusta, ja voisi ratkaista ongelman yksinkertaisesti päättämällä olla välittämättä niistä [4].

Osa pelaajista välttää käyttämästä pelien chatteja häirinnän pelossa tai saattaa lopettaa joidenkin pelien pelaamisen niiden toksisuuden vuoksi joko joksikin aikaa tai kokonaan. On tärkeää muistaa, että itseään saa ehdottomasti suojata häiritsevältä käyttäytymiseltä esimerkiksi hiljentämällä pelien keskustelut, valitsemalla jonkin vähemmän vihamielisen pelin tai vaikka pitämällä taukoa pelaamisesta. Sen vaatiminen häiritsevän käyttäytymisen kohteilta ei kuitenkaan ole ratkaisu pelaamisen ilmapiirin parantamiseen.

Tilanteissa, joissa pelaajan odotetaan lopettavan pelaamisen tai hiljentävän chatit säästyäkseen vihapuheelta ja häirinnältä, vastuu ongelman ratkaisemisesta siirretään mahdolliselle vihapuheen ja häirinnän kohteelle. Erityisesti naispelaajat usein peittelevät omaa sukupuoltaan pelatessaan. He saattavat valita pelihahmokseen maskuliinisen tai sukupuolettoman hahmon, käyttää peleissä nimimerkkiä, joka ei paljasta heidän sukupuoltaan ja joko olla käyttämättä pelin voice chatia tai muuttaa koneellisesti ääntään, jotta eivät paljastuisi sen perusteella naiseksi. [4]

Voice chatin käyttö ja pelaajan ääni saattavat yhtä lailla paljastaa hänen nuoren ikänsä ja joskus esimerkiksi jonkin puhevamman tai puheen korostuksesta päätteltävän etnisen taustan. Tilanteessa, jossa pelaaja valitsee olla hiljaa, jotta hänen sukupuolensa tai muu ominaisuutensa ei paljastuisi kanssapelaajille, vastuu ongelman ratkaisemisesta lankeaa niin ikään mahdolliselle vihapuheen ja häirinnän kohteelle. Osassa peleistä on tarpeellista kommunikoida oman joukkueen jäsenten kanssa joko puhumalla tai kirjoittamalla, mutta monia pelejä voi pelata keskustelematta muiden pelaajien kanssa.





Pelinkehittäjillä ja esimerkiksi pelin sisäisten chattien ja keskustelupalstojen moderoijilla on vastuunsa pelien turvallisuudesta ja toksisen sisällön siivoamisesta. Suurin vastuu on kuitenkin kaikilla pelaajilla itsellään: loukkaava puhe ja käyttäytyminen ei ole luonnonvoima, jolle ei mahda mitään. Pelaaminen on myös itselle hauskempaa ja siihen ehtii keskittyä paremmin, kun ei tuhlaa energiaansa vastapelaajien solvaamiseen.

Nuoret oppivat pelikulttuuria ja peliyhteisöissä käyttäytymistä kokeneemmilta pelaajilta ja esimerkiksi menestyneiltä e-urheilutähdiltä. Nuorten kanssa toimivien aikuisten ja vanhempien pelaajien vastuulla on näyttää hyvää esimerkkiä kielenkäytössä ja käyttäytymisessä sekä tunteiden hallinnassa pelin tiimellyksessä. Peleihin vähemmänkin perehtynyt aikuinen voi keskustella nuoren pelaajan kanssa toisten yhdenvertaisesta kohtelusta ja erityisesti olla valmiina kuulemaan myös peleihin liittyvistä ikävistä kokemuksista tuomitsematta silti koko peliharrastusta ja -kulttuuria.

Jos esimerkiksi huoltaja suhtautuu pelaamiseen lähtökohtaisesti negatiivisesti, nuoren kynnys kertoa kohtaamastaan ikävästä kohtelusta tai loukkaavista kommenteista voi olla todella korkea. Jos taustalla on pelko siitä, että peliharrastus kielletään lieveilmiöiden takia kokonaan, nuori voi jäädä ikävien kokemustensa kanssa aivan yksin.

Kasvattaja voi omien taitojensa mukaan esimerkiksi opastaa nuorta pelaajaa käyttämään pelien huonon käytöksen raportointityökaluja tai auttaa kertomaan eteenpäin pelitapahtumassa kohdatusta huonosta käytöksestä, keskustella ikävistä kokemuksista ja opastaa nuorta pelaajaa käyttäytymään itse kunnioittavasti. Nuorta voi myös rohkaista etsimään vähemmän toksisia pelejä ja peliporukoita tai pelata nuoren seurana, jottei tämä joudu kohtaamaan mahdollisia ikäviä tilanteita yksin.



Keinoja turvallisempaan pelaamiseen

Vihapuheeseen ja häirintään puuttumiseen on mahdotonta antaa yhtä ratkaisua, joka toimisi kaikissa tilanteissa. Yksi tapa puuttua on vastata loukkauksiin välittömästi. Epäasiallisen käytöksen kohde voi itse puuttua tilanteeseen, mutta usein helpompaa ja tehokasta on se, että tilanteeseen puuttuu joku muu, esimerkiksi kanssapelaaja. Tällöin antaa myös viestin siitä, että häirintää ei hyväksytä eivätkä kaikki pelaajat ole häiritsijän puolella.

Puuttuminen aggressiiviseen puheeseen tai käytökseen ei kuitenkaan ole aina helppoa, ja pelatessa tilanne saattaa myös mennä nopeasti ohi. Joukkuetoverille tai omassa ohjauksessa olevalle nuorelle voi ja on tärkeää osoittaa tukea myös tilanteen mentyä ohi. Vastuu häiritsevään käyttäytymiseen reagoimisesta ei kuitenkaan saisi olla pelkästään pelaajilla.





Nuoret pelaajat toivovat pelinkehittäjiltä entistä helpompia raportointityökaluja ja ohjeistusta niiden käyttöön niin pelaamisen aikana kuin pelin jälkeen. Tärkeää on myös, että raportit käsitellään ja sääntörikkomuksista määrätään järkeviä seuraamuksia. Häiritsevään käyttäytymiseen toivotaan puututtavan myös pelien chattien tehokkaammalla valvonnalla ja keskustelun aktiivisella moderoinnilla. Myös mahdollisuus keskustelujen hiljentämiseen kokonaan ja selkeä ohjeistus sen ja muiden pelin sisäisten, pelaajia suojaavien työkalujen käyttöön on tärkeä turvallisuuden lisäämisen keino. [1]

Monissa peleissä pelaajien käyttäytymistä seurataan, ja huonosta käytöksestä voi saada määräaikaisen tai ikuisen porttikiellon peliin. Joissain peleissä pelaajat voivat antaa toisilleen palautetta käytöksestä, ja reilusti käyttäytyviä pelaajia voidaan palkita pelin sisällä. Huonoja arvioita saaneilta pelaajilta voidaan evätä pääsy pelin chattiin tai joihinkin pelin osiin. Osassa peleistä keskustelu vastapelaajan kanssa ei ole lainkaan mahdollista. Pelien huonoa käytöstä suitsivia mekaniikkoja saatetaan käyttää myös väärin tai pelikieltoja ohittaa pelaamalla useilla käyttäjätunnuksilla. [5] Myös turnauksissa ja muissa pelitapahtumissa on tärkeää puuttua tehokkaammin häiritsevään käyttäytymiseen. Huonosta käytöksestä voidaan antaa sanktioita, kuten yksittäisten pelisuoritusten hylkääminen ja tarvittaessa porttikielto tapahtumiin jatkossa.

Pelaaja voi itse suojata itseään ja turvallista pelaamista blokkaamalla ja hiljentämällä vihamielisiä kommentoijia, moderoimalla keskusteluja esimerkiksi omien pelivideoiden kommenttiketjuissa ja huolehtimalla, että eri pelien ja muiden palvelujen yksityisyysasetukset ovat riittävän tiukat. Vakavissa tilanteissa häirinnästä kannattaa raportoida myös pelin ulkopuolella esimerkiksi kertomalla turvalliselle aikuiselle tai ääritilanteessa poliisille.

Nuorten kanssa toimivien aikuisten tulee olla valmiita keskustelemaan peleissä kohdatusta vihapuheesta ja häirinnästä, vaikka ne saattavat tuntua itsestäkin hyvin rajuilta. Toisaalta on tärkeää vahvistaa nuorten empatia- ja tunnetaitoja, jotta nämä pystyvät itse hillitsemään pelaamisen aiheuttamia tunteenpurkauksia ja osaavat kohdella kanssapelaajia kunnioittavasti.

Pelitapahtumissa ja -toiminnassa häiritsevää käyttäytymistä voidaan hillitä esimerkiksi kirjaamalla niiden kielto tapahtuman sääntöihin ja noudattamalla sitä tasapuolisesti, tiedottamalla selkeästi, miten häirintätilanteissa kannattaa toimia ja nimeämällä riittävästi häirintäyhdyshenkilöitä, joiden tehtävänä on ratkoa mahdollisia pulmatilanteita. Suomen e-urheilun eettinen ohjeisto [7] auttaa hyvien käytäntöjen luomisessa ja mallia voi ottaa myös esimerkiksi Ropecon-roolipelitapahtuman oivallisista järjestelyistä.

Hyvään ja fiksuun pelaamiseen nuoria on kannustettu ja valmennettu esimerkiksi Helsingin kaupungin Good Game Squad- ja Turun kaupungin Turku Game Academy -toiminnoissa, Prakticumin e-urheiluopinnoissa ja nuorisotaloille vuonna 2017 järjestetyssä eSM-sarjassa, Non-toxic Leaguessa. Ammattimaisen e-urheilun puolella mallia vihapuheeseen ja häirintään puuttumiseen näytetään ansiokkaasti vuonna 2017 perustetussa Overwatch Leaguessa, jossa sääntöjen vastaisesti käyttäytyville pelaajille on annettu useita erilaisia sanktioita.

Nuoret pelaajat tiedostavat, että vihapuhe ja häirintä eivät ole ainoastaan pelikulttuurin ongelmia ja toivovat, että niihin vaikutettaisiin myös laajemmin yhteiskunnassa. Toisaalta toivotaan, että häiritsevään käyttäytymiseen puututtaisiin peliyhteisöjen sisältä käsin. Pelkona on, että ”ulkopuoliset”, pelien kieltä ja toimintaa tuntemattomat tuomitsevat koko pelikulttuurin sen lieveilmiöiden vuoksi. [1]





Lähteet

[1] Alin, E. Non-toxic – Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Helsinki, Suomi. Helsingin kaupunki, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke. 2018. Saatavissa: https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf

[2] Ask, K., Svendsen, H. & Karlstrøm, H. Når jentene må inn I skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet I online dataspill. Norsk Medietidskrift. 2016, vol 23:1, 1–21. Saatavissa: https://www.idunn.no/nmt/2016/01/naar_jentene_maa_inn_i_skapet_seksuell_trakassering_og_kjoenn

[3] Council of Europe: Freedom of Expression. [viitattu 21.10.2018]. Saatavissa: https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/hate-speech

[4] Jane, E. Misogyny online. A short (and brutish) history. London, UK. Sage Publications Ltd. 2017.

[5] Paul, C. A. The toxic meritocracy of video games. Why gaming culture is the worst. Minneapolis, USA. University of Minnesota Press. 2018.

[6] Poland; B. Haters. Harassment, Abuse and Violence Online. Nebraska, USA. Potomac Books. 2016.

[7] SEUL ry. Suomen e-urheilun eettinen ohjeisto. 2016. Saatavissa: http://seul.fi/wp-content/uploads/2016/12/SEUL-Eettinen-ohjeisto-aukeamittain.pdf

[8] Tasa-arvovaltuutettu. Seksuaalinen ja sukupuoleen perustuva häirintä. [viitattu 16.10.2018]. Saatavissa: https://www.tasa-arvo.fi/seksuaalinen-hairinta

[9] Utopia Helsinki. Turvallisemmat tilat. 2013. [viitattu 5.9.2018]. Saatavissa: https://utopiahelsinki.wordpress.com/2013/03/14/turvallisemmat-tilat-2/



Männikkö Niko, Ruotsalainen Heidi & Kääriäinen Maria

Ongelmallinen digitaalinen pelaaminen: esiintyvyys ja tunnistaminen

Pelaaminen on suosittu vapaa-ajanviettotapa. 60,5 % suomalaisista 10–75-vuotiaista pelaa digitaalisia pelejä kuukausittain. Pelaaminen on aktiivisempaa ja monimuotoisempaa 10–19–vuotiaiden nuorten keskuudessa, joista 69,8 % pelaa digitaalisia pelejä viikoittain. Osalle pelaajista digitaalinen pelaaminen on pakonomaista ja siihen käytetyn ajan kontrollointi voi olla haastavaa. Tällöin pelaaminen voi haitata omaa terveyttä, hyvinvointia ja toimintakykyä sekä vaikuttaa koulu- tai työelämään ja sosiaalisiin suhteisiin. Tästä ongelmallisesta käyttäytymismallista on käytetty vaihtelevia termejä, kuten peliriippuvuus, peliaddiktio, liikapelaaminen, pelaamishäiriö ja ongelmallinen digitaalinen pelaaminen.





Tässä artikkelissa kirjoittajat käyttävät ilmiöstä yleisesti käsitettä ongelmallinen digitaalinen pelaaminen, jolloin pelaajaan kohdistuvien ongelmien vaikeusaste voi vaihdella lievästä oirehdinnasta vakavaan elämänhallintaa ja toimintakykyä haittaavaan tilaan. Pelaamishäiriö (englanninkielisessä kirjallisuudessa Internet Gaming Disorder, IGD, tai Gaming Disorder) -käsitettä käytetään, kun viitataan pelaamiseen mahdollisena lääketieteellisenä diagnoosina.

Ongelmallinen digitaalinen pelaaminen ja pelaamishäiriö

Keskustelu ongelmallisen digitaalisen pelaamisen ympärillä kiihtyi, kun Yhdysvaltain psykiatrinen yhdistys (American Psychiatric Association, APA) sisällytti internet-pelaamishäiriön (Internet Gaming Disorder) viimeisimmän tautiluokitusjärjestelmänsä liiteosioon [1] lisänäyttöä vaativana potentiaalisena diagnoosina. Ilmiön mainitseminen järjestelmässä oli viesti siitä, että ilmiöltä puuttui vielä taustaa kartoittamaan diagnoosin perusteita, ongelmallisen pelaamisen kehittymistä ja aiheutuneiden haittojen pysyvyyttä. Kesäkuussa 2018 Maailman terveysjärjestö (World Health Organization, WHO) sisällytti pelaamishäiriön ensimmäistä kertaa omassa tautiluokitusjärjestelmässään (International Classification of Diseases, ICD-11) viralliseksi sairaudeksi.

Tautiluokitukset määrittelevät digitaalisen pelaamisen ongelmalliseksi, kun pelaaminen ei ole pelaajan itsensä täydessä hallinnassa ja peliaika on kasvanut merkittävästi aiempaan nähden, ja pelaamiseen liittyvien haittojen tulee ilmetä pelaajan elämässä vähintään kuluneen 12 kuukauden aikana. Ongelmalliseen pelaamiseen voivat johtaa sekä verkkoyhteydellä (online) että ilman verkkoyhteyttä (offline) tapahtuva digitaalinen pelaaminen. Tutkijat ovat löytäneet ongelmallisesta pelaamisesta kolme yhteistä piirrettä. Nämä ovat 1) vieroitusoireet, 2) hallinnan menetys ja 3) ristiriidat esimerkiksi ihmissuhteissa [2].

WHO määrittelee pelaamishäiriön pysyvänä ja toistuvana käyttäytymismallina, jossa pelaaminen ei ole yksilön hallinnassa pelaamisen tiheyden, keston ja sisältöjen suhteen. Tällöin pelaamista pidetään etusijalla muihin päivittäisiin toimintoihin ja kiinnostuksen kohteisiin nähden. Kielteisistä seurauksista ja niiden tiedostamisesta huolimatta pelaaminen myös lisääntyy ja jatkuu edelleen.

Mikäli tilanne on aiheuttanut pelaajalle riittävän vakavaa haittaa, voi se vaatia puuttumisen jo ennen vaadittavaa 12 kuukauden ajanjaksoa. WHO:n pelaamishäiriödiagnoosi pyrkii rajoittamaan ylidiagnoosin mahdollisuutta sisällyttämällä kyseiseen määritelmään kriteerin siitä, että pelaaminen on johtanut yksilön merkittävään toimintakyvyn heikkenemiseen. Tässä määrityksessä digitaalista pelaamista tarkastellaan yksilön kannalta kokonaisvaltaisesti suhteessa yksilön toimintakykyyn ja muuhun elämään.

Vaikka APA ei pidä pelaamishäiriötä vielä virallisena sairautena ICD-järjestelmässään, on yhdistys tunnistanut internet-pelaamishäiriöön sisältyvän yhdeksän pääoiretta [1]. Näitä ovat: 1) äärimmäinen ajatusten keskittyminen pelaamiseen, 2) vieroitusoireet, kuten pelaamattomuuteen liittyvä levottomuus ja ärtyneisyys, 3) jatkuva tarve käyttää enemmän aikaa pelaamiseen, 4) epäonnistuminen yrityksissä hallita internet-pelaamista, 5) pelaamisen aiheuttama luopuminen muista elämän aktiviteeteista, kuten harrastuksista, 6) jatkuva liiallinen internet-pelaaminen tiedostetuista negatiivisista vaikutuksista huolimatta, 7) pelaamisen määrän salailu muilta ihmisiltä, 8) internet-pelien pelaaminen lievittääkseen tai paetakseen kielteisiä tuntemuksia, kuten syyllisyyttä tai ahdistusta ja 9) tärkeän ihmissuhteen, työpaikan, koulutuksen tai työuran vaarantuminen tai menetys internet-pelaamisen takia. Pelaamishäiriön määritelmä täyttyy, mikäli pelaajalla voidaan todeta esiintyneen toistuvasti vähintään viisi oiretta yhdeksästä kuluneen vuoden aikana.

Edellä esitetyt internet-pelaamishäiriön yhdeksän kriteeriä on mukailtu digitaaliseen pelaamiseen päihde- ja rahapeliriippuvuuden teoriataustasta, mistä johtuen kriteeristöstä on esitetty myös kritiikkiä. Internet-pelaaminen – toisin kuin rahapelaaminen tai päihteiden käyttö – on yksi nuorten suosituimmista vapaa-ajan aktiviteeteista, ja sen parissa on helppo viettää aikaa. Ongelman määrittämisen haastavuuteen liittyen onkin tuotu esille, että nuorempien sukupolvien viihde- ja viestintäaktiviteetit ovat siirtyneet asteittain yhä enemmän digitaalisiin ympäristöihin. Tämä on johtanut siihen, että näihin toimiin uppoudutaan myös ajatusten tasolla luontaisesti intensiivisemmin. Lisäksi osa tutkijoista pitää pelaamisen vähenemiseen tai keskeytymiseen liittyvää vieroitusoirekriteeriä epämääräisenä, sillä sen tulkinnassa ei huomioida oireiden ajallista kestoa.







Ongelmallisen digitaalisen pelaamisen tunnistaminen ja arviointi

Ongelmallisen digitaalisen pelaamisen käsitteellisestä rakenteesta ja sen määrittämisen tavoista on käyty vilkasta keskustelua niin mediassa kuin alan tieteellisissä piireissä. Ilmiön tulkinnan monimuotoisuus on johtanut siihen, että lukuisia uusia diagnostisia arviointityökaluja on kehitetty ja testattu vuosien saatossa. Suurin osa kehitetyistä mittareista on suunnattu erityisesti teineille ja nuorille aikuisille. Suomalaisissa tutkimuksissa on esimerkiksi käytetty Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10; [4]) ja Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ; [3, 5]) -mittareita.

POGQ-mittarin väittämät liittyvät ongelmallisen pelaamisen yhteydessä esiintyviin kuuteen eri osa-alueeseen, joita ovat 1) ajatusten keskittymisen pelaamisen ympärille, 2) liiallinen pelaaminen, 3) uppoutuminen pelaamiseen, 4) sosiaalinen eristäytyminen, 5) ristiriitojen esiintyminen ihmissuhteissa ja 6) vieroitusoireet. Mittari pyrkii kartoittamaan muun muassa sitä, miten nämä eri osa-alueet esiintyvät pelaajalla ja kuinka usein edellisen vuoden aikana. (taulukko 2, [5]). Tässä esitelty mittari on kehitetty tutkimuskäyttöön, ja tässä yhteydessä se on otettu esille havainnollistamaan ongelmallisen digitaalisen pelaamisen oireistoa ja oireiden esiintymisen arviointia. Vaikka mittarin väittämät auttavat tunnistamaan mahdollisia ongelmallisen digitaalisen pelaamisen oireita, pelaamishäiriön määrittämiseen sitä ei voi suositella sellaisenaan.

POGQ väittämät ja osa-alueet

1. Kun et pelaa, kuinka usein ajattelet pelaamista tai sitä miltä tuntuisi pelata sillä hetkellä? (Ajatusten keskittyminen pelaamiseen)
2. Kuinka usein pelaat kauemmin kuin olit alunperin suunnitellut? (Uppoutuminen)
3. Kuinka usein tunnet itsesi masentuneeksi tai ärtyneeksi kun et pelaa vain siksi, että nämä epämiellyttävät tunteet katoavat aloittaessasi pelaamisen? (Vierotusoireet)
4. Kuinka usein sinusta tuntuu, että sinun pitäisi vähentää pelaamiseen käyttämääsi aikaa? (Liiallinen pelaaminen)
5. Kuinka usein ympärilläsi olevat ihmiset valittavat sinun pelaavan liikaa? (Ristiriitoja ihmissuhteissa)
6. Kuinka usein olet epäonnistunut tapaamaan ystäviäsi, koska olet ollut pelaamassa? (Sosiaalinen eristäytyminen)
7. Kuinka usein haaveilet pelaamisesta? (Ajatusten keskittyminen pelaamiseen)
8. Kuinka usein menetät ajantajusi pelatessasi? (Uppoutuminen)
9. Kuinka usein tulet ärsyyntyneeksi, levottomaksi tai tuskaiseksi, koska et voi pelata niin paljon kuin haluaisit? (Vierotusoireet)
10. Kuinka usein olet yrittänyt epäonnistuneesti vähentää pelaamiseen käyttämääsi aikaa? (Liiallinen pelaaminen)
11. Kuinka usein olet riidellyt vanhempiesi ja/tai kumppanisi kanssa pelaamisen vuoksi? (Ristiriitoja ihmissuhteissa)
12. Kuinka usein olet huomiotta muut aktiviteetit koska olet mieluummin pelannut? (Sosiaalinen eristäytyminen)
13. Kuinka usein sinusta tuntuu, että aika pysähtyy, kun pelaat? (Uppoutuminen)
14. Kuinka usein olet tullut levottomaksi tai ärsyyntyneeksi, mikäli et ole pystynyt pelaamaan muutamaan päivään? (Vierotusoireet)
15. Kuinka usein sinusta on tuntunut, että pelaaminen aiheuttaa ongelmia elämässäsi? (Liiallinen pelaaminen)
16. Kuinka usein valitset mieluummin pelaamisen kuin lähdet ulos jonkun kanssa? (Sosiaalinen eristäytyminen)
17. Kuinka usein olet unohtanut syödä, koska olet ollut niin uppoutunut pelaamiseen? (Uppoutuminen)
18. Kuinka usein olet tullut ärsyyntyneeksi tai harmistuneeksi kun et ole voinut pelata? (Vierotusoireet)





Digitaalisen pelaamisen ongelmallisuutta on tarkasteltu erilaisten pelaamisen merkityksiä selittävillä teorioilla. Jotkut asiantuntijat tarkastelevat ongelmallista digitaalista pelaamista luontaisesti riippuvuutta aiheuttavana käyttäytymisenä. Ongelmallista digitaalista pelaamista on tulkittu riippuvuusmallin lisäksi pakkoajatusten ja -toimintojen itsesäätelyn vaikeutena tai teknologiaan kohdistuvana kompensoivana toimintamallina. Pelaaja turvautuu digitaalisen pelaamiseen kompensoivana toimintana syrjäyttääkseen mieltään häiritsevät todellisen elämän epämiellyttävät tilanteet, haasteet ja niiden tuomat tuntemukset. Näissä edellä mainituissa tilanteissa yksilön kannalta tarkoituksenmukainen elämänhallinta on häiriintynyt. Henkilöt, joilla on psyykkisiä ongelmia, ovat erityisen alttiita häiriön kehittymiselle. Joissain tapauksissa ongelmallinen digitaalinen pelaaminen voi olla siis taustalla olevan psykososiaalisen sairauden oire.

Ongelmallista digitaalista pelaamista on myös selitetty itseohjautuvuusteorian kautta (engl. self-determination theory). Tämän lähestymistavan mukaan henkilöt, jotka pystyvät täyttämään psykologiset perustarpeensa riittävällä tasolla digitaalisen pelaamisen ulkopuolisilla elämänalueilla, ovat vähemmän taipuvaisia uppoutumaan digitaaliseen pelaamiseen ongelmallisesti. Ihmisen psykologisia perustarpeita ovat omaehtoisuus (valinnat ja itsensä ilmaiseminen), kyvykkyys (pystyy toimimaan haluamillaan tavoilla) ja yhteisöllisyys (joukkoon kuuluminen, kokemus omasta hyväksyttävyydestä) [6]. Tyytyväisyys elämään edistää ihmisten terveyttä ja voi suojata yksilöitä ongelmallisen digitaalisen pelaamisen kehittymiseltä.



Ongelmalliseen pelaamiseen ja pelaamishäiriöön liittyviä mahdollisia haittoja

Ongelmallinen tai liiallinen pelaaminen voi koskettaa pelaajaa hetkellisesti ja ohimenevästi. Olennaista on siis ongelmallisen digitaalisen pelaamisen ja pelaamishäiriön määrittelyssä tarkastella myös niistä aiheutuvien haittojen sekä tunnuspiirteiden esiintymisaikaa. Pelaamishäiriössä pelaaja järjestää itselle tilaisuuksia pelata yhä enemmän, ja pelaamisharrastus valtaa yhä enemmän huomiota muilta tärkeiltä elämän osa-alueilta ja vapaa-ajan aktiviteeteilta. Jos ongelmallinen pelaamiskäyttäytyminen jatkuu useiden kuukausien ajan, se saattaa aiheuttaa yksilölle merkittävää psykososiaalista haittaa ja toimintakyvyn heikkenemistä. Uuden pelin tai uusien pelikavereiden kanssa pelaaminen voi myös tilapäisesti viedä pelaajan kaiken huomion. Pelaaja tai hänen läheisensä saattaa havaita pelaamisesta aiheutuvia lyhytaikaisia tai ohimeneviä haittoja, jolloin ei ole kyse pelaamishäiriöstä eikä siitä tarvitse olla huolissaan. Kuitenkin etenkin perheen nuorimmat pelaajat tarvitsevat vanhempien taholta ennakoivaa pelaamiskäyttäytymisen ohjausta. Yhteisesti sovitut säännöt ja niiden valvonta antaa lapsille tietoa siitä, mitä heiltä odotetaan.

Tärkeää olisi, että pelaamishäiriön kriteereistä päästäisiin yhteisymmärrykseen, jotta myös hoitomuotojen kehittäminen ja vaikuttavuuden arviointi mahdollistuisi. Tämän hetkiseen tutkimustietoon perustuen on tunnistettu kuitenkin joitain ongelmallisen digitaalisen pelaamisen yhteydessä esiintyviä haittoja, kuten masentuneisuutta, ahdistusta, sosiaalista pelkoa, alhaista itsetuntoa, neuroottisuutta, aggressiivisuutta tai vihamielisyyttä, sosiaalista eristäytymistä, keskittymisvaikeuksia, yksinäisyyttä ja yleisesti heikentynyttä psykososiaalista hyvinvointia [7]. Kuitenkin on epäselvää, ovatko nämä haittaominaisuudet ongelmallisen digitaalisen pelaamisen syitä vai seurauksia. Eräs seurantatutkimus on kuitenkin antanut viitteitä siitä, että ongelmallinen digitaalinen pelaaminen on johtanut esimerkiksi masennus- ja ahdistusoireisiin. Toisaalta on tunnistettu myös pelaajatapauksia, joissa ahdistus- ja masennusoireet ovat edeltäneet ongelmallisen digitaalisen pelaamisen oireita. [8] Tyypillistä ongelmalliselle digitaaliselle pelaamiselle on kuitenkin se, että useita psykososiaalisia haittatekijöitä esiintyy samanaikaisesti. Näiden haittojen tarkastelu, hoito ja kuntoutus tulisi suhteuttaa pelaajan sen hetkiseen elämäntilanteeseen, toimintaympäristöön, sosiaalisiin suhteisiin sekä kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin.





Ongelmallisen digitaalisen pelaamisen esiintyvyys

Ongelmallisen digitaalisen pelaamisen esiintyvyyttä koskevat tiedot ovat moninaisia johtuen tutkimuksissa käytetyistä lukuisista arviointimittareista, joiden teoreettiset lähtökohdat, empiirinen todentaminen, raja-arvot ja otoskoot ovat vaihdelleet. Pieni osa tutkimuksista edustaa väestötutkimuksia, kun taas osa on kohdistettu tarkoituksenmukaisesti digitaalisia pelejä pelaaviin henkilöihin. Suurin osa näistä esiintyvyystutkimuksista on kohdistunut iältään 13–24-vuotiaisiin nuoriin ja nuoriin aikuisiin pelaajiin. Esimerkiksi 37 poikkileikkaustutkimukseen perustuva katsausartikkeli raportoi ongelmallisen digitaalisen pelaamisen esiintyvyyden vaihdelleen eri aineistoissa 0.7 – 27.5 %:n välillä [9]. Ongelmallista digitaalista pelaamista esiintyi suurimmassa osassa tutkimuksia enemmän miehillä kuin naisilla, ja taipumus käyttäytymisongelmaan oli korkeampi nuoremmilla kuin vanhemmilla pelaajilla. Ilmiön esiintyvyysarviot ovat vaihdelleet myös maantieteellisten alueiden mukaan. Esimerkiksi Itä- ja Etelä-Aasian maissa ongelmaa on esiintynyt 10–15 %:lla nuorista. Euroopan ja Pohjois-Amerikan maissa ongelmallisen digitaalisen pelaamisen esiintyvyys on vaihdellut alle yhdestä prosentista kymmeneen prosenttiin, joista kuitenkin suurin osa oli osoittanut ongelman esiintyvyysasteen nuorten osalta olevan 1–5 %:n välillä.

Suomalaisen koululaistutkimuksen mukaan digitaalisia pelejä pelaavista nuorista noin yhdellä prosentilla esiintyi vakava-asteista ongelmallista digitaalista pelaamista. 9 % esiintyi vaihtelevasti ongelmallisen digitaalisen pelaamisen haittaoireita ja lisääntynyt riski vakavamman pelaamishäiriön kehittymiseen [3].

Syvälliset kliiniset haastattelut ovat ainoa todellinen tapa todeta nuoren ongelmallinen digitaalinen pelaaminen tai pelaamishäiriö yksilöllisesti. Mutta toisaalta tietoisuus ilmiöstä ja ongelman tunnistamiseksi kehitetyt kriteerit mahdollistavat oikeanlaisten ohjaus- ja tukimuotojen kehittämisen sekä avun tarkoituksenmukaisen kohdentamisen juuri tukea tarvitseville pelaajille.

Lähteet

[1] APA. American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders, 5th edition. Washington, USA. 2013.

[2] King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M. & Griffiths, M. D. Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. Clinical Psychology Review. 2013, vol 33:3, 331–342.

[3] Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Demetrovics, Z., Lopez-Fernandez, O., Myllymäki, L., Miettunen, J. & Kääriäinen, M. Problematic Gaming Behavior Among Finnish Junior High School Students: Relation to Socio-Demographics and Gaming Behavior Characteristics. Behavioral Medicine. 2017, 1–11.

[4] Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Tolvanen, A., & Kääriäinen, M. Psychometric properties of the Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and prevalence of problematic gaming behavior among Finnish vocational school students. Scandinavian Journal of Psychology. Arvioitavana. 2018.

[5] Männikkö, N., Demetrovics, Z., Ruotsalainen, H., Myllymäki, L., Miettunen, J., & Kääriäinen, M. Psychometric Properties of the Problematic Gaming Questionnaire Used to Assess Finnish Adolescents. International Journal of Mental Health and Addiction. 2018, 1–9.

[6] Deci, E. L. & Ryan, R. M. The "what" and "why" of goal pursuits: human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry. 2000, vol 11:4, 227–268

[7] Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H. M. & Kääriäinen, M. Problematic gaming behaviour and health-related outcomes: A systematic review and meta-analysis. Journal of Health Psychology. 2017.

[8] Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. & Khoo, A. Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. PEDIATRICS. 2011, vol 127:2, 319–329.

[9] Mihara, S., & Higuchi, S. Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. Psychiatry and Clinical Neurosciences. 2017, vol 71:7, 425–444.

[10] Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. Journal of Behavioral Addictions, 4(4), 281–288.



Ville Kukkurainen



CASE: Pelasin liikaa ja selvisin

Playstation-ohjekirja neuvoo pelaajaa näin: “Pidä kunkin pelitunnin jälkeen aina 15 minuutin tauko”. Neljän tunnin yhtäjaksoisen pelaamisen jälkeen saatoin pitää ruokatauon. Ruoan jälkeen palasin vielä pelaamaan muutamaksi tunniksi. Seitsemän tuntia pelaamista päivässä oli lähempänä normaalia kuin poikkeusta. Viikonloppuisin pelasin vielä reilusti enemmän. Mitään taukoja en pitänyt. Pelaamiseni tällaisena alkoi, kun sain ensimmäisen PlayStationini noin 7-vuotiaana.

Runsaasta pelaamisesta huolimatta koulunkäyntini sujui hyvin. Digitaalinen pelaaminen vaikutti selvästi koulunkäyntiin, sillä en halunnut “tuhlata” aikaa kotitehtävien tekemiseen. Vaikutus oli kuitenkin päinvastainen kuin aluksi voisi ajatella. Kouluaikana tein kaikki työt tehokkaasti, sillä en halunnut, että kotiin jää yhtään tehtävää, joka on ajallisesti pois peliharrastuksestani. Oli hyvinkin tavallista venyttää välitunnille menoa, jotta saisin viimeisteltyä tehtävät loppuun. Joskus tuli hieman oiottua ja etsin lukukappaleista vain minulle oleellisen tiedon tehtävien tekemistä varten. Oli myös hyvin tärkeää olla läsnä oppituntien ajan, sillä tietämättömyys kostautui kotitehtävien määrällä. Jossain vaiheessa opin käyttämään oppituntien hiljaiset hetket itseopiskeluun ja tein kotitehtäviä jopa ennakkoon monia kappaleita etukäteen. Kaiken taustalla oli tarve maksimoida oma peliaikani kotona. Huolehdin kuitenkin, että tehtävät tulisivat tehdyiksi.

En pitänyt harrastustani ongelmana. Koulunkäyntini sujui erinomaisesti, minulla ei ollut sosiaalisia vaikeuksia ja hoidin tarvittavat velvollisuudet. Vuosien pelaaminen oli myös opettanut minut ajattelemaan erittäin loogisesti ja ongelmanratkaisukeskeisesti. Alamäki alkoi, kun löysin uuden mielenkiintoisen nettipelin, jossa tarkoituksena on 39:n muun pelaajan kanssa selvitä mahdollisimman pitkään hengissä. Pelissä houkutti eritoten sosiaalisen vuorovaikutuksen aspekti niin sanotussa kriisitilanteessa. Peli oli käytännössä massiivinen pakohuonepeli.



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS. PUBG Corporation.

Ongelman muodosti se, että peli oli rakennettu pelattavaksi ilta- ja yöaikaan, sillä pelin mekaniikka muuttui joka päivä keskiyön aikaan. Aamuyön pelisessiot olivat pelin kannalta kriittisimmät. Peli myös rankaisi pelaajaa, jos peliä ei pelannut joka päivä. Aloin valvomaan enemmän ja enemmän, kunnes valvoin koulupäiviä edeltävinä öinä jopa kolmeen asti. Tiedostin ongelman itsekin, mutta pelin sisäiset sosiaaliset suhteet tekivät pelistä luopumisen vaikeaksi.

Parhaimmillani olin viidenkymmenen eri pelaajan johtaja, joka koordinoi jokaisen pelisession toiminnot. Toimin käytännössä projektijohtajana monikulttuurisessa englanninkielisessä yhteisössä. Ryhmäni oli pelissä erittäin tunnettu ja kuuluimme pelin parhaisiin pelaajiin. Tämän statuksen ylläpito kuitenkin verotti toisinaan tärkeistä oman elämän menoista. Minulla oli edessäni pohdinta: kumpi oli tärkeämpää, peli vai sosiaalinen elämäni. Vaikka peli opetti ja antoi valtavasti, pelistä seurannut haitta ylitti pelistä saadun hyödyn. Kun vihdoin tajusin noin vuoden pelaamisen jälkeen itse lopettaa pelin, huomasin että tapani valvoa pitkään jäi päälle: unirytmin kääntäminen takaisin normaaliksi ei ollutkaan ihan helppoa.





En suosittele pelaamaan niin paljon kuin itse aikoinaan pelasin. Vaikka peliharrastukseni on antanut minulle hyvät lähtökohdat elämässä pärjäämiseen, kaikille ei välttämättä käy samoin. Hälytyskellojen pitäisi soida, mikäli joutuu tekemään kompromisseja tai joustamaan muista itselleen tärkeistä asioista pelaamisen takia. On erityisen tärkeää olla tietoinen siitä, missä kohtaa harrastus alkaa rajoittaa muuta elämää. Sama sääntö pätee muihinkin harrastuksiin, ja laatu korvaa määrän. Kun tietty peli alkaa kontrolloida elämää, pitäisi osata luopua tästä "ongelmapelistä" ajoissa.

Älypuhelimet mahdollistavat nykyisin pelaamisen myös kouluaikana. Jos minulla olisi ollut siihenkin mahdollisuus, olisinko minä keskittänyt aikani koulussa jatkuvaan pelaamiseen? On vaikea arvioida jatkuvasti kehittyvän teknologian keskellä, mikä on oikea tapa kasvattaa ja mikä ei. Peliharrastusta ei kuitenkaan tulisi väheksyä. Kaikista eri harrastusmahdollisuuksista digitaalinen pelaaminen on ollut minulle kehittävimpiä tekemisen muotoja. Tärkeää olisi oppia pelaajana huomaamaan itse, milloin pelaaminen alkaa olla haitallista.

Peliharrastus on edelleen erittäin oleellinen osa elämääni, mutta ei este normaalin arjen pyörittämiseen. Vaikka terveen harrastamisen rajat paukkuivat itselläni mennen tullen, ei pelaamisesta aiheutunut minulle pysyvää haittaa. Minustakin tuli ihan kelvollinen yhteiskunnan jäsen.

Soila Kuuluvainen & Terhi Mustonen

Ongelmallinen digitaalinen pelaaminen: ennaltaehkäisy ja puuttuminen

”Pelasin videopelejä 14–20-vuotiaana keskimäärin viidestä kahdeksaan tuntia päivässä. Vanhempani yrittivät muutamaan otteeseen rajoittaa peliaikaani, mutta en koskaan noudattanut peliaikoja. Koulupäivien jälkeen keskityin pelaamiseen ja öisin uneksin pelimaailmoista. Laiminlöin ajoittain koulutehtäväni täydellisesti, vaikka menestyinkin koulussa hyvin. Olin peliriippuvainen. Pelaaminen alkoi hallita elämääni minuun kohdistuneen koulukiusaamisen pahennuttua. Koulussa minua solvattiin, vähäteltiin ja jopa pahoinpideltiin. Kiusaamista jatkettiin myös internetin keskustelualustoilla – sosiaalinen media ei ollut vielä silloin tehnyt läpimurtoaan.” [1]

Suurin osa tästä käsikirjasta käsittelee pelaamisen suhdetta kehitykseen myönteisestä, kasvua tukevasta näkökulmasta. Parhaimmillaan pelaaminen tarjoaakin onnistumisen ja yhdessäolon kokemuksia, jotka vahvistavat lapsen tai nuoren pystyvyyden tunnetta ja edesauttavat sosiaalista kehitystä. Vaikka pelaaminen on useimmille harrastus muiden joukossa ja hyvinvointia tukeva asia, on eri tutkimusten mukaan noin joka kymmenennen pelaajan pelaamiskäyttäytymisessä ongelmallisia piirteitä [2;3;4;5;6;7;8] ja vakavammasta digitaalisesta pelihäiriöstä kärsii arvioilta 1–2 % pelaajista [7].

Tässä artikkelissa keskitymme siihen, millaiset tekijät voivat suojata ongelmalliselta pelaamiselta tai altistaa sille. Lisäksi mietimme keinoja puuttua pelaamisen ongelmiin. Miten toimia, jos lapsen tai nuoren digitaalinen pelaaminen huolestuttaa? Entä miten ehkäistä digitaaliseen pelaamiseen liittyviä ongelmatilanteita?





Ongelmallisen digitaalisen pelaamisen riskitekijät ja ennaltaehkäisy

Itseohjautuvuusteoriaan perustuvan pelaamismotivaatiomallin mukaan [9;10;11] digitaalisia pelejä pelataan, koska ne tarjoavat pelaajalle kokemuksia omaehtoisuudesta, kyvykkyydestä ja yhteisöllisyydestä. Omaehtoisuuden kokemuksia lapsi tai nuori saa, kun hänellä on mahdollisuus ikätasoaan vastaavasti päättää omista asioistaan. Vastaavasti tunne siitä, että vanhemmat tai muut kasvattajat määräävät kaikesta, eikä vaikutusmahdollisuuksia esimerkiksi oman ajankäytön tai harrastusten suhteen ole lainkaan, voi heikentää tätä kokemusta. Huoltajan kasvatusvastuu edellyttää puuttumista lapsen valintoihin turvallisuuden, terveyden ja hyvinvoinnin takaamiseksi, mutta jos kasvattajan kontrolli on hyvin tiukkaa jokaisella elämänalueella, saattaa pelaaminen muodostua lapselle ainoaksi todellisuudeksi, jossa hän voi tehdä itseään ja ympäristöään koskevia valintoja.

Ongelmalliselle pelaamiskäyttäytymiselle altistaa myös se, jos lapsi tai nuori kokee löytävänsä kyvykkyyden tai yhteisöllisyyden kokemuksia ainoastaan pelimaailmasta [12]. Tutkimuksissa on todettu ongelmallisen digitaalisen pelaamisen yhdistyvän muun muassa sosiaaliseen estyneisyyteen, yksinäisyyteen, masentuneisuuteen ja ahdistuneisuuteen, taipumukseen tylsistyä helposti, elämyshakuisuuteen, aggressiivisuuteen ja vihamielisyyteen sekä alhaiseen itsetuntoon [4;7;13;14]. Digitaaliseen pelaamiseen ja -peleihin liittyvistä piirteistä ongelmalliseen pelaamiseen on yhdistetty erityisesti rooli-, toiminta- ja strategiapelien pelaaminen [7,8,14,15]. Pelaamismotivaatioista eskapismi eli halu paeta elämän haasteita tai ongelmia pelaamalla, tarve sosiaaliseen vuorovaikutukseen pelimaailmassa sekä peliin liittyvä saavutusorientoituneisuus on yhdistetty ongelmalliseen pelaamiseen [7,14,16].

Useimmissa tutkimuksissa ei kuitenkaan ole ollut mahdollisuutta eritellä sitä, mitkä edellä mainituista tekijöistä ovat ongelmallisen pelaamisen syitä ja mitkä seurauksia. Ainakin yksi seurantatutkimus aiheesta on kuitenkin tehty. Yli kahdeksansadan hollantilaisnuoren puolivuotisessa seurannassa erityisesti yksinäisyys, heikot sosiaaliset taidot ja alhainen itsetunto ennakoivat digitaalisen pelaamisen muuttumista ongelmalliseksi [17].

Tämän tutkimuksen tulokset ovat johdonmukaisia sen ajatuksen kanssa, että osa pelaajista ei saa kyvykkyyden ja yhteisöllisyyden kokemuksia muuten kuin pelatessaan, mikä altistaa ongelmallisen pelaamisen kehittymiselle [12;14;16]. Siten hyvinvointia tukevan ja haitallisen pelaamisen raja saattaa olla veteen piirretty viiva. Kasvattajalla tulee olla herkkyyttä kuunnella ja tarkastella sekä lapsen näkökulmaa että ympäristön vaatimuksia monipuolisesti.

Yleistäen voidaan sanoa, että ongelmallisen digitaalisen pelaamisen riskiä lisäävät erilaiset psyykkisen ja sosiaalisen hyvinvoinnin haasteet. Esimerkiksi ongelmalliseen pelaamiseen liitetyn eskapismin taustalla voi olla hankala elämäntilanne, jota lapsi käsittelee pakenemalla pelien maailmaan muiden selviytymiskeinojen ja toimintatapojen puuttuessa. Tärkeintä olisikin, että lapsen tai nuoren ympärillä olevat kasvattajat ovat kiinnostuneita hänen tilanteestaan, ajatuksistaan ja toiveistaan. Pelaamisen merkityksestä lapselle tai nuorelle kannattaa kysyä suoraan. Keskusteluyhteyden synnyttyä lapsi tai nuori saattaa olla valmiimpi puhumaan myös hänelle vaikeista aiheista. Kasvattajien on hyvä pysyä herkkänä sille, mitä tarpeita pelaaminen lapsen elämässä täyttää sekä varmistaa, että peleistä ei muodostu lapselle ainoa kiinnostava ja ennakoitavissa oleva ympäristö, jossa toimia.

Yksi ongelmalliseen digitaaliseen pelaamiseen yhdistetty tekijä on pelaamiseen käytetty aika. Vaikka pelitunteja voi kaikille aktiivisille peliharrastajille kertyä paljon, eikä tuntimäärä yksistään kerro ongelmallisuudesta, on runsas pelaamiseen käytetty aika yhdistynyt tutkimuksissa systemaattisesti ongelmalliseen pelaamiseen [4;14]. Tämän vuoksi tasapainon säilyminen pelaamiseen käytetyn ajan sekä lapsen tai nuoren muihin harrastuksiin ja arjen askareisiin käytetyn ajan välillä on ensiarvoisen tärkeää. Kasvattajalla on tässä vastuu, sillä ongelmalliselle pelaamiselle altistavat myös puutteet itsesäätelyn kehityksessä [4;7;13;21;22].

Kyky säädellä tunteita ja toimintaa kehittyy vähitellen lapsuuden ja nuoruuden aikana vuorovaikutuksessa vanhempien ja muiden tärkeiden ihmisten kanssa, ja muuttuu suotuisissa olosuhteissa vähitellen ulkoisesta sisäiseksi säätelyksi. Pieni lapsi ei vielä osaa itse säädellä toimintaansa, vaan tarvitsee aikuisten asettamia selkeitä rajoja.







Digitaalisen pelaamisen suhteen alle kouluikäisten lasten kohdalla rajat on syytä asettaa huoltajan harkinnan mukaan. Koululaisten kanssa pelaamisen rajoista ja niiden perusteista voidaan jo neuvotella. Yläkouluikäisen kohdalla vastuun rajojen asettamisesta on hyvä vähitellen siirtyä nuorelle itselleen. Nuorten kanssa tulee pyrkiä neuvottelemaan kaikkia osapuolia tyydyttävä ratkaisu peliharrastuksen rajoista ja perustelemaan rajoitukset nuorelle selkeästi. Riittävä uni, koulutöiden hoitaminen ja liikunnan harrastaminen ovat asioita, joihin tulee kiinnittää huomiota paljon pelaavan lapsen kohdalla ikäkaudesta riippumatta. Huomiota tulee kiinnittää myös pelien sisältöön ja ikärajoihin sekä nuoren mahdollisuuksiin purkaa pelien herättämiä tunteita.

Paljon pelaavan nuoren on hyvä vaalia ystävyys- ja kaverisuhteita myös peliympäristöjen ulkopuolella. Huoltajan näkökulmasta erinomainen keino tähän on antaa lapsen tai nuoren kutsua kavereita tai ystäviä kotiin pelaamaan. Kun lapsi tai nuori tuntee pelikaverinsa ja mahdollisesti myös tapaa heitä kasvotusten, sosiaaliset taidot pääsevät kehittymään täysipainoisesti. Ylipäätään pelihaittoja ehkäisevän kasvatuksen keskiössä on se, että lapsi tai nuori pystyy kohtaamaan myös vaikeita tunteita ja ristiriitatilanteita ja ratkaisemaan niitä.

Miten puuttua, jos digitaalisesta pelaamisesta on jo tullut ongelmallista?

Mikäli pelaamisen ja muun elämän tasapainon suhteen vaikuttaa olevan ongelmia, on ensisijaisesti selvitettävä, mitä kaikkea pelaaminen lapsen elämään tuo ja miksi tämä kokee pelaamisen tärkeäksi. Miksi lapselle tai nuorelle on tärkeää vaikkapa pelata tuntikausia illasta toiseen? Onko lapsi tai nuori yksinäinen, ja kokeeko hän pelaamisen vähentävän yksinäisyyttä tavalla tai toisella? Toisaalta pelien yhteisöllisyys voi ilmetä sekä pelien sisällä (verkossa tai samassa tilassa yhdessä pelattavat pelit) että niiden ulkopuolella, esimerkiksi kavereiden kanssa välitunneilla ja vapaa-ajalla peleistä keskustelemisena. Pelaamiseen kuluvaa aikaa ja intensiivisyyttä tuleekin pohtia myös sen suhteen, mikä pelaamisen merkitys on lapsen niissä sosiaalisissa yhteisöissä, joihin aikuiset eivät ehkä kuulu. Esimerkiksi pelin keskeyttäminen väkisin ja ennakoimatta voi ymmärrettävästi johtaa voimakkaaseen reaktioon, jos lapsi tai nuori on tavoitellut uutta piste-ennätystä, jolla tietää saavansa kavereiltaan arvostusta ja myönteistä huomiota.

Jos kasvattajalla herää huoli lapsen tai nuoren runsaasta pelaamisesta, kannattaa hänen ensin lähestyä asiaa tutustumalla lapsen tai nuoren pelaamiin peleihin yhdessä tämän kanssa. On syytä pohtia, onko pelaaminen todella ongelmallista vai pikemminkin aikaa vievä mielekäs harrastus. Jos vaikuttaa siltä, että pelaaminen on jo ehtinyt muodostua ongelmalliseksi, siihen tulee puuttua. Puuttumisen tapa voi vaihdella riippuen siitä, mitä ongelmallisen pelaamisen taustalla on. Tunteeko lapsi olonsa yksinäiseksi? Onko hänellä ikäisekseen riittävät mahdollisuudet vaikuttaa oman elämänsä kulkuun? Onko hänellä onnistumisen kokemuksia koulussa tai muissa harrastuksissa? Kiusataanko häntä? Onko perhetilanne haastava? Onko lapsen tai nuoren elämässä tapahtunut isoja muutoksia, joita hänen on vaikea käsitellä?

Pienen lapsen peliaikaa voi rajoittaa ja tarjota lapselle muuta tekemistä. Koululaisen ja nuoren kanssa sovitaan yhdessä pelaamisen ehdoista. Jos keskustelu kotona ei tuota tulosta ja lapsen tai nuoren pelaaminen huolestuttaa, kannattaa tukea hakea ammattilaisilta.





Jos runsaan pelaamisen taustalla on ystävien puute, lasta tai nuorta voi kannustaa esimerkiksi osallistumaan pelitalojen peliryhmiin, joissa on mahdollista tutustua muihin saman ikäisiin. Apua voi hakea myös tahoilta, joiden puoleen käännytään muissakin kasvatukseen ja kehitykseen liittyvissä haasteissa. Lapsen iästä ja ongelmien vakavuusasteesta riippuen mahdollisia yhteydenottotahoja ovat esimerkiksi perheneuvolat ja nuorisoasemat. Myös koulupsykologin tai -kuraattorin puoleen voi kääntyä, erityisesti jos pelaaminen vaikuttaa lapsen tai nuoren koulunkäyntiin tai jos runsaan pelaamisen epäillään liittyvän esimerkiksi ristiriitoihin koulukavereiden kanssa tai koulukiusaamiseen. Lasten- tai nuortenpsykiatrian poliklinikalle yhteyden ottamista voi harkita, mikäli lapsen tai nuoren psyykkinen hyvinvointi huolestuttaa tai perheen tilanne on muutoin haastava.

Ongelmallisesta digitaalisesta pelaamisesta voi keskustella nimettömästi Peluurin (**www.peluuri.fi**) auttavassa puhelimessa tai chatissa.

Tietoa ongelmallisesta digitaalisesta pelaamisesta sekä vertaisuuteen perustuvaa tukea täysi-ikäisille pelaajille ja heidän läheisilleen tarjoaa Sosiaalipedagogiikan säätiön Digipelirajat'on-hanke (**www.digipelirajaton.fi**).

Erityisesti huoltajille suunnattua tietoa lasten ja nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvistä kasvatuskysymyksistä löytyy lisäksi Mannerheimin lastensuojeluliiton Vanhempainnetistä (**www.mll.fi/vanhemmille**).

Lähteet

[1] Mielipidekirjoitus, nimimerkki "Pelaaja". Pelaaminen tarjosi mahdollisuuden unohtaa koulussa kärsimäni nöyryytykset. Helsingin Sanomat. 19.5.2018.

[2] Adiele, I. & Olatokun, W. Prevalence and determinants of Internet addiction among adolescents. Computers in Human Behavior. 2014, vol 31.

[3] Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., Andreassen, C. S. & Palleson, S. Gaming Addiction, Gaming Engagement, and Psychological Health Complaints Among Norwegian Adolescents. Media Psychology. 2013, vol 16.

[4] Chen, C. & Leung, L. Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. Telematics and Informatics. 2016, vol 33.

[5] Ferguson, C. J., Coulson, M. & Barnett, J. A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. Journal of Psychiatric Research. 2011, vol 45.

[6] Hussain, Z. & Griffiths, M. D. The Attitudes, Feelings, and Experiences of Online Gamers: A Qualitative Analysis. CyberPsychology & Behavior. 2009, vol 12.

[7] Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. International Journal of Mental Health and Addiction. 2012, vol 10.

[8] Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. Pelaajabarometri 2015 : Lajityyppien suosio. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2016.

[9] Deci, E. L. & Ryan, R. M. The" what" and" why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry. 2000, vol 11.

[10] Przybylski, A. K., Rigby, C. S. & Ryan, R. M. A motivational model of video game engagement. Review of General Psychology. 2010, vol 14.

[11] Ryan, R. M. & Deci, E. L. Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology. 2000, vol 25.

[12] Przybylski, A. K., Weinstein, N., Ryan, R. M. & Rigby, C. S. Having to versus Wanting to Play: Background and Consequences of Harmonious versus Obsessive Engagement in Video Games. CyberPsychology & Behavior. 2009, vol 12.

[13] Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U-S. & Renshaw, P. Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. Computers in Human Behavior. 2015, vol 48.

[14] Männikkö, N., Billieux, J. & Kääriäinen, M. Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. Journal of Behavioral Addictions. 2015, vol 4.

[15] Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E. & Egloff, B. Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. Computers in Human Behavior. 2016, vol 55.





[16] Männikkö, N., Billieux, J., Nordström, T., Koivisto, K. & Kääriäinen, M. Problematic Gaming Behaviour in Finnish Adolescents and Young Adults: Relation to Game Genres, Gaming Motives and Self-Awareness of Problematic Use. International Journal of Mental Health and Addiction. 2017, vol 15.

[17] Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. Computers in Human Behavior. 2011, vol 27.

[18] Hussain, Z., Griffiths, M. D. & Baguley, T. Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. Addiction Research & Theory. 2012, vol 20.

[19] Rho, M. J., Jeong, J. E., Chun, J. W., Cho, H., Jung, D. J., Choi, I. Y. & Kim, D. J. Predictors and patterns of problematic Internet game use using a decision tree model. Journal of Behavioral Addictions. 2016, vol 5.

[20] Wong, U. Longitudinal Analysis and Modeling of Video Game Play and Addiction Behaviours. Calgary, Canada. University of Calgary. 2016.

[21] Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Zhang, Q. & Zhang, W. Sensation Seeking and Online Gaming Addiction in Adolescents: A Moderated Mediation Model of Positive Affective Associations and Impulsivity. Frontiers in Psychology. 2017, vol 8.

[22] Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. & Kim, S. J. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. European Psychiatry. 2008, vol 23.



Kuva 1. Pelimiitti-toiminnan osallistujia.

Minna Koirikivi

CASE: Pelitoimintaa maaseudulla

OSAVA-hankkeen aikana kehitetty ja nykyisin Ylivieskan 4H-yhdistyksen kerhotoiminnan osana oleva Pelimiitti on digitaalista nuorisotyötä: virtuaalisissa ympäristöissä tehtävää kasvatuksellista ja tavoitteellista toimintaa, jota ohjaavat nuorisolaki sekä kuvaohjelmalaki. Nuorisolain tavoitteiden lisäksi toiminnassa pyritään edistämään positiivista pelikulttuuria. Käytännössä toiminnan toivotaan antavan nuorille muun muassa pelaamista harrastavia kavereita, saman henkisen ja turvallisen yhteisön, mahdollisuuden tutustua uusiin peleihin ja pelityyppeihin, rohkeutta ilmaista itseään sekä intoa toimia ja vaikuttaa digitaalisissa ympäristöissä.





Pelimiitti kokoontuu pelaamaan ja juttelemaan lähinnä Discord-ohjelman välityksellä vähintään kaksi kertaa kuukaudessa. Discord on eritoten pelaajille suunnattu, Skypen kaltainen sovellus, jossa voi jutella ja viestitellä reaaliaikaisesti pelaamisen ohessa. Näitä säännöllisiä pelikokoontumisia kutsutaan pelimiiteiksi. Pelimiitit sijoittuvat yleensä iltapäivän ja alkuillan paikkeille ja ovat kestoltaan noin 2–3 tuntia. Peliryhmää ja yhteisiä pelailuja ohjaavat täysi-ikäiset, itsekin pelaamista harrastavat vapaaehtoiset, joilla on kuitenkin jonkin verran kokemusta lasten ja nuorten kanssa toimimisesta.

Pelattavat pelit on valittu ennakkoon niin kutsutun peliäänestyksen avulla. Pelimiitin Discord-palvelimelle on luotu erillinen Peliäänestys-tekstikanava, johon on listattu erilaisia nuorten ehdottamia pelejä. Nuoret saavat kyseisellä tekstikanavalla peukuttaa niitä pelejä, joita haluaisivat pelata. Pelit ovat yleensä ilmaisia, jolloin useammalla nuorella on mahdollisuus osallistua pelaamiseen. Välillä pelataan myös maksullisia pelejä, lähinnä kuitenkin sellaisia, joita mahdollisimman moni omistaa entuudestaan.

Pelaamisen lisäksi toimintaan kuuluu myös muuta oheistoimintaa. Pelimiitin Twitch-kanavalle tehdään pelistriimejä, jossa esitellään sekä nuorille, vanhemmille että kasvatusalan ammattilaisille pelejä laidasta laitaan. Vapaaehtoisia nuoria on ohjaajien mukana striimeissä, ja he myös tekevät lähetyksiä itse. Lani-tiimi-toiminnassa vapaaehtoisista nuorista ja ohjaajista koostuva ryhmä suunnittelee ja valmistelee Pelimiitti LAN -tapahtumaa etänä Discord- ja Google Drive -palveluita apuna käyttäen. Lisäksi nuoria kannustetaan tuottamaan itseään kiinnostavaa sisältöä Pelimiitin blogiin ja Instagram-tilille sekä ideoimaan ja järjestämään muita pelaamiseen liittyviä tapahtumia.

Pelimiitin kaltainen toiminta soveltuu hyvin maaseutualueelle, jossa välimatkat ovat pitkiä eikä kaikilla nuorilla ole välttämättä mahdollisuutta osallistua keskustan alueella järjestettäviin harrastustoimintoihin. Toiminnalla voidaan tavoittaa hyvin pelaavat nuoret, joilla ei ole ennestään välttämättä muita harrastuksia [1]. Pelimiitistä tehdyn opinnäytetyön tuloksissa kerrotaan, kuinka toiminnalla on pystytty edistämään vahvasti nuorten osallisuutta sekä luomaan turvallinen, eri paikkakuntien pelaavia nuoria yhdistävä ja heidän itsensä näköinen yhteisö [1].

Ennen tämän kaltaisen toiminnan aloittamista on hyvä pohtia perusteellisesti tavoitteita sekä sitä, millä konkreettisilla keinoilla ne voidaan saavuttaa. Lisäksi kannattaa rauhassa tutustua toiminnassa mahdollisesti käytettäviin alustoihin ja peleihin, kartoittaa mahdollisia yhteistyötahoja kuten pelialan toimijoita sekä pohtia omaa rooliaan digitaalisessa ympäristössä toimivana nuorisotyöntekijänä. Pelaavat nuoret ovat parhaita asiantuntijoita, ja heidän osaamistaan kannattaa hyödyntää ottamalla heidät mukaan toiminnan suunnitteluun alusta alkaen.

Lähteet

[1] Kortelainen, M. Pelimiitti – HOT OR NOT? Tutkimus Pelimiitti-toiminnasta. Opinnäytetyö, Yhteisöpedagogi (AMK). Centria-ammattikorkeakoulu. 2018. Saatavissa: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/152909/kortelainen_mikko.pdf?sequence=1&isAllowed=y.







Nuppu Soanjärvi & J. Tuomas Harviainen

Pelaamalla oppiminen ja pelien opetuskäyttö

Pänttääminen ja koulunkäynti on useimmille meistä välillä tylsää ja turhauttavaa, mutta uuden oppiminen itsessään on nautinnollista puuhaa. Viihdepelaamisen nautinto syntyy suurilta osin oppimisen riemusta: peli vaatii usein jonkin uuden taidon oppimista. Pelissä eteneminen, esimerkiksi uuden tason läpäiseminen, on konkreettinen mittari siitä, että uutta on opittu. Tason läpäiseminen myös konkretisoi, miten lähellä seuraavan virstanpylvään saavuttamista ollaan. [1;2] Monissa peleissä suoritustaan ja kehittymistään voi seurata myös suurempien saavutusten välissä monin eri mittarein, jopa reaaliajassa. Oppimisen ilon löytyminen vaatiikin sopivan haastavia pieniä välitavoitteita, kiireetöntä ja leikkisää mielentilaa, ainakin jonkin verran valinnanvapautta sekä oppilaskeskeisiä käytännön harjoituksia [3]. Myös pelin tarina lisää motivaatiota oppimiseen, jos taidon oppiminen on luontevasti kirjoitettu tarinaan, esimerkiksi pelihahmon kiinnostuksena opittavaan asiaan [4]. Koska pelaamalla on siis mahdollista päästä kiinni oppimisen iloon, pelejä kannattaa käyttää opetuksen tukena.

Erilaisten pelien käytöllä oppimisen apuna on pitkä historia [5]. Koska pelien kirjo on todella valtava, pelaaminen sopii tueksi lähes kaikkeen oppimiseen aiheesta riippumatta. Esimerkiksi Suomen Punaisen Ristin humanitaarista oikeutta opettava opetuspeli Konfliktin keskellä laittaa pelaajat kokemaan liveroolipelin keinoin pakolaisille arkipäiväisiä vaikeuksia: pitkän matkan kulkemista, pelottavien sotatilanteiden väistelyä ja ennakkoluuloisten rajavartioiden kuulusteluja. Tietokoneella tai tabletilla pelattava Ekapeli puolestaan on ollut lukemisen oppimisen tukena suomalaisissa esiopetuksessa ja kouluissa sen julkaisuvuodesta 2004 alkaen. Suosittua Minecraft-peliä on käytetty opettamaan niin taidetta kuin matematiikkaakin. Peleille luontaisen nopean ja selkeisiin tavoitteisiin perustuvan palautteen saaminen suorituksesta on omiaan paitsi lisäämään mielenkiintoa tehtävää kohtaan myös tukemaan oppimista ja kehittämään tehokkaampia oppimisstrategioita [6]. Pelaamisen opetuskäytöllä on pedagogisia yhtäläisyyksiä ja osin myös päällekkäisyyksiä esimerkiksi seikkailukasvatuksen ja draamakasvatuksen kanssa.





Oppimispelit

Opetuksessa voidaan tavoitteista riippuen käyttää oppimispelejä, pelillistettyä oppimista tai pelillisyyttä. Oppimispelit ovat pelejä, jotka on suunniteltu opettamaan tai harjoittamaan jotakin tiettyä tietoa, taitoa tai asennetta. Myös viihdepelejä voidaan käyttää tavoitteellisessa opetuksessa, mutta koska niitä ei ole suunniteltu opettamaan, ne tarvitsevat aina pedagogisen rakenteen ympärilleen. Oppimispelit sopivat hyvin osaksi nykyisen opetussuunnitelman mukaista sosio-konstruktivistista oppimiskäsitystä vahvistaen yhteistä tiedon rakentamista ja ne myös ohjaavat ottamaan vastuuta omasta oppimisestaan [7;8;9].

Miten pelipedagogista toimintaa tehdään hyvin ja mitä tulee ottaa huomioon?

Ottaakseen opetuspelit käyttöön ei tarvitse olla pelaamiseen erikoistunut opettaja [10]. Pelaaminen voi toimia opetuksessa esimerkiksi kiinnostuksen herättäjänä, uuden asian opettelun tai harjoittelun välineenä tai aiemmin opittua kertaavana harjoituksena. Vaikka pelaaminen motivoi useimpia ihmisiä, pelkän pelaamisen varaan opetusmotivaatiota ei kannata jättää, sillä innostava vaikutus voi olla lyhytaikainen [11]. On tärkeää valita opetuspeli sen pedagogisten ominaisuuksien perusteella, sillä viihdearvo on opetuskäytössä toissijaista ja saattaa häiritä oppimista [12]. Pelin vaikeustason on oltava oppijalle sopivan haastava ja porrastetusti vaikeutuva, sillä haaste parantaa oppimistuloksia lisäämällä oppijan keskittymistä, kiinnostusta ja pelistä saatavaa nautintoa [13]. Jotta pelissä oppimisesta saadaan hyödyt irti, pelaaminen on aina tärkeää liittää aiemmin opittuun tietoon ja opiskelutilanteen ulkopuolelle jatkotehtävillä ja huolellisesti suunnitelluilla purkukeskusteluilla [14]. Näin voidaan varmistaa, että pelistä opitaan halutut asiat. Samalla tavoin myös oppimisen pelillistämisessä, jossa kokonaisen pelin käyttämisen sijasta oppimateriaalin yhteyteen liitetään pelillisiä elementtejä, kuten juonia, pisteitä tai tavoitteita, on syytä käyttää pelikokemuksen sanallista purkua [15;16].

Haasteet ja kompastuskivet

Oppimispelit eivät ole ongelmattomia opetusvälineitä. Kaikki oppijat eivät nauti pelaamisesta ja myös oppimispeli vaatii toimiakseen kaikilta osallisilta leikillisen asenteen sekä sitoutumista pelin sääntöihin [17]. Oppijoita kannattaa siis valmistella peliin, erityisesti jos opetustapa on aivan uusi. Sopivan pelin löytämiseen on käytettävä aikaa, sillä oppimispelejä on tarjolla paljon. Pelkkään piilo-oppimiseen nojaavia opetuspelejä kannattaa välttää, sillä oppiminen vaatii opittavan asian tietoista ymmärtämistä ja käsittelyä [18]. Pelaten oppimisen pitäisi olla sopivan haastavaa, että se pitää mielenkiinnon yllä, mutta ei niin mielenkiintoista, että oppimiseen tarvittava kokemuksen pohdinta jää taka-alalle [16]. On tärkeä muistaa, että oppimisen ei tarvitse olla koko ajan hauskaa tai helppoa, mutta että oppimisen iloa on tärkeä varjella esimerkiksi liialta kiirehtimiseltä tai pakottamiselta [3]. Liika kilpailullisuus voi ohjata oppijat keskittymään oppimisen sijaan pelin voittamiseen jopa epärehellisin keinoin [19]. Erityisesti pelit, joissa oppijat toimivat jossain roolissa, vaativat turvallista ilmapiiriä, uskaliasta ja leikkisää asennetta sekä ryhmän sisäistä luottamusta niin pelitilanteessa kuin pelin jälkeisessä purkukeskustelussa. Näin roolin pelaamisesta saadaan oppimiskokemus. [20] Jotta oppimispeli toimii turvallisena yrityksen ja erehdyksen harjoittelualustana, siinä menestymistä ei kannata käyttää suoraan arvioinnissa [19].

Pelaamisen valjastaminen opetuskäyttöön - 3 reseptiä

Seuraavaksi esitellään kolme tapaa ottaa pelit ja pelaaminen mukaan oppimiseen. Reseptit soveltavat yllä esiteltyä teoriaa ja ammentavat kirjoittajien ja heidän kollegojensa pelisuunnittelukokemuksesta.





Oppimispelin käyttäminen tai itse tekeminen

Valmiin oppimispelin käyttäminen on useimmiten helpoin ja nopein tapa kokeilla pelien tuomista opetukseen. Koska oppimispelit on suunniteltu opettamaan jokin tietty taito tai aihekokonaisuus, valmiissa oppimispeleissä yleensä onkin hyvät ohjeet pelin käytön avuksi. Niissä on myös kerrottu, mitä tietoja ja taitoja peli on suunniteltu opettamaan. Pelin valinnassa kannattaa kiinnittää huomiota siihen, että peli on sopivan haastava. Kokoavat pohdintatehtävät ja pelin opetussisältöä ja sen käyttöä avaavat keskustelut ovat tärkeitä pelistä opittujen asioiden juurruttamiseksi ja siirtämiseksi pelistä ulkomaailmaan.

Oppimispelin voi myös tehdä itse tai oppilaiden kanssa. Pelisuunnittelun avuksi löytyy useita oppaita ja valmiita alustoja, joille pelin voi rakentaa ilman koodaustaitoja. Oppimispelin suunnittelu on aloitettava halutuista oppisisällöistä ja siitä, keiden käyttöön peli tulee. Näiden lisäksi on hyvä miettiä käytännön puitteita, esimerkiksi käytössä olevia tiloja ja laitteita sekä ryhmäkokoa. On tärkeää tehdä peli nimenomaan opetustavoitteita ja kohderyhmää ajatellen, eikä esimerkiksi vain opettajan mielenkiinnon kohteiden tai sattumalta käsiin osuvan pelivälineen tai lavasteen perusteella. Pelaajien ikätaso, aiempi kokemus ja tiedot opittavasta aiheesta on otettava huomioon pelin vaikeustasoa määritettäessä. Myös tekniset taidot on hyvä ottaa huomioon: esimerkiksi nuorille lapsille kosketusnäytön käyttäminen saattaa olla helpompaa kuin hiiren ja näppäimistön. Ellei oppimisen aiheena nimenomaan ole uusien vimpaimien opettelu, voi olla hyvä pysyä tutuissa pelivälineissä.

Pelissä etenemisen täytyy vaatia valittujen oppisisältöjen osaamista ja ymmärtämistä. Esimerkiksi matematiikkapeliä ei pitäisi voida voittaa vain nopealla reaktioajalla tai satunnaisesti arvaamalla, vaan pisteitä pitäisi saada nimenomaan opittavaksi tarkoitetun matemaattisen käsitteen tai mallin ymmärtämisestä. Pelimekaniikkoja suunnitellessa on hyvä miettiä, miten pelissä väistämättä vastaan tulevat epäonnistumiset kannustaisivat yrittämään uudestaan, jotta peli todella toimii harjoittelualustana eikä kokeena. Pelissä pärjäämisen on hyvä olla pieniltä osin tuuriin perustuvaa, sillä satunnaisuus vähentää pelaajien kokemia paineita voittaa peliä, kun voitto ei perustu pelkkään opittavaan taitoon. Pelissä kannattaa myös olla jokin tarina, vaikkei kyseessä olisi roolipeli tai muu erityisen tarinallinen peli.

Opittava asia kannattaa mahdollisuuksien mukaan integroida mahdollisimman loogisesti tarinaan: esimerkiksi liikunnalliset sisällöt astronauttien treeniohjelmaksi tai kemian sisällöt velhojen alkemiaan. Pelin tarinaa päättäessä kannattaa selvittää, millaiset teemat oppijoita kiinnostavat. Jo oppimispeliä suunnitellessa kannattaa miettiä, miten peli suhteutuu muuhun opetukseen ja miten pelikokemusta puretaan jälkikäteen tai pelikertojen välissä.

Oppimisen pelillistäminen

Oppimisen pelillistäminen tarkoittaa pelin elementtien, esimerkiksi pisteyttämisen tai kilpailullisuuden, käyttämistä oppimisen tunnistamiseen ja sitä kautta opiskelumotivaation lisäämiseen [15]. Pelillistämisen avuksi on olemassa monia ilmaisiakin ohjelmia ja applikaatioita, joilla on helppo luoda esimerkiksi pisteytettäviä tehtäviä, mutta niitäkin käytettäessä itse oppimistehtävien pelillistämisen suunnittelutyö on tehtävä opetuksen ammattilaisen toimesta. Tyypillisesti vaikkapa lukiokurssia pelillistettäessä kurssin oppimistavoitteet pilkotaan pieniksi välitavoitteiksi ja niiden saavuttamisesta pidetään kirjaa. Tietyn työmäärän välein urakkaa voi juhlistaa jollakin palkinnolla, jonka ei välttämättä tarvitse olla mitään suurta ja arvokasta. Mitä enemmän kannustusta oppija tarvitsee, sen tiheämmin pieniä edistymisen merkkejä on hyvä jakaa. Jo pitkään kouluissa käytetty pelillistämisen keino ovat esimerkiksi hauskat tarrat tai leimat, joita jotkut opettajat laittavat oppilaiden vihkoihin hyvin tehtyjen tehtävien palkinnoksi.

Tärkeintä palkinnoissa on kuitenkin se, että niiden kautta näkee konkreettisesti edistyneensä. Tavoitteiden saavuttamisesta voidaan kilpailla kurssin osallistujien kesken, mutta kilpailullisuuden määrä kannattaa suhteuttaa oppilasryhmän dynamiikkaan. On hyvä muistaa, että kilpailullisuus voi vähentää joidenkin oppijoiden motivaatiota opiskeluun. Kilpailullisuutta voi hillitä lisäämällä saavutusten saamiseen satunnaisuutta, jakamalla oppijat joukkueisiin tai miettimällä, vertaillaanko omaa suoritusta omiin aiempiin suorituksiin vai muiden suorituksiin – vai voiko tuloksia vertailla lainkaan. Oppimiseen voi myös lisätä opiskeltavaan aiheeseen sidottua tarinallisuutta esimerkiksi kehyskertomuksena tai juonen uusia käänteitä voi selvitä palkintona oppimisen edetessä. Myös pelillistäminen vaatii huolellista jälkipuintia ja opitun pohdintaa esimerkiksi oppimispäiväkirjojen kautta.





Kingdom Come Deliverance. Warhorse Studios.

Viihdepeli opetuskäytössä

Monissa viihdepeleissä on paljon potentiaalia oppimiseen, mutta niiden käyttö vaatii tarkempaa suunnittelua pelin ulkopuolisilta oppimisrakenteilta, kuten oppimistehtäviltä. Viihdepelejä käytettäessä on aina mietittävä tarkkaan, mikä pelin tarkoitus opettamisessa on ja suunniteltava, mitä muita oppimisen keinoja käytetään, sillä viihdepeli on ensisijaisesti suunniteltu viihdyttämään, ei opettamaan. Siksi ne ovat sellaisenaan epätarkkoja opetusvälineitä, joiden tuloksia ei voida taata. Esimerkiksi keskiajalle sijoittuvan pelin maailmaa voi olla mielenkiintoista vertailla varmoihin historiallisiin lähteisiin, mutta tämä vaatii historiaan tutustumista ennen tai jälkeen pelaamisen. Tässäkin reseptissä purkutehtävät ovat tärkeä osa oppimista.

Lähteet

[1] Malone, T. W. What makes things fun to learn? Heuristics for designing instructional computer games. In Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL symposium and the first SIGPC symposium on Small systems. ACM. 1980.

[2] Bogost, I. Persuasive games: the expressive power of video games. Cambridge, USA. MIT Press. 2007.

[3] Rantala, T. & Määttä, K. Ten theses of the joy of learning at primary schools. Early Child Development and Care. 2012, vol 18:1.

[4] Hyltoft, M. Four reasons why edu-larp works. LARP: Einblicke. 2010.

[5] Keys, B. & Wolfe, J. The role of management games and simulations in education and research. Journal of Management. 1990, vol 16:2.

[6] Hattie, J. & Timperley, H. The power of feedback. Review of educational research. 2007, vol 77:1.

[7] Lainema, T. Perspective making: Constructivism as a meaning-making structure for simulation gaming. Simulation & Gaming. 2009, vol 40:1.

[8] Tuomisto, M. Oppimispelit mielekkäässä kemian opetuksessa. LUMAT-B: International Journal on Math, Science and Technology Education. 2016, vol 1:2.

[9] Opetushallitus. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Määräykset ja ohjeet 96. 2014.

[10] Mochocki, M. Edu-larp as revision of subject-matter knowledge. International Journal of Role-Playing. 2013, 4.

[11] Rodríguez-Aflecht, G., Jaakkola, T., Pongsakdi, N., Hannula-Sormunen, M., Brezovszky, B. & Lehtinen, E. The development of situational interest during a digital mathematics game. Journal of Computer Assisted Learning. 2018, vol 34:3, 259–268.

[12] Henriksen, T. D. Moving educational role-play beyond entertainment. Education in the Knowledge Society (EKS). 2010, vol 11:3.

[13] Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J. & Edwards, T. Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. Computers in Human Behavior. 2016, vol 54.

[14] Crookall, D. Serious games, debriefing, and simulation/gaming as a discipline. Simulation & gaming. 2010, vol 41:6.

[15] Landers, R. N. Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. Simulation & Gaming. 2014, vol 45:6.

[16] Harviainen, J. T. & Meriläinen, M. Educational gamification: challenges to overcome – and to enjoy. Proceedings of the 49th ISAGA conference.

[17] Salen, K., Tekinbaş, K. S. & Zimmerman, E. Rules of play: Game design fundamentals. MIT press. 2004.

[18] Whitton, N. Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education. Routledge. 2009.



[19] Harviainen, J. T., Lainema, T. & Saarinen, E. Player-reported impediments to game-based learning. Transactions of the Digital Games Research Association. 2014, vol 1:2.

[20] Daniau, S. The transformative potential of role-playing games: From play skills to human skills. Simulation & Gaming. 2016, vol 47:4.



Lassi Puolakka

Hyötypelit – pelaamista huvin ja hyödyn vuoksi

Hyötypelit ovat pelejä, joita pelataan muun kuin viihtymisen vuoksi. Tämä tarkoittaa sitä, että pelillä on jokin hyötytavoite, kuten esimerkiksi uuden taidon tai tiedon oppiminen, ja tähän tavoitteeseen pyritään pelaamalla. Hyvissä hyötypeleissä oppisisältö ja pelimekaniikat ovat upotettuja siten, että pelaaminen edellyttää hyötysisällön omaksumista tai tavoitteen toteutumista. Vastavuoroisesti pelaamisen tulee olla sen verran hauskaa, että pelaaja haluaa edetä pelissä. Täten pelaajalla on siis halu omaksua hyötysisällöt, jotta saa pelata lisää.

Pelien valjastaminen hyötykäyttöön ei ole sinänsä yllättävää, sillä pelit ovat pohjimmiltaan varsin motivoivia ja oppimiseen perustuvia. Pelit koostuvat Jesper Juulin määritelmän [1] mukaan kuudesta tekijästä:

- tekemiselle raamit asettavista säännöistä ja mekaniikoista
- vaihtelevista ja mitattavissa olevista tavoitteista ja seurauksista, jotka mahdollistavat haasteen
- eritasoisista lopputulemista, joita pelaaja voi tavoitella
- pelaajan aktiivisuudesta
- kiinnostuksesta lopputulemaan
- toimilla pelissä on vaikutusta vain sen sisällä ja sen aikana

Peleissä tavoitteen saavuttaminen tai hyvän lopputuleman saaminen on palkitsevaa: Jos tavoitteeseen päästään vaikeuksien kautta ja pelaajan omien valintojen avulla, pelaaja kokee onnistuneensa ja oppii samalla valintojensa seurauksista. Epäonnistumiset ovat peleissä varsin otollisia oppimisen paikkoja, sillä epäonnistumisesta ei rankaista. Pelaaja voi leikitellä erilaisilla ratkaisuilla ja kokeilla, miten eri vaihtoehdot auttavat tavoitteeseen pääsyssä. Tämän lisäksi pelien mekaniikkojen ja sääntöjen oppiminen myös oletetusti edesauttaa tavoitteeseen pääsyssä: Kun tietää tekemisen raamit, on helpompi toimia.





Pelejä eri tarpeisiin

Oppimispelit ovat uuden tiedon oppimiseen ja sisäistämiseen tarkoitettuja pelejä. Nämä ovat hyötypeleistä tunnetuimpia, ja moni nuori onkin saattanut käyttää niitä jo koulussa. Oppimispelejä löytyy erittäin laajasti eri asioiden, kuten esimerkiksi vieraiden kielten, historian ja kulttuurin, turvallisen tai vastuullisen käyttäytymisen sekä valeuutisten tunnistamisen, opetteluun.

Mainospelit ovat tuotteista tiedottamiseen sekä asiakkaiden huomion herättämiseen ja sitouttamiseen tarkoitettuja pelejä. Montaa nuorille suunnattua tuotetta onkin mainostettu peleillä, sillä pelit ovat erityisesti nuorille tuttu mediamuoto.

Ekopelit ovat pelejä, jotka opettavat ekologista käyttäytymistä tai ohjaavat toimintaa ekologisesti vastuullisempaan suuntaan. Esimerkiksi vastuullista kaupunkisuunnittelua edellyttävät kaupunkienrakentelupelit lukeutuvat tähän kategoriaan.

Sotilaskäyttöön tarkoitetut hyötypelit ovat pelejä, joita käytetään sotilaiden koulutukseen. Näiden pelien avulla sotilaat voivat harjoitella strategioita ja kokea erilaisia tilanteita muutoin vaikeasti tai mahdottomasti toteutettavissa harjoitteluoloissa. Sotilaskäyttöön tarkoitetut hyötypelit eivät ole mitenkään uusi ilmiö: Preussin upseerien koulutusta varten kehitetyn Kriegspiel-lautapelin vuodelta 1824 voidaan katsoa olevan ensimmäinen hyötypeli.

Uutispelit asettavat pelaajan toimijaksi jonkin uutistarinan sisälle. Näissä kerronnallisuus ja elämyksellisyys ovat avainasemassa, ja pelien tarkoitus on usein havainnollistaa ilmiöitä tai tapahtumia.

Terveyspelit ovat terveydenhuollon käyttöön, kuten jonkin sairauden hoitoon tai kuntoutukseen, tai henkilökohtaisen terveyden ylläpitämiseen tarkoitettuja pelejä. Näissä pelaamisella pyritään vaikuttamaan terveyteen joko suoraan esimerkiksi kannustamalla liikkumaan tai välillisesti esimerkiksi terveydelle hyödyllisistä asioista opettamalla. Myös terveydenhuollon henkilökunnan tai opiskelijoiden opetukseen tarkoitettuja pelejä voidaan kutsua terveyspeleiksi.





Pelillistäminen ja simulaatiot – hyötypelien naapurit

Pelillistäminen tarkoittaa pelimekaniikkojen liittämistä varsinaisten pelien ja pelimaailman ulkopuolelle. Erilaisilla pelimekaniikoilla pyritään herättämään pelimäisiä, innostavia kokemuksia käyttäjissä [2]. Esimerkiksi työnteon ja opiskelun pelillistämisellä niihin voidaan tuoda peleistä tuttua motivoivuutta ja innostavuutta. Lisäksi pelillistämisellä voidaan myös ohjata toimintaa yhteiskunnassa esimerkiksi pelillistämällä liikennettä maltillisesta liikennekäytöstä palkitsevaksi. Monelle onkin tuttuja oikeasta ajonopeudesta hymyilevät nopeustaulut.

Pelillistämisen erona hyötypeleihin on pohjimmiltaan se, että pelillistämisessä varsinaista peliä ei ole, vaan jostain tehtävästä tehdään pelin kaltainen esimerkiksi tavoitteilla, haasteilla, palkinnoilla tai kilpailullisuudella. Näin esimerkiksi arkiaskareiden tekemisestä on luotu pelillistettyjä ratkaisuja, joissa askareiden suorittamisella voi kehittää ja yksilöllistää omaa digitaalista avatar-hahmoaan. Pelillistämisen kaltaisia konseja on käytetty jo pitkään. Esimerkiksi päiväkodeissa käytetyt "tähtitarrat", joita saa palkinnoksi toivotusta käyttäytymisestä, ovat pelillistämistä: siinä halutusta käytöksestä palkitaan tarralla ja kertyneet tarrat visualisoivat omaa menestystä.

Simulaatio on vanha opetuskeino, jolla on hyötypelien kanssa yhteistä rajapintaakin, sillä kummankin pohja on vahvasti oppimisessa ja hyötykäytössä. Vaikka simulaatioilla onkin yhteistä hyötypelien kanssa, eivät ne kuitenkaan sinänsä ole pelejä vaan jonkin tosielämän tehtävän tarkkoja mallinnuksia, joiden avulla tätä tehtävää voi harjoitella turvallisesti. Esimerkiksi lentämistä on turvallista harjoitella simulaatiolla, kun vastuu ja vaara olisivat vahvasti läsnä oikealla lentokoneella harjoitellessa. Samaten ajo-opetuksen osana käytetään simulaatioita ennen itse liikenteeseen lähtemistä. Näin ajamista opetteleva pääsee turvallisesti hakemaan ajotuntumaa ilman vaaratilanteiden pelkoa.

Simulaatioita on käytetty erityisesti koulutuksessa ja sotilaskäytössä, mutta simulaatiot ovat myös oma peligenrensä viihdepelien puolella. Viihdekäyttöön tehdään esimerkiksi ajosimulaattoreita, joissa pääsee kokeilemaan erilaisilla tarkasti mallinnetuilla urheiluautoilla ajamista.

Hyötypelaamista viihdepeleillä

Viihdepelienkin pelaaminen voi hyödyttää pelaajaa monella tapaa. Moni on esimerkiksi oppinut englannin kieltä varsin tehokkaasti pelien avulla. Kun pelissä on pärjännyt paremmin englantia osaamalla, on sen oppimiseen ollut myös vahvaa motivaatiota. Tutkimuksissa on myös todettu nopeatempoisten toimintapelien harjaannuttavan reaktio- ja havainnointikykyä [3]. Lisäksi ensisijaisesti viihdekäyttöön tarkoitetut aktivoivat digitaaliset pelit voivat innostaa liikkumaan ja saada pelaajaan hengästymään huomaamattaan hauskan pelaamisen lomassa. Täten tällaisilla peleillä on todettu olevan myönteisiä terveysvaikutuksia [4]. Tämänlaista viihdepeleistä hyötymistä voisikin ajatella epäsuorana hyötypelaamisena, jossa hyödyt tulevat niin ikään sivutuotteena. Hyötypeleissä sen sijaan hyötyjen saaminen on pelien ensisijainen tavoite, jolloin kyseessä on suora hyötypelaaminen.

On kuitenkin syytä muistaa, että pelaaminen on jo itsessään arvokasta, sillä pelit ovat monelle rakas, elämyksiä antava harrastus. Täten pelaamistakaan ei ole syytä tarkastella ainoastaan sen hyödyllisyyden kautta. Jos pelit osana toimivaa arkea tekevät pelaajan onnelliseksi, ei niiden pelaamiseen tarvita aina muuta oikeutusta.

Vinkkejä kasvattajille

Jos sinua kiinnostaa kokeilla hyötypeliä kotona lasten kanssa tai ammatin puolesta esimerkiksi koulussa tai terveysalalla, on muutama asia, jotka kannattaa pitää mielessä. Aivan ensimmäiseksi, tutustu itse peliin. Paras tapa tähän on tietenkin pelata peliä itse! Kannattaa esimerkiksi tarkastella, onko peli laadukkaan oloinen, onko sen pelaaminen hauskaa, miltä sen hyödyllisyys vaikuttaa ja vaikuttaako peli tarkoitukseesi sopivalta. Tarkista myös, onko pelin kehittänyt luotettava taho. Tämä on tärkeää erityisesti silloin, jos kyse on opetus- tai terveyspelistä. Mobiilikaupat ja internet ovat pullollaan erilaisia hyötypelejä, joten joukkoon mahtuu myös esimerkiksi virheellistä terveystietoa sisältäviä pelejä. Erityistä huomiota pelin valinnassa kannattaa kiinnittää myös siihen, soveltuuko hyötypeli sisältöjensä tai vaikeusasteensa puolesta miettimillesi pelaajille.





Hyötypelit suunnitellaan usein jollekin tietyn ikäiselle kohdeyleisölle, jolloin esimerkiksi niiden vaikeusaste on kohdeyleisön mukainen. Alle kouluikäisille tehty opetuspeli on aivan liian helppo esimerkiksi kuudesluokkalaisille, ja liian helppo peli ei tarjoa tarpeeksi haastetta toimiakseen. Myös visuaalinen tyyli saattaa haitata pelaajien kokemusta, jos he esimerkiksi pelaavat heille liian lapsellisen näköistä peliä. Joskus pelin teemat ja sisällöt saattavat olla sopimattomia osalle nuorimmista pelaajista. Esimerkiksi päihdekasvatuksellisissa peleissä saattaa olla synkkiä teemoja, jotka eivät sovellu kaikille. Suomessa tallenteina myytävistä peleistä tulee löytyä ikäraja, johon kannattaa perehtyä [5].

Myös pelinsisäisiin mainoksiin ja ansaintamekaniikkoihin kannattaa perehtyä ennen kuin pelin antaa lapselle pelattavaksi. Kuten viihdepeleissäkin, osa hyötypeleistä sisältää sovelluksen sisäisiä ostoja ja mainoksia, joten näiden läsnäoloa kannattaa pitää silmällä testatessa. Esimerkiksi lapsille muuten sopivassa pelissä voi olla pelin sisäisissä mainoksissa ikäryhmälle sopimatonta sisältöä kuten väkivaltaa. Ammattikasvattajien on lisäksi syytä tutustua pelien tietojen keräämiseen ja tietoturvaan. Tietojen keräämiseen ja niiden käyttöön voi liittyä monenlaisia rajoitteita, jos peliä käyttää esimerkiksi koulussa. Peliin etukäteen perehtyminen on erityisen suotavaa.

Käyttäjäkokemuksia ja -palautteita on myös hyvä tarkastella, sillä niiden kirjoittajat ovat saattaneet huomata jotain, joka sinulta jäi huomaamatta. Jos pelin laatua on arvioitu jonkin määrätyn kriteeristön pohjalta tai peliä on testattu tutkimuksen keinoin, on näihin arviointeihin hyvä tutustua. Arviointi voi antaa tietoa siitä, onko peli esimerkiksi soveltuva opetussuunnitelman tavoitteisiin tai terveydenhuollon ammattihenkilöiden työkaluksi. Pelkkä arviointeihin tutustuminen ei kuitenkaan korvaa omakohtaista tutustumista itse peliin.

Hyötypelit tutuksi pelaamalla

Koska hyötypelejä on erittäin laajasti eri tarkoituksiin ja eri aiheista, omiin tarpeisiin tai kiinnostuksen kohteisiin löytää hyvin todennäköisesti oman pelinsä. Jos hyötypeleistä kaipaa vielä lisää tietoa, kannattaa esimerkiksi kysellä pelikasvattajien verkostosta tai etsiä tietoa googlailemalla. Suomenkielistäkin tietoa löytyy jo kosolti.

Lähteet

[1] Juul, J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. 2003. Saatavissa: www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/

[2] Hamari, J. & Huotari, K. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. Electronic Markets. 2017, vol 27:1, 21–31.

[3] Green, C. S. & Seitz, A. R. The Impacts of Video Games on Cognition (and How the Government Can Guide the Industry). Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences. 2015, vol 2:1, 101–110.

[4] Parisod, H., Pakarinen, A., Kauhanen, L., Aromaa, M., Leppänen, V., Liukkonen, T., Smed, J. & Salanterä, S. Promoting children's health with digital games: A review of reviews. Games for Health Journal. 2014, vol 3:3, 145–156.

[5] Pan European Game Information. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: www.pegi.info/fi







Essi Prykäri & Riikka Sinisalo

CASE: Pakohuoneesta informaatiolukutaitoa

Informaatiolukutaidolla tarkoitetaan kykyä tunnistaa tiedontarve, hakea ja paikantaa tietoa sekä kykyä arvioida ja käyttää tietoa kriittisesti ja eettisesti. Tämä monipuolinen ja laaja kokonaisuus on tärkeä osa korkeakouluopintojen opiskelutaitoja ja niin kutsuttu metataito, jonka hallinta edesauttaa opintojen etenemistä [1]. Siksi onkin tärkeää, että nämä taidot opitaan mahdollisimman hyvin jo opintojen alkuvaiheessa.

Korkeakouluissa informaatiolukutaidon opetuksen haasteena on ollut löytää korkeatasoisten, siirrettävien taitojen opettamiseen soveltuvia menetelmiä [2]. Perinteinen luentotyyppinen opetus on usein vuorovaikutukseltaan vähäistä, vaikka juuri vuorovaikutuksen kautta saavutetaan parempia oppimistuloksia [3]. Walshin [2] mukaan pelipohjainen oppiminen (engl. game-based learning) voisi vastata tähän haasteeseen ja tarjota opiskelijoille ympäristön luontevaan vuorovaikutukseen. Peliperustainen oppiminen sopii erityisesti metataitojen, kuten analysoinnin ja evaluoinnin kehittämiseen [4].

Pakohuonepelin synty

Lahden ammattikorkeakoulun informaatiolukutaidon pakohuonepelin suunnittelu alkoi keväällä 2017. Pelin ensimmäinen versio valmistui muutamassa kuukaudessa muiden töiden ohella. Aluksi määriteltiin pelille selkeät, informaatiolukutaidon opetussuunnitelmasta johdetut oppimistulokset. Tämän jälkeen pelille kirjoitettiin juoni ja laadittiin oppimistavoitteita tukevat tehtävät, jotka vievät peliä ja tarinaa eteenpäin. Pakohuonepelin tehtävien suunnittelussa hyödynnettiin omia pelikokemuksia sekä verkkolähteitä, kuten esimerkiksi Now escape -blogia.

Suunnittelussa huomioitiin käytettävyys luokkahuonetilanteessa, jotta saatiin luotua peli, joka on vaivatta siirrettävissä luokasta toiseen sekä toteutettavissa maksimissaan noin 40 hengen luokkakoolle yhtäaikaisesti. Myös käytettävissä oleva aika tuli ottaa huomioon, sillä pakohuonepeli on mitoitettu 90 minuutin oppitunnille.

Suunnittelun lopputuloksena syntyi murhamysteeri, jossa opiskelijaryhmän pitää selvittää veriteon motiivi tehtäviä ratkaisten ja kelloa vastaan kilpaillen. Perinteisestä pakohuoneesta poiketen pelialueena on pöytäryhmä luokkatilassa, ja koko luokka pelaa pelin samanaikaisesti. Peliä testattiin useassa eri vaiheessa, jotta peli olisi sujuva kokonaisuus niin tehtävien kuin juonen näkökulmasta.

Pelin kulku

Pelinohjaaja valmistelee pelialueet ennen tunnin alkamista. Kun opiskelijat saapuvat, heidät jaetaan enintään kuuden hengen pelijoukkueisiin. Joukkueille pidetään lyhyt alustus pakohuonepeleistä ja annetaan pelaamiseen liittyviä käytännön ohjeita. Alustuksessa joukkueet myös johdatetaan murhamysteerin pariin. Peliaika on 45 minuuttia. Pelinohjaaja seuraa peliä ja on tarvittaessa käytettävissä pelin aikana, jos joukkue jää jossain tehtävässä jumiin. Kun mysteeri on ratkennut, pelissä ratkaistut tehtävät ja niihin liittyvät informaatiolukutaidon osaamistavoitteet käydään läpi pelinohjaajan johdolla. Lisäksi keskustellaan pelin herättämistä kysymyksistä ja ajatuksista. Lopuksi kerätään vielä kirjallinen palaute.





Tehtäväesimerkki

Uhrin päiväkirjasta löytyy muistiinpanoja hänen tutkimusaiheestaan ja useita lappusia, joille on kirjoitettu tutkimusaiheeseen liittyviä sanoja. Lisäksi sivun reunaan on raapustettu merkintä salasanasta, joka on kätketty aiheeseen liittyvän kirjan tietoihin Lahden ammattikorkeakoulun kirjastossa. Tässä tehtävässä ryhmä valitsee sanalappusista tutkimusaihetta parhaiten kuvaavat hakusanat ja etsivät niillä aiheeseen liittyvää kirjaa löytääkseen tarinaa eteenpäin kuljettavan salasanan.

Tehtävän oppimistavoitteena on hakuaiheen käsitteellistäminen ja käsitteiden muuttaminen hakusanoiksi sekä useiden hakusanojen yhdistäminen.



Kokemukset ja palaute

Peli on syksyyn 2018 mennessä järjestetty testiryhmien lisäksi kahdelle opiskelijaryhmälle sekä opettajaryhmälle. Opiskelijat pitivät tätä opetusmuotoa uudenlaisena, hauskana ja jopa jännittävänä. Pelinohjaajan roolissa huomasimme, että pelitehtäviä ratkaistessaan opiskelijat keskustelivat informaatiolukutaidon keskeisistä kysymyksistä, kuten esimerkiksi lähteiden laadun arvioinnista, syvällisemmin ja yhteistä ymmärrystä hakien.

Opiskelijapalaute oli yleisesti ottaen positiivista ja osallistujat kokivat oppineensa pelissä käsitellyistä asioista. Opiskelijat pitivät pakohuonetta sopivana menetelmänä informaatiolukutaidon opetukseen ja suosittelisivat tämän kaltaista tuntia muille opiskelijoille.

Pakohuonepelisuunnittelun hyviä käytänteitä

Opetuksellisen pakohuonepelin suunnittelun lähtökohtana ovat oppimistavoitteet sekä niiden tarpeeksi tarkka rajaaminen, jotta yksittäisen tehtävän avulla opiskelijat saadaan tekemään oppimisen kannalta hyödyllisiä asioita. Liikkeelle voi lähteä vaikkapa perinteisillä oppitunneilla käytettävistä tehtävistä. Voisiko esimerkiksi materiaaleista löytyneestä nettiosoitteesta löytyvä monivalintatehtävän oikea ratkaisu tuottaa koodin, jolla seuraava lukko aukeaa?

Pelin testaaminen yksittäisten tehtävien tasolla on erittäin tärkeää, ja koko peli kannattaa pelauttaa testiryhmillä muutaman kerran ennen oppituntikäyttöä. Kun tehtävien suunnitteluun uppoutuu, voi omasta mielestä looginen ratkaisu osoittautua testiryhmän käsittelyssä täysin käyttökelvottomaksi. Niinpä pienissä osissa testaaminen säästää turhaa työtä.

Viimeiseksi suosittelemme kaikille kaupallisten pakohuonepelien pelaamista. Pelaamisen kautta voi saada sekä ideoita pelin kulkuun ja tarinallistamiseen että pääsee näkemään erilaisia tehtävätyyppejä. Lisätietoa pakohuoneista löytyy esimerkiksi Katleena Kortesuon [5] pakohuoneoppaasta.





Lähteet

[1] Price, R., Becker, K., Clark, L. & Collins, S. Embedding information literacy in a first-year business undergraduate course. Studies In Higher Education. 2011, vol. 36:6.

[2] Walsh, A. Playful information literacy: Play and Information Literacy in Higher Education. Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education. 2015, vol 7:1.

[3] Kapp, K.M., Blair, L. & Mesch, R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook. San Francisco, USA. Wiley. 2014.

[4] Crocco, F., Offenholley, K. & Hernandez, C. A Proof of context study of game-based learning in higher education. Simulation & gaming. 2016, vol 47:4.

[5] Kortesuo, K. Pakohuone: suunnittele, toteuta, pakene. Hämeenlinna, Suomi. Karisto. 2018.

Tiina Arpola, Antti Kotimaa, Riikka Marttinen, Anni Pakarinen & Heidi Parisod

Pelit hyvinvoinnin ja terveyden edistäjinä

Terveyspeleillä tarkoitetaan pelejä, joiden tavoite hauskanpidon ja viihteellisyyden ohella liittyy esimerkiksi terveellisten elintapojen edistämiseen, sairauden hoitoon tai kuntoutukseen. Terveyspeleiksi kutsutaan myös pelejä, joita hyödynnetään terveydenhuollon henkilökunnan tai opiskelijoiden opetuksessa.

Terveyspelejä on hyödynnetty monissa eri yhteyksissä eri ikäryhmillä. Lapsille pelien tavoitteiden ja palkintojen kautta voidaan pyrkiä tuomaan mielekkyyttä esimerkiksi oikeanlaisen suuhygienian ylläpitoon ja nuorille seksuaaliterveyteen liittyviä kysymyksiä voidaan lähestyä pelimaailman tapahtumien kautta nuoria puhuttelevalla tavalla. Aikuisilla pelejä voidaan käyttää liikkumaan houkuttelemiseksi, ravitsemuksen tarkastelemiseksi tai arkiaskareiden sujuvoittamiseksi. Ikäihmisillä pelit voidaan suunnitella tukemaan kotona asumista ja toimintakyvyn säilymistä. Lisäksi niitä voidaan käyttää esimerkiksi tuolijumpan ja tasapainoa ylläpitävien harjoitteiden suorittamisen lisämotivaattorina. Pelit voidaan myös suunnitella opettamaan esimerkiksi diabetesta sairastavaa potilasta seuraamaan verensokeriarvojaan, tukemaan nuoren asennemuutosta ja vahvistamaan mielikuvia päihteiden käytön haitallisuudesta sekä lisäämään pelaajan uskoa omiin kykyihinsä suoriutua jostakin terveyteen liittyvästä tehtävästä.

Myös pääsääntöisesti viihdekäyttöön tarkoitettuja pelejä, esimerkiksi aktivoivia digitaalisia pelejä, voidaan hyödyntää terveydenedistämistarkoituksessa. Aktivoivia digitaalisia pelejä, joissa peliä kontrolloidaan oman kehon liikkeillä, on käytetty esimerkiksi fyysisen aktiivisuuden tukemisessa tai kuntoutuksessa. Lisäksi viihdepelipuolella yleistyviä lisätyn todellisuuden (augmented reality) ja virtuaalitodellisuuden (virtual reality) pelejä voidaan hyödyntää terveyden edistämisessä. Tällaiset pelit voivat olla esimerkiksi paikkatietoon sidottuja ja kannustaa pelaajaa kävelemään pitkiäkin matkoja. Eteneminen pelissä voi myös vaatia pelaajan kehon liikkeitä, jolloin pelaaja liikkuu pelatessaan huomaamattaan.





Terveyspelit voivat olla niin digitaalisia mobiilipelejä, tietokone- tai konsolipelejä kuin myös perinteisiä lauta- ja pihapelejäkin. Varsinaisten pelien ohella pelillistämistä on lisäksi hyödynnetty laajalti terveysaiheisiin liittyen. Pelillistämisessä pelimekaniikkoja ja pelien periaatteita sovelletaan pelimaailman ulkopuolisissa, tosielämän terveyteen liittyvissä ympäristöissä tuoden niihin elämyksellisyyttä, motivoivuutta ja miellyttävyyttä. Pelillistämisen keinoja ovat muun muassa pisteet, saavutukset, tasot, edistyminen ja palkinnot.

Pelien hyödyntäminen terveyden edistämisessä

Pelielementtien koetaan tuovan monia lisähyötyjä niin sanottuihin perinteisimpiin menetelmiin nähden. Pelillistämisen kautta tavoitellaan pelaajien parempaa sitoutumista ja motivaatiota ylläpitää omaa kuntoaan, syömään terveellisesti tai vaikkapa toteuttamaan muutoin monotonisia kuntoutusharjoitteita.

Digitaalisten pelimaailmojen osittainen hyöty piilee siinä, että niiden katsotaan mahdollistavan yrityksen ja erehdyksen kautta oppimisen ja tarjoavan turvallisen ympäristön harjoitella uusia asioita. Virtuaalimaailman tapahtumat voivat tarjota uusia kokemuksia ja mahdollisuuden pelaajalle kokea asioita, joita muuten esimerkiksi ajallisten, tilaan liittyvien tai taloudellisten rajoitteiden vuoksi olisi mahdotonta kokea. Pelimaailmassa voi myös kokeilla erilaisten valintojen vaikutuksia tulevaan lopputulokseen.

Monet terveyteen liittyvät aiheet voivat olla vaikeasti ymmärrettäviä. Pelien kautta terveystietoa voidaan esittää konkreettisten visuaalisten esimerkkien kautta, yleistajuisesti ja mielenkiintoisesti. Terveyspelejä ja pelillistämistä voidaan lisäksi hyödyntää pyrkiessä saamaan joukko pelaajia toimimaan yhteisen päämäärän eteen ja muuttamaan käyttäytymistään. Joukkoistamisen eli yhteisön osaamisen hyödyntämisen kautta voidaan ennalta määrittelemätön ihmisjoukko valjastaa esimerkiksi tukemaan tutkijoita tutkimuksen tekemisessä. Joukkoistavien pelien kautta pelaajat voivat auttaa esimerkiksi tutkijoita kehittämään uudenlaisia hoitomenetelmiä, kartoittamaan aivojen rakenteita tai keräämään tietoa ympäristöstämme, kuten ilmanlaadusta.

Terveyspelit sairauksien ennaltaehkäisyssä ja terveyden ylläpitämisessä

Pelien ja pelillisyyden hyödyntämiseen terveyden ja hyvinvoinnin edistämisessä on tarjolla jo monia ratkaisuja. Terveyspelit voivat olla liikkumisen motivaattoreita ja innostaa muutoin vähän liikkuvia liikunnallisiin suorituksiin [1;2]. Esimerkiksi virtuaalisen tenniksen pelaaminen tai tanssikilpailuun osallistuminen aktivoivia pelejä pelaamalla voi lisätä sydämen syketaajuutta ja hengästyttää ja siten vastata parhaimmillaan rasitukseltaan keskiraskasta liikuntasuoritusta. Liikuntasuorituksen on todettu olevan fyysisesti rasittavampi, jos pelin pelaaminen edellyttää sekä ylä- että alavartalon liikkeitä. [3]







Pelejä on hyödynnetty onnistuneesti myös terveyskasvatuksen välineenä etenkin nuorilla. Erityisesti tietokoneella ja mobiililaitteilla pelattavilla peleillä, joihin on upotettu sisältöä esimerkiksi terveellisestä ravitsemuksesta, liikunnan tärkeydestä tai tupakan haitallisuudesta, on saatu nuorten mielenkiinto heräämään. Pelaamisen lomassa nuoret oppivat uutta tietoa terveysaiheista, ja pelien avulla on myös saatu aikaan myönteisiä muutoksia muun muassa nuorten asenteissa, motivaatiossa ja mielikuvissa. [3] Terveyskasvatuksen ohella pelejä on hyödynnetty myös terveyskäyttäytymisen muutoksessa, esimerkiksi tupakoinnin lopettamisen tukena.

Terveyspelit sairauksien hoidossa

Terveyspelejä on kehitetty myös kroonisten sairauksien, kuten diabeteksen ja astman hoidon tueksi. Pelejä on suunniteltu diabeetikoille esimerkiksi opastamaan hiilihydraattien määrän arviointia ja oikean insuliininpistotekniikan harjoittelua turvallisessa virtuaaliympäristössä ilman tosielämän terveysriskejä. Tällaisesta pelistä voi olla hyötyä terveydenhuollon ammattihenkilöstön tarjoaman tuen ja ohjauksen rinnalla. Astmaatikolle tarkoitettu peli voidaan suunnitella kannustamaan tekemään hoitoa tukevia elämäntapamuutoksia ja tukemaan vasta diagnoosin saanutta uuteen sairauteen sopeutumisessa. [3] Pelaaja voi nähdä pelaamisen lomassa, miten hänen sairautensa vaikuttaa arkeen ja kuinka sairautta tulisi huomioida eri arkipäivän tilanteissa.

Peliä voidaan hyödyntää myös tulevaan leikkaukseen tai hoitotoimenpiteeseen valmistautumisessa. Toimenpiteestä kertova peli voi lieventää pelkoa uusia ja jännittäviä tilanteita kohtaan [4]. Tällaisten terveydenhuollon tarkoituksiin kehitettyjen pelien ohella myös viihdepelejä on testattu terveydenhuollossa. Esimerkiksi kivuliaan hoitotoimenpiteen yhteydessä pelattavan virtuaalitodellisuutta hyödyntävän pelin on todettu vievän lapsipotilaan huomion kivuliaasta toimenpiteestä muualle ja siten vähentävän ahdistusta ja kivun tuntemusta hoidon aikana [5].

Terveyspelit kuntoutuksessa

Kuntoutumista edellyttäviin suuriin toistomääriin voidaan tuoda kiinnostavuutta pelillisillä elementeillä ja näin antaa palkintoja liikkeiden suorittamisesta. Pelien kautta voidaan myös räätälöidä sisältö pelaajan tason tai kuntoutustarpeiden mukaan sekä tuoda välitön palaute suorituksesta. Aktivoivia pelejä on hyödynnetty esimerkiksi leikkauksen jälkeisessä kuntoutuksessa, jossa sorminäppäryyttä edellyttävää peliä on käytetty motivoimaan käsileikkauksessa ollutta potilasta suorittamaan muutoin monotonisia kuntoutusharjoitteita. Pelejä voidaan käyttää niin puhe-, toiminta- kuin fysioterapiassakin. Pelillisyydellä on monia mahdollisuuksia myös vanhusten ja vammaisten kotona asumisen tukemisessa ja kuntoutustoiminnassa. Tasapainolautaa käyttävää peliä voidaan hyödyntää kuntoutustarkoituksessa esimerkiksi tasapainoharjoitteiden tekemisessä.

Pelejä on hyödynnetty myös mielenterveyskuntoutuksen tukena. Erilaisten pelien kautta voidaan harjoitella ja käsitellä esimerkiksi erilaisia sosiaalisia tilanteita, tunnetilojen tunnistamista ja pelkoa aiheuttavia tilanteita. Pelien avulla voidaan myös tehdä näkyväksi, miten kiusaaminen, yksinäisyys tai alkoholismi vaikuttavat elämään. Tällaiset pelit tarjoavat mahdollisuuksia potilaiden ja heidän läheistensä lisäksi heidän parissaan työskenteleville potilaiden kohtaamiseen.

Terveyspelit terveysalan opetuksessa ja muissa terveydenhuollon käyttötarkoituksissa

Opetuspelit voivat tukea opiskelijaa aktivoivaa terveysalan opetusta, edistää oppimista ja parantaa oppimistuloksia. Pelit tarjoavat opiskelijalle mahdollisuuden harjoitella turvallisessa ympäristössä potilaan hoitamiseen liittyviä taitoja. [6;7] Pelaajat voivat olla sairaalan henkilökuntaa tai terveysalan opiskelijoita, jotka harjoittelevat pelin avulla erilaisia hoitoon liittyviä tilanteita, kuten esimerkiksi elvytystekniikkaa ja hätätilanteissa vaadittavaa päätöksentekoa.





Opetuksessa käytettävät pelit ovat usein simulaatioita, joiden tarkoituksena on jäljitellä jotain tosielämän tapahtumaa tai toimintaa, jonka oppiminen oikeissa olosuhteissa, ympäristöissä ja oikeilla potilailla olisi joko mahdotonta, kallista, vaarallista tai eettisesti kestämätöntä. Virtuaalitodellisuuden ja lisätyn todellisuuden kautta erilaisten tilanteiden hallinnan ja laitteiden käytön opettelu sekä potilaiden arviointi voidaan tehdä lavastettujen tilanteiden ja kalliiden laitteiden sijaan esimerkiksi nukella virtuaalilaseilla luoduissa aidonkaltaisissa tilanteissa.

Pelejä ja pelillistämistä on hyödynnetty myös terveydenhuollon ammattilaisten työn tukemisessa ja toiminnan tehostamisessa. Pelillistä ja leikkisää kilpailuasetelmaa on esimerkiksi käytetty sairaalan henkilökunnan käsien pesun ja desinfioinnin tehostamisessa [8].

Terveyspelien tulevaisuus

Tulevaisuudessa terveydenhuollon arkipäivää voi olla esimerkiksi potilaan sairauteen liittyvä ohjaus virtuaalilaseja hyödyntäen. Puheentunnistus ja tekoälyyn perustuvat etähoitopalvelut, kuten pelillisillä ominaisuuksilla varustetut keskustelubotit eli tietokoneohjelmat, jotka on suunniteltu käymään keskustelua ihmisen kanssa, voivatkin jatkossa tarjota apua syrjäseuduille sekä tukea muuten terveydenhuollon palvelussa olevia katveaikoja. Näiden rinnalla uudet pelien kontrolloimiseen käytettävät käyttöliittymät, kuten pelit, joita voidaan ohjata suoraan aivotoimintojen avulla, tulevat tarjoamaan terveysalalle vielä osin tunnistamattomia mahdollisuuksia.

Jotta terveyspelien potentiaali tulisi hyötykäyttöön terveysalalla, tarvitaan jatkossa aiempaa tiiviimpää yhteistyötä pelialan, terveydenhuollon ammattilaisten, muiden terveyspelejä hyödyntävien tahojen ja pelaajien kesken. Tämän ohella tarvitaan ennakkoluulotonta suhtautumista ja uusien menetelmien kokeilukulttuuria sekä rohkeutta tuoda esille uudenlaisia ideoita oman työn tai arjen tueksi.



Pelejä voi kokeilla jo nyt soveltuvissa tilanteissa muiden terveyden edistämiseen tarkoitettujen menetelmien ohella. Terveyspelien hyödyntämistä suunniteltaessa tulee kuitenkin tiedostaa, että pelin nimeäminen terveyspeliksi ei ole automaattisesti tae ratkaisun toimivuudesta. Terveyspeliksi nimettyjen pelien suureen joukkoon mahtuukin myös laadultaan arveluttavia pelejä. Tämä on syytä huomioida etenkin, jos pelien käyttöä suunnitellaan terveydenhuollon ammattilaisten työvälineenä.





Lähteet

[1] Matallaoui, A., Koivisto, J., Hamari, J. & Zarnekow, R. How effective is "exergamification"? A systematic review on the effectiveness of gamification features in exergames. Proceedings of the 50th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS). Hawaii, USA. 2017.

[2] Gao, Z., Chen, S., Pasco, D. & Pope, Z. A meta-analysis of active video games on health outcomes among children and adolescents. Obesity Reviews. 2015, vol 16:9.

[3] Parisod, H., Pakarinen, A., Kauhanen, L., Aromaa, M., Leppänen, V., Liukkonen, T., Smed, J. & Salanterä, S. Promoting children's health with digital games: A review of reviews. Games for Health Journal. 2014, vol 3:3.

[4] Ryu, J. H., Park, J. W., Nahm, F., Jeon, Y. T., Oh, A. Y., Lee, H. J., Kim, J. H. & Han, S. H. The Effect of Gamification through a Virtual Reality on Preoperative Anxiety in Pediatric Patients. Undergoing General Anesthesia: A Prospective, Randomized, and Controlled Trial. Journal of Clinical Medicine. 2018, vol 7:9.

[5] Piskorz, J. & Czub, M. Effectiveness of a virtual reality intervention to minimize pediatric stress and pain intensity during venipuncture. Journal for Specialists in Pediatric Nursing. 2018, vol 23:1.

[6] Brull, S. & Finlayson, S. Importance of Gamification in Increasing Learning. The Journal of Continuing Education in Nursing. 2016, vol 47:8.

[7] Verkuyl, M., Hughes, M., Tsui, J., Betts, L., St-Amant, O. & Lapum, J. L. Virtual Gaming Simulation in Nursing Education: A Focus Group Study. Journal of Nursing Education. 2017, vol 56:5.

[8] Marques, R., Gregório, J., Pinheiro, F., Póvoa, P., Mira da Silva, M. & Velez Lapão, L. How can information systems provide support to nurses' hand hygiene performance? Using gamification and indoor location to improve hand hygiene awareness and reduce hospital infections. BMC Medical Informatics and Decision Making. 2017, vol 17:1.

Riikka Marttinen

CASE: Kaikki pelaa! - Vinkkejä pelituokion järjestämiseen ikäihmisille

Digitaalinen pelaaminen ei ole vain lasten ja nuorten harrastus. Ikäihmiset pelaavat erilaisia pelejä älylaitteilla, tietokoneella ja pelikonsoleilla. Pelaajabarometrin [1] mukaan suomalaisista 60–69-vuotiaista 40 % ja yli 70-vuotiaista 21 % on pelannut digitaalisia viihdepelejä. Ikäihmisten suhtautuminen pelaamiseen vaihtelee suuresti.

LähiVerkko-projektin teettämän kyselyn [2] mukaan pelaavista ikäihmisistä 42 % suhtautuu digitaalisiin peleihin myönteisesti. Ei-pelaavista ikäihmisistä myönteisesti pelaamiseen suhtautui kuitenkin vain 5 %. Pelaamiseen liitetään mielikuvia ajan haaskaamisesta tai peliriippuvuudesta. 68 % vastanneista oli kuitenkin sitä mieltä, että peleistä on hyötyä aivoille.

Turun yliopiston Ikäihmiset ja pelit -oppaan [3] mukaan pelejä käytetään vanhustyössä. Pelaamisen luontaiset hauskuuteen ja motivoinnin kautta toistoon johtavat ominaisuudet tekevät niistä mielenkiintoisia ja käyttökelpoisia työkaluja vanhustyöhön. Pelien vaikuttavuudesta tai vaikutuksen pituudesta ei ole vielä tutkimuksen kentällä yhtenevää näkemystä. Olli-Poika Parviainen toteaa [4] pelaamisen näyttäytyvän luonnollisena osana elämää ja sille löytyy useita erilaisia motiiveja. Ikääntyvien ja ikäihmisten suosimat pelit ovat pienpelejä mutta yksilölliset erot ovat merkittäviä. Ei siis ole olemassa yhtä kaikille ikäihmisille sopivaa peliä.

LähiVerkko-projektin pelitapahtumissa [5] ikäihmiset ovat kertoneet saaneensa uusia elämyksiä ja virikkeitä arkeen. Pelatessa karisivat ennakkoluulot pelaamista kohtaan ja samalla oli mahdollisuus tutustua uusiin laitteisiin ja saada harjoitusta niiden käyttöön. Pelituokion järjestäminen ei vaadi suuria resursseja tai kalliita laitteita, vaan pienelläkin pelihetkellä voi olla erittäin virkistävä vaikutus. Pelituokiot antavat myös liikuntarajoitteisille ja vakavasti sairastuneille mahdollisuuden kokeilla turvallisessa ympäristössä erilaisia pelejä ja virtuaalitodellisuutta.





Pelihetket voivat mahdollistaa eri sukupolvien välillä luontevan vuorovaikutuksen ja rennon tavan olla yhdessä. Pelituokion järjestämiseen kannattaa kuitenkin varautua etukäteen ja suunnitella se huolella. liikkeitä, jolloin pelaaja liikkuu pelatessaan huomaamattaan.

Pelituokion suunnittelu

Suunnittele, kenelle haluat pelituokion suunnata, missä pelataan, mitä pelataan ja ketkä siihen osallistuvat. Sopiva pelituokion kesto on tunnista puoleentoista. Sen aikana ehtii kiertämään ja kokeilemaan eri pelejä sekä keskustelemaan rauhassa peleistä. Päivärutiinit ovat usein ikäihmisille tärkeitä, joten pelituokioiden ajankohta kannattaa harkita tarkoin.

Millainen pelituokio?

Pelituokio voi olla kaikille avoin tapahtuma tai tietylle ryhmälle suunnattu pienempi tapahtuma. Avoimessa pelituokiossa ei etukäteen tiedetä osallistujien määrää, heidän toiveitaan tai pelaamista rajoittavia tekijöitä. Tietylle ryhmälle suunnitellussa pelituokiossa tiedetään, keitä osallistujat ovat. Näin voidaan paremmin suunnitella tapahtumaa ja huomioida osallistujien erityistarpeet, kuten esimerkiksi liikuntarajoitteet tai muistisairaudet. On myös mahdollista järjestää eri teemaisia pelituokioita. Aluksi voidaan tutustua digitaaliseen pelaamiseen. Seuraavilla kerroilla tutustutaan esimerkiksi erilaisiin mobiilipeleihin, konsolipeleihin, tietokonepeleihin tai vaikka virtuaalitodellisuuden peleihin osallistujien kiinnostuksen mukaan.

Tietoa pelaamisesta

Pelituokiossa on hyvä esitellä, mitä digitaalinen pelaaminen on. Osallistujille voi jakaa tietoa pelaamisesta esimerkiksi Netikäs – Digitaalinen pelaaminen -mediasivistysmateriaalin avulla. [6] Kannattaa pyytää ikäihminen esittelemään peliharrastustaan tai katsoa yhdessä esimerkiksi videoita, joissa ikäihmiset kertovat pelaamisestaan [7].

Pelaavien ikäihmisen tarinat ovat tärkeitä, jotta pelaaminen avautuu myös ikäihmisten harrastuksena, ei vain lasten tai nuorten arkeen kuuluvana asiana. Tärkeää on myös keskustella yhdessä, millaisia pelikokemuksia osallistujilla on ja kartoittaa, mitä he ajattelevat pelaamisesta.

Missä, mitä ja kenen kanssa pelataan?

Tapahtuma on hyvä järjestää tilavassa, esteettömässä paikassa, jossa esitellään monipuolisesti erilaisia pelejä. Pelien valinnassa kannattaa suosia maksuttomia pelejä, jotta niiden hankinta olisi helppoa. Pelituokiossa kannattaa olla mukana avustajia, jotka auttavat ikäihmisiä peleihin tutustumisessa. On tärkeää, että avustaja on itse innostunut pelaamisesta, tuntee tapahtumassa esiteltävät pelit ja rohkaisee ikäihmisiä myös itse tutustumaan peleihin. Lasten ja nuorten sekä ikäihmisten itse toimiessa avustajina osallistujat kokeilevat rohkeammin pelaamista. Avustajat kannattaa etukäteen perehdyttää ikäihmisten pelaamiseen liittyviin asioihin. Avustajille kannattaa myös kertoa, kuinka huomioida pelaajien mahdolliset rajoitteet. Pelejä esitellessä on hyvä puhua helppotajuisesti ja välttää liian teknistä sanastoa.

Viestintä ja markkinointi

Pelituokion markkinointi on tärkeää, jota tapahtumaan saadaan osallistujia. Tapahtuman nimi kannattaa olla yksinkertainen ja houkutteleva. Viestinnässä ja markkinoinnissa kannattaa välttää liian vaikeita sanoja. Osallistujia kutsutaan tutustumaan pelimaailmaan ja korostetaan tapahtuman toiminnallisuutta, sosiaalista puolta ja mahdollisuutta oppia uutta. Osallistujia kannattaa rohkaista ottamaan myös kaveri mukaan.





Pelituokio

Pelituokion valmisteluihin kannattaa varata aikaa, jotta kaikki on valmiina, kun tapahtuma alkaa. Ikäihmiset ovat tunnetusti hyvissä ajoin paikalla. Valmisteluissa on erityisen tärkeää huolehtia, että tekniikka toimii tapahtuman aikana. Tapahtuman alkaessa laitteiden tulee olla päällä, sovellukset ladattuna ja laitteiden akut täynnä. Esteettömyyteen ja turvallisuuteen kannattaa kiinnittää huomiota.

Pelituokion aikana on hyvä luoda rento ja rauhallinen ilmapiiri, jossa on mahdollista kysyä mitä vaan. Osallistujia usein kiinnostaa pelien hinnat ja mistä niitä saa. Kannattaa siis tehdä paperinen, mukaan otettava infopaketti esitellyistä peleistä ja kertoa, mistä ikäihmiset löytävät lisää tietoa pelaamisesta ja suosituksia hyvistä peleistä. Pelitapahtuman lopuksi on hyvä kysyä palautetta ja kehittämisehdotuksia, jotta jatkossa pelitapahtumat palvelisivat ikäihmisiä paremmin.



Lähteet

[1] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2018. Saatavissa: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293

[2] Eläkeliitto, EHYT ry & TSN Gallup. Kysely yli 64-vuotiaiden tietokonetta käyttävien suomalaisten suhtautumisesta tietokonepeleihin/digitaalisiin peleihin. "Yli puolet internetiä käyttävistä eläkeikäisistä pelaa digitaalisia pelejä" Helsinki, Suomi. 2016. Saatavissa: https://www.slideshare.net/KaikkiPelaa-seminaari?utm_campaign=profiletracking&utm_medium=sssite&utm_source=ssslideview

[3] Liukkonen, T., Rajala, J., Mäkilä T. Ikäihmiset ja pelit -opas. Turku, Suomi. Turun yliopisto. 2016. Saatavissa: http://trc.utu.fi/ar/wp-content/uploads/sites/5/2016/08/peliopas.pdf

[4] Parviainen, O-P. Digitaalinen pelaaminen ikäihmisten elämässä. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2016. Saatavissa: https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99273/GRADU-1465552527.pdf?sequence=1&isAllowed=y

[5] Eläkeliitto. VR ja digipelaaminen -työpajaoppaat. 2018. Saatavissa: https://www.elakeliitto.fi/blogit/vr-ja-digipelaaminen-tyopajaoppaat

[6] Pankka, I-M., Netikäs Mediasivistysmateriaali 6. Digitaalinen pelaaminen. Eläkeliitto, EHYT ry. 2016. Saatavissa: https://www.elakeliitto.fi/netikas-mediasivistysmateriaali

[7] Eläkeliitto & EHYT ry. Kaikki pelaa -peliseminaari. YouTube-soittolista. 2017. Saatavissa: https://www.youtube.com/watch?v=syK6-esJ1S4&list=PLqXnJwILcP3EY-6ckCroUgJAJ-cBQTXDZ







Anna Kaija

Pelaaminen parisuhteessa

Pelaamisen yleistyessä kaikissa ikäryhmissä [1;2] on yhä todennäköisempää päätyä parisuhteeseen peliharrastajan kanssa, vaikkei itse olisi peleistä lainkaan kiinnostunut. Jos pelaaminen ei ole aiemmin kuulunut osaksi omaa arkea tai sen on mieltänyt lasten puuhasteluksi, voi seurustelukumppanin harrastus tuntua erikoiselta. Kyseessä on kuitenkin vain yksi vapaa-ajan viettotapa muiden joukossa.

Miksi ja mitä aikuinen pelaa?

Aikuinen voi pelata monesta eri syystä, ja nämä syyt ovat usein henkilökohtaisia. Eri tutkijoiden luomista malleista voi kuitenkin löytää syitä, miksi pelaaminen kiinnostaa. Pelaaja voi esimerkiksi pelaamisen kautta vahvistaa omaa kyvykkyyttään [3] ja viihdepelit pyritään tekemään siten, että ne tuottavat pelaajalle mielihyvää ja ovat palkitsevia [4]. Pelien parissa on mahdollista irtautua arjen murheista. Pelaaminen voi olla tapa rentoutua silloin, kun ei ole muuta tekemistä. Se voi myös toimia säännöllisenä vastapainona työlle. [5] Pelit voivat olla hyödyllisiä ja opettavaisia, mutta myös pelkästään viihteellisiä.

Pelaamiseen liittyy usein myös yhteisöllisyyttä ja sosiaalinen kanssakäyminen pelin sisällä voi olla hyvin arkipäiväistä [6]. Pelaaminen saattaa olla jopa toissijaista, ja tärkeämpää on kavereiden kohtaaminen pelissä. Pelaajat voivat järjestää illanviettoja, joissa pelataan esimerkiksi räiskintä- tai partypelejä. Tällainen sosiaalinen pelaaminen saattaa myös olla hyvin tilannesidonnaista ja pelaamiseen saatetaan keskittyä vain lyhytaikaisesti ja tehdä sen rinnalla muita hauskaksi miellettyjä asioita. [5] Pelaamisen sosiaalisuutta voi verrata myös kahvilla käymiseen kaverin kanssa, mutta yhteisen pöydän sijaan istutaan pelikoneiden ääressä keskustelemassa.

Pelaaminen on viihteen muoto siinä, missä kirjat, tv-sarjat ja elokuvatkin. Pelien kautta on mahdollista myös etsiä jännitystä elämään osallistumalla erilaisiin verkossa järjestettäviin e-urheiluturnauksiin tai pelaamalla esimerkiksi seikkailu- tai kauhupelejä. Pelit ovat osallistavia ja luovat vaikutelman siitä, että pelaaja on itse tapahtumien keskipisteessä. Pelien genrevalikoima on yhtä laaja kuin elokuvienkin, joten peleistä kiinnostuneen aikuisen on helppo löytää itselleen mielekästä pelaamista. Osalla pelaamiseen voi myös liittyä muita harrastuksia, kuten fanifiktion tai peliblogin kirjoittamista, cosplay-harrastusta tai erilaisissa peliaiheisissa tapahtumissa käymistä. Osa pelaajista on kiinnostuneita myös e-urheilusta ja toisten pelaajien tekemien peliaiheisten videoiden katselusta.





Parisuhteessa pelaajan kanssa

Kun kaksi ihmistä muodostaa parisuhteen, kumpikin tuo mukanaan oman historiansa ja lapsuudesta opitun mallin yhdessä elämisestä. Tältä pohjalta pari lähtee luomaan omaa yhteistä malliaan, joko toisintaen aiemmin koettua tai tietoisesti tekemällä päinvastoin. Parisuhteen luominen on erilaisten perhekulttuurien yhteensovittamista. [7] Yhteen täytyy myös sovittaa elämäntavat ja harrastukset.

Pelit tulevat suurella todennäköisyydellä osaksi omaa elämää ainakin välillisesti silloin, kun on parisuhteessa pelaajan kanssa. Suhteen alkuvaiheessa on rakastumisvaihe, jolloin kumppani nähdään erittäin positiivisessa valossa [7], ja silloin myös omat harrastukset ja tarpeet saatetaan jättää sivummalle. Rakastumisvaihetta seuraa itsenäistymisvaihe, jolloin pari hakee rajoja yhdessä ololle ja erikseen olemiselle [7]. Tällöin omien harrastusten merkitys alkaa taas nousta samalle tasolle kuin ennen suhdetta. Pelaaja voi siis pelata suhteen alkupuolella vähemmän, mutta peliaika kasvaa kohti suhdetta edeltäneitä määriä, kun yhdessäoloa on jatkunut pidempään. Puolison pelaamiseen kannattaa suhtautua kuin mihin tahansa muuhun harrastukseen.

Pelit vaativat keskittymistä, joten puolison huomiota voi olla pelituokion aikana vaikea saada. Toisaalta kukapa haluaisi tulla keskeytetyksi elokuvan katsomisen aikanakaan. Elokuvan voi kuitenkin helposti pysäyttää hetkeksi, mutta kaikki pelitilanteet eivät ole pysäytettävissä, joten keskeytykset voivat haitata pelissä suoriutumista. Osaa peleistä pelataan joukkueissa. Peliin voi kuulua otteluihin osallistuminen tiettyinä päivinä tiettyyn kellonaikaan, jolloin pelaajaa ei kannata hätyytellä pelilaitteensa äärestä sen enempää kuin pyytäisi kumppania kotiin kesken jalkapallotreenienkään.

Joskus pelaaja kuitenkin saattaa asettaa pelaamisen kaiken muun tekemisen edelle. Tämä voi näkyä esimerkiksi siinä, että pelaaja toistuvasti valitsee pelaamisen, kun hänen toivotaan osallistuvan johonkin muuhun aktiviteettiin, kuten yhdessä syömiseen, yhteiseen illanviettoon tai sukulaisten tapaamiseen. [8] Yksittäiset kerrat eivät anna aihetta huolestua, mutta toisinaan voi näyttää siltä, että pelaaminen etäännyttää pelaajan pelien ulkopuolisista sosiaalisista suhteista [8]. Jos huoli pelaamisesta herää, asian voi ottaa pelaajan kanssa puheeksi.

Pelatessaan pelaaja on yhteisessä tilassa paikalla, mutta hän saattaa olla niin uppoutunut peliin, ettei häneen kyseisellä hetkellä saa kunnollista kontaktia [8]. Tästä syystä keskustelu kannattaa ajoittaa hetkeen, jolloin puoliso ei ole pelaamassa. Kuten muissakin parisuhteen ristiriitatilanteissa, kannattaa pelaamisesta keskustella rakentavasti. Vaikka puolison pelaaminen harmittaisi, hyökkääminen ei ole paras vaihtoehto, sillä se saa vain toisen osapuolen puolustuskannalle eikä keskustelu välttämättä etene väittelyä pidemmälle [7].

Puolisolle kannattaa kertoa, millaisia ajatuksia ja tunteita hänen pelaamisensa ja siihen käytetty aika herättävät [7]. Yhtä lailla pelaavan osapuolen näkemystä kannattaa kuunnella. Yhteinen keskustelu aiheesta edistää avointa kommunikaatiota parisuhteessa ja osoittaa, että olet aidosti kiinnostunut kumppanisi mielenkiinnon kohteista. Kun pelaajan syyt pelaamiselle avautuvat, on mahdollista rakentaa arkea tavalla, johon pelaaminen sopii yhtenä osana. Kiinnostuksen osoittaminen toisen harrastuksia ja ajatuksia kohtaan tuntuu toisesta osapuolesta hyvältä. Toisen näkemykset kannattaa ottaa vakavasti. Jos pelaaja tuntuu puhuvan vierasta kieltä, kannattaa kysyä tarkentavia kysymyksiä. Pelaamiseen liittyvien epäselvyyksien avaaminen paitsi lievittää huolta myös antaa pelaavalle puolisolle viestin, että hänen näkemystään arvostetaan ja hän tulee kuulluksi. Tällöin kompromissien tekokin sujuu paremmin.

Puolison harrastuksesta ei ole pakko tehdä yhteistä, vaikkei siitä haittaakaan ole. Pelaavan puolison mielenkiinnon kohteiden tunteminen auttaa erityisesti ristiriitatilanteissa. Pelaamisesta kannattaa keskustella myös silloin, kun se ei aiheuta ongelmallisia tilanteita eri elämänalueille. Avoin keskustelu ehkäisee väärinkäsityksiä ja voi purkaa epäluuloisuutta pelaamista kohtaan jo ennen kuin mitään ongelmatilanteita on päässyt edes syntymään. Keskustelu kummankin elämäntavoista ja toiveista on yleisesti tärkeää parisuhteessa, koska silloin suhde on molemmille osapuolille turvallinen ja kumpikin voi ilmaista itseään ja tunteitaan ilman, että tarvitsee pelätä tulevansa hylätyksi [8].





Välineurheilua

Peliharrastus vaatii välinehankintoja kuten muutkin harrastukset, esimerkiksi urheilu. Pelaajan kotona on usein yksi tai useampi pelikonsoli tai tietokone, jonka hankintahinta on korkeahko. Koska pelit kehittyvät teknisesti koko ajan, ne myös ajan saatossa vaativat laitteistolta enemmän. Tämä tarkoittaa, että pelitietokonetta on päivitettävä uusilla osilla säännöllisin väliajoin. Konsolipelaajatkaan eivät ostoksilta säästy, sillä konsoleista julkaistaan uusia versioita eli niin kutsuttuja uusia konsolisukupolvia. Mikäli mielii pelata tuoreimpia pelejä, on pelauslaitteiston syytä olla ajan tasalla.

Pelaajalta kuluu rahaa laitteiston lisäksi myös varsinaisiin peleihin, mutta erityisesti digitaalisia pelejä saa hankittua nykyisin todella edullisesti niitä myyvien tahojen alennuskampanjoista. Tässä mielessä pelaaminen voi olla monenlaiselle budjetille sopiva harrastus, ja monet pelaajat saattavat keskittää ison osan hankinnoista kesäisiin tai jouluisiin alennusmyynteihin. Oma lukunsa ovat myös maksulliset pelit, joissa pelaaja maksaa tietyn summan päästäkseen pelaamaan peliä tietyn aikaa. Usein nämä pelit toimivat samalla maksuperiaatteella kuin maksullisen tv-kanavan tai vaikkapa musiikin suoratoistopalvelun kuukausitilaus.

Pelaaminen usein näkyy myös pelaajan kodin sisustuksessa. Osa haluaa pitää välineensä ja pelinsä olohuoneessa, kun taas osa suosii erillistä pelihuonetta. Peleistä julkaistaan myös monenlaisia oheistuotteita, jotka voivat olla mitä tahansa käyttöesineistä tauluihin ja patsaisiin, ja osa pelaajista keräilee näitä. Hyllytilaa saatetaan siis tarvita pelien lisäksi myös oheistuotteiden säilyttämiseen.

Pelaaminen, parisuhde ja ajankäyttö

Koska pelaaminen vie aikaa, on parisuhteen ajankäytöstä hyvä keskustella. Jokainen tarvitsee myös parisuhteessa niin sanottua omaa aikaa, jolloin voi keskittyä itselleen tärkeisiin asioihin. Parisuhteessa ei kuitenkaan voi olla pelkkää omaa aikaa, vaan hyvä suhde edellyttää myös yhteistä aikaa. On siis tärkeää miettiä yhdessä, mikä aika on yhteistä ja miten tuo yhteinen aika käytetään.

Peliottelut voivat joskus venyä, mistä on hyvä keskustella yhdessä etukäteen arjen organisoinnin kannalta. Vastaavasti esimerkiksi joissakin verkkomoninpeleissä on mahdollista kuulua pelaajien muodostamaan kiltaan, joka suorittaa monen henkilön yhtäaikaista panostusta vaativia tehtäviä pelissä. Myös nämä tapahtumat voivat olla tarkkaan aikataulutettuja samalla tavalla kuin viikoittaiset treenit jonkin toisen harrastuksen parissa. Siinä missä on olemassa ammattiurheilijoita, on myös ammattipelaajia. Monet ammattilaiset pelaavat juuri oman joukkueensa kanssa toisia joukkueita vastaan. Ammattilainen joutuu luonnollisesti käyttämään pelaamiseen enemmän aikaa kuin harrastuksekseen pelaava.

Kaikki pelaaminen ei kuitenkaan tapahdu erilaisissa killoissa ja joukkueissa, vaan osa pelaajista nauttii enemmän yksinpeleistä, joihin ei liity minkäänlaisia sosiaalisia elementtejä. Tällainen pelaaminen ei ole yhtään vähempiarvoista kuin yhdessä toisten kanssa pelaaminen, vaan se on mieleisen harrastuksen parissa vietettyä laatuaikaa.







Osa pariskunnista pelaa myös yhteisellä ajalla. On olemassa paljon pelejä, joita pystyy pelaamaan kahdestaan samalla sohvalla istuen tai verkon ylitse kumpikin omalla tietokoneellaan. Pelaaminen voi olla parisuhteen yhteistä laatuaikaa, joka sitoo pariskuntaa entistä vahvemmin yhteen. Parit voivat pelata tiiminä pyrkien kohti yhteistä päämäärää, mutta toisissa peleissä on mahdollista myös kilpailla toista vastaan. Riippuu pariskunnasta, kummat pelit miellyttävät enemmän vai sopivatko molemmat vaihtoehdot.

Toisinaan parit voivat myös korvata vaikkapa yhteisen elokuvaillan peli-illalla. Nykyisin julkaistaan paljon tarinapainotteisia pelejä, joista osa ilmestyy episodeissa kuin tv-sarja ikään. Tällainen peli voi olla mielenkiintoista seurattavaa myös sellaiselle puolisolle, joka ei ole varsinaisesta pelaamisesta kiinnostunut. Lajityypin pelit tarjoavat usein valintamahdollisuuksia, jotka vaikuttavat tarinan kulkuun, mikä tekee pelistä ikään kuin interaktiivisen elokuvan. Vaikka vain suhteen toinen osapuoli hoitaisi varsinaisen pelaamisen, voi valintakohtia pähkäillä yhdessä, mikä lisää osallistumisen kokemusta myös pelaamattomalle osapuolelle.

Lopuksi

Pelaaminen on harrastus muiden joukossa, ja yhä useampi aikuinen pelaa digitaalisia viihdepelejä. Ei ole mitenkään epätavallista, että parisuhteen toinen osapuoli, ja joskus molemmat ovat pelaajia. Jos pelaaminen tuntuu vieraalta tai kummalliselta harrastukselta, kannattaa siitä kysyä puolisolta avoimin mielin. Toisen näkemysten ja kokemusten kuunteleminen voi ehkäistä huolta ja väärinkäsityksiä. Kiinnostuminen puolison harrastuksista myös kertoo arvostuksesta häntä kohtaan.

Mahdollisia ristiriitatilanteita kannattaa ratkoa keskustelemalla rakentavasti ja luomalla yhteistä ymmärrystä tilanteesta. Kun pelaamiseen tutustuu, siitä voi tulla myös parisuhteessa yhteinen harrastus, mutta yhtä hyvin se voi olla toisen osapuolen tapa löytää arjesta omaa aikaa.

Lähteet

[1] The Statistic PortalStatista. [viitattu 5.8.2018]. Saatavissa: https://www.statista.com/statistics/722259/world-gamers-by-age-and-gender/ .

[2] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2018. Saatavissa: http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/104293/978-952-03-0870-4.pdf.

[3] Kuuluvainen, S. & Mustonen, T. Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus. Helsinki, Suomi. Sosiaalipedagogiikan säätiö. 2017. [viitattu 21.9.2018]. Saatavissa: http://www.sosped.fi/wp-content/aineistot/FINAL-osa-1-1.pdf.

[4] Griffiths, M. & Nuyens, F. An overview of structural characteristics in problematic video game playing. Current Addiction Reports. 2017, vol 4.

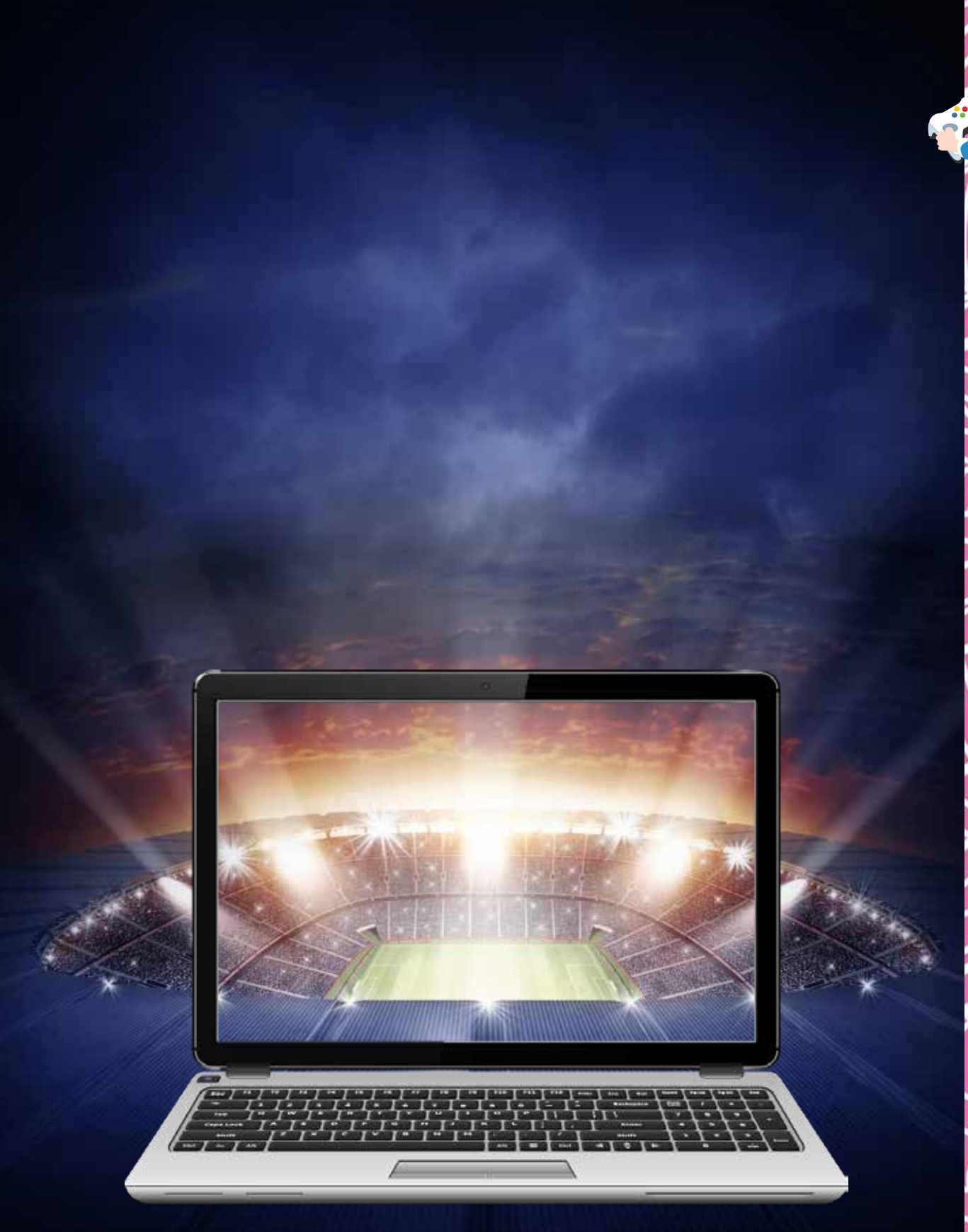
[5] Kallio, K., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa: Suominen, J., Koskimaa, R. Mäyrä, F. & Sotamaa, O. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2009. Saatavissa: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf.

[6] Nevala, T. Pelaamisen elinkaari – pelien merkitykset elämän eri vaiheissa. Teoksessa: Koskimaa, R., Arjoranta, J. Friman, U., Mäyrä, F., Sotamaa, O. & Suominen, J. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2017. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2017. Saatavissa: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/ptvk2017.pdf.

[7] Väestöliitto. Tietoa parisuhteesta. 2018. [viitattu 22.8.2018]. Saatavissa: http://www.vaestoliitto.fi/parisuhde/tietoa_parisuhteesta/.

[8] Hellman, M., Karjalainen, S. & Majamäki, M. “Present yet absent”; Negotiating commitment and intimacy in life with an excessive online role gamer. New Media & Society. 2017, vol 19:11, 1710–1726.





Ville Qvist ja Mirka Tukia

Elektroninen urheilu

Elektroninen urheilu on koko kasvava harrastus, ja joillekin jopa työ, joka näkyy yhä enemmän suomalaisessa arjessa. Mitä elektronisella urheilulla tarkoitetaan? Onko kyse oikotiestä onneen vai kuplasta, joka puhkeaa? Miten vanhempien ja muiden kasvattajien pitäisi suhtautua lapsiin ja nuoriin, jotka kilpailevat tai seuraavat elektronista urheilua tiiviisti?

Elektronisen urheilun (e-urheilu, esports) raportoitiin syksyllä 2017 olevan Suomessa 18–29-vuotiaiden miesten keskuudessa suosituin urheilulaji heti jääkiekon jälkeen [1]. Elektronisen urheilun voidaan katsoa syntyneen kuitenkin jo paljon aikaisemmin, 80–90-luvuilla.

Elektronisen urheilun historia

Kilpapelaamisen, eli elektronisen urheilun kuten sitä nykyään kutsutaan, ensimmäisenä siemenenä voidaan pitää Stanfordin yliopistossa järjestettyä Spacewar-kilpailua, jossa opiskelijat kilpailivat sekä yksilö- että joukkuesarjojen mestaruudesta. Palkinnot olivat vielä vaatimattomat: Voittajat saivat Rolling Stone -lehden vuosikerran, mutta silti kilpailu oli kerännyt noin kaksi tusinaa pelaajaa kamppailemaan turnauksen voitosta. Kilpapelaaminen oli aloittanut kasvamisen yhdeksi 2010-luvun seuratuimmista urheilulajeista.

80- ja 90-luvuilla kilpapelaaminen oli hyvin pitkälle konsolipelaamista ja keskittyi yksittäisiin turnauksiin, jotka järjestettiin usein USA:ssa. Mitä pidemmälle 90-lukua edettiin, niin sitä enemmän kilpapelaaminen siirtyi PC:lle. Suurin syy tähän oli nopeasti leviävä internet. Internet mahdollisti pelaamisen vastakkain muutenkin kuin samaan tilaan menemällä. Tämä nosti kilpapelaamisen suosiota, mutta sillä oli myös merkitystä hajallaan olevien pelaajien yhdistäjänä.





Kun pelaajat pääsivät kosketuksiin toisten pelaajien kanssa, se antoi sysäyksen järjestää yhä suurempia turnauksia. Yksi tällainen turnaus oli 1996 ensimmäisen kerran pidetty QuakeCon, jossa kilpailtiin Quaken pelaamisen paremmuudesta.

90-luvun lopulla perustettiin kaksi kilpapelaamisen ammattilaissarjaa, Cyberathlete Professional League sekä Professional Gamers League. Näissä pelaajat pääsivät toden teolla mittelöimään paremmuudestaan. Palkintopottien kasvaessa mukaan tuli yhä enemmän pelaamiseen ammattimaisesti suhtautuvia, mikä nosti pelaamisen tasoa, mutta ei katsojamääriä. Niinpä molemmat sarjat loppuivat 2000-luvun alkupuolella ja kilpapelaamisessa siirryttiin takaisin turnausmuotoisiin kilpailuihin.

Ammattilaisturnausten määrä on kasvanut vuodesta 2002. Tuolloin järjestettiin 11 ammattilaisturnausta, joissa jaettiin yhteensä alle puoli miljoonaa dollaria palkintorahaa. Vuonna 2012 järjestettiin jo 696 ammattilaisturnausta ja niissä jaettiin palkintorahaa yli 10 miljoonaa dollaria [2]. Sekä turnausten määrä että palkintopottien suuruus ovat koko ajan nousussa.

Elektroninen urheilu tänään

Merkittävin syy elektronisen urheilun kasvuun 2000-luvulla on internetin leviäminen ja kehittyminen. Sen lisäksi että internet mahdollisti etänä muita vastaan pelaamisen, se mahdollisti myös pelien seuraamisen etänä aivan eri tavalla kuin aiemmin. Vielä 90-luvulla elektronista urheilua pyrittiin lähettämään televisiossa. Katsojamäärät suorastaan räjähtivät, kun pelejä alettiin lähettämään internetin kautta.

Katsojilta harvemmin vaaditaan perinteistä pääsylippua pelikatsomoon, vaan yleisemmin katsominen on täysin ilmaista ja lähetykset ovat mainosrahoitteisia. Katsojat voivat joissakin peleissä syventää katsomiskokemustaan maksullisilla lisäpalveluilla, joiden kautta voidaan esimerkiksi veikata otteluiden lopputuloksia tai pelata samanlaista valmentajapeliä kuin muissakin joukkueurheilulajeissa. Tämänkaltaisten lisäpalveluiden myynti voi olla merkittävä osa turnauksen rahoituksesta.

Katsojat voivat myös ostaa pelaajien käyttämiä asioita (pelihahmolle laitettavia vaatteita, erilaisia asemalleja tai aseisiin laitettavia tarroja) ja näin rahoittaa sekä turnausta, pelin tekijää, että myös joissain tapauksissa joukkueita tai pelaajia, joiden mukaan nämä esineet on nimetty.

Elektroninen urheilu on yleistynyt kaikilla mantereilla valtavalla nopeudella, mutta eri maissa pelataan hyvinkin erilaisia pelejä. USA:ssa, jossa kilpapelaamista on ollut kaikista pisimpään, pelataan paljon konsoleilla. Kosolipelaamiseen on USA:ssa pitkät perinteet, sillä kilpapelaaminen oli vielä 90-luvulla nimenomaan konsoleilla tapahtuvaa. Muualla maailmassa konsolit eivät ole samanlaisessa asemassa ja käytännössä kilpapelaaminen konsoleilla on USA:n ulkopuolella rajoittunut pariin peligenreen, urheilupeleihin ja taistelupeleihin. Muualla maailmassa kilpapelaaminen löi läpi huomattavasti USA:ta myöhemmin. Osittain tästä syystä muiden maiden kilpapelaaminen on keskittynyt voimakkaasti PC-peleihin. PC:llä on myös huomattavasti suurempi valikoima erilaisia pelejä, joita pelataan. Suosituimmat pelit ovat jo pitkään olleet Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), Dota 2 sekä League of Legends. Näistä CS:GO sekä Dota 2 ovat hyvin suosittuja länsimaissa, kun taas League of Legends -peliä pelataan ja seurataan enemmän Aasiassa. Varsinkin CS:GO:n suosion alhaisuuteen Aasiassa vaikuttaa se, että peli julkaistiin Kiinassa viisi vuotta muuta maailmaa myöhemmin.

Uudemmista tulokkaista voidaan mainita Overwatch, johon pelin julkaisija Blizzard pyrkii tekemään samankaltaisen franchise-sarjan kuin Pohjois-Amerikan suurilla urheilusarjoilla. Näissä sarjoissa paikka joukkueelle ostetaan rahalla. Sarjapaikkaa ei voi saavuttaa tai menettää urheilullisin perustein. Toisin kuin NHL:ssä, Overwatch Leaguessa on mukana joukkueita myös muualta kuin Pohjois-Amerikasta. Joukkueiden omistajina on sekä perinteisiä urheiluseuroja että myös uuden sukupolven elektronisen urheilun organisaatioita.

Suomessa suosituimmat pelit ovat samat kuin muissakin länsimaissa: CS:GO ja Dota 2, joiden lisäksi Overwatch uutena tulokkaana on kerännyt suurta suosiota. Lisäksi Suomesta löytyy merkittävä autopelejä pelaava pelaajakunta. Näistä kaikissa suomalaispelaajat ovat olleet varsin menestyneitä. Autopeleissä suomalaiset ovat oikeiden kilpa-autoilijoiden tavoin maailman eliittiä ja myös Dota 2:n pelin suurimmissa turnauksissa on nähty suomalaisia voittajia.



Menestystä on tullut myös monissa muissa peleissä, kuten Overwatchissa, jossa pelin ammattilaissarjassa pelaa useita suomalaisia ja jonka haastajasarjan Euroopan finaalissa on sen molemmilla kausilla ollut suomalainen joukkue.



DOTA2. Valve Corporation.

Seurat ja liitot elektronisessa urheilussa

Koska elektroninen urheilu on kehittynyt hyvin markkinaehtoisesti, ei siihen ole vielä vakiintunut perinteisestä urheilusta tuttuja kansainvälisiä tai kansallisia liittoja. Joukkueetkin ovat usein voittoa tavoittelevia yhtiöitä eivätkä perinteisiä urheiluseuroja. Koska raha kiinnostaa ja mestaruustittelit ovat vetovoimaisia, ovat monet tahot nimenneet kilpailunsa joko paikallisiksi mestaruuskilpailuiksi tai jopa maailmanmestaruuskilpailuiksi. Suomessa ainoaa virallista SM-kilpailua järjestää Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL) ja viralliset maailmanmestaruuskilpailut järjestää International Esports Federation (IESF).

Suomessa on vuodesta 2010 asti toiminut Suomen elektronisen urheilun liitto, joka on suomalaisen kilpapelaamisen kattojärjestö. Liiton toiminta jakaantuu

elektronisen urheilun kehittämiseen sekä edunvalvonta- ja viestintätyöhön. Liitto on kansainvälisen elektronisen urheilun kattojärjestön IESF:n jäsen ja Suomen Olympiakomitean kumppanuusjäsen. Liiton jäsenjärjestöt voidaan jakaa neljään kategoriaan: tapahtumaorganisaatiot, yhteisötoimijat, oppilaitokset ja pelaaja-/peliorganisaatiot [6].

Suomessa elektronisen urheilun viralliset suomenmestaruuskisat (eSM) toimeenpanee Suomen elektronisen urheilun liitto. Kisat eri peleissä järjestävät kilpailutuksen perusteella valitut operaattorit. Vuonna 2018 järjestettävissä kisoissa eri pelejä oli yhteensä kymmenen. Kisoja on järjestetty vuodesta 2016 alkaen.

IESF:lla on 48 jäsenmaata ympäri maailman. Jäsenmaata edustaa aina valtion elektronisen urheilun liitto. Eniten jäsenmaita on Aasiasta (21 kpl) [7]. Kansainvälisen liiton tehtävä on paitsi edistää elektronisen urheilun asemaa myös luoda standardeja esimerkiksi tuomareille, pelaajille ja turnauksille.

Kansainvälinen elektronisen urheilun kattojärjestö IESF järjestää vuosittain maailmanmestaruuskisat. Vuonna 2018 kisat järjestetään jo kymmenettä kertaa. Kisat on järjestetty lähes joka kerta Aasian maissa [4]. Eri maat lähettävät MM-kisoihin maajoukkueensa, joka on yleensä koottu erillisten MM-karsintojen perusteella. Joukkueet kamppailevat noin viikon kestävissä kisoissa maailmanmestaruudesta. Kisat järjestetään paikan päällä, eli niitä ei pelata verkon välityksellä. MM-kisoissa kamppaillaan maailmanmestarin tittelin lisäksi myös rahapalkinnoista [5].

Ammattipelaaminen elektronisessa urheilussa

Maailman rahallisesti suurin turnaus on Dota 2 -pelin julkaisijan Valven järjestämä The International. Turnauksen palkintopotti vuonna 2018 oli ennätysmäisen suuret 25 504 190 Yhdysvaltain dollaria. Voittajajoukkue ansaitsi turnauksesta 11,2 miljoonaa dollaria. Näin suuret turnaukset ovat kuitenkin vielä poikkeus elektronisen urheilun kentällä ja Dotan ulkopuolella miljoonapalkinnot ovat harvinaisia poikkeuksia. Palkintosummat ovat kuitenkin kasvamassa monissa kilpapelaamisen turnauksissa.





Peleissä on hyvin erilaisia tapoja palkita pelaajia menestyksestä. Pelkät palkintopotit eivät kerro sitä, kuinka paljon pelaajat saavat rahaa menestyksensä mukana. Esimerkiksi CS:GO:ssa parhaiten menestyvät joukkueet saavat pelin sisäiseen kauppaan myyntiin digitaalisia joukkuetarroja, joiden myynnistä pelaajat saavat osansa. Tarroja ostavat voivat kiinnittää niitä peliaseidensa koristeiksi. Tarramyynti voidaankin nähdä digitaalisena fanitavaramyyntinä. Tarra aseessa vastaa monella tapaa esimerkiksi jalkapallojoukkueen huivia, jolla tunnistaudutaan joukkueen kannattajaksi.

Pelkillä turnauspalkinnoilla tai fanituotemyynnillä ei ammattilaisten kuitenkaan tarvitse elää. Kuten kaikessa urheilussa, organisaatiot maksavat parhaille pelaajille kuukausipalkkaa, jotta he edustavat kyseistä organisaatiota. Palkat vaihtelevat hyvin voimakkaasti sen mukaan, mistä pelistä on kyse ja kuinka hyvä pelaaja on. Parhaiden kuukausiansiot ovat kuitenkin kymmeniä tuhansia euroja. Huipun takana kuitenkin palkat tippuvat nopeasti. Täysipäiväiseksi ammattilaiseksi pääseminen on monessa pelissä hyvin vaikeaa.



Elektronisen urheilun tapahtumat Suomessa

Suomessa elektronisen urheilun tapahtumat yhdistyvät useimmiten verkkopelitapahtumiin, joissa järjestetään muutakin toimintaa elektronisen urheilun turnausten lisäksi. Tapahtumien ohjelmaan voi kuulua sekä ammattilais- että harrastajaturnauksia. Verkkopelitapahtumissa harrastajaturnauksiin osallistuvat pelaajat ovat usein varanneet tapahtumasta tietokonepaikan ja osallistuvat tapahtuman kuluessa turnaukseen. Ammattilais- ja harrastajaturnauksissa rahapalkinnot ovat tavallisia, mutta ammattilaisturnauksissa palkintopotti on yleensä huomattavasti harrasteturnauksia suurempi. Harrastajaturnauksissa myös tuotepalkinnot ovat ammattilaisturnauksia yleisempiä. Turnauksia Suomessa järjestävät niin tapahtumajärjestäjät, kaupalliset toimijat, yhteisötoimijat kuin nuorisotalotkin. Turnaus voidaan järjestää myös kokonaan verkossa niin sanottuna onlineturnauksena, jolloin pelaajat voivat osallistua turnaukseen kotoa käsin. Isojen turnausten karsintavaihe toteutetaankin verkkokarsintoina ja finaalitapahtuma järjestetään offline-tapahtumana, jonne pelaajat saapuvat paikan päälle.

Suomen suurin verkkopelitapahtuma, Helsingin Messukeskuksessa järjestettävä Assembly, järjestetään kaksi kertaa vuodessa, kesäisin ja talvisin. Elektronisen urheilun lisäksi tapahtuman ohjelmaan mahtuu myös lanialue, josta peliharrastajat ovat voineet varata tietokonepaikan tapahtuman ajaksi, erilaisia pelialan kaupallisia toimijoita pisteineen sekä tekemistä pelaamisen parissa. Erisuuruisia verkkopelitapahtumia on eri puolilla Suomea, jotka tarjoavat mahdollisuuksia peliharrastajille osallistua verkkopelitapahtumiin.

Elektronisen urheilun harrastaminen Suomessa

Peliharrastamisesta siirtyminen tavoitteelliseen elektronisen urheilun harrastamiseen on pelijoukkueen löytämisen näkökulmasta helppoa, sillä sen voi löytää verkosta. Lisäksi verkosta löytyy myös kilpapelaamisen turnauksia, joihin voi osallistua joko ilmaiseksi tai hyvin pienellä osallistujamaksulla. Harrastajalle sopivia turnauksia löytyy myös verkkopelitapahtumista.





Myös nuorisotoimi järjestää Suomessa kilpailullisen pelaamisen toimintaa. Useimmilta nuorisotaloilta löytyy pelikonsoleita tai -tietokoneita, jotka mahdollistavat peliturnausten järjestämisen nuorisotaloilla. Lisäksi joillakin nuorisotaloilla on myös erillinen pelitila. Nuorisotoimen kautta nuoren on mahdollista löytää peliseuraa ja tutustua muihin nuoriin sekä kokeilla kilpapelaamista harrastuksena osallistuen esimerkiksi nuorisotalojen järjestämiin turnauksiin.

Peliorganisaatiot järjestävät yhteistyössä urheiluopistojen kanssa elektronisen urheilun leirejä, mutta varsinainen elektronisen urheilun junioritoiminta on vielä hyvin vähäistä. Tämä johtuu siitä, että harrastajat ovat suurelta osin nuoria, joilla ei ole kokemusta tai osaamista organisoidun toiminnan järjestämisestä. Lisäksi valmentajien puute hidastaa junioritoiminnan aloittamista. Pelaajan huoltajilla ei ole useinkaan minkäänlaista käsitystä elektronisesta urheilusta. Tästä seuraa, että perinteisiä isä- tai äitivalmentajia ei käytännössä ole, ja tästä syystä harrasteryhmille ei yleensä löydy vetäjiä.

Kohti ammattilaisuutta

Suomessa pelaajan polku on vasta rakentumassa, mutta se on jo nyt selkeämpi kuin monissa muissa maissa. Joissakin toisen asteen oppilaitoksissa elektronisesta urheilusta kiinnostuneille on tarjolla kursseja. Täysipäiväistä opetusta saa myös kansanopistoista. Vuoden 2017 syksyllä elektroninen urheilu hyväksyttiin Puolustusvoimien urheilukoulun lajeihin, mikä mahdollistaa ammattilaispelaajien ja huipulle tähtäävien uran tukemisen asepalveluksen aikana.

Perinteisen urheilun joukkueet ja seurat ovat viime aikoina heränneet kilpapelaamisen maailmaan. Elektronisen urheilun joukkueita löytyy niin jalkapallon, pesäpallon kuin jääkiekonkin puolelta. Perinteisen urheilun seuraa voi edustaa elektronisen urheilun joukkue tai yksilöpelaaja. Seuran edustaminen toimii samalla tavoin kuin perinteisissäkin lajeissa: Pelaajat edustavat seuraa ja seuran sponsoreita osallistuessaan turnauksiin ja muihin kilpailuihin ja heillä on samanlaisia edustustehtäviä kuin seurojen urheilijoilla muutenkin.

Suomessa on myös useita elektroniseen urheiluun erikoistuneita organisaatioita, jotka mahdollistavat vähintään osa-aikaisen pelaamisen. Näihin organisaatioihin pääseminen ei kuitenkaan ole helppoa, sillä pyrkijöitä on paljon, mutta paikkoja vain vähän. Organisaatiot eivät myöskään jakaudu tasaisesti pelien kesken, vaan pääosa organisaatioista on keskittynyt CS:GO-peliin. Muissa peleissä organisaatioita on paljon vähemmän.

Lapseni haluaa olla elektroninen urheilija

Mikäli nuoren haaveena on päästä elektronisen urheilun ammattilaiseksi, haaveeseen tulee suhtautua samalla tavalla kuin vaikkapa jääkiekko- tai jalkapalloammattilaisuudesta haaveiluunkin. On tärkeä ymmärtää, että vain pieni osa kaikista harrastajista onnistuu tavoitteessaan, mutta nuoren unelmia ei myöskään saa tuhota. Nuoren kanssa voi pohtia, millä tavalla hän voisi parhaiten saavuttaa unelmansa. Löytyisikö jostain läheltä leirejä tai joukkueita, jotka tukisivat hänen kehittymistään? Onko olemassa sopivia turnauksia, joissa nuori voisi mitata tasoaan?

Kannattaa myös tiedostaa, että pelien sisäiset tasomittarit eivät ole kovin luotettavia ja nuorella voikin näiden perusteella olla usein väärä kuva omasta osaamisestaan. Siksi olisi tärkeä päästä mittaamaan omaa osaamistaan sopivissa kilpailuissa, jotta oma pelaamisen taso selkiytyy. Kilpailut ovat myös hyvä tapa päästä näkyville, mikä helpottaa organisaatioon pääsemistä.

Kuten kaikessa harrastamisessa, myös elektronisessa urheilussa liika on liikaa. Tuntikausien pelisessiot eivät ole tehokkaita kehityksen kannalta. Tärkeää onkin pitää pelaaminen tasapainossa muun harrastamisen kanssa. Myös kesken pitkien pelisessioiden on hyvä pitää jaloittelutaukoja, jolloin sekä mieli rauhoittuu että istumisen haitat vähenevät. Elektroninen urheilu ei siis tässä suhteessa eroa kovinkaan paljon perinteisestä urheilusta, joskin suoritukset voivat olla pidempiä, koska fyysinen rasitus on pienempää.





Fysiikka on myös tärkeässä osassa, kun edetään kilpailuihin asti. Kilpailut tarkoittavat usein pitkiä, jopa yli 12 tunnin mittaisia päiviä. Pärjätäkseen kilpailuissa täytyy keskittymiskyky säilyä koko turnauksen ajan. Hyvä fyysinen kunto auttaa jaksamaan paremmin, jolloin pitkäkään päivä ei laske suoritustasoa. Hyvä fyysinen kunto voi olla todella iso etu heikompikuntoisiin nähden. Pitkät turnauspäivät korostavat oikeanlaisen ruokailun tärkeyttä. Mikropitsat ja energiajuomat eivät kuulu elektronisen urheilijan arkeen, vaan terveellinen ruoka ja juoma auttavat jaksamaan samalla tavoin kuin hyvä fyysinen kunto.

Yksi tärkeimmistä asioista, missä nuorta voi auttaa uralla kohti ammattilaisuutta, on tappioiden ja pettymysten kohtaaminen ja käsittely. Monet ammattilaisuudesta haaveilevat nuoret ovat todella hyviä pelaamassaan pelissä, mikä tarkoittaa sitä, että he ovat tottuneet voittamaan. Kun ensimmäistä kertaa tulee vastaan tilanne, jossa nuori ei pärjääkään, hän saattaa tarvita apua asian käsittelemisessä. Kuinka päästään eteenpäin tilanteesta, jossa toiset olivatkin parempia?

Vaikka unelma ammattilaisuudesta ei toteutuisikaan, ei kannata huolestua. Tulisi muistaa, että pelaaminen on harrastus muiden joukossa. Pelaaminen usein opettaa sellaisia taitoja, joita tarvitaan myös muilla elämän osa-alueilla. Näitä ovat esimerkiksi kielitaito, erilaiset kognitiiviset kyvyt sekä sosiaaliset taidot [8].

Pelaaminen saattaa myös avata muunlaisia urapolkuja elektronisen urheilun piiristä. Elektroniseen urheiluun liittyy valtava määrä erilaisia ammatteja selostajista valmentajiin ja sisällöntuottajista managereihin, aivan kuten perinteisen urheilun puolella. Koska kyseessä on hyvin nuori kilpailemisen muoto, niin myös näistä tekijöistä on alalla huutava pula. Nuori voikin pelaamisen kautta työllistyä ammattiin, jota ei ole vielä edes olemassa.

Lähteet

[1] Sponsor Insight, Esports kasvanut voimakkaasti CS:GO, PUBG, NHL ja Overwatch kärjessä. Tiedote. 27.9.2017.

[2]Popper, B. Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming

[3] Video game tournaments. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: https://www.esportsearnings.com/tournaments

[4] Our tournaments. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: https://www.ie-sf.org/our-tournaments/

[5] Prize Money Announcement IESF Esports World Championships 2018. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: https://www.ie-sf.org/news/prize-money-announcement--iesf-esports-world-championships-2018/

[6] Suomen elektronisen urheilun liitto. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: http://seul.fi/

[7] Member nations. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: https://www.ie-sf.org/about/#member-nations

[8] Meriläinen, M. Pelaamisen hyödyt. 2017. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/





Ville Nikander

Yllätyslaatikoita, virtuaaliaseita ja kasinopelejä

Counter-Strike on Valve Corporationin jatkokehittämä ensimmäisen persoonan ammuntapeli (First Person Shooter), joka julkaistiin vuonna 2000. Alun perin pelin kehitti Minh Le sekä Jess Cliffe ilmaiseksi jaettavaksi modiksi Half-Life-pelille. Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) on myöhemmin vuonna 2012 julkaistu pelisarjan neljäs osa, joka on pelaajamäärällä mitattuna yksi maailman suosituimmista digitaalisista peleistä.



Counter-Strike: Global Office. Valve Corporation.

CS:GO on taktinen joukkuepohjainen ammuntapeli, jossa kaksi viisihenkistä joukkuetta pelaavat toisiaan vastaan. Terroristijoukkueen (terrorists) tavoitteena on asettaa ja räjäyttää pommi, erikoisjoukkojen (counter-terrorists) yrittäessä estää tämän toteutuminen. Terroristit voittavat erän, mikäli saavat pommin asetettua ja räjäytettyä annetun aikarajan (n. 2 min) sisällä tai eliminoimalla kaikki erikoisjoukkojen pelaajat.

Erikoisjoukot saavat erävoiton estämällä pommin asettamisen tai purkamalla sen aikarajan (40 s) sisällä. Joukkue, joka saavuttaa ensimmäisenä 16 erävoittoa, voittaa pelin.

Vuoden 2013 loppupuolella peliin lisättiin virtuaaliesineitä osana Arms Deal -päivitystä. Näitä maalattuja koristeellisia aseita ja puukkoja alettiin tuttavallisemmin kutsua skineiksi (weapon skin). Skinit ovat kosmeettisia virtuaaliesineitä, eivätkä vaikuta peliin muuten kuin ulkonäöllisesti. Ne eivät siis tai anna etua pelissä, mikä on olennainen ominaisuus, kun puhutaan kilpailullisesta pelistä ja pyrkimyksestä tasaiseen pelikenttään. Tasaisella pelikentällä (even playfield) tarkoitetaan, ettei pelissä voi ostaa rahalla voimakkaampia kykyjä tai aseita, tai käyttää aikaa eli grindata (grinding) hahmoaan vahvemmaksi. Näin kaikki pelaajat ovat lähtökohtaisesti ja reilusti samalla lähtöviivalla peliin käytetystä rahasta tai ajasta riippumatta.

Aseiden skinejä pystyy avaamaan aselaatikoista, jotka sisältävät yhden satunnaisen skinin. Aselaatikoista saatavalla skineillä on harvinaisuustasot ja ne loivatkin pelin ympärille lopulta suuret virtuaaliesinemarkkinat. Virtuaaliesineiden ympärille syntyi hiljalleen myös uhkapelimarkkinat. Vuonna 2015 pelkästään skineillä ilmenevää vedonlyöntiä tapahtui 2,3 miljardin Yhdysvaltain dollarin arvosta. Tässä tekstissä käytetään vedonlyöntiä tai muuta rahapelaamista muistuttavasta toiminnasta termiä uhkapelaaminen. Sillä ei tässä yhteydessä tarkoiteta rikoslain määritelmän mukaista rahapelitoimintaa. Virtuaaliesineiden käyttö uhkapelaamiseen on pääasiassa yhdistetty juuri Counter-Strike: Global Offensiveen, mutta toisinaan myös muihin peleihin, kuten Team Fortress 2 -ammuskelupeliin, Dota 2 -taisteluareenamoninpeliin sekä FIFA-jalkapallopelisarjan peleihin. Uusin huippusuosittu peli, johon virtuaaliesineet ja uhkapelaaminen voidaan liittää, on vuonna 2017 julkaistu PlayerUnknown's Battlegrounds, jonka virtuaaliesineiden käyttö on alkanut muistuttaa vahvasti CS:GO:ta.

Virtuaaliesineet ovat pelin tavaroita, joita pelaaja voi omistaa ja jotka näkyvät pelin tavaralistassa sekä pelaajan omassa Steam-tavaraluettelossa. Steam on Valve Corporationin kehittämä digitaalisten pelien jakelu-, moninpeli- ja viestintäalusta, josta löytyy käyttäjän pelikokoelman lisäksi muun muassa kauppapaikka, kaverilista ja tavaraluettelo. CS:GO:ssa on monia erilaisia virtuaaliesineitä, kuten yllätyslaatikoita, tuliaseita, puukkoja, hanskoja, tarroja ja graffiteja.





Skinit ovat pelin virtuaaliesineistä tehtyjä vaihtoehtoisia ulkoasuja, ja ne ilmenevät pelissä tuliaseina, puukkoina ja hanskoina. Kaikki virtuaaliesineet siis eivät ole skinejä. Esimerkiksi tarroja ja graffiteja ei kutsuta skineiksi. Skinejä saa pääosin pelissä olevista yllätyslaatikoista.



Kuva 1: Pelin aselaatikko ja sen mahdollinen sisältö.

Yllätyslaatikot ovat virtuaalisia laatikoita tai salkkuja, ”digitaalisten pelien yllätysmunia”, joita avaamalla pelaaja vastaanottaa satunnaisen virtuaaliesineen tai skinin. Yllätyslaatikot taipuvat moneen muotoon ja niitä esiintyy pelissä esimerkiksi perinteisinä aselaatikkoina, tuliaispaketteina, lahjapaketteina, graffitilaatikkoina, tarrakapseleina, nimikirjoituskapseleina ja keräilypinssikapseleina. Aselaatikot ovat lukittuja ja vaativat avautuakseen aina juuri kyseiseen laatikkoon tarvittavan avaimen.

Skinejä, laatikoita ja muita virtuaaliesineitä voi saada pelissä useammalla eri tavalla. Skinejä ja laatikoita voi saada satunnaisina lahjoina eli droppeina pelisessioiden jälkeen, mutta niitä voi myös ostaa suoraan Steamin kauppapaikan kautta. Aselaatikot maksavat tavallisesti muutamasta sentistä muutamaan euroon ja niihin tarvittavan avaimen voi ostaa suoraan pelistä noin kahden euron kappalehintaan.

Skinien hintahaitari sen sijaan vaihtelee muutamasta sentistä jopa tuhansiin euroihin.

Virtuaaliesineiden ostaminen on tapa tukea pelinkehittäjää (Valve Corporation) sekä yhteisöä. Jokaisen virtuaaliesineen myynnistä Steam-kauppapaikalla osa (15 %) menee palveluntarjoajalle. Tiettyjen esineiden, kuten joukkue- ja nimikirjoitustarrojen sekä joukkuegraffitin, myyntituloista puolet käytetään pelaajien ja järjestöjen tukemiseen. CS:GO-virtuaaliesineiden myyntituloilla on aikoinaan myös katettu Valven järjestämien eSport-turnausten palkintorahoja .

Yllätyslaatikoita on monia erilaisia ja ne sisältävät kaikki erilaisia skinejä. Usein laatikon avaaminen pelissä muistuttaa arpajaisia tai rahapelaamista. Yllätyslaatikosta saatava esine on satunnainen. Todennäköisyys saada jotain arvokasta tai edes rahat takaisin on varsin huono, sillä yllätyslaatikon avaamisen palautusprosentti on heikko. Harvinaisin esine, jonka pelin aselaatikosta voi saada, on niin kutsuttu erikoisesine (special item), joka pelissä on joko puukko tai hanskat. Tämän esineen voittamisen mahdollisuus on noin yksi neljästäsadasta, minkä vuoksi näillä esineillä on oma arvostusasemansa ja korkea hintansa pelissä. Erikoisesineiden hinnat vaihtelevat karkeasti noin 50 eurosta 1500 euroon. Kaikilla aseilla on myös oma kuluma-arvonsa (wear rating), joka kuvaa aseen pinnan kuntoa. Mitä suurempi kuluma-arvo on, sitä kuluneemmalta aseen pinta näyttää.

Harvinaisuus	Normaali	StatTrak™		Ulkoasu	Kuluma
Erittäin harvinainen	0.26 %	0.026 %		Suoraan tehtaalta	0.00–0.07
Salainen	0.64 %	0.064 %		Vähän käytetty	0.07–0.15
Luottamuksellinen	3.20 %	0.32 %		Kentällä kokeiltu	0.15–0.37
Rajoitettu	15.98 %	1.598 %		Sisäänajettu	0.37–0.44
Armeijatason	79.92 %	7.992 %		Reissussa rähjääntynyt	0.44–1.00
Yhteensä	100 %	10 %		Vaihteluväli	0.00–1.00

Kuva 2: Vasemmalla: Aselaatikon tavaroiden harvinaisuustasot ja todennäköisyydet. Oikealla: Aseiden kuluma-arvot. StatTrak™-aseet, joissa on tapot laskeva laskuri, ovat harvinaisempia kuin tavalliset versiot aseesta.



Laatikon avaaminen käynnistää animaation, joka muistuttaa hyvin paljon kasinoista tuttuja hedelmäpelejä sekä televisiosta tuttua Onnenpyörä-formaattia. Hedelmien tai numeroiden sijasta pelaajan näytöllä pyörii jono skinien kuvia ja pelaaja voittaa skinin, jonka kohdalle merkkiviiva pysähtyy.



Kuva 3: Pelin aselaatikon avausanimaatio, joka muistuttaa melkoisesti hedelmäpelejä ja Onnenpyörää.

CS:GO:ssa laatikon avaukset tuntuvat tahallaan kiusoittelevan pelaajia, näyttämällä ohimeneviä harvinaisia ja arvokkaita skinejä, jotka kuitenkin jäävät pelaajalta saamatta. Tämä ilmiö on havaittavissa monissa aselaatikon avauksiin keskittyvissä YouTube-videoissa, joissa arvokkaan esineen niukka ohitus saa aikaan vahvoja reaktioita videoiden tekijöissä. Kyseessä on todennäköisesti tarkoituksella peliin lisätty psykologinen elementti, joka luo pelaajalle tunteen voittamisen mahdollisuudesta. Tämä mekanismi on tuttu viihde- ja rahapeleistä, joiden koukuttavuutta on lisätty luomalla ”läheltä piti” -tunne (near miss), joka saa pelaajan ajattelemaan palkintoa ja jatkamaan yrittämistä.

Yllätyslaatikoiden lisäksi pelistä löytyy myös toinen uhkapelaamista muistuttava pelimuoto, sillä peliin lisättiin vuoden 2013 lopulla niin kutsuttu Trade Up Contract -pelimuoto. Tässä muodossa pelaaja voi vaihtaa 10 alemman harvinaisuustason skiniä yhteen astetta harvinaisempaan, osin satunnaiseen pelin arpomaan skiniin. Saatu uusi skini ei tosin ole täysin satunnainen, sillä se on riippuvainen vaihdettavista skineistä ja niiden kunnosta.

Muunlainen peliin liittyvä uhkapelaaminen tapahtuu pelin ulkopuolisilla uhkapelisivustoilla, joita on satoja. Näillä sivustoilla skinit toimivat ikään kuin pelipoletteina, sillä ne pystytään vaihtamaan (deposit) sivustolla krediiteiksi. Krediiteillä pystyy pelaamaan tavanomaisia yksinkertaisia uhkapelejä, kuten rulettia, nopanheittoa, hedelmäpeliä tai Crashia. Crash on virtuaalisilla CS:GO-kasinoilla melko yleinen pelimuoto: Voittokerrointa esittävä käyrä nousee ruudulla reaaliaikaisesti, ja pelaajan tulee arvata, milloin lopettaa ja nostaa voitot klikkaamalla voitonmaksun symbolia ennen kuin käyrä katkeaa. Monet uhkapelisivustot tarjoavat myös sivuston omia maksullisia aselaatikoita avattaviksi ja käyttäjät pystyvät usein myös itse tekemään omia aselaatikoita ja päättämään niiden sisällöstä. Tällöin sivuston laskuri laskee laatikolle sen sisältöön ja skinien todennäköisyyksiin perustuvan arvon.

Yleistä on myös niin sanottu skinivedonlyönti (skin betting), jossa lyödään vetoa oikeiden turnauspelien tuloksista. Panoksina ja voittoina toimivat oikean rahan sijasta skinit ja muut virtuaaliset esineet, mikä erottaa sen tavallisesta vedonlyönnistä. Uhkapelisivustoilla voitetut krediitit pelaaja pystyy lopuksi vaihtamaan (withdraw) takaisin skineiksi ja siirtämään ne Steamin tavaraluetteloonsa.

Virtuaaliesineisiin liittyvä uhkapelaaminen ja sen esittäminen YouTubessa

YouTubessa uhkapelisisällön esittäminen on usein suosittua CS:GO-kanavilla. Tavallisesti suosittujen kanavien videoista merkittävä osa sisältääkin uhkapelaamista. Sisällöntuottaja saattaa esimerkiksi videollaan avata 100 kappaletta pelin aselaatikoita tai pelailla uhkapelisivustolla eri uhkapelejä krediiteillään, jotka uhkapelisivusto on sponsoroinut sisällöntuottajalle vastineeksi sivuston mainostamisesta. Sponsorointi jätetään monesti videoilla kertomatta tai se tuodaan hyvin epämääräisesti esille. Syitä tähän voi olla useita: Mahdollisesti tekijät eivät ole erityisen ylpeitä sponsoroinnista, vaan tekevät valinnan sponsoroidun sisällön tuottamisesta enemmänkin taloudellisista syistä.





Tämän vuoksi aloittaessaan sponsoroidun sisällön tuottamisen, monet tekijät hakevat hyväksyntää yhteisöltä sponsoroitujen videoiden tekemiseen.

> *"Hey guys, so as you know I don't really want to do sponsored videos, but seeing how much you guys supported me in the last video that I uploaded, I'm going to go ahead and try one out and do this one, and see how you guys like it. Again I really don't want to, so as a form of apology I'm going to give away this 'Karambit Lore' [knife] that I won for you guys" –iNoToRiOuS*

Sponsoreilta saatu raha mahdollistaa videoiden tekijöille suurempien panoksien käytön, vahvemman kuluttamisen sekä useampien uhkapelivideoiden julkaisun. Sponsoroidut videot ovatkin usein mahtipontisempia kuin videot, joissa videon tekijä pelaa omalla rahallaan.

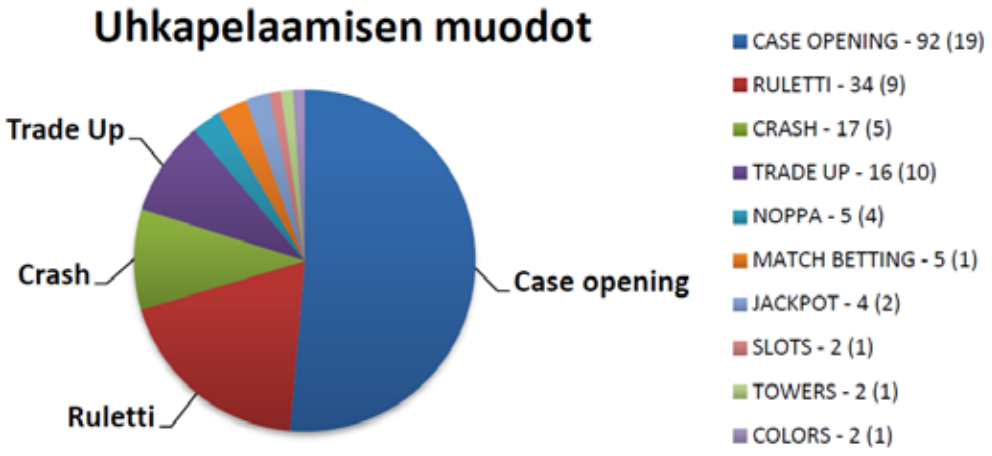
Peliin liittyvissä YouTube-videoissa mainostetaan myös erilaisia tavara-arvontoja (giveaways), joita sisällöntuottajat mahdollistavat seuraajilleen ja tilaajilleen. CS:GO:n tapauksessa suurin osa näistä tavara-arvonnoista kohdistuu virtuaalisiin esineisiin ja erityisesti aseiden skineihin, jotka on voitettu uhkapelaamalla eri uhkapelisivustoilla tai avaamalla yllätyslaatikkoja esimerkiksi Twitch-suoratoistopalvelun suoran lähetyksen aikana. Sosiaalisen median palvelu Twitter on tavanomainen paikka mainostaa arvontoja, jotka tapahtuvat teknisesti yleensä Gleam-nimisessä palvelussa. Tavara-arvonnat ovat sisällöntuottajan tapa antaa jotain takaisin yhteisölle ja samalla houkutella uusia katsojia kanavalleen.



Kuva 4. Tavara-arvonta Gleam-palvelussa. Lisäarpoja arvontaan saa suorittamalla oikealla näkyviä tehtäviä.

Omaan tutkimusaineistooni valitsin YouTuben 20 seuratuimman CS:GO-kanavan videot aikaväliltä 15.5.–15.8.2017. Videoaineisto koostui yhteensä 562 videosta, joista mielenkiinto kohdistui nimenomaan uhkapelaamista sisältäneisiin videoihin. Tällaisia videoita aineistossa oli lopulta 131 kappaletta. Uhkapelaamista siis esiintyi noin neljäsosassa (23,3 %) videoaineistosta. Määrittelin videot myös sen perusteella, oliko uhkapelaaminen videolla ensisijaisessa roolissa vai selvästi toissijaisessa asemassa. Uhkapelaaminen oli ensisijaista toimintaa noin viidesosassa (19 %) kaikista aineiston videoista.

Tarkastelin tutkielmassani myös sitä, missä muodoissa ja millä sivustoilla uhkapelaaminen tapahtui. Suosituimmiksi uhkapelimuodoiksi osoittautuivat: Yllätyslaatikon avaus (92), Ruletti (34), Crash (17) sekä Trade Up (16).

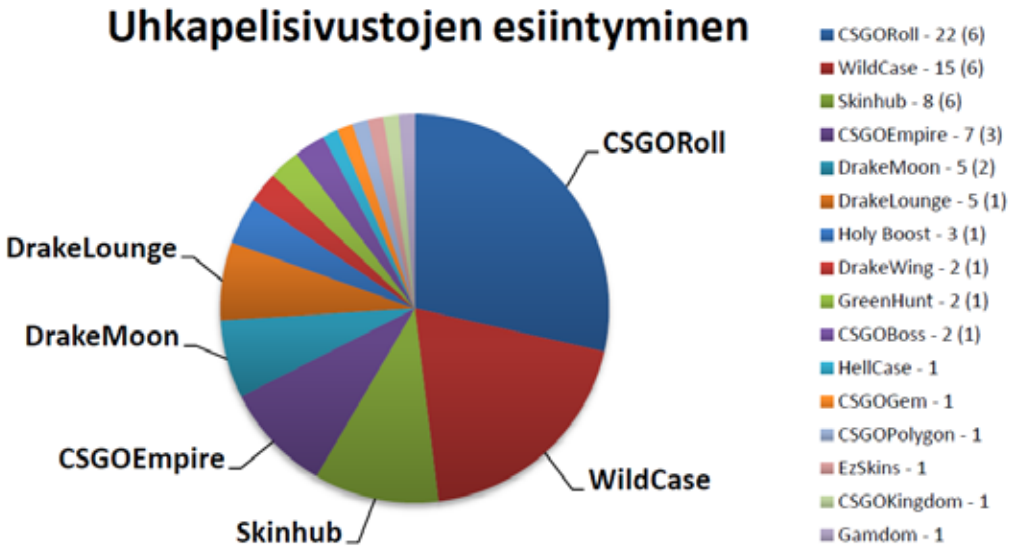


Kuva 5: Kuvio esittää, kuinka moni aineiston video sisälsi mainittuja uhkapelaamisen muotoja. Suluissa oleva luku kertoo, kuinka monella eri kanavalla kyseisen uhkapelimuoto esiintyi.

Aineistossa suurin osa (55,5 %) kaikesta aineiston uhkapelaamisesta tapahtui pelin ulkopuolisilla uhkapelisivustoilla. Aselaatikon avauksista 35,9 % tapahtui pelin sisällä ja 64,1 % pelin ulkopuolella. Uhkapelisivustoista eniten aineistossa esiintyivät: CSGORoll, WildCase, Skinhub ja CSGOEmpire. Samaiset sivustot esiintyivät myös merkittävimpinä sponsoreina sisällöntuottajien videoilla.







Kuva 6: Uhkapelisivustojen esiintyminen. Kuviossa on esitetty, kuinka monessa aineiston videossa kukin uhkapelisivusto toimi pelialustana. Suluissa on esitetty, kuinka monelta eri kanavalta videoita oli.

Katsojan kannalta uhkapelisisältö voi olla melko harhaanjohtavaa, sillä sisällöntuottajat voittavat videoillaan paljon harvinaisia skinejä lyhyessä ajassa. Tämä johtuu pitkälti valtavista (sponsoroiduista) panoksista ja uhkapelisivustojen kalliiden aselaatikoiden sisältämistä useista harvinaisista skineistä. Katsoja helposti unohtaa panoksen suuruuden ja hänelle saattaa syntyä mielikuva, että harvinaisten tavaroiden voittaminen on mahdollista tai jopa yleistä.

Sisällöntuottajien tapa rajata videoihin vain parhaat palat ja harvinaisimmat skinivoitot luovat katsojalle harhaanjohtavan mielikuvan pelin palautusprosenteista. Todellisuudessa laatikoita on voitu avata satoja ja valtaosa ”tylsistä” halpojen skinien avauksista on rajattu pois lopullisesta videosta. Tämä saattaa helposti harhauttaa erityisesti nuorempia katsojia, joille ei ole vielä kehittynyt kykyä tulkita ja ymmärtää uhkapelaamista ja sen mekaniikkaa.

Monet YouTuben suositut CS:GO-sisällöntuottajat ovat ottaneet vastuullisuuden ja alaikäiset katsojat huomioon uhkapelivideoissaan, mutta tästä huolimatta suosituimpien kanavien uhkapelivideoiden määrä on varsin massiivinen.

Sisällöntuottajalle paras ja yksinkertaisin tapa ottaa kantaa uhkapelaamista vastaan on olla julkaisematta mitään uhkapelisisältöä kanavallaan ja torjua kaikki uhkapelisivustojen tarjoukset. Näin teki myös suosittu sisällöntuottaja 3kliksphilip.

> *" The odds are against you in gambling. The house always wins. And it tricks people of all ages" -3kliksphilip*





Lähteet

[1] Paavilainen, J. Counter-Striken historia –Youtube-video. [viitattu 31.8.2018]. Saatavilla: https://www.youtube.com/watch?v=9-ecrC_oudQ

[2] The Most Popular Video Games Right Now. Saatavissa: https://www.ranker.com/list/most-popular-video-games-today/ranker-games

[3] Virtual Weapons Are Turning Teen Gamers Into Serious Gamblers. 2016. Saatavissa: https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/

[4] The Arms deal update. Saatavissa: http://blog.counter-strike.net/armsdeal/

[5] Lappalainen, E. Maksa rahaa ja avaa yllätyslaatikoita - Pelien ansaintamekanismit lähestyvät uhkapelaamista. Talouselämä. 2017. Saatavissa: https://www.talouselama.fi/uutiset/maksa-rahaa-ja-avaa-yllatyslaatikoita-pelien-ansaintamekanismit-lahestyvat-uhkapelaamista/25335181-63a2-358e-ad99-8c4e932ce155

[6] iNoToRiOuS. How trading and case opening sites ACTUALLY work -Youtube-video. 2017. Saatavissa: https://www.youtube.com/watch?v=exagPUppYFg

[7] 3kliksphilip.Gambling in CS:GO: The Flip side of the coin. 2016. Saatavissa: https://www.youtube.com/watch?-v=OL-0MNEcELU.

Kuvalähteet

Kuva 1: Tekijän oma kuvakaappaus pelistä 8.10.2018.

Kuva 2: Taulukon tiedot perustuvat videoon: <https://www.youtube.com/watch?v=CBSazDvN8Bc.>

Kuva 3: Tekijän oma kuvakaappaus pelistä 8.10.2018.

Kuva 4: Kuvalinkki: https://gleam.io/p7WYK/worlds-first-bowie-knife-marble-fade-giveaway. Tekijän oma kuvakaappaus, Twitter 28.3.2017.

Kuva 5: Uhkapelaamisen muodot. Ville Nikander.

Kuva 6: Uhkapelisivustojen esiintyminen. Ville Nikander.

Inka Silvennoinen

CASE: Loot boxit vs. arpajaislaki

Lounais-Suomen poliisille jätettiin kesällä 2018 tutkintapyyntö, jonka kohteena olivat videopelien loot boxit. Lounais-Suomen poliisilaitos pyysi Poliisihallituksen arpajaishallinnon näkemystä loot boxien suhteesta arpajaislakiin. Vastauksena arpajaishallinto laati 22.8.2018 päivätyn lausunnon, jossa se otti ensimmäistä kertaa kantaa loot boxien lainsäädännölliseen asemaan. Aikaisemmin on ollut epäselvää, kuuluvatko ne arpajaislain soveltamisalaan. Eri maiden viranomaiset ovat tehneet toisistaan eriäviä linjauksia aiheeseen liittyen.

Poliisihallituksen arpajaishallinnon näkemyksen mukaan loot boxeja sisältävän videopelin tietyt toiminnallisuudet vaikuttavat täyttävän arpajaisen määritelmän muodostuen siten arpajaislain vastaisiksi mikäli:

1. Loot boxin avaaminen voidaan tehdä kokonaan tai osittain maksamalla muulla kuin pelaamalla hankitulla pelin sisäisellä valuutalla
2. Pelaaja ei ennalta tiedä loot boxin sisältöä
3. Loot boxeista saatavia tavaroita voidaan vaihtaa rahaksi joko videopelin julkaisijan omilla tai kolmansien tahojen ylläpitämillä kauppapaikoilla JA
4. Videopelin julkaisijalla tai muulla toimijalla ei ole arpajaislain mukaisia edellytyksiä tavara-arpajaisluvan saamiseen.

Käytännössä videopelin julkaisija tai muu kaupallinen yhteisö ei käytännössä voi saada tavara-arpajaislupaa. Arpajaishallinnon näkemyksen mukaan videopelien loot boxeja sinänsä ei ole tarpeen kieltää, vaan puuttua ainoastaan yllä mainittuihin mekanismeihin. Mikäli loot boxin avaaminen tapahtuu ainoastaan pelaamalla, pelaaja tietää ennalta loot boxin sisällön tai vastiketta vastaan hankittuja tavaroita ei voi vaihtaa rahaksi, arpajaisen määritelmä ei täyty. Edellä kuvattu mahdollisuus muuttaa loot boxeihin liittyviä virtuaalisia tavaroita rahaksi mahdollistaa myös tutkintailmoituksessa mainitun tilanteen, jossa voittamiaan esineitä voi käyttää panoksina ulkopuolisilla vedonlyöntisivustoilla.





Tietoa uhkapelilainsäädännöstä Suomessa

Arpajaislaki on arpajaisten ja rahapelien toimeenpanoa, pelaamista ja valvontaa koskeva keskeisin säädös Suomessa.

Arpajaiset ovat toimintaa, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahanarvoisen voiton. (Arpajaislaki 1 luku, 2§)

Arpajaisten järjestäminen on arpajaislain mukaan joko luvanvaraista (tavara-arpajaiset) tai yksinoikeuteen perustuvaa (raha-arpajaiset). Luvan voi saada yhteisö, jolla on yleishyödyllinen tarkoitus. Kaupallisessa tarkoituksessa toimivalle yhteisölle ei voida myöntää tavara-arpajaislupaa. Raha-arpajaisten, eli rahapelaamisen osalta yksinoikeus on Veikkaus Oy:llä.

Rahapelaamisella tarkoitetaan sellaisia arpajaisia, joissa pelaaja voi voittaa rahaa. Rahapelejä ovat mm. raha-automaatit, raaputusarvat, arvontapelit (esim. lotto ja Keno), kasinopelit (esim. ruletti ja pokeri), veikkauspelit, vedonlyönti ja totopelit. (Arpajaislaki 1 luku, 3§). Suomessa kaiken rahapelaamisen ikäraja on 18 vuotta (3 luku, 14a§)

Uhkapelillä tarkoitetaan veikkaus-, bingo-, toto- ja vedonlyöntipeliä, raha- tai tavara-arpajaisia ja pelikasinotoimintaa sekä muuta vastaavaa peliä tai toimintaa, jossa voiton saaminen perustuu kokonaan tai osittain sattumaan taikka peliin tai toimintaan osallistuvista riippumattomiin tapahtumiin ja jossa mahdollinen häviö on ilmeisessä epäsuhteessa ainakin jonkun osallistujan maksukykyyn. (Rikoslaki 17 luku, 16§)

Termiä käytetään myös kuvainnollisena, kun halutaan korostaa toiminnan riskiä.

Pan European Game Information, joka tunnetaan yleisemmin lyhenteenä PEGI, on yleiseurooppalainen ikäluokitusjärjestelmä videopeleille ja muille ohjelmistoille. PEGI järjestelmässä uhkapelaamiseen houkutteleminen on yksi ikärajaperusteista.

Kirjallisuus

Arpajaislaki. Saatavissa: https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2001/20011047

PEGI-luokitus. Saatavissa: https://pegi.info/fi

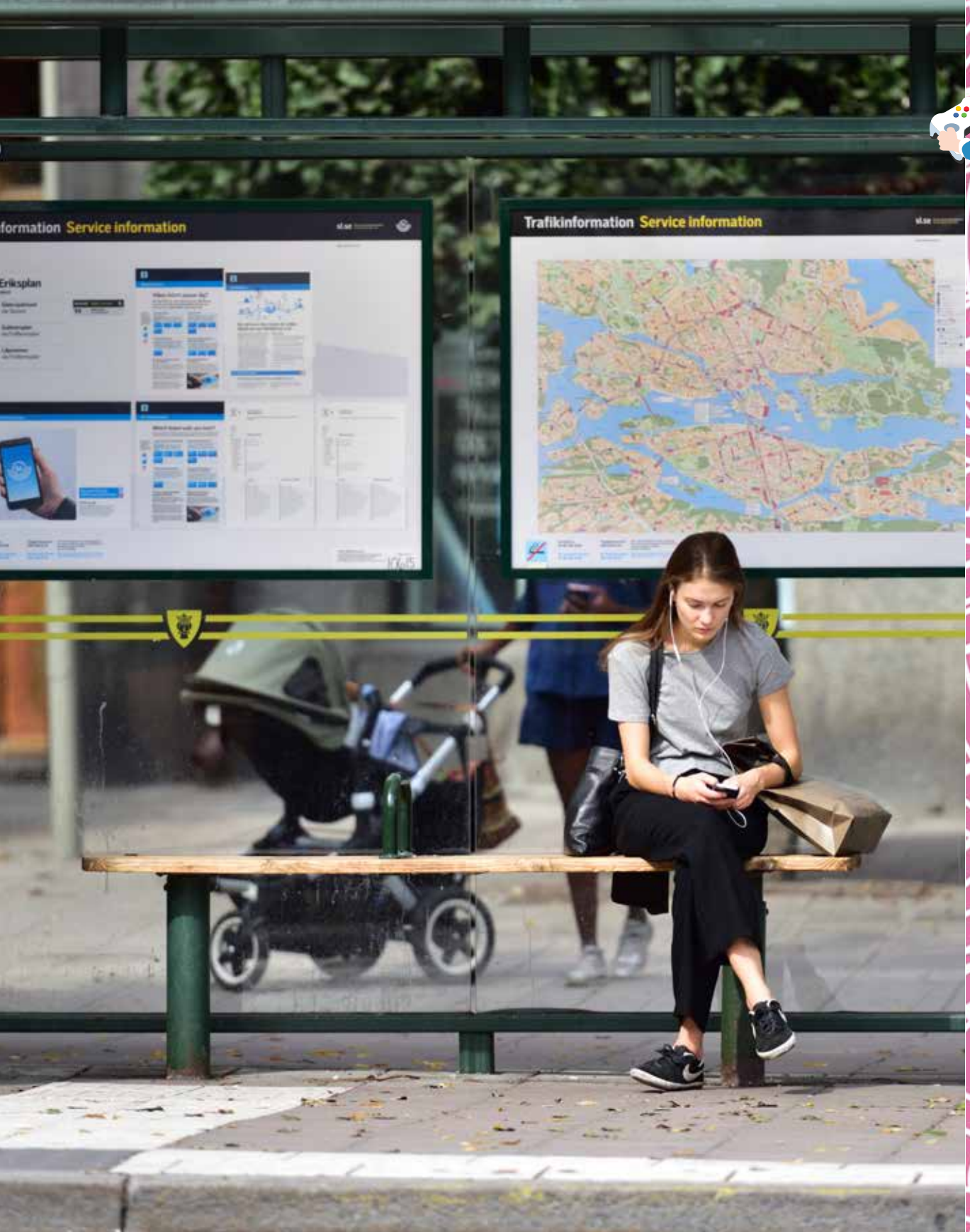
Rikoslaki: Saatavissa: https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1889/18890039001#L17P16

Poliisihallituksen lausunto 22.8.2018 POL-2018-22730; ID-18234368

Lappalainen, E. Poliisi ja sisäministeriö tarkkailevat tietokonepelien maksumekanismeja - ”Vaatii analyysia onko Suomen arpajaislain piirissä”. Talouselämä. 2017. Saatavissa: https://www.talouselama.fi/uutiset/poliisi-ja-sisaministerio-tarkkailevat-tietokonepelien-maksumekanismeja-vaatii-analyysia-onko-suomen-arpajaislain-piirissa/e7e9a146-6cce-351f-9f54-5992dcbc0461

Mansikka, O. Yllätyslaatikot ovat pelien uusi villitys – Suomen poliisi selvittää asiaa, koska se vaikuttaa laittomalta. Nyt.fi. 2018. Saatavissa: https://www.hs.fi/nyt/art-2000005827320.html




formation Service information
Eriksplan
Trafikinformation Service information

Suvi Latva

Tuotteista palveluiksi – pelaamisen muutos

Suomen pelien kuluttajamarkkinan liikevaihdoksi vuonna 2017 on arvioitu noin 190 miljoonaa euroa [1] . Neogamesin arvioiden mukaan suomalaisten pelinkehittäjien liikevaihdosta vain reilu 1 % tulee kotimaan markkinoilta ja kotimaisilta kuluttajilta. Vaikka Suomi on sekä peli- että pelinkehitysmaana vahva, kotimarkkinoiden taloudellinen merkitys suomalaiselle peliteollisuudella on varsin pieni.

Tässä artikkelissa tarkastellaan pelaamisen muuttumista ja pelimarkkinoita ensisijaisesti kansainvälisestä näkökulmasta. Pelaamisen muuttuessa kiinnostavaksi kysymykseksi nousee – määräävätkö pelaajat markkinoita vai markkinat pelaamista?

Tällä vuosituhannella selkeimmin pelaamiseen, pelimarkkinoihin ja pelitarjontaan vaikuttaneet trendit ovat:

1. mobiilipelimarkkinoiden aukeaminen (digitaalinen jakelu)
2. ilmaispelit (F2P) ja pelit palveluina -malli
3. PC- ja konsolipelien digitaalinen jakelu
4. pelien ympärille rakentunut yhteisöllisyys:
    - striimaus ja sosiaalinen media
    - taisteluareenamoninpelit ja massiivimoninpelattavat pelit
    - elektroninen urheilu





Mobiilipelaamisen muutos ja vaikutus

Älypuhelimet, mobiili-internet sekä mobiilipelaamisen yleistyminen ovat muuttaneet pelaamista viimeisen kymmen vuoden aikana merkittävästi. Vuonna 2008 julkaistu ensimmäinen kosketusnäytöllinen Applen iPhone avasi mobiilipelimerkkinoille aivan uudenlaiset mahdollisuudet. Aiemmin mobiilipelit perustuivat tekstiviestilaskutukseen, ja operaattorit hallitsivat, mitä pelejä markkinoilla oli tarjolla. Myös puhelimien teknologia ja pelattavuus olivat aikaisemmin huomattavasti karkeammalla tasolla. Uusissa älypuhelimissa kuluttajien luottokorttitiedot olivat jo sisällä puhelimen tileissä, joten laskutuskin oli helppoa. Suomalaiset mobiilipelinkehittäjät, Rovio etunenässä, hyödynsivät hienosti tämän uuden markkinan avautumisen, olihan meillä jo vuosien kokemus (kiitos Nokian) mobiilipelien kehittämisestä.

Älypuhelimien yleistyminen toi pelaamisen kaikkien saataville ja se oli suuri askel pelaamisen yleistymiseksi. Myös Tampereen yliopiston Pelaajabarometri 2015 [3] tukee havaintoa suomalaisten kuluttajien pelaamisen siirtymistä yhä enemmän mobiillilaitteisiin. Pelaajabarometrin mukaan jo tuolloin lähes kaksi viidestä suomalaisesta pelasi mobiililaitteilla vähintään kerran kuussa. Sama trendi jatkuu Pelaajabarometri 2018:n mukaan myös tänä vuonna.

Helpot julkaisumahdollisuudet Applen ja Googlen sovelluskaupoissa johtivat huomattavasti lisääntyneeseen tarjontaan. Tarjonnan lisääntyminen puolestaan johti hintakilpailuun ja hintojen laskuun. Alas poljetut hinnat pakottivat kehittäjät miettimään myös muita ansaintamalleja. Aasiassa oli jo onnistuneesti hyödynnetty pelien sisäisiä, maksullisia virtuaalisia hyödykkeitä osana online-pelejä. Samaa palvelupohjaista ansaintamallia oli onnistuneesti sovellettu myös suomalaisen Sulakkeen 2000-luvun alussa kehittämässä Hotelli Kultakalassa (myöhemmin Habbo Hotelli). Pelinkehittäjät ymmärsivät, että ilmainen mutta maksullisia lisäsisältöjä tarjoava palvelumalli voisi olla myös mobiilipeleissä uusi liiketoiminnan mahdollisuus. Näin syntyivät ilmaispelit (free-to-play pelit) mobiilialustoille. Pian rinnalle tulivat myös ilmaiset pelit, jotka saivat tuloja pelaajien katsomista mainoksista

Tietokonepelien digitaalinen jakelu

Tietokonepelien digitaalinen kauppapaikka Steam avattiin jo vuonna 2003. Steam oli alun perin Valven omille peleille kehitetty jakelukanava. Kilpailukykyisenä jakelukanavana se lunasti paikkansa vasta vuonna 2007, kun se oli saavuttanut liiketoiminnan kannalta vaadittavan ”kriittisen massan” sekä ladattavia pelejä että maksavia asiakkaita [4]. Electronic Arts avasi oman digitaalisen kauppapaikkansa vuonna 2005. Useiden muutosten jälkeen EA:n kauppapaikka sai vuonna 2011 nimekseen EA Origin.

Digitaalinen jakelu ja pelinkehittäjien mahdollisuus saada pelinsä suoraan myytäväksi kauppapaikkoihin on avannut pelien julkaisemista rajoittaneita pullonkauloja. Vaikka digitaalinen jakelu on nykyään arkipäivää myös konsoleissa, konsolipuolta ja niissä julkaistavia pelejä ja kehitystyökaluja hallinnoivat kuitenkin edelleen vahvasti konsolivalmistajat. Marketeissa ja muissa kivijalkakaupoissa myytävien pelien fyysisten kopioiden suosion laskiessa myös pelien valmistus- ja logistiikkakustannukset ovat pudonneet merkittävästi. Kustannustason lasku on omiaan tukemaan myös itsenäisiä (ilman julkaisijapartneria) tehtyjä pelinkehitysprojekteja.

Miten ja mitkä pelit tulevat löydetyksi?

Vapaat julkaisualustat ovat johtaneet tarjolla olevien pelien määrän lähes eksponentiaaliseen lisääntymiseen. Kun lähes kenellä tahansa on mahdollisuus saada pelinsä markkinoille, sitä mitä pelataan eivät säätele enää alustat, kauppapaikat eivätkä julkaisijat vaan se, mikä peli löytyy ja erottuu massasta.

Steamissa julkaistiin vuonna 2017 yhteensä 6952 uutta peliä [5]. iOS ja Android -kauppapaikoista on ladattu vuoteen 2017 mennessä 175 miljardia sovellusta [6]. Toisaalta tarkkojen lukujen saaminen julkaisujen osalta on haastavaa. Appfiguresin arvio uusien julkaisujen sovellusten osalta oli iOS:n puolella kääntynyt laskuun ja oli vuonna 2017 0,75 miljoonaa. Android-puolella uusien sovellusten määrä oli puolestaan kasvanut jo 1,5 miljoonaan [7]. Varmuudella voidaan kuitenkin todeta, että mobiilipuolella julkaistaan päivittäin lähes kaksituhatta peliä ja Steamissakin yli 20.





Esimerkiksi Applen AppStoressa julkaistaan uusi peli noin minuutin välein. Steamissa puolestaan kerran tunnissa. Nykyään pelaajille on tarjolla myös useita [8] muita vakiintuneita digitaalisia kauppapaikkoja ja jakelukanavia, joista Steamin ja Originin lisäksi tunnetuimpia ovat Humble Bundle [9] sekä erityisesti indie-peleille suunnattu itch.io [10].

Uusia pelejä julkaistaan siis erittäin paljon. Tarjolla olevien pelien suuresta määrästä voidaan katsoa seuranneen jo jonkinasteinen markkinoiden kyllääntyminen (saturaatio) [11]. Täydellisessä saturaatiossa uusia pelejä ei enää mahtuisi markkinoille. Käytännössä kuitenkin näyttää siltä, että uusia pelejä kyllä mahtuu, mutta eniten tuottavat (top grossing) -listan kärkisijat ovat jo useamman vuoden ajan vakiintuneet tietyille kehittäjille. Saturaatio näkyy mobiilipuolen tarjonnassa myös kärkisijojen pelien samankaltaisuutena. Vain isoilla toimijoilla on taloudelliset mahdollisuudet hankkia riittävästi näkyvyyttä. Varjopuolena on kuitenkin isojen toimijoiden haluttomuus riskienottoon. Varminta onkin tuottaa lisää jo menestyneiden pelien kaltaisia pelejä.

Kiristyvä kilpailu kärkisijoista on puolestaan johtanut toimialan konsolidaatioon. Tällöin isommat yritykset ostavat pieniä, ketteriä ja innovatiivisia pelinkehittäjiä, joilla ei ole taloudellisia edellytyksiä riittävän näkyvyyden ostamiseen tai ylipäätään riittävän kokonaisvaltaista osaamista koventuneessa kilpailussa. Pelialalle on odotettu jo hyvän aikaa seuraavaa murrosta (disruptio). Uusien teknologioiden on uskottu olevan avainasemassa markkinoiden uudistumisessa. Virtuaali- ja lisätty todellisuus sekä näiden yhdistelmät ovat saaneet osakseen suurimmat toiveet, onhan näiden teknologioiden läpilyöntiä odoteltu jo vosituhannen vaihteesta.

Nyt kuitenkin näyttää siltä, että edellä mainitut teknologiat eivät valtavista investoinneista ja ponnisteluista huolimatta ole vieläkään (muutamaa yksittäistapausta lukuun ottamatta) lyöneet läpi pelialan massamarkkinoilla. Sittemmin toiveiden tynnyreihin on lisätty joukko muita ”uusia” teknologioita, joiden oletetaan saavan aikaan merkittäviä mullistuksia peliteollisuudessa. Virtuaalitodellisuuden läpilyönnin viivästyminen johtuu suurelta osin siitä, että päätelaiteet ovat peruspelaajalle liian kalliita. Tarjolla olevat pelit eivät useinkaan ole pystyneet tuottamaan riittävän hyvää virtuaalitodellisuuskokemusta ja uutta lisäarvoa pelikokemukseen.



Ehkäpä kehittyviä teknologioita tulisi kuitenkin tarkastella ratkaisunäkökulman sijaan mahdollistajina. Perinteisen teollisuuden puolella virtuaalilasit ja -teknologiat ovat menestyneet hyvin. Tämä puolestaan johtuu siitä, että teknologian avulla on voitu tuottaa aitoa lisäarvoa suhteessa tehtyihin investointeihin. Sama vaikutus näkyy jossain määrin myös lisätyn todellisuuden puolella. Teollisuudessa ja hyötykäyttösovelluksissa on voitu teknologian avulla tuottaa käyttäjälle aitoa lisäarvoa, kuten esimerkiksi messukäytössä näkyvät lisätiedot tai vaikkapa omaan kotiolohuoneeseen lisätyn todellisuuden keinoin soviteltavat huonekalut [12]. Pelipuolella onnistuneita lisätyn todellisuuden tuotteita on edelleen odotuksiin nähden niukasti. Voidaankin perustellusti väittää, että seuraava markkinamurros ja innovaatio tulee sisällöstä, ehkä jopa pelimekaniikasta tai uudenlaisesta pelikäyttökokemuksesta. Kehitettävät teknologiat toimivat mahdollistajina, eivät välttämättä suunnannäyttäjinä.





Kuluttajan mahdollisuudet vaikuttaa pelimarkkinoihin ovat pitkälti näennäiset, koska kuluttajat pelaavat ja ostavat niitä pelejä, joita he löytävät. Kun tarjontaa on todella paljon, löytäminen perustuu joko maksettuun markkinointinäkyvyyteen ja/tai sosiaalisen median vaikuttajien tarjoamaan näkyvyyteen, joka tätä nykyä on usein myös maksettua näkyvyyttä. Ehkäpä autenttisinta pelien hyvyyteen tai pelaajien mieltymyksiin perustuvaa näkyvyyttä on orgaaninen (pelaajien itsensä levittämä) näkyvyys. Valitettavasti kuitenkin sosiaalisen median näkyvyys yksilöidenkin välillä on jo enenevissä määrin algoritmien säädeltävissä. Tästä syystä voidaan ajatella, että pelattavien pelien löydettävyys ja siten pelaajien mieltymyksiä ja valintoja ohjaavat tekijät ovat hyvin pitkälle jonkun muun kuin itse pelaajien vallassa.

Pelaamisen muutos

Peleihin liittyvä kulutus ja pelien parissa vietetty aika ei ole vain pelaamista. Toisten pelaamisen katselu on aina ollut olennainen osa pelaamista. Sosiaalisen median- ja striimauksen kanavat, digitaaliset yhteisöt ja -alustat ovat mahdollistaneet pelaamisen katselun kehittymistä pelikoneen vieressä jonottamisesta myös omaksi itsenäiseksi viihdesegmentikseen. Toisaalta myös se, että ihmiset kokevat, ettei heillä enää ole aikaa tai viitseliäisyyttä pelata, näkyy pelaamisen katselun kasvuna. NewZoo julkaisi vuonna 2016 globaalissa pelialan markkinaraportissaan pelaajien ja pelikuluttajien yläkäsitteeksi ”pelientusiasti” (game enthusiastic) [13], jolla kuvataan kuluttajan/loppukäyttäjän suhdetta ja sitoutumista peleihin. Pelientusiasti-määritelmää jalostettiin NewZoon vuoden 2017 markkinaraportissa [14] kolmeen alaluokkaan: 1) pelaajat, 2) katselijat ja 3) omistajat. Omistamisella tarkoitetaan pelien ja pelilaitteiden omistamista.

Lisäisimme kuitenkin pelientusiasti-kategoriaan vielä yhden alaluokan: 4) rakentaja/sisällön tuottaja. Käyttäjien luoma sisältö on olennainen osa pelaamiskokemusta. Muokattavissa avoimen pelimaailman ja muissa omaa rakentelua tukevissa peleissä (esimerkiksi Minecraft) koko pelin idea perustuu käyttäjien luomaan sisältöön ja maailmaan.

Keväällä 2018 Nintendo julkaisi Labon [15]. Labo on käyttäjän kartongista kasattava pahvinen lisäosa/lelu/käyttöliittymä, joka integroidaan Nintendo Switch -käsikonsoliin. Labon hauskuus perustuu nimenomaan sen rakentamiseen. Pelaajien itse tuottama sisältö auttaa paitsi peliin sitoutumisessa myös orgaanisessa markkinoinnissa/näkyvyydessä, kun käyttäjät jakavat peleissä tekemiään tuotoksia sosiaalisessa mediassa.

Yhteisöllisyys ja esports

Yhteisöllisyys ja toisia vastaan pelaaminen on osalle pelaajista tärkeä osa pelikokemusta. Verkon yli massiivi-moninpelattavat- (MMO) ja taisteluareenamoninpelit (MOBA) ovat nykyään kaikilla pelialustoilla olennainen osa monen pelaajan sosiaalista kanssakäymistä.

Varsinaisesta kilpapelaamisesta on tullut viime vuosina erittäin nopeasti kasva trendi. NewZoon mukaan esports-katsojalukujen odotetaan saavuttavan kansainvälisesti vuoden 2018 aikana jo 380 miljoonaa ja alan yhteenlasketun liikevaihdon 905.6 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria [16]. Kilpapelaaminen onkin nykyään pienelle osalle pelaajia toimeentulon takaava ammatti. Elektronisen urheilun kasvu houkuttelee studioita kehittämään kilpapelaamiseen soveltuvia pelejä sekä näkyvyyden (ilmaisen markkinoinnin) että suoraan pelaamisesta saatavien tulojen vuoksi, mikä varmasti vaikuttaa myös markkinoiden pelitarjontaan. Peliyritysten yrityksistä huolimatta kuitenkin vain harvat pelit onnistuvat saavuttamaan kilpapelaajien suosion ja kehittyvät varsinaisiksi maailmanlaajuisiksi e-esports peleiksi.





Lähteet

[1] State of the Polish Video Game Industry. Saatavissa: http://polishgamers.com/upload/raport_A4_EN_2017_web.pdf

[2] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2018. Saatavissa: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293

[3] Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. Pelaajabarometri 2015. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2016. Saatavissa: http://tampub.uta.fi/handle/10024/99003

[4] Eidos Launching With Steam. Product Release- Valve. 2007. [viitattu 4.10.2018]. Saatavissa: https://store.steampowered.com/news/986/

[5] Games Released in 2017. SteamSpy. 2017. [viitattu 4.10.2018]. Saatavissa: https://steamspy.com/year/2017

[6] Report 2017 Retrospective. AppAnnie, 2018. [viitattu 12.7.2018]. Saatavissa: https://www.appannie.com/en/insights/market-data/app-annie-2017-retrospective/

[7] iOS Developers Ship 29% Fewer Apps in 2017, the First Ever Decline – And More Trends to Watch. AppFigures. 2018. [viitattu 20.07.2018]. Saatavissa: https://blog.appfigures.com/ios-developers-ship-less-apps-for-first-time/
Perez, S. App Store shrank for first time in 2017 thanks to crackdowns on spam, clones and more. TechCrunch, 2018. [viitattu 20.07.2018]. Saatavissa: https://techcrunch.com/2018/04/04/app-store-shrank-for-first-time-in-2017-thanks-to-crackdowns-on-spam-clones-and-more/

[8] Ramos, J. 5 Steam alternatives you can trust. Polygon. 2018. [viitattu 4.10.2018]. Saatavissa: https://www.polygon.com/2016/12/23/14070600/steam-alternatives

[9] Humble Bundle. [viitattu 04.10.2018]. Saatavissa: https://www.humblebundle.com/about

[10] Itch.io. [viitattu 04.10.2018]. Saatavissa: https://itch.io/

[11] Wright, S. There are too many video games. What now? Polygon. 2018. [viitattu 4.10.2018]. Saatavissa: https://www.polygon.com/2018/9/28/17911372/there-are-too-many-video-games-what-now-indiepocalypse

[12] Latva, S., Hiltunen, K.P., Suominen, S. & Sinerma, O. Mixed Reality Report 2017. Neogames & FIVR. 2018. Saatavissa: https://www.businessfinland.fi/globalassets/finnish-customers/02-build-your-network/digitalization/mixed-reality/mixed-reality-report-2017.pdf

[13] Newzoo's 2017 Report: Insights into the $108.9 Billion Global Games Market. NewZoo. 2017. [viitattu 4.10.2018]. Saatavissa: https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market/

[14] GLOBAL GAMES MARKET REPORT 2018. NewZoo. 2018. [viitattu 9.7.2018]. Saatavissa: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/

[15] MacDonald, Keza. Nintendo Labo: The Kotaku Review. Kotaku. 2018. [viitattu 4.10.2018]. Saatavissa: https://kotaku.com/nintendo-labo-the-kotaku-review-1825412625

[16] NewZoo; Global E-sports market report 2018. NewZoo. 2018. [viitattu 19.07.2018]. Saatavissa: http://resources.newzoo.com/2018-global-esports-market-report-light

Suvi Latva

Suomalainen pelinkehitys

Suomalaisen pelialan juuret ovat 1980- ja 1990-lukujen demoskenessä, mutta vasta 2010-luvun aikana Suomen peliala on kypsynyt ja vakiintunut työllistymisvaihtoehdoksi alasta kiinnostuneille. Vuoden 2018 lopussa Suomessa toimi noin 230 pelinkehittäjäyritystä, joista noin puolella oli mahdollisuus palkata perustajien lisäksi myös ulkopuolista työvoimaa. Suomalainen peliala työllisti vuonna 2018 lähes 3000 henkeä. Suomalainen peliteollisuus on monipuolinen myös työntekijöidensä osalta. Alalla työskentelevistä 18 % on naisia, ja luku on ollut koko 2010-luvun nouseva. Pelien kotimarkkina Suomessa on pienestä väkimäärästä johtuen vaatimaton, ja pelejä kehitetään kansainvälisiä markkinoita ajatellen. Suomalaisissa peliyrityksissä työskentelevistä 18 % onkin ulkomaalaisia [1]. Pelejä pelataan kaikkialla maailmassa, ja pelaajien kirjo on erittäin laaja myös sukupuolen ja iän osalta [2].

Suomalainen pelitoimiala muodostuu monen tyyppisistä ja -kokoisista yrityksistä. Suosituin kehitysalusta suomalaisissa peliyrityksissä on mobiili, mutta myös tietokoneille ja pelikonsoleille pelejä kehittävistä yrityksistä löytyy vahvoja suomalaisia toimijoita. Osa studioista keskittyy vain tietylle alustalle, esimerkiksi mobiilipelien kehitykseen, kun taas monet PC-kehittäjät tekevät lisäksi myös konsolipelinkehitystä. Neogamesin julkaisemista Game Industry of Finland -raporteista [3] saa hyvän käsityksen muun muassa siitä, mille alustoille Suomessa pelejä kehitetään ja miten alustojen väliset suhteet ovat kehittyneet.

Peliyritysten kirjo on laaja paitsi sen suhteen, mille alustalle pelejä kehitetään myös sen suhteen, painottuuko yrityksen strategia taiteelliseen indie-kehitykseen [4] vai onko yrityksen toiminnassa taloudellinen kasvu tärkeässä roolissa. Toisinaan myös hyvin rajattu pieni markkina voi olla taloudellisesti kannattava ratkaisu. Käytettävä liiketoimintamalli vaikuttaa itse pelin kehitykseen ja koko yrityksen strategiaan.





Palvelumalliset (free-to-play) ilmaispelit, eli ilmaiseksi ladattavat mutta maksullista sisältöä sisältävät pelit, vaativat pelinkehittäjältä vahvaa osaamista ja ymmärrystä siitä, miten maksullisia elementtejä tulisi peliin sisällyttää. Ilmaispelit edellyttävät erilaista liiketoiminnan suunnittelua ja kehitystä kuin kerralla maksettavat premium-pelit. Kaiken pelinkehityksen ytimessä on kuitenkin hyvän ja laadukkaan pelikokemuksen tuottaminen. Mikäli pelien kehityksestä haluaa saada elantonsa, on toiminnan oltava myös taloudellisesti kannattavaa.

Millaisia ammattilaisia pelialalla tarvitaan?

Peliala on ollut erityisesti Suomessa viime vuosina houkutteleva vaihtoehto myös työllistymisen näkökulmasta. Esimerkiksi pelikoulutuksen hakijamäärät ovat koko 2010-luvun olleet pelialan koulutusta tarjoavien oppilaitosten tietojen perustella korkeat. Keskeinen edellytys toimialalle pääsemiseksi on pelialalla hyödynnettävissä olevat taidot sekä halu oppia jatkuvasti uutta. Monelle pelialalle haluavalle on kuitenkin epäselvää se, mitä pelialalla työskentely konkreettisesti on. Peliala tarjoaa monenlaisia työskentelymahdollisuuksia kilpapelaamisesta ja pelistriimaamisesta aina varsinaiseen pelien kehittämiseen sekä toimimiseen pelinkehitystä tukevilla toimialoilla.

Pelinkehitys

Suomalaisen peliteollisuuden lyhyestä historiasta, yritysten pienestä keskikoosta ja toimialan muuttumisesta johtuen suomalaiselle pelialalle ei ole muodostunut useille vanhemmille toimialoille tyypillisiä jäykkiä rakenteita. Teknologisen kehityksen vauhti on koko toimialan olemassaolon ajan ollut nopeaa ja muutostahti on ainakin 2010-luvulla kiihtynyt entisestään.

Sopeutuminen muutoksiin ja niiden hyödyntäminen onkin ollut kasvun edellytys. Jäykkien mutta selkeiden rakenteiden puuttuminen sekä toimialan nopeat muutokset edellyttävät/mahdollistavat pelialan puitteissa työskentelevältä innovaatiota kaikilla tasoilla. Muutos ei koske vain pelisuunnittelua vaan myös liiketoimintaa ja teknologiaa.

Pelialan parissa työskentelevät ovat usein tilanteessa, jossa vastaantulevat haasteet ovat uusia ja niiden ratkaisemiseksi ei ole olemassa valmiita jo hyväksi havaittuja malleja. Onneksi toimialalla on jo kohtuullinen joukko kokeneempia osaajia, jotka mielellään auttavat uusia tulokkaita.

Suomeen töihin tulevat ulkomaiset osaajat kiinnittävät usein huomiota Suomen pelialan vahvaan yhteisöllisyyteen. Yhteisöllisyys on yksi suomalaisen pelitoimialan merkittävimmistä erityispiirteistä. Koska Suomen kuluttajamarkkinat ovat niin pienet, suomalaiset yritykset eivät koe toisiaan kilpailijoina. Päinvastoin on nähty, että yhdessä joukkueena, tietoa ja kontakteja jakamalla myös yksittäisellä yrityksellä on paremmat mahdollisuudet pärjätä kovassa kansainvälisessä kilpailussa.

Vahva yhteisöllisyys ei kuitenkaan tarkoita, että kaikkien toimialalle haluavien tulisi olla ekstroverttejä ja/tai valtavan sosiaalisia. Peliala koostuu hyvin monenlaisesta osaamisesta ja osaajasta, ja siksi se mahdollistaa myös hyvin erilaisten persoonallisuuksien olemassaolon. Monimuotoisuus on tavoiteltavaa kehityspuolella senkin vuoksi, että myös pelaajamarkkinat koostuvat hyvin erilaisista pelaajista. Valtavirrasta poikkeava ajattelu ja luovuus voivat olla juuri sen erityisen ja massasta erottuvan pelin kehittämisen takana ja avain menestykseen.

Mitä pelialalla voi tehdä?

Se että, haluaa työskennellä toimialalla, on tietenkin hyvä lähtökohta, mutta erittäin tärkeää olisi myös pystyä määrittelemään millaisia pelialalle sovellettavia taitoja itsellä jo on tai millaisia taitoja on kiinnostunut itselleen hankkimaan. Varsinaiseen pelinkehitykseen tarvitaan osaamista mm. liiketoiminnan, tuottamisen, designin ja grafiikoiden lisäksi teknologia- ja henkilöstöosaamista.

Peliala on hyvin taitokeskeinen. Pelinkehitysalustat (mobiili, PC, konsoli, virtuaali- ja lisätty todellisuus) vaikuttavat osaltaan myös siihen, millaisia taitoja pelinkehittämiseen tarvitaan. Esimerkiksi suunniteltaessa pelejä virtuaalitodellisuuteen, on käyttöliittymän ja käytettävyyden suunnittelu erittäin tärkeässä roolissa.





Yllättävän suuri merkitys koko pelinkehitysprosessiin on sillä, onko kyseessä ilmaispeli vai premium-peli. Premium-pelien periaate on, että ostamalla kerran tuotteen pelaaja voi saada kokonaisvaltaisen pelikokemuksen. Ilmaispelit taas tarjoavat pelaajalle ilmaisen pääsyn peliin, palvelujatkumoon, jossa lisäominaisuuksia ja edistymistä voi hankkia pelaamalla, ostamalla tai katsomalla mainoksia.

Ilmaispelit edellyttävät monenlaista palveluosaamista, kuten esimerkiksi käyttäjän sitouttamista ja houkuttelua. Analytiikkaosaaminen on erittäin merkittävässä roolissa ilmaispeleissä. Analytiikan avulla voidaan arvioida esimerkiksi pelaajan käyttäytymistä, turhautumisia ja onnistumisia pelissä, pelimekaniikoiden ja maksullisen sisällön toimimista sekä käyttäjäuskollisuutta eli sitä, kuinka usein pelaaja palaa peliin ja kuinka kauan viettää pelissä aikaa. Analytiikka antaa erittäin arvokasta tietoa tuotekehitykseen ja päivityksiin.

Premium-pelien kehittäminen on periaatteessa ilmaispelejä yksinkertaisempaa. Siinä keskitytään tekemään loppukäyttäjälle yksittäinen tuote. Olennaista on saada paitsi käyttäjä löytämään peli myös investoimaan etukäteen ostohinta. Lopputavoitteena tässä – kuten kaikissa peleissä – on tuottaa pelaajalle tyydyttävä pelikokemus. Pelien tarjonnan valtava lisääntyminen on osaltaan johtanut murrokseen, jossa parhaiten ja useimmiten eniten tuottava liiketoiminnan malli on ilmaispelit. Ilmaispelien yleistyminen on nähtävissä nykyään jopa PC- ja konsolipuolellakin.

Liiketoimintaosaaminen on välttämättömyys kaikelle kaupallisesti kannattavalle pelinkehitykselle. Liiketoimintaosaaminen pelinkehityksessä tarkoittaa paitsi kustannusarvioiden laatimista pelinkehitysprojektille, markkinointiin ja asiakashankintaan mutta myös tulovirtojen arviointia. Peliyrityksen pitäisi pystyä suunnittelemaan toimintaansa yksittäistä tuotekehitysprojektia laajempana liiketoiminnan strategiana ja jatkumona. Pelinkehittäjän tulee pelien lisäksi osata kehittää myös omaa peliliiketoimintaansa. Markkinointi on välttämätöntä, jotta loppukäyttäjä löytää pelin. Markkinoinnin merkitys kasvaa samaa vauhtia, kun julkaistavien pelien määrä lisääntyy. Markkinointiin liittyykin tänä päivänä olennaisesti sosiaalisen median vaikuttajat, kuten tubettajat ja erilaiset asiakkaiden hankintaa tarjoavat palveluntarjoajat. Vaikka osa palveluista ostettaisiinkin ulkopuolelta, on yrityksessä hyvä olla perustason ymmärrys niin markkinoinnista kuin käyttäjähankinnastakin.

Suunnitteluosaamiseen liittyy pelinkehityksessä monenlaisia osaamisalueita, muun muassa pelimekaniikoiden, -ympäristöjen, -tasojen ja -grafiikoiden suunnittelu ja toteutus. Pienessä tuotannossa useampi osa-alue voi olla yhden tekijän vastuulla, kun taas isommissa projekteissa on tiettyihin erityisalueisiin erikoistuneita tekijöitä. Suurempiin tarinallisiin pelituotantoihin liittyy usein vielä käsikirjoittaja. Pelien musiikki- ja äänituotanto ostetaan usein ulkopuolelta, koska sen osuus tuotekehityksessä ei yleensä ole riittävän suuri työllistämään tekijää koko projektin ajan. Toisaalta mikään ei estä musiikin ja äänten suunnittelija-tuottajaa ottamasta haltuun myös muita tuotekehityksen osaamisalueita. Designin ja teknologian välimaastossa ovat animaattorit, joiden tulee osata käyttää suhteellisen monimutkaisia animaatiotyökaluja.

Pelinkehityksen varsin voimakkaan poikkitieteellisyyden vuoksi olisi hyvä, että jokainen oman alansa erityisosaaja ymmärtäisi myös hieman laajemmin pelien tuotekehitystä. Tämä tukee parempaa yhteistyötä ja johtaa harmonisempaan lopputulokseen varsinaisessa lopputuotteessa. Hyvän lopputuloksen kannalta eri osaamisalueiden välinen yhteistyö on välttämätöntä. Usein varsinkin isommissa pelituotannoissa on vielä erikseen tuottaja, jonka päävastuu on johtaa ja ohjata pelinkehitystä siten, että tuotanto pysyy aikataulussa ja budjetissa. Tuottajan vastuulla on kommunikointi kaikkien pelinkehitykseen liittyvien yrityksen sisäisten ja ulkoisten toimijoiden kanssa. Erityisen tärkeää tuottajan työssä on viestintä julkaisijan tai rahoittajan kanssa.

Teknologiaosaamistarpeet vaihtelevat nykyään paljon riippuen muun muassa kehitettävän pelin alustasta. Pelimoottori on videopelin ohjelmistokehys, jonka päälle pelinkehittäjät voivat rakentaa pelejä pelikonsoleille, mobiililaitteille ja henkilökohtaisille tietokoneille. Pelimoottorit, kuten Unity ja Unreal tarjoavat aloittelevillekin pelinkehittäjille kohtuullisen helppokäyttöiset työkalut pelien kehittämisen. Monimutkaisemmat tuotannot vaativat syvempää ohjelmointiosaamista. Osa pelialan yrityksistä kehittää itse omia pelimoottoreitaan. Moninpelattaviin peleihin tarvitaan lisäksi palvelin- ja tietokantaosaamista. VR- ja AR-pohjaiset ja paikannukseen pohjautuvat pelit edellyttävät näiden teknologioiden erityistuntemusta.







Kuinka pelialalle pääsee

Pelialalle on monta tietä. Esimerkiksi erilaiset game jamit ja hackathonit tukevat ja mahdollistavat harrastustoimintaa sekä tarjoavat tilaisuuden havainnoida minkälaisia eri osaamisalueita pelinkehittämiseen ideasta pelattavaksi sovellukseksi tarvitaan. Pelialan harrastus antaa pohjan pelialan koulutukseen tai työllistymiseen pelialalla. Lisäksi tarjolla on useita erilaisia täydennys- ja muuntokoulutuksia, joissa jo olemassa olevaa, mahdollisesti jonkin toisen alan ammattiosaamista jalostetaan pelialan tarpeisiin.

Pelaaminen voi myös muuttua harrastuksesta ammatiksi esimerkiksi kilpapelaamisen, striimaamisen tai sosiaalisen median vaikuttajan roolissa. Varsinainen pelinkehitys vaatii kuitenkin pelitaitojen lisäksi myös muuta osaamista. Osaamisalueiden pohjalta voi miettiä, mikä alue sopii parhaiten omaan osaamiseen ja kiinnostuksenkohteisiin. Tarvittaessa voi hakeutua myös aiheeseen liittyvään koulutukseen.

Monet pelialan tehtävät vaativat taitojen osoittamista, ja pelkillä papereilla työllistyminen on harvinaista. Oma osaaminen täytyy useimmiten pystyä osoittamaan myös jonkinlaisten konkreettisten työnäytteiden avulla. Työnäytteitä voi toteuttaa joko harrastuspohjalta game jameissa tai esimerkiksi osana opintoja. Kun oma osaaminen alkaa olla lähellä ammattimaista pelinkehittämistä, voi pelialan työ- ja harjoittelupaikkoja tiedustella suoraan pelialan yrityksistä ja toimialan foorumeista.

Pelialan opiskelu

Pelialan koulutus Suomessa on viimeisen kymmenen vuoden aikana ottanut melkoisia harppauksia. Ensimmäiset varsinaiset pelikoulutukset Suomessa alkoivat vasta vuonna 2004, joten nykyiset pelialan seniorit eivät useimmiten ole saaneet lainkaan pelialan muodollista ammatillista koulutusta. Tällä hetkellä tilanne koulutustarjonnan suhteen on jo varsin hyvä. Pelialaan liittyvää koulutusta on tarjolla maanlaajuisesti ja monella tasolla kansanopistoista korkeakouluihin. Neogamesin mukaan vuonna 2018 pelialan opintoja tarjoavia oppilaitoksia oli yhteensä 38 [5].





Koulutuksen ohessa on äärimmäisen tärkeää toteuttaa myös konkreettisia peliprojekteja yksittäisten taitojen hiomisen lisäksi. Parasta olisi toteuttaa peliprojekteja mahdollisimman poikkitieteellisen toteutustiimin kanssa. Oppilaitoksen peliosuuskunnat ja näiden kautta julkaistut pelituotannot tarjoavat hyvän ja konkreettisen mahdollisuuden saada käytännön ymmärrystä ja kokemusta markkinoiden toiminnasta ja kaupallisten projektien loppuun saattamisesta. Työharjoittelu peliyrityksessä on myös erinomainen tapa lisätä käytännön ymmärrystä pelinkehityksestä.

Pelialan opiskelu vaatii voimakasta itseohjautuvuutta. Tämä pätee useimmiten myös työelämään. On paljon asioita, joita pitää itse selvitellä ja opiskella, eikä uuden oppiminen lopu koulun penkille. Toisaalta juuri jatkuva kehitys on yksi niistä asioista, joka tekee pelialasta kiinnostavan.



Indie Dev – itsenäinen pelinkehitys

Indie-pelinkehittäjillä viitataan yleensä itsenäisiin, omaperäisiin, valtavirrasta poikkeaviin ja ulkoisesta rahoituksesta riippumattomiin pelinkehittäjiin [6]. Aiemmin, julkaisijayhteistyön ollessa lähes ainoita vaihtoehtoja pelinkehityksen rahoitukseen, jako piirtyi itsenäisten indie-kehittäjien ja julkaisijoille ”sielunsa myyneiden” studioiden välille. Digitaalisen jakelun myötä pelinkehittäjien pääsy suoraan jakelukanaviin helpottui ja samalla itsejulkaisu tuli mahdolliseksi monelle pelinkehittäjälle. Tämä on osaltaan hämärtänyt indie-määritelmää. Nykyään termiä indie-pelinkehittäjä käytetään laajasti tarkoittaen muun muassa yrityksiä, jotka kehittävät pelejä omista ideoistaan lähtien ja joilla ei ole suurta pelialan toimijaa omistajanaan.

Sittemmin ilmaispelit (free-to-play), joissa on mahdollista tehdä pelin sisäisiä ostoksia, on saatettu nähdä vastakkaisina peleille, joista maksetaan yksittäinen kertamaksu ennakkoon (premium). Vastakkainasettelu on johtanut tilanteeseen, jossa ansaintamalli on toiminut määrittäjinä. Alan kärjistyneimmissä sisäisissä keskusteluissa ilmaispelien kehittäjät nähdään ahneina kapitalisteina ja kertamaksullisten pelien kehittäjät luovuuden ja aidon pelikokemuksen puolesta puhujina. Todellisuudessa jako ei tietenkään ole näin karkea. Pelien kehitys vaatii kuitenkin aina ansaintamallista riippumatta luovaa sisältöä. Jos pelinkehittäjän tavoitteena on välttää valtavirtoja ja taiteelliset päämäärät menevät liiketoiminnan edelle, on indie-mallin mukainen toiminta luontevampaa.

Indie-peliyrityksissä liiketoimintamalliksi on usein valikoitunut perinteinen premium-malli, jossa käyttäjä maksaa pelistä kerran pelin lataamisen yhteydessä. Tällöin myös kuluttaja periaatteessa sitoutuu todennäköisemmin (kuin ilmaispeliin) peliin jo alusta alkaen ja koko pelikokemuksen ajaksi. Usein indie-peleissä onkin keskiössä taiteellinen ja pelillinen kokemus. PC-pelit ovat pitkään perustuneet premium-malliin. Esimerkiksi PUBG (Player Unknown Battleground), joka tuotti jopa 12 % koko globaalista premium PC pelimyynnistä vuonna 2017 [7], osoittaa liiketoimintamallin yhä toimivaksi ainakin PC-peleissä, vaikka PC-pelimarkkinassakin ilmaispelit ovat muodostumassa selkeästi merkittävimmäksi ansaintamalliksi. Super Data -raportin mukaan 69 % PC-pelien globaalista liikevaihdosta tuli jo ilmaispeleistä.





Kuten aiemmin mainittiin, ilmaispeleissä kehitys perustuu usein vahvasti pelaajan käyttäytymisen seurantaan ja siitä saatavan datan analysointiin. Usein pelimekaniikoita suunnitellaan tai vähintäänkin tasapainotetaan pelaamisesta ja pelaajasta saatavaan dataan perustuen. Tavoitteena aina mahdollisimman hyvä (ja luova ja hauska) pelikokemus. Ilmaispelien pelimekanismien on myös oltava riittävän koukuttavia, että pelaajat palaavat pelin pariin aina uudestaan ja uudestaan. Kaiken kaikkiaan ilmaispeleissä pelimekaniikat on suunniteltava niin, että ne motivoivat pelaajan sijoittamaan peliin rahaa parantaakseen pelisuoritustaan. Rahan lisäksi pelaajia halutaan usein sitouttaa peliin etenemisellä ja onnistumisilla saavutetulla asemalla sekä käyttäjien itse luomalla sisällöllä.

Aiemmin suurkuluttajat, joita on vain pieni osa pelaajista, tuottivat enemmistön pelien tuloista. Trendi on nyt kuitenkin jonkin verran tasapainottumassa. Myös tavalliset pelaajat tekevät enemmän ostoja pelien sisällä [8]. Parhaimmillaan tämä tasapainottaa myös monetisaation suunnittelua pelien sisällä. Tällaisten laskelmoitujen pelielementtien pohjalta on kuitenkin vaikea enää tehdä riippumatonta, taiteelliset arvot ja pelillinen kokemus edellä kulkevaa, valtavirtasta poikkeavaa indie-pelinkehitystä [9]. Lähtökohtaisesti ilmaispelimalli ei ole indie-pelinkehittäjän ykkösvaihtoehto (vaikkakin poikkeuksiakin on).

Indie-kehittäjän työkalut

Aiemmin mainittiin digitaalisen jakelun olleen yksi suurimmista mahdollistajista vapaalle pelinkehitykselle ja julkaisulle. Tämä on luonnollisesti edesauttanut merkittävästi myös indie-pelien kehitystä ja julkaisemista. Pelinkehitysnäkökulmasta kustannustehokkaat ja helppokäyttöiset työkalut, kuten GameMaker [10] ja Unity3D [11] ja useat muut ovat olleet monelle pelinkehittäjälle merkittävä itsenäisen pelinkehityksen mahdollistaja. Lisäetuna on ollut myös joidenkin työkalujen, kuten Unityn, monialustatuki, joka mahdollistaa sillä kehitettävien pelien julkaisun todella monelle pelialustalle. Unity 3D -pelimoottori on mahdollistanut myös monelle ei-niin teknologiaorientoituneelle pelinkehitystiimille pelien kehittämisen. Vuoden 2016 jälkeen Unityn omien tilastojen mukaan heidän teknologiaansa on hyödynnetty 5 miljardissa ladatussa pelissä [12].

Tähän joukkoon on mahtunut myös paljon indie-pelienkehittäjiä. Myös aiemmin pienille pelinkehittäjille liian kallis Unreal Engine tarjoaa tätä nykyä varteenotettavan ja kustannuksiltaan kohtuuhintaisen työkalun myös indie-pelinkehittäjille.

Haute Couture

Epäkaupallisuudestaan huolimatta, indie-pelejä voidaan pitää koko pelialan suunnannäyttäjinä ja nousevien trendien esikuvina. Tämä johtuu kaupallisuuden ja valtavirran ilmaisusta riippumattomista lähtökohdista, joissa itse pelikokemus, pelillinen innovaatio ja luovuus ovat keskiössä. Parhaimmillaan indie-pelit ovat eräänlaista pelialan Haute Couturea, suunniteltu luomaan ja kokeilemaan uutta. Indie-peleillä on siksi oma erittäin merkityksellinen roolinsa myös kaupallisten pelien rinnalla peli-ilmaisun kehittymisessä. Juuri indie-pelien epäkaupallisen luonteen vuoksi on tärkeää, että niiden kehitystä tuetaan ja mahdollistetaan. Game Jam -tyyppiset tapahtumat, joissa pelikonsepteja kehitetään nopeasti yhdessä, palvelevat hyvin juuri tämän tyyppistä pelikehitystä. Viimeisimpänä lisänä kotimaiseen taiteellisten tuotantojen tukeen Suomen Kulttuurirahasto on julkaissut apurahan haettavaksi myös pelien kehitykseen [13]. Myös isot kaupallisetkin toimijat näkevät indie-pelien potentiaalin ja tukevat näitä monin tavoin. Seuraavassa esitellään muutamia esimerkkejä:

IGF (Independent Games Festival)

IGF [14] järjestettiin ensimmäisen kerran vuonna 1998. Tapahtuman tarkoituksena on rohkaista innovaatioita ja riippumatonta pelinkehitystä. Tapahtuma tarjoaa kilpailun finalisteille ilmaiseksi näkyvyyttä muun muassa maailman isoimman ja tärkeimmän pelialan tapahtuman, GDC:n (Game Developers Conference), yhteydessä omalla paviljongillaan GDC expossa. Finalistit voivat esitellä ja demonstroida pelejä paikan päällä. Jo finalistina saa siis huomattavasti näkyvyyttä. Lisäksi tapahtumaan kuuluu IGF Awards, jossa vielä finalisteista parhaat palkitaan erikseen. Kolmantena elementtinä on the Independent Games Summit, joka käsittelee indie-pelien kehitystä.







Nintendo Switch

Nintendo, joka ei ehkä aiemmin ollut tunnettu indie-ystävällisyydestään, on muuttunut uuden Switch-konsolin julkaisun (2017) myötä. Nintendo lupasi palvella erityisesti indie-kehittäjiä ensimmäisen vuoden [15]. Tavoitteena oli myös julkaista uusi peli joka viikko. Indie-myönteisyys näyttäisi jatkuvan edelleen. Myös Apple ja STEAM tarjosivat toimintansa alkuaikoina samalla tavoin loistavan alustan indie-kehittäjille.

Google Indie Game

Googlen Play kauppa on tukenut indie-pelejä [16] mm. Euroopan tasolla vuosittaisella Google Indie Game -kilpailulla vuodesta 2016 [17]. Useissa Aasian maissa Google on toteuttanut erilaisia indie-kiihdyttämöitä [18]. Myös Google Play -kaupassa on oma Indie corner.

Square Enix Collective

Square Enix Collective [19] on julkaisijan oma julkaisija- ja tukipalvelu indie-pelinkehittäjille. SEC voi myös auttaa joidenkin pelien joukkorahoituksen keräämisessä [20]. Square Enix Collective toimii sekä PC-, mobiili- että konsolipelien julkaisijana. Isojen kaupallisten toimijoiden indie-rakkauden takana on epäilemättä osittain myös tarve löytää uusia ilmaisutapoja ja innovaatioita laajemmin kaupallisesti hyödynnettäviksi.

Joukkorahoitus

Erilaiset joukkorahoitustyökalut ovat olleet myös indie-pelinkehittäjien suosima rahoitusmalli. Näistä tunnetuimpia ovat Indie Go Go [21] ja Kickstarter [22]. Vuonna 2013 perustettu Mesenaatti [23] on puolestaan kotimainen joukkorahoitusinstrumentti. Joukkorahoituskampanjat on nähty hyvänä keinona myös kehitettävien pelien ennakkomarkkinoinnissa ja tulevien pelaajien sitouttamisessa jo etukäteen. Rahoituskampanjoiden suosio on jo ollut hieman hiipumaan päin huippuvuosiin (2013–2015) verrattuna. Yhtenä syynä tähänkin nähdään pelien ylitarjonta ja uusien, ainutlaatuisten innovaatioiden puute [24,25].

Pelinkehitys harrastuksena

Jokaisella tulisi olla oikeus ja mahdollisuus kehittää halutessaan pelejä. Pelit ovat erinomainen väline ilmaista itseään, ottaa kantaa ja oppia uusia taitoja. Harrastamisen itsessään tuottama lisäarvo harrastajalleen on merkittävä. Siksi on tärkeää, että myös harrastuspohjaista pelinkehitystä tuetaan.

Nuorille suunnattua pelinkehitykseen liittyvää harrastustoimintaa järjestetään monella paikkakunnalla. On kuitenkin välttämätöntä hyväksyä myös se, että jokaisesta harrastajapelikehittäjästä ei tule pelialan ammattilaista. Tässä suhteessa pelinkehitys harrastuksena on samanvertainen muiden taide- tai urheiluharrastusten kanssa. Ammattilaisuus edellyttää alasta riippumatta erittäin kovaa osaamista, eikä peliala ole tässä poikkeus. Ilman vahvaa harrastuspohjaa ei kuitenkaan synny myöskään ammattilaisia.





Lähteet

[1] Hiltunen, K., Latva, S. & Kaleva, J. Finnish Game Industry report 2016. Neogames Finland. 2016. [viitattu 2.10.2018]. Saatavissa: http://www.neogames.fi/fgir2016/

[2] Osborn, G. Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market. NewZoo. 2017. [viitattu 2.10.2018]. Saatavissa: https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/
GLOBAL GAMES MARKET REPORT 2018. NewZoo. 2018. [viitattu 9.7.2018]. Saatavissa: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/

[3] Hiltunen, K., Latva, S. & Kaleva, J. Finnish Game Industry report 2016. Neogames Finland. 2016. [viitattu 2.10.2018]. Saatavissa: http://www.neogames.fi/fgir2016/

[4] Kemppainen, J. Marginaalista valtavirraksi – indie-pelien vuosikymmen. Teoksessa: Koskimaa, R., Arjoranta, J., Friman, U., Mäyrä, F., Sotamaa, O. & Suominen, J. (toim.) Pelitutkimuksen Vuosikirja 2016. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2016. Saatavissa: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2016/ptvk2016.pdf

[5] Neogames. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: https://www.neogames.fi/pelialan-koulutus/

[6] Kemppainen, J. Marginaalista valtavirraksi – indie-pelien vuosikymmen. Teoksessa: Koskimaa, R., Arjoranta, J., Friman, U., Mäyrä, F., Sotamaa, O. & Suominen, J. (toim.) Pelitutkimuksen Vuosikirja 2016. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2016. Saatavissa: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2016/ptvk2016.pdf

[7] McAloon, A. SuperData: Free-to-play games led 2017, generating $15B in revenue on PC. Gamasutra. 2018. [viitattu 4.10.2018]. Saatavissa: https://www.gamasutra.com/view/news/313973/SuperData_Freetoplay_games_led_2017_generating_15B_in_revenue_on_PC.php
SuperData Digital Games and Interactive Media Year in Review—2017. SuperData. 2018. [viitattu 10.07.2018]. Saatavissa: https://superdata-research.myshopify.com/products/year-in-review

[8] Watts, J. Game Profitability index – Changing trends in Monetization. DeltaDNA,. 2018. [viitattu 26.09.2018]. Saatavissa: https://deltadna.com/blog/changing-trends-monetization/

[9] Compton, C. Hunting Whales: The Problem with Free-to-play Games. Gamasutra, 2018. [viitattu 4.10.2018]. Saatavissa: https://www.gamasutra.com/blogs/CalebCompton/20180413/315716/Hunting_Whales_The_Problem_with_Free-toplay_Games.php

[10] GameMaker. Saatavissa: https://www.yoyogames.com/gamemaker

[11] Unity3D. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: https://unity3d.com/

[12] Famularo, J. What indie developers think of Unity in 2018. PC Gamer. 2018. [viitattu 4.10.2018]. Saatavissa: https://www.pcgamer.com/what-indie-developers-think-of-unity-in-2018/

[13] Suomen Kulttuurirahasto. Kulttuurirahaston lokakuun apurahahaku alkaa. 2018. [viitattu 4.10.2018]. Saatavissa: https://skr.fi/ajankohtaista/kulttuurirahaston-lokakuun-apurahahaku-alkaa

[14] Independent Games Festival. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: http://www.igf.com/about-igf

[15] Webster, A. How the Nintendo Switch became the hottest indie game platform. The Verge. 2018. [viitattu 04.10.2018]. Saatavissa: https://www.theverge.com/2018/3/22/17150446/nintendo-switch-indie-games-gdc-2018

[16] Google Play, Indie Games. Saatavissa: https://developer.android.com/google-play/guides/indie-games/

[17] Chapple, G. Google set to launch a new Google Play Indie Games Contest for European developers. PocketGamer Biz. 2016. [viitattu 04.10.2018]. Saatavissa: https://www.pocketgamer.biz/news/64465/new-google-play-indie-games-contest-launches-for-european-developers/
Google Indie Games Contest. Saatavissa: https://events.withgoogle.com/indie-games-contest-2017/

[18] Google Indie Games Accelerator. Saatavissa: https://events.withgoogle.com/indie-games-accelerator/
Couture, J. Google Play's Indie Games Accelerator Looks To Help Independent Developers Grow. Indie Games The Web Log. 2018. [viitattu 04.10.2018]. Saatavissa: http://indiegames.com/2018/07/google_plays_indie_games_accel.html

[19] Square Enix Collective. [viitattu 17.10.2018]. Saatavissa: https://collective.square-enix.com/

[20] Couture, J. What Square Enix Collective looks for in indie games it assists. Gamasutra. 2016. [viitattu 04.10.2018]. Saatavissa: https://www.gamasutra.com/view/news/269727/What_Square_Enix_Collective_looks_for_in_indie_games_it_assists.php

[21] Indie Go Go. [viitattu 04.10.2018]. Saatavissa: https://www.indiegogo.com/

[22] Kickstarter. [viitattu 04.10.2018]. Saatavissa: https://www.kickstarter.com/

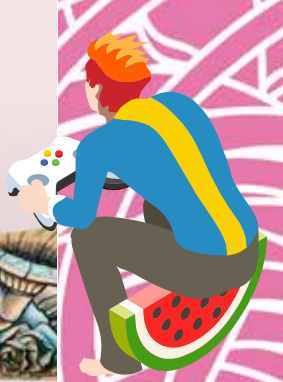
[23] Mesenaatti. [viitattu 04.10.2018]. Saatavissa: https://mesenaatti.me/campaign/#index/12

[24] Bidaux, T. Crowdfunding and Video Games: 2018 Mid-Year Update. Gamasutra. 2018. [viitattu 04.10.2018]. Saatavissa: http://www.gamasutra.com/blogs/ThomasBidaux/20180717/322259/Crowdfunding_and_Video_Games_2018_MidYear_Update.php

[25] Purchese, R. Is Kickstarter for video games dead? EuroGamer. 2017. [viitattu 04.10.2018]. Saatavissa: https://www.eurogamer.net/articles/2017-05-11-is-kickstarter-for-video-games-dead







Ria Gynther

Pelit työnä: taidot ja diversiteetti mielikuvien takana

Monelle peleistä kiinnostuneelle nuorelle peliala voi olla tulevaisuudessa myös työpaikka. Mediassa pelialasta on voinut jäädä mieleen rennonoloinen työkulttuuri ja alan menestystarinat, mutta kaukaisemmaksi on voinut jäänyt käsitys siitä, millaisia taitoja alalle päästäkseen tarvitaan. Peliala on työntekijöiltään miesvaltainen ja nuorta voi mietityttää onko peliala hänelle, mikäli hän ei sovi stereotyyppisen pelinkehittäjän miehiseen rooliin.

Tämä artikkeli lähestyy aihetta tutkimustietoon perustuen mutta käytännönläheisesti: Aluksi avataan pelialan sukupuolittuneisuuteen liittyviä mielikuvia, tämän jälkeen pureudutaan yleisiin taitoihin, joita alalla tarvitaan ja lopuksi artikkeli tarjoaa vinkkejä siihen, kuinka omaa työunelmaa voi alkaa tavoittelemaan. Erityispaino on pelialan monimuotoisuuden, diversiteetin, lisäämisessä ja naisten kannustamisessa alalle. Artikkelin vinkit ovat pääosin sukupuoleen sitomattomia ja soveltuvat kaikista pelialan työrooleista kiinnostuneille aloituslistaksi.

Sukupuolittunut peliala

Peliala on hyvin miesvaltainen ala. Suurin osa pelialan työntekijöistä on valkoihoisia, nuoria heteromiehiä [1;2]. Kansainvälisesti naisten osuus pelialalla on vain 21 %. Muunsukupuolisia noin 3–5 % [2]. Suomessa naistyöntekijöiden määrä on kansainvälistä tasoa alempi. Neogames, suomalaisen pelialan kattojärjestö, arvioi suomalaisista pelinkehittäjistä naisia olevan noin 18 % [3]. Tutkimuksesta riippuen varsinaisen pelinkehityksen ytimessä, niissä rooleissa, joiden työntekijät vaikuttavat suoraan siihen millainen pelistä tulee, työskentelee 6,9–27 % alan kaikista naistyöntekijöistä. Lukuja tarkempien ammattinimekkeiden takana ei ole saatavilla kattavana otantana, mutta erään tutkimuksen mukaan vain 2 % ohjelmoijista ja 5 % pelisuunnittelijoista on naisia [4]. Useat tutkimukset vahvistavat kuitenkin samaa yleislinjaa: Pelialan naistyöntekijät löytyvät yleensä avustavista rooleista, kuten henkilöstöhallinnon, projektijohtamisen tai markkinoinnin parista [1;4].

Pelit ovat maailmanlaajuisesti suosittu viihdemuoto, jonka tuotot ylittävät kaikki kilpailijansa (mukaan luettuna tv-, elokuva- ja musiikkiteollisuus) [5]. Kaikki pelaavat, ikään ja sukupuoleen katsomatta. Digitaalisten pelien pelaajien sukupuolijakaumaa tarkasteltaessa menevät luvut niin kansainvälisellä kuin Suomenkin tasolla melko hyvin tasoihin. Lähes yhtä suuri osa naisista kuin miehistäkin pelaa digitaalisia pelejä. [6] Kun kysytään, kuka identifioi itsensä pelaajaksi (gamer), nousevat miehet kaksi kertaa todennäköisemmin tähän ryhmään. Nuorten 18–29-vuotiaiden joukossa luku on peräti kolminkertainen [7;8]. Eron on arveltu johtuvan pelaaja-termiin ja pelaamiseen liittyvistä vahvoista mielikuvista [9].

Pelien ja pelaamisen maskuliiniset mielikuvat ovat vahvoja ja monesti ristiriidassa todellisen tilanteen kanssa. Myös termistö on osin riittämätöntä. Todellisuudessa kuka vain voi olla pelaaja, aivan kuten kuka vain voi työkseen tehdä pelejä. Mielikuvilla on kuitenkin merkitystä sen suhteen, kuka hakeutuu pelialan töihin ja opintoihin. Mikäli pelien kautta syntyy mielikuva, etteivät pelit ole tarkoitettu naisille tai jos peleistä ei löydy naisyleisön arvoihin ja kiinnostuksiin sopivia pelejä, on naisten hankalampi kuvitella itseään myöskään pelialan töissä [4].





Nykytilastaan huolimatta pelialan töissä erilaisuus on vahvuus. Monimuotoinen tiimi mahdollistaa laajemman katsantokannan ongelmiin, ideointiin sekä ongelmanratkaisuun. Pelialalle kaivataan lisää diversiteettiä, ja maailmanlaajuisesti käynnissä on useita aloitteita ja liikkeitä tämän lisäämiseksi [11]. Muutosta kaivataan myös alan sisältä. Pelisuunnittelijoiden kansainvälisen järjestön IGDA:n tuoreimman tutkimuksen mukaan 81 % pelialan työntekijöistä pitää diversiteetin lisäämistä tärkeänä pelialalla. Samaisen tutkimuksen mukaan peräti 85 % näki monimuotoisuuden lisäämisen peleissä tarpeellisena [2].

Diversiteetin lisääminen pelialla on tärkeää etenkin pelien näkökulmasta. Vanhojen ideoiden toistumisen välttämiseen sekä uusien pelaajien tavoittamiseen tarvitaan uusien näkökulmien tuomaa laajentavaa vaikutusta [11]. Miesvaltainen peliala [4] ei pysty samaistumaan pelaajien monimuotoisuuteen, jolla on suora vaikutus alan kasvumahdollisuuksiin [12]. Ratkaisuksi ei riitä pelkästään naisten määrän kasvattaminen alalla, vaan huomiota on kiinnitettävä myös siihen, millaisiin rooleihin naiset työllistyvät [4].



Naiset ja miehet pelaajina suosivat hieman erilaisia pelejä ja pelitaktiikoita. Tämän ymmärtäminen ja huomioiminen on pelialalle tärkeää tulevan kasvun ja kehityksen takaamiseksi [12]. Naisten suosimissa peleissä ja pelitaktiikoissa on tunnistettavissa olevia tekijöitä, joiden ymmärtämisen avulla voidaan suunnitella pelejä, jotka eivät ole liian rajatusti suunnattu vain yhdelle kohderyhmälle. Naispelaajat esimerkiksi reagoivat pelien ärsykkeisiin ja rangaistusmekaanikkoihin eri tavoin kuin miehet. Naispelaajat myös suosivat yhteistyötä ja epäsuoraa kilpailemista, kiinnittävät huomiota siihen, kuinka peli kommunikoi pelaajalle ja kuinka intuitiivista pelaamiseen liittyvien toimintojen suorittaminen on. Näiden lisäksi naispelaajat arvostavat myös sitä, että oman pelihahmon ulkonäkö ja sukupuoli ovat muokattavissa. [13]

Digitaalisia pelejä on markkinoitu ja suunniteltu pääasiassa maskuliiniselle yleisölle [9]. Tästä johtuen peleissä on monesti esimerkiksi huomattavaa epätasapainoa pelattavien mies- ja naishahmojen osalta, pelin tarina on usein mieshahmojohteista ja pelimekaniikat suosivat miespelaajien mieltymyksiä. Myös pelin ympärillä toimiva pelaajayhteisö ja pelaajakulttuuri voivat olla hyvin maskuliinista ja jopa naisvastaista. Naisten puuttuminen peleistä heijastuu siis naisiin pelaajina monin tavoin. Naispelaajat voidaan nähdä harvinaisuutena, joiden mieltymyksiä tai tarpeita ei pelisuunnittelussa tarvitse huomioida. [4]

Nykyään on tarjolla tuhansia pelejä, jotka on suunniteltu ja markkinoitu nimenomaan naisyleisöä ajatellen. Tällaisten pelien ongelmana voi olla liian kapea kuva naispelaajista ja naisten kiinnostuksista, jolloin pelit puhuttelevat vain pientä osaa kohderyhmästään. [4; 9; 13] Pelien suunnittelun pohjana käytetään usein kuvausta oletetusta pelaajasta. Naisille suunnatuissa peleissä oletettu pelaaja on noin kolmekymppinen, keskiluokkainen, valkoihoinen heteronainen, joka nauttii kauneuteen, kuluttamiseen ja kotiin liittyvistä teemoista. Ongelma esimerkkipelaajassa ei ole niinkään siinä, etteikö kuvatun tyyppisiä pelaajia olisi, vaan siinä oletuksessa, että kaikki naiset hakisivat peleiltä tämän tyyppistä sisältöä. Todellisuudessa naispelaajien kiinnostukset ja pelaamisen motivaatiot ovat laajat, aivan kuten miespelaajillakin. Naiset eivät välttämättä kaipaa vain naisille suunnattuja pelejä, vaan tunnetta, että heidät on huomioitu pelaajina pelin suunnittelussa. [13]





Pelivalintoihin vaikuttaa merkittävästi myös vapaa-ajan määrä, sukupuolesta riippumatta. Vapaa-ajan määrässä miesten ja naisten välillä on tilastollisesti selkeitä eroja. Miehillä on puolesta tunnista kahteen ja puoleen tuntiin enemmän vapaa-aikaa päivässä. [4] Kun vapaa-aikaa on vähän, pelataan vähemmän, ja pelivalinnoissa suositaan pelejä, joiden perusteiden opetteluun ei vaadita paljoa aikaa ja joita voidaan pelätä lyhyempiä aikoja kerrallaan. Kasuaalipelit (esimerkiksi monet mobiilipelit) vastaavat erityisesti tähän kysyntään. Kasuaalipelit koostuvat yleensä sarjoista lyhyitä kenttiä ja peliä on mahdollista pelata vähän lyhyissä ajanjaksoissa. [13]

Naiset ja miehet pelaavat myös paljon samoja pelejä. Pelaajakulttuurien negatiivisista piirteistä johtuen naiset tuntuvat suosivan erityisesti maskuliiniselle yleisölle suunnatuista peleistä sellaisia, joissa oman sukupuolen voi kätkeä. Esimerkiksi ääni-chat ja sukupuolen paljastuminen sitä kautta voi johtaa eriasteiseen häirintään pelin aikana. Tämä voi karkottaa kiusatun pelaajan pois pelin parista. Myöskään väkivaltapelit, joissa realistista väkivaltaa esiintyy runsaasti ja se kohdentuu erityisesti naisiin miesten toimesta, eivät puhuttele naisyleisöä. [13] Alun perin maskuliiniselle yleisölle markkinoitujen massiivimoninpelien (MMOG) roolipelien alalajityypeistä (MMORPG) on tullut suosittuja odotettua laajemman yleisön parissa. Pelistä riippuen jopa 60 % lajityypin pelaajista on naisia. Naispelaajin on tuossa genressä vedonnut mahdollisuus erilaisten pelityylien toteuttamiseen, verkkopelaamisen anonyymiys sekä hahmojen ulkomuodon muokattavuus. Tunnetuin esimerkki tällaisesta verkkoroolipelistä on World of Warcraft, tosin tämän nimenomaisen pelin pelaajista on naisia arvioitu olevan vain 15 %. [4;13]

Monimuotoisissa pelinkehitystiimeissä tehdään erilaisia päätöksiä ja sitä kautta erilaisia pelejä kuin miehistä koostuvissa tiimeissä. Tiimeissä, jotka ovat naisvaltaisia tai naisjohtoisia, syntyy herkemmin pelejä, jotka puhuttelevat sekä nais- että miespelaajia, kun taas miesvoittoisissa tiimeissä suunnittelun lähtökohtana on herkemmin pelkästään miesyleisö. Monimuotoisista pelinkehitystiimeistä ja peleistä voidaan mainita The Sims ja Singstar. The Sims -pelin alkuperäisestä kehittäjätiimistä puolet pelisuunnittelijoista oli naisia. Myös pelin tuottajatiimissä naisia oli 40 %. The Sims -pelin pelaajista on naisia arvioitu olevan 40–50 %. Singstaria taas pelaa selkeä naisenemmistö: Pelin pelaajista 60 % on naisia. Singstarin pelinkehitystiimin vastaavana tuottajana on toiminut nainen ja pelinkehittäjätiimissa naisia on ollut 33 %.[4]



Syitä naisten vähäiseen määrään pelialan töissä on useita. Kansainvälisissä tutkimuksissa esiin nouse toistuvasti esimerkiksi perhe- ja työelämän yhteensovittamisen vaikeus erityisesti pitkien työpäivien ja ylityökulttuurin (eng. crunch) vuoksi [4]. Näihin seikkoihin kiinnitetään pelialalla kuitenkin jatkuvasti enemmän huomiota. Työn paremman suunnittelun ja johtamisen kautta työntekijöiden jaksaminen parantuu ja ylitöiden tarve vähenee [12]. Kun pelialan palkkausta tarkastellaan kansainvälisellä tasolla, miehet nousevat selkeästi naisia useammin korkeampiin palkkaluokkiin, eivätkä naistyöntekijät koe saavansa ansaitsemansa tasoista korvausta työstään [1].

Myös epätietoisuus pelialan moninaisista työrooleista ja niiden osaamisvaatimuksista saattaa vähentää naisten hakeutumista alalle [4]. IGDA:n selvityksen mukaan pelialan rekrytointiprosessit tukevat stereotyyppisten pelinkehittäjien rekrytointia, eikä tavallisesta poikkeavia kandidaatteja tai kanavia, joiden kautta monimuotoisempaa hakijakantaa löydettäisiin, osata tunnistaa tai hyödyntää [1]. Pelejä harrastuksenaan tai itsenäisissä (indie) pelistudioissa tekevät vähemmistön edustajat, kuten naiset, taas saattavat kohdata teemoiltaan ja toteutustavaltaan valtavirrasta eroavien pelien kohdalla taitojen ja pelin vähättelyä, jolloin eteneminen harrastajasta ammattilaiseksi voi hidastua [9].





Pelialan perustaidot

Kiinnostus ja intohimo pelejä kohtaan on hyvä alku, mutta alalla menestyäkseen tietyt perustaidot sekä käsitys työn luonteesta ovat avuksi. Pelialalla työskentelyyn kenties vahvimmin liittyvä ominaisuus on yhteisöllisyys [4]. Pelejä ei tehdä yksin, vaan niiden takana on lähes poikkeuksetta tiimi eri alojen asiantuntijoita. Juuri erilaisuuden ja yhteistyön hyödyntäminen auttavat hyvän pelin aikaansaamisessa [11]. Tiimin toiminnan ja yhteistyön kannalta hyvät sosiaaliset- ja kommunikaatiotaidot ovat tärkeitä niin kasvokkain kuin erilaisissa verkkoyhteisöissäkin toimittaessa. Perustyön sujuvuuden lisäksi näistä taidoista on apua verkostoitumisessa ja uusia suhteita luotaessa. Verkostoituminen on pelialla oleellista toimintaa niin liiketoiminnan kuin työntekijänkin kehittymisen kannalta. [4;14] Toimiakseen tiimityössä ei myöskään riitä, että osaat kertoa omaan työhösi liittyvistä seikoista, vaan myös muiden kuunteleminen ja kokonaiskuvan hahmottaminen ovat tärkeä osa vuorovaikutusta. Pieleen mennyt tiimiviestintä voi johtaa kalliisiin virheisiin aikataulun pettäessä. [11] Myös työtovereiden motivaatioiden ymmärtäminen voi edesauttaa onnistunutta yhteistyötä: Yksi tekee pelejä toteuttaakseen lapsuuden unelmaa, toisilla motivaatio ja kiinnostus kumpuavat taiteellisen ilmaisun ilosta ja osalle taas pelit ovat keino ansaita elanto [15].

Pelien tekeminen sisältää myös paljon epävarmuutta, yllätyksiä ja pettymyksiä [3;15]. Muutosalttius on kehitystyölle luonteenomaista, projektit ja peli-ideat muuttuvat työn edetessä, jolloin esimerkiksi uusia päätöksiä ja suuntaviivoja joudutaan nopealla aikataululla muokkaamaan. Pelialan ammattilaisten on osattava kehittää jatkuvasti uusia ideoita, mutta tämä yksin ei riitä. Ideoita on myös testattava ja tarvittaessa niistä on osattava myös luopua, vaikka idea olisikin muuttunut itselle tärkeäksi. Joskus koko peliprojekti joudutaan hylkäämään, vaikka kehitystyö olisikin jo pitkällä. Näin voi käydä, mikäli pelin jatkokehitys arvioidaan kannattamattomaksi. [11;15]. Toisinaan taas teknologia, jota hyödynnetään, on niin uutta, ettei sen käyttämisestä ole vielä paljoa kokemusta. Kun työn tekemisessä on hyvä henki ja kommunikaatio toimii, voidaan nämäkin haasteet voittaa minimoimalla niiden aiheuttamat vaikutukset. [11]

Myös ahkeruus, itseohjautuvuus ja sisäinen yrittäjyys ovat työelämän yleistaitoja, joista on hyötyä erityisesti pelialan vaativassa toimintaympäristössä. Näihin taitoihin liittyy läheisesti myös kyky ja halu uuden oppimiseen [4]. Omia taitoja on hyvä päivittää koko ajan ja tämä vaatii motivoituneisuutta. Alan uusia tuulia on seurattava. Tämän lisäksi on oltava valmis käyttämään myös omaa vapaa-aikaa itsensä kehittämiseen [11]. Aika ajoin pelialla työskentely vaatii myös stressin- ja epävarmuudensietokykyä. Haastavassa työssä ratkaisukeskeisyys sekä kyky käsitellä pettymyksiä rakentavalla tavalla ovat avuksi [11;14]. Erilaisten projektinhallintamenetelmien, vaikkapa ketterien (agile) menetelmien, hallinta on myös hyödyllinen taito [11;14;10].

Suomalaista pelialaa tarkasteltaessa ensiarvoisen tärkeää on myös mainita kansainvälisyyden tärkeys. Pelejä tehdään globaaleille markkinoille. Myös työyhteisöt ovat monikulttuurisia. Vuonna 2016 18 % suomalaisen pelialan työntekijöistä tuli maan rajojen ulkopuolelta. Määrän uskotaan jatkavan kasvuaan [3]. Kaikesta kielitaidosta on etua kansainvälisillä markkinoilla ja monikulttuurisissa työyhteisöissä, mutta sujuva englanninkielentaito on pelialan perusedellytys [14].

Ensiaskeleet kohti pelialaa

Hyvä ensiaskel pelinkehitykseen on oma harrastuneisuus ja sitä kautta pelinkehitykselle oleellisten taitojen hiominen. Lyhytkestoiset pelijamit (GameJam) tarjoavat mahdollisuuden kokeilla, miltä pelinkehitys tuntuu ja oppia mitä siihen liittyy. Pelijamit tarjoavat pelinkehitysprosessin äärimmilleen tiivistettynä pakettina. Pelijamien kautta on mahdollista myös tutustua muihin pelintekemisestä kiinnostuneisiin, päästä osaksi pelintekijöiden yhteisöä sekä saada aikaiseksi vaikkapa ensimmäiset pelit omaan portfolioon. Harjaantuneemmalle pelinkehittäjälle pelijamit voivat tarjota myös mahdollisuuden työllistyä tai testata uusia tekniikoita. [15]

Peli-ideoiden toteuttaminen onnistuu myös omatoimisesti, joko yksin tai yhdessä ystävien kanssa. Ei-digitaalisten lautapelien tai pakohuonepelien suunnittelu antaa käsitystä pelinkehityksestä prosessina. Tarjolla on myös runsaasti edullisia tai kokonaan ilmaisia ohjelmia, joiden avulla on mahdollista toteuttaa omia digitaalisia peli-ideoita.





Esimerkkeinä mainittakoon vaikkapa GameMaker, Twine sekä Construct 2, jotka ovat suosittuja pelimoottoreita aloittelijoiden keskuudessa, sillä niiden käyttö on mahdollista, vaikka ohjelmointikieliä ei vielä hallitsisikaan [9]. Unity ja Unreal Engine -pelimoottorit taipuvat maksullisina versioina ammattilaiskäyttöön, mutta vaativat jo hieman enemmän ohjelmointitaitoa. Alkuun näidenkin kanssa on kuitenkin helppo päästä. Kaikista edellä mainituista pelimoottoreista on tarjolla ilmaisversiot sekä runsaasti ohjattuja harjoituksia (tutorials) ja erilaisia ohjesivuja, jotka mahdollistavat onnistuneen itseopiskelun. Ohjeita on tarjolla niin pelimottoreiden omien sivujen kautta kuin myös esimerkiksi YouTubessa. Myös ohjelmoinnin perusteisiin kannattaa tutustua, sillä ohjelmointitaitojen avulla kehittyminen pelinkehitystyökalujen käyttäjänä helpottuu [9]. Jos pohditaan yksittäisiä erikoistaitoja, joita pelialalla tarvitaan, nousee ohjelmointitaito ylitse muiden. Erityisesti olio-ohjelmointiin liittyvistä taidoista on hyötyä myös pelialan muissa rooleissa kuin ohjelmoijana toimittaessa. Tärkeiksi ohjelmointikieliksi on listattu erityisesti C++, C# ja Java [11;14].

Pelialan kannalta relevanttia osaamista voi hankkia ja osoittaa myös muutoin kuin pelejä tekemällä. Taiteilijalle on tärkeää ylläpitää portfoliota. Esimerkiksi kirjoittamisesta kiinnostuneiden on hyvä saada tekstejään julkaistua vaikkapa omassa blogissaan. Monet pelitalot myös julkaisevat kehitettyjen pelien jälkipuinteja (postmortem), joissa kerrotaan pelinkehityksestä, onnistumisista ja virheistä. Tällaiseen materiaaliin tutustuminen voi olla hyvinkin opettavaista. Verkko on myös täynnä erilaisia pelinkehityksen eri osa-alueisiin keskittyviä verkkokursseja, tutoriaaleja sekä yhteisöjä, joissa aloitteleva pelintekijä voi kysellä vinkkejä ja jakaa omia kokemuksiaan. Pelitaloilla on myös jonkin verran työhöntutustumismahdollisuuksia ja harjoittelupaikkoja, joiden avulla omaa käsitystä pelialasta työnä voi laajentaa.

Pelialalla ammatilliset verkostot ovat myös tärkeässä roolissa, sillä niiden kautta kehitytään ja työllistytään. Erityisesti vähemmistöasemassa olevat naiset hyötyvät ryhmien kautta saadusta tuesta ja mentoroinnista [4]. Omaa verkostoaan voi kasvattaa ja ylläpitää osallistumalla pelialan tapahtumiin, liittymällä verkkoyhteisöihin ja hyödyntämällä digitaalisia verkostoitumisvälineitä. Aiemminkin mainitut pelijamit sekä IGDA:n tapahtumat ovat hyviä aloituspisteitä verkostoitumisessa [11;15], IGDA Finland sekä useat IGDA:n paikallisjaostot Suomessa järjestävät säännöllisesti kaikille avoimia tapaamisia.

Lisäksi erilaiset verkkoyhteisöt tarjoavat tukea ja vinkkejä. LinkedIn ja Twitter ovat hyviä esimerkkejä verkostoitumista tukevista sosiaalisen median alustoista [4]. Myös Facebookista löytyy runsaasti sopivia ryhmiä niin aloittelijoille kuin kokeneemmillekin pelialan toimijoille. Aloittelijaystävällisiä verkkoyhteisöjä ovat myös Discordissa kokoontuva kansainvälinen IGDA Student SIG. Nuorille on myös suunniteltu omaa IGDA Junior -toimintaa. Erityisesti naisten ja vähemmistöjen verkostoitumisen ja ammatilliseen kasvuun keskittyviä ryhmiä ovat esimerkiksi kotimainen Women in Games Finland sekä Euroopan tasolla toimivat Women in Games WIGJ ja BAME in Games.

Peliala on luonteeltaan uuden luomista ja näin ollen hyvin muutosaltista [15]. Esimerkiksi teknologian kehitys vaikuttaa vahvasti digitaalisten pelien kehitykseen. Kukaan ei voi täysin varmasti ennustaa, mitä ja kuinka pelejä viiden vuoden päästä pelataan [3]. Varmaksi ei voida myöskään sanoa, mitä erityistaitoja alalla tulevaisuudessa tarvitaan. Peliala kasvaa ja kehittyy kuitenkin koko ajan, ja koulutuksesta vaikuttaisi tulevaisuudessakin olevan etua alalle pyrittäessä. IGDA:n kansainvälisen tutkimuksen [2] mukaan pelialan työntekijöillä on pääasiallisesti jokin työhön liittyvä loppututkinto. Vastanneista pelialan työntekijöistä 44 % ilmoitti omaavansa tutkinnon alalta, joka jollain tavoin liittyy pelialaan. 34 % taas ilmoitti suorittaneensa tutkinnon, joka liittyy suoraan pelialaan. 22 % vastanneista ilmoitti, ettei heidän koulutustaustansa liity pelialan. Jälkimmäinen luku ei kuitenkaan tarkoita, etteikö vastanneiden koulutustausta olisi oman työn kannalta relevantti, kyselyyn vastanneista, kun osa työskentelee pelialan rooleissa, jotka eivät ole suoraan pelinkehitykseen liittyviä.

Suomessa pelialan liittyvää koulutusta on tarjolla kaikilla opintoasteilla. Pelialan kannalta relevanttia osaamista voi hankkia myös epäsuorasti. Esimerkiksi opetusministeriön muutaman vuoden takaisessa peliteollisuuden osaamistarvekartoituksessa [14] on visioitu uusia osaamisalueita, kuten pelipsykologia ja pelaamisen henkilökohtaisen valmennuksen palvelut. Näihin rooleihin ei välttämättä pelialan koulutus nykymuodossaan tarjoa tarvittavaa opetusta. Opiskeluvaiheessa pelialasta kiinnostunut voi halutessaan valita opintonsa myös alan ulkopuolelta, sillä sitä kautta hankittu osaaminen voi olla juuri sitä, mitä ala tulevaisuudessa tarvitsee.





Lähteet

[1] Weststar, J., Legault, M-J., Gosse, C. & O'Meara, V. Developer Satisfaction Survey 2014 & 2015. Diversity in the Game Industry Report. Toronto, Canada. IGDA International Game Developers Association. 2016. Saatavissa: https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/CB31CE86-F8EE-4AE3-B46A-148490336605/IGDA_DSS14-15_DiversityReport_Aug2016_Final.pdf

[2] Weststar, J., O'Meara, V. & Legault, M-J. Developer Satisfaction Survey 2017: Summary report. Toronto, Canada. IGDA International Game Developers Association. 2018. Saatavissa: https://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/resmgr/2017_DSS_/!IGDA_DSS_2017_SummaryReport.pdf

[3] Hiltunen, K., Latva, S. & Kaleva, J-P. Finnish Game Industry 2016 Report. Tampere, Suomi. Neogames. 2017. Saatavissa: http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2017/04/Finnish-Game-Industry-Report-2016.pdf

[4] Prescott, J. & Boggs, J. Gender divide and the computer game industry. Hershey, USA. Information Science Reference. 2014.

[5] Entertainment Software Association. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Washington, USA. Entertainment Software Association. 2018. [viitattu 22.9.2018]. Saatavissa: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf

[6] Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2018. Saatavilla: http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293

[7] Duggan, M. Gaming and Gamers. Washington, USA. Pew Research Center. 2015. [viitattu 22.7.2018]. Saatavissa: http://assets.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/14/2015/12/PI_2015-12-15_gaming-and-gamers_FINAL.pdf

[8] Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2016.

[9] Harvey, A. & Shepherd, T. When passion isn't enough: gender, affect and credibility in digital games design. International Journal of Cultural Studies. 2017, vol 20:5.

[10] Weststar, J. & Legault, M-J. Developer Satisfaction Survey 2014: Employment Report. Toronto, Canada. IGDA International Game Developers Association. 2014. Saatavissa: https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/9215B88F-2AA3-4471-B44D-B5D58FF25DC7/IGDA_DSS_2014-Employment_Report.pdf

[11] Ruggill, J., McAllister, K., Nichols, R. & Kaufman, R. Inside the Video Game Industry: Game Developers Talk about the Business of Play. New York, USA. Routledge. 2017.

[12] Solarski, C. & Bell, Z. Business Sustainability: Best Practise Guidelines. IGDA Switzerland. 2018. [Viitattu 30.9.2018]. Saatavissa: https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/FDB22FE1-269A-4EB8-B76A-7CD0BB88A008/IGDA_Business_Sustainability_Guidelines.pdf

[13] Chess, S. Ready player two: women gamers and designed identity. Minneapolis, USA. University of Minnesota Press. 2017.

[14] Taipale-Lehto, U. & Vepsäläinen, J. Peliteollisuuden osaamistarveraportti. Helsinki, Suomi. Opetushallitus. 2015.

[15] Kultima, A. Game design praxiology. Tampere, Suomi. Tampereen yliopisto. 2018.

Tanja Sihvonen

CASE: Pelit osana taloustaitojen oppimista

Suomalaisten taloustaidoista ollaan kiinnostuneita. Vuonna 2018 peruskoulun 9.-luokkalaisten talousosaamista on alettu ensimmäistä kertaa mitata kansainvälisessä PISA-testissä. Tähänastisen tutkimuksen perusteella tiedetään, että suomalaisten nuorten tietämys talousasioista on hyvällä tasolla[1]. Toisaalta suomalaisten yleinen velkaantumisaste on kasvanut koko ajan. Erityisen huolestuttavana pidetään nuorille ja pienituloisille kasautuvien maksuhäiriömerkintöjen ja vakuudettomien kulutusluottojen määrän kasvua [2]. Vaikka tietoa talousasioista on, sen soveltaminen käytäntöön ja etenkin omaan käyttäytymiseen on monilla puutteellista. Taloustiedosta taloustaitoihin näyttäisi olevan kovin pitkä matka.

Talousasioiden ymmärtäminen ja niistä keskustelu on monelle vaikeaa. Yksi syy tähän on talouden valtava skaala: taloudesta puhuttaessa voidaan keskittyä yhtä hyvin yksilön omiin, tämänhetkisiin kulutusvalintoihin kuin maailmanlaajuisen finanssipolitiikan suuriin ja hitaisiin liikkeisiin. Talous on vaikeasti hahmottuvaa, sillä siinä kaikki vaikuttaa kaikkeen ja asioiden väliset syy-seuraussuhteet ovat mutkikkaita ja arvaamattomia.

Kiinnostava lähestymiskulma talouteen ja taloustaitojen oppimiseen avautuu pelien kautta. Talousasiat ja pelit liittyvät monella tavalla yhteen. Yleensä peleissä on jonkinlainen resurssi, jota kerätään ja jonka hankkiminen vaikeutuu pelin edetessä. Usein tämä resurssi on kultaa, jalokiviä tai rahaa, jotka tunnistamme arvokkaiksi arkikokemuksen perusteella. Pelinsisäisiä resursseja voi olla myös useita erilaisia, jolloin niiden merkitys ja toiminta pelissä vaihtelee. Esimerkiksi Super Mario Bros -klassikkopelissä resursseja ovat pelihahmon ”elämien” lisäksi kolikot ja eriväriset sienet, jotka antavat pelihahmolle lisäaikaa tai kasvattavat tämän toimintakykyä.





Toinen keskeinen tekijä peleissä liittyy rajoihin ja rajallisuuteen. Peli voi olla sidottu esimerkiksi pelilautaan tai -ympäristöön ja sitä säätelevät etukäteen asetetut säännöt. Niissä on usein myös aikaan ja paikkaan liittyviä rajoituksia. Näin tarkasteltuna jopa pelihahmoa voi ajatella pienenä kurkistusluukkuna, joka rajaa pelin mahdollisuuksia entisestään. Myös taloustieteessä tärkeä käsite on niukkuus, scarcity. Tiettyjen tavoitteiden saavuttaminen erilaisten rajoitusten rajaamassa tilanteessa on sekä pelien että taloudellisen toiminnan perusperiaate.

Yksinkertaisten peliesimerkkien avulla taloutta voivat ymmärtää sellaisetkin lapset, jotka eivät tiedä taloustiedon käsitteistä tai maailmantalouden perusperiaatteista vielä mitään. Monimutkaisempaa taloudellista toimintaa voidaan tarkastella erityisesti monen pelaajan verkkopeleissä. Esimerkiksi avaruusaluspeli EVE Onlinessa toimii omalakinen virtuaalinen talous, joka on innoittanut lukuisia tutkijoita pohtimaan syvällisesti pelaamisen ja talouden välistä suhdetta [3]. Super Mario Bros ja EVE Online ovat kaksi ääripäätä, joiden väliin mahtuu todella monenlaisia pelejä. Yhteistä lähes kaikille peleille kuitenkin on, että ne mallintavat talouteen liittyvää ajattelua ja toimintaa samojen periaatteiden mukaisesti.

Lähteet

[1] Kalmi, P. & Ruuskanen, O-P. Suomalaiset pärjäävät taloudellisessa tietämyksessä ja käyttäytymisessä hyvin suhteessa muihin maihin. Kansantaloudellinen aikakauskirja. 2016, vol 112:1, 6–21. Saatavissa: https://www.taloustieteellinenyhdistys.fi/wp-content/uploads/2016/03/kalmi_ruuskanen.pdf

[2] Räisänen, K. Suomen Pankin Olli Rehn on huolissaan maksuhäiriöistä ja vakuudettomista kulutusluotoista: ”Tarvitaan lisää valistusta”. Helsingin Sanomat. 2018. Saatavissa: https://www.hs.fi/talous/art-2000005756988.html

[3] Carter, M., Kelly, B. & Darryl W. (toim.) Internet spaceships are serious business. An EVE Online reader. Minneapolis, USA. University of Minnesota Press. 2016.

Kirjoittajat

Miia Lyyra on kulttuurituottaja, joka työskentelee tällä hetkellä projektityöntekijänä Jyväskylän kaupungin nuorisopalveluilla pelikulttuurin parissa.

Minna Koirikivi on yhteisöpedagogi (AMK), jonka sydän sykkii peli- ja mediakasvatukselle sekä lasten ja nuorten osallisuuden edistämiselle. Minna työskentelee tällä hetkellä iltapäivätoiminnan ohjaajana Ylivieskan kaupungilla. Vapaa-ajalla Minna muun muassa koordinoi Pelimiitti-toimintaa.

Esa Linna on Jyväskylän kaupungin mediakasvatuksesta ja -toiminnasta sekä viestinnästä vastaava nuorisonohjaaja. Vapaa-aikana ja sivutöinä Esa kirjoittaa muun muassa Tilt.fi-verkkosivustolle ja tekee PR-töitä pienille pelifirmoille.

Usva Friman on pelikulttuurin tutkija, jonka työn alla oleva väitöstutkimus käsittelee suomalaisnaisten digitaalista pelaamista sekä sukupuolen vaikutuksia pelaajaidentiteettiin ja pelikulttuuriseen osallisuuteen.

J. Tuomas Harviainen työskentelee informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median professorina Tampereen yliopistolla. Hän oli yksi ensimmäisen Pelikasvattajan käsikirjan toimittajista ja yhteistoimittaa myös hyötypeleihin erikoistunutta Simulation & Gaming -tiedejulkaisua.

Saara Salomaa toimii Kansallisessa audiovisuaalisessa insitutissa KAVIssa mediakasvatuksen erityisasiantuntijana ja Finnish Safer Internet Centre -hankkeen vastuullisena johtajana. Lisäksi Saara valmistelee Tampereen yliopistossa väitöskirjaa varhaiskasvatuksen mediakasvatuksesta.

Riikka Kaukinen on valtiotietelijä ja nuorisoalan projektityöläinen, joka on erikoistunut yhdenvertaisuuden edistämiseen, digitaaliseen nuorisotyöhön ja haavoittuvassa asemassa olevien nuorten kohtaamiseen ja tukemiseen.

Ville Laasonen on pelejä rakastava graafikko ja bloggaaja. Ensituntuma pelimaailmaan tuli jo 80-luvulla seikkailupelejä pelaamalla.





Jenni Helenius toimii nuorisotyön päällikkönä Mannerheimin Lastensuojeluliitossa (mm. verkkonuorisotyö, yhdistysten nuorisotyö, mediakasvatus ja tukioppilastoiminta) ja valmistelee Tampereen yliopistossa vanhemmuuteen liittyvää kasvatustieteen väitöskirjaa.

Rauna Rahja työskentelee Mannerheimin Lastensuojeluliiton nuorisotyön tiimissä mediakasvatuksen suunnittelijana. Työssään hän kehittää mediakasvatusta ja sen käytäntöjä lasten, nuorten, perheiden ja ammattilaisten parissa.

Pekka Mertala työskentelee tutkijatohtorina Oulun yliopiston kasvatustieteiden tiedekunnassa. Hänen tutkimuksensa käsittelee lasten, opettajien ja opettajaopiskelijoiden media- ja teknologiasuhteita.

Ria Gynther työskentelee korkeakoulukentällä erityisesti pelialan diversiteetin edistämisen parissa sekä toimii aktiivisesti alan kansallisissa ja kansainvälisissä verkostoissa.

Riikka Marttinen on toimintaterapeutti, joka hyödyntää työssään pelejä lasten, nuorten ja ikäihmisten parissa. Riikka kehittää yhteisöllistä toimintaterapiaa varhaiskasvatuksessa ja kouluttaa teknologian hyödyntämisestä varhaiskasvatuksen, opetuksen ja kuntoutuksen ammattilaisia.

Nuppu Soanjärvi tekee väitöskirjaa roolipeleillä oppimisesta Helsingin yliopistolla. Työkseen hän kehittää ja kouluttaa pelikasvatusta ja rahapelihaittojen ehkäisyä nuorisotyön näkökulmasta Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry.

Suvi Latva on pitkän linjan pelialan liiketoiminnan asiantuntija Neogames Finlandista. Työssään hän edistää aloittelevien yritysten liiketoimintaa ja pitkällä tähtäimellä suomalaista pelialan ekosysteemiä laajemmin.

Lassi Puolakka on hyötypeli- ja pelillistämisfirma NordicEdun sisällöntuottaja ja pelisuunnittelija sekä pitkän linjan peliharrastaja. Työssään hän esimerkiksi suunnittelee pelejä ja sovelluksia, seuraa peleihin ja pelikasvatukseen liittyviä uutisia sekä kirjoittaa peleihin ja pelillistämiseen liittyvistä aiheista.

Ville Qvist on Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry:n liittohallituksen varapuheenjohtaja ja on erityisesti kiinnostunut elektronisen urheilun harrastamisen rakenteista ja niiden kehittämisestä.

Heidi Ruotsalainen on kuntoutuksen yliopettaja Oulun ammattikorkeakoulusta ja terveystieteiden tohtori. Hän tutkii laajasti erilaisten hyvinvointivalmennusten ja ohjauksen vaikuttavuutta lasten, nuorten ja heidän perheidensä hyvinvointiin. Tavoitteena kehittää ohjausmenetelmiä ja edistää lasten ja nuorten hyvinvointia.

Ville Kukkurainen työskentelee Nuorten Reviireillä -toiminnassa Nuorten Palvelu ry:llä. Työn puolesta nuorten hyvinvoinnin edistämistä erilaisissa ympäristöissä. Digitaalisen maailman kokemusasiantuntija ja massakuluttaja. Toimii myös vapaaehtoisena Diginuoret ry:ssä kokemusasiantuntijana.

Terhi Mustonen on psykologi ja tutkija, jota kiinnostaa teknologian vaikutus ihmisen käyttäytymiseen ja hyvinvointiin. Hän johtaa ongelmallisen digitaalisen pelaamisen Digipelirajat'on-hanketta Sosiaalipedagogiikan säätiössä.

Soila Kuuluvainen on psykologian tutkijatohtori, joka väitteli Helsingin yliopiston kognitiivisen aivotutkimuksen yksiköstä jouluna 2016. Seuraavana vuonna hän kirjoitti yhdessä Terhi Mustosen kanssa digipelaamisen eri puolia käsittelevän katsauksen Digipelirajat'on-hankkeeseen.

Heli Rantanen toimii pelikasvattajana kehittäen samalla digitaalista nuorisotyötä ja verkkovälitteistä vapaaehtoisuutta. Vapaa-ajallaan Heli puuhailee pelaamisen, pelinkehityksen ja graafisen suunnittelun parissa.

Sanna Hyväri on yhteisöpedagogi (AMK), joka on erikoistunut digitaaliseen nuorisotyöhön ja somekasvatukseen. Hän tuottaa toiminnallisuuksia tapahtumiin ja hänen intohimona pyörii pelitaide.

Tanja Sihvonen on media- ja pelitutkija, ja hän työskentelee viestintätieteiden professorina Vaasan yliopistossa. Hänen tutkimuksensa käsittelee roolipelejä, pelistriimausta, algoritmista kulttuuria ja digitaalisten teknologioiden käyttöä.





Ville Nikander on Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin pääaineopiskelija ja peliyhdistys PANA ry:n puheenjohtaja. Hänen valmisteilla oleva tutkimuksensa käsittelee pelien virtuaaliesineitä ja niihin liittyvää uhkapelaamista.

Niko Männikkö on koulutukseltaan terveystieteiden tohtori ja toimii projektikoordinaattorina ja tutkijatohtorina. Hänen tutkimuksensa käsittelee digilaitteiden ja -sovellusten ongelmallisen käytön piirteitä ja niiden yhteyksiä ihmisen psyykkiseen, sosiaaliseen ja fyysiseen terveyteen.

Tiina Arpola työskentelee TKI-asiantuntijana Savonia-ammattikorkeakoulussa soveltavan hyvinvointiteknologian painoalalla. Tiina koordinoi kansallista Games For Health Finland -verkostoa, jonka puitteissa hän järjestää uusien sovelluksien ja pelien kehitystapahtumia, joissa terveydenhuolto kohtaa pelintekijöitä.

Heidi Parisod on terveydenhoitaja, terveystieteiden tohtori ja tutkija, joka on kiinnostunut pelien mahdollisuuksista terveyden edistämisessä. Väitöskirjassaan hän tarkasteli terveyspelejä, ja erityisesti väitöskirjassa kehitettyä Fume-peliä, nuorten tupakoimattomuutta tukevan terveysohjauksen menetelmänä.

Anni Pakarinen on sairaanhoitaja ja terveystieteiden tohtori, jonka väitöskirjatutkimuksen aikana kehitettiin lapsiperheiden hyvinvointia edistävä sovellus lastenneuvolakäyttöön. Anni työskentelee suunnittelijana Supli ry:n Stepping-hankkeessa, jossa kehitetään mobiilisovellusta uusperhevalmennukseen.

Mirka Tukia on Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry:n toiminnanjohtaja. Liitto toimii suomalaisen kilpapeliurheilun keskusjärjestönä, tehtävänään kehittää ja tuoda esiin elektronista urheilua sekä jäsenistönsä toimintaa.

Riikka Sinisalo ja **Essi Prykäri** ovat pelien opetuskäytöstä kiinnostuneita informaatikkoja Lahden ammattikorkeakoulusta.

Anna Kaija on videopelibloggaaja, joka kirjoittaa Level up! -blogissaan japanilaisista roolipeleistä ja aikuisten pelaajien elämäntyylistä.

Myös osa toimituskunnan jäsenistä on kirjoittanut kirjaan.

Toimituskunta

Tommi Tossavainen toimii Kansallisessa audiovisuaalisessa instituutissa mediakasvatuksen suunnittelijana. Tommi edistää tavoitteellista pelikasvatusta kansallisesti ja kansainvälisesti, sekä koordinoi marraskuisin vietettävää Peliviikkoa. Tommi on toiminut tämän kirjan päätoimittajana ja taittajana.

Aino Harvola toimii EHYT ry:ssä koulutussuunnittelijana ja pelikasvatuksen asiantuntijana. Aino on perehtynyt työssään erityisesti lasten ja nuorten pelaamisen kulttuureihin, pelihaittojen ehkäisyyn sekä kodin ja koulun pelikasvatuksellisiin kysymyksiin. Aino kehittää ja koordinoi Pelitaito-koulutuksia, joiden kautta kohdataan vuosittain tuhansia ala- ja yläkoulun oppilaita sekä lasten ja nuorten kasvatusvastuussa olevia aikuisia.

Ville Sohn työskentelee Kansallisessa audiovisuaalisessa instituutissa ja vastaa kuvaohjelmien ikärajajärjestelmästä. Ville on osallistunut Peliviikon suunnitteluun useana vuotena. Villeä kiinnostaa erityisesti pelien tuomat mahdollisuudet oppimiselle ja hän on suunnitellut pelimäisiä kohteita Tiedekeskus Heurekaan.

Heikki Marjomaa on pelitoiminnan ja digitaalisten kulttuurien koordinoiva asiantuntija Helsingin kaupunginkirjastosta. Hänen näkökulmansa peleihin ja pelikasvatukseen on usein kulttuuri-, tarina- tai sisältöpainotteinen. Heikki kehittää kirjastojen peliasioita kirjastot.fi:n kautta myös kansallisella tasolla. Heikin tarina- ja kulttuurilähtöistä työtä pelaamisen saralla voi seurata myös kirjastokaistan kanssa yhteistyössä tehtävistä Pelin Paikka LIVE-lähetyksistä.

Mikko Meriläinen on Tampereen yliopiston tutkija, joka on erikoistunut nuorten pelaamiseen ja pelikasvatukseen. Mikko luennoi säännöllisesti ammattilaisille ja vanhemmille, ja on aktiivinen julkinen keskustelija lasten ja nuorten pelaamiseen liittyen. Hän oli mukana toimittamassa myös ensimmäistä Pelikasvattajan käsikirjaa.





Pasi Tuominen on Verken suunnittelija ja vastaa Verken digitaalisiin peleihin liittyvistä toiminnoista. Häntä kiinnostavat erityisesti pelien kulttuuriset, kasvatukselliset ja menetelmälliset puolet. Pasi käy luennoimassa ja työskentelee erilaisissa ohjaus- sekä asiantuntijaryhmissä digitaalisiin peleihin liittyen.

Helmi Korhonen on ongelmalliseen digitaaliseen pelaamiseen sekä pelaamiseen liittyviin kasvatuskysymyksiin perehtynyt yhteisöpedagogi. Hän on toiminut eri-ikäisten yhteisöissä liittyen digitaaliseen pelaamiseen ja sosiaalisen median vaikutuksiin nuorten elämässä ja työskentelee suunnittelijana ongelmalliseen digitaaliseen pelaamiseen kohdennetussa Digipelirajat'on-hankkeessa Sosiaalipedagogiikan säätiössä.

Pia Göös on pelaamisesta innostunut kirjastotyöläinen. Työssään hän on jo useiden vuosien ajan hyödyntänyt pelaamista ja pelillisyyttä sekä järjestänyt lapsille ja nuorille suunnattua pelitoimintaa. Erityisosaamisalueena kirjastotyössä peli- ja mediakasvatus.

Kiitos lukemisesta!


e-Sport
GAME

Pelikasvattajan käsikirjan odotettu jatko-osa!

Tässä kirjassa kymmenet pelitutkimuksen, pelikasvatuksen ja pelialan asiantuntijat kertovat omista lähtökohdistaan siitä, millaisia tärkeitä kysymyksiä pelaamiseen liittyy juuri nyt!

Tämä kirja auttaa sinua käsittelemään pelejä mediatuotteina, ymmärtämään pelaamisen vaikutuksia ja arvioimaan pelejä kriittisesti yhteiskunnan arvoja heijastavina teoksina.

Tämä kirja on ladattavissa ilmaiseksi osoitteesta:

Pelikasvatus.fi



Yhteisrahoitettu Euroopan unionin Verkkojen Eurooppa -välineestä

ISBN 978-952-68887-5-0