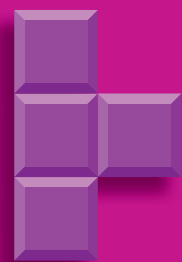
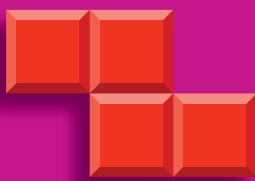


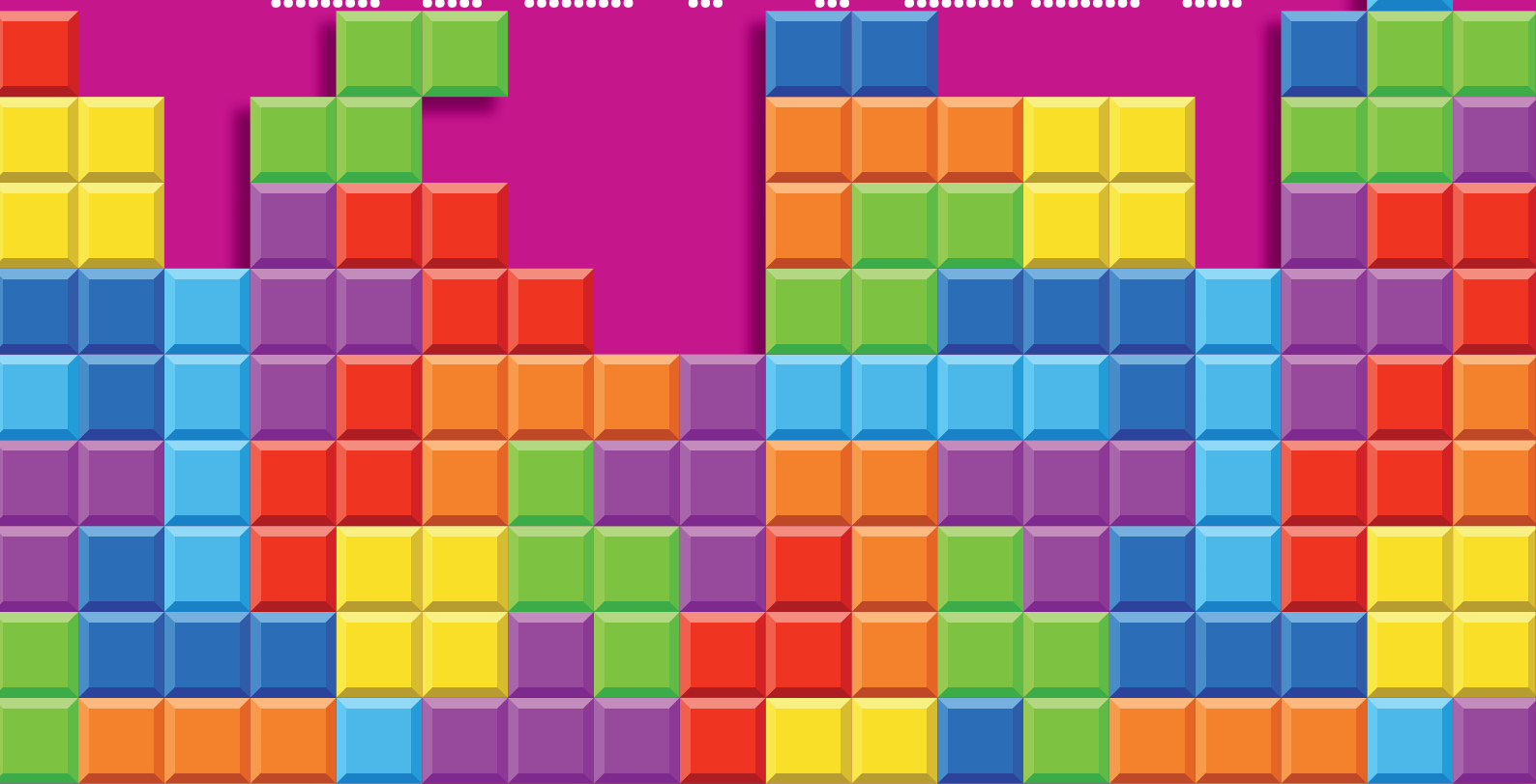
PELIKASVATTAJAN  
KÄSIVARJA

[WWW.PELIKASVATUS.FI](http://WWW.PELIKASVATUS.FI)



SISÄLLYS-

LUETTELO





## TASO I

### Selvitä mistä tässä kirjassa on kyse

6

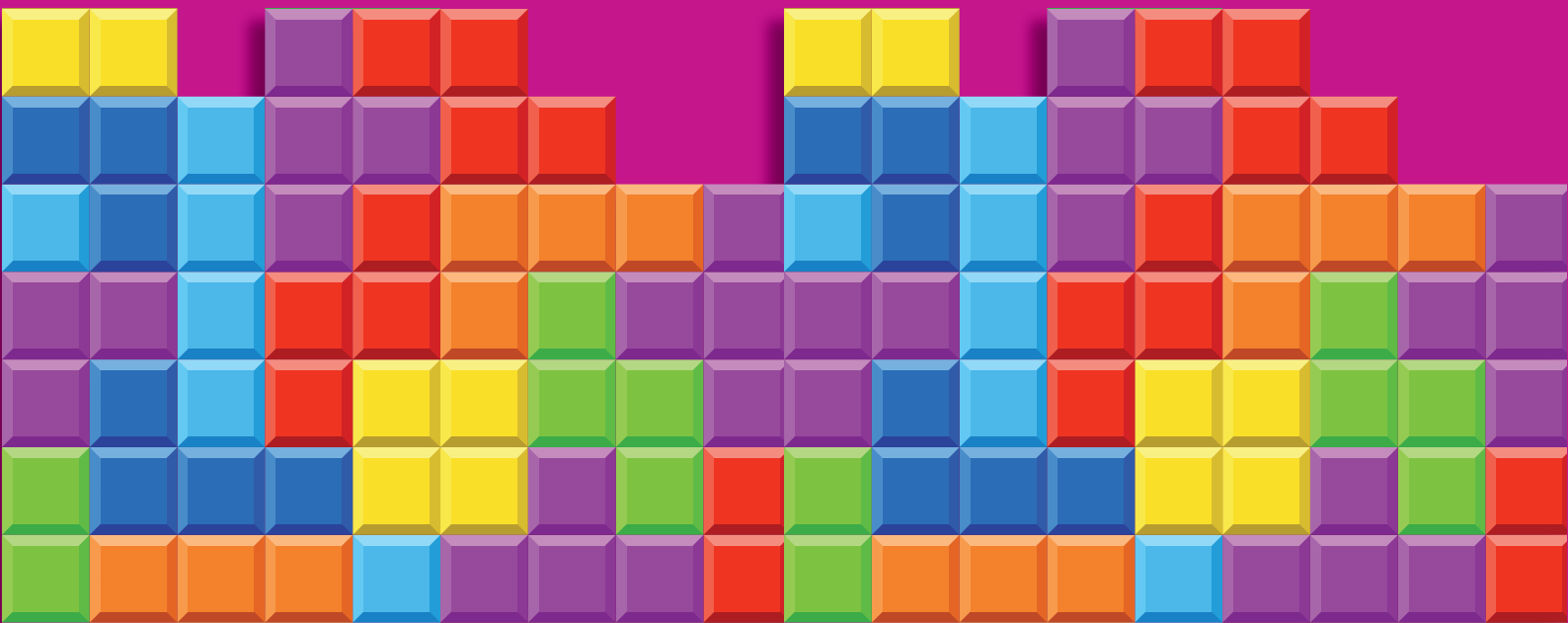
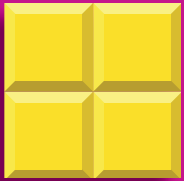
1. JOHDANTO 7
2. MITÄ ON PELIKASVATUS JA MIKSI SITÄ TARVITAAN? 10

## TASO II

### Omaksu pelaamisen perusteet

14

3. PELIT, TEOLLISUUS JA RAHA 15
4. DIGITAALISTEN PELIEN RAKENNUSPALIKAT 19
5. PELEIHIN LIITTYVIÄ KULTTUURI-ILMIÖITÄ 24
6. PELIEN POSITIIVISET VAIKUTUKSET 32
7. PELIEN IKÄRAJOISTA JA SISÄLLÖISTÄ 38

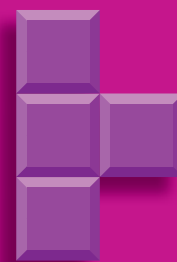


# TASO III

## Sovella teoria käytäntöön

8. PELIT KODIN ARJESSA	45
9. DIGITAALISET PELIT ENNEN KOULUIKÄÄ	55
10. PELIT OPETUSVÄLINEINÄ -TEORIAA JA TUTKIMUSTA	63
11. OPPIMISPELIT	68
12. ESIMERKKI PELILLISESTÄ OPPIMISPROSESSISTA	71
13. PELIT KIRJASTOSSA	76
14. PELIT NUORISOTYÖSSÄ JA RYHMÄTOIMINNASSA	82
15. TERVEYSALAN PELIT JA PELAAMINEN	95

44

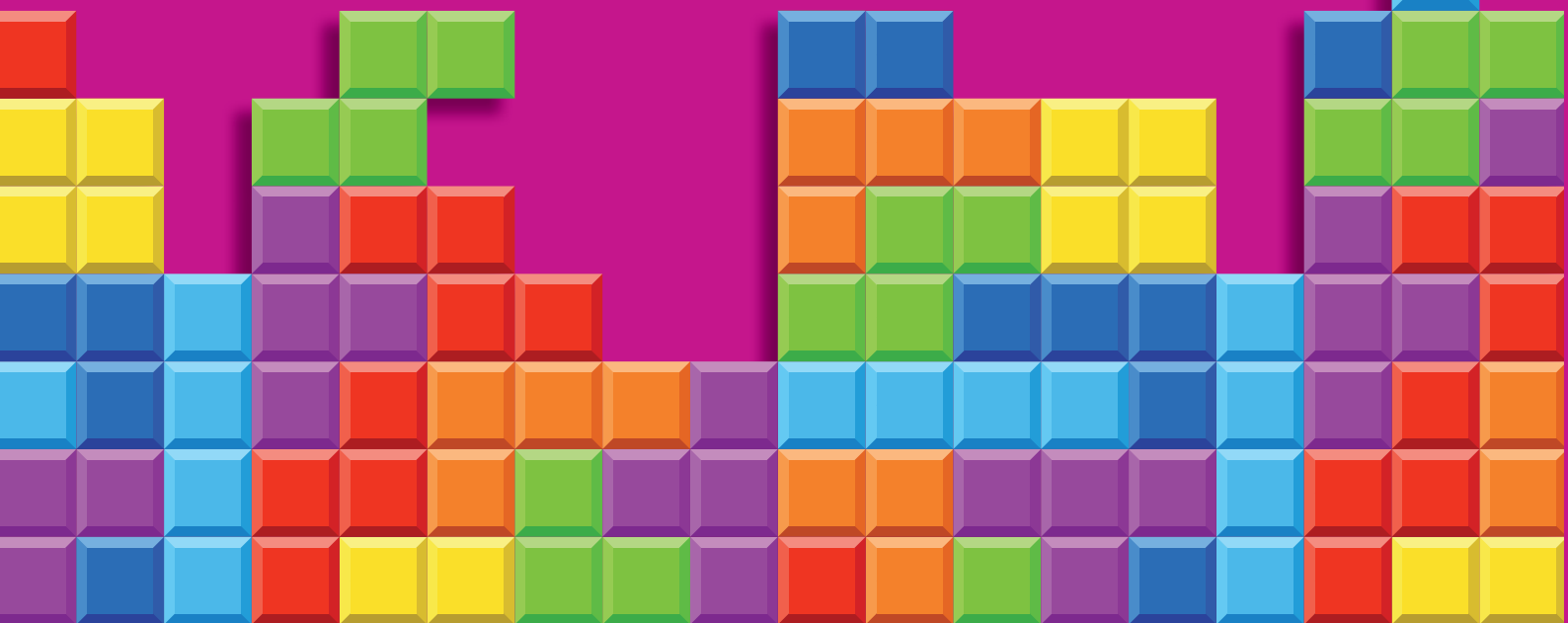


# TASO IV

## Kohtaa pelin haasteet

16. PELIHAITAT JA NIIDEN EHKÄISY	99
17. PELAAMINEN JA FYYSINEN TERVEYS	110
18. PELILLISTÄMINEN	115
19. PELIT, PELAAMINEN JA SUKUPUOLI	118
20. PELIT TULEVAISUUDESSA	122

98





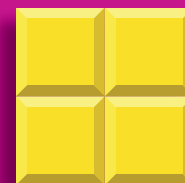
## TASO V

### Treenaa ankarasti

#### TEHTÄVIÄ JA TAPAHTUMIA

ASKARTELUA TIETOKONEEN OSISTA	128
OMAN PELIN SUUNNITTELU	128
PELIARVOSTELUN KIRJOITUS	130
PANEELI JA VÄITTELY PELITEEMASTA	130
VÄITTÄMIÄ DIGITAALISISTA PELEISTÄ	132
PELIT MEDIASSA	133
ESITELMÄ OMASTA PELIHARRASTUKSESTA	134
KOKO PERHEEN PELIPÄIVÄ	134
PELITURNAUS	136

126

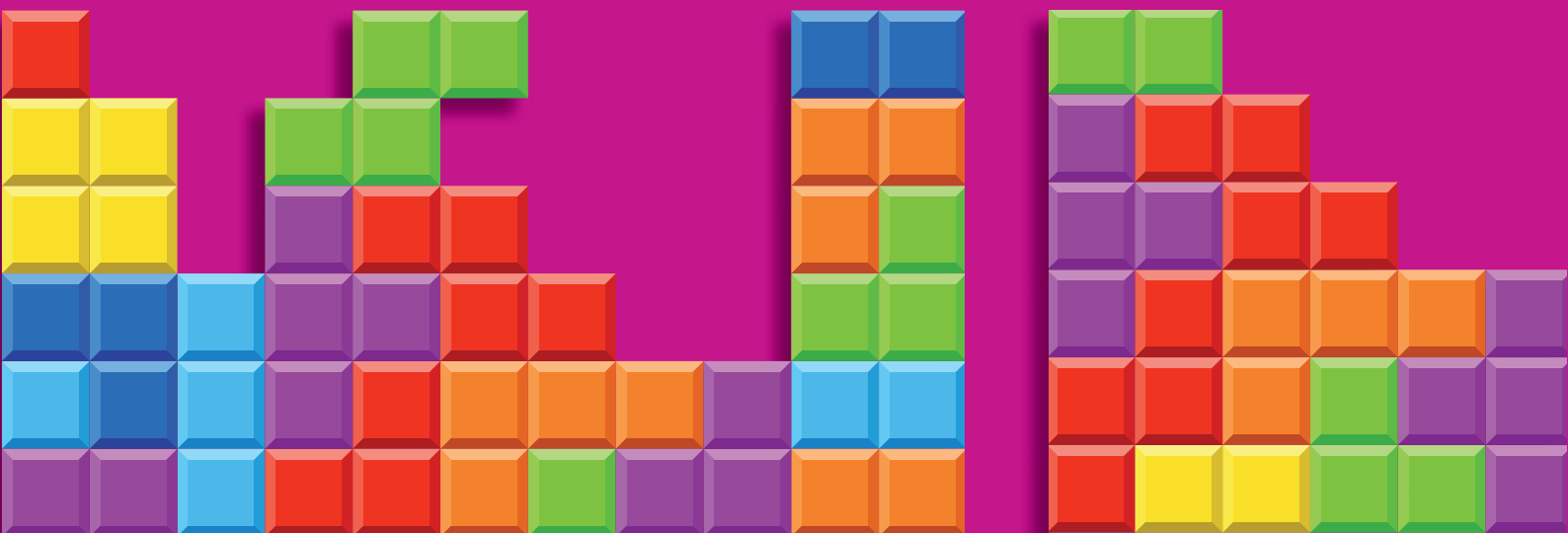


## TASO VI

### Lähteet ja lisää aiheesta

LÄHTEET	139
LINKKEJÄ	146
KIRJOITTAJAT	147

138





# TASO!

SELVITÄ MISTÄ TÄSSÄ KIRJASSA ON KYSE

# 1. Johdanto

**T**ämä kirja on tarkoitettu avuksi kaikenlaisille pelikasvattajille. Sen kohderyhmänä ovat niin vanhemmat, koulut, kirjastot, nuorisotoimet kuin muutkin tahot, jotka kohtaavat lapsia, nuoria ja aikuisia, jotka pelaavat. Kirjan tarkoituksena on antaa asiantuntevaa, tutkimukseen ja kokemukseen pohjautuvaa tietoa siitä, mistä pelaamisessa ja siihen liittyvissä ilmiöissä on kyse.

Käsikirja on kirjoitettu pelaajien, pelintekijöiden, pelikasvattajien, tutkijoiden ja pelihaittojen ehkäisemistyötä tekevien ihmisten yhteistyönä, pyrkien mahdollisimman neutraaliin, asialliseen ja opastavaan lopputulokseen. Pelaamisesta – niin harrastuksena, urheiluna, ammattina kuin potentiaalisena ongelmien lähteenäkin – liikkuu niin paljon ennakkoluuloja, oikeita käsityksiä, vääriä käsityksiä ja ristiriitaisia lausuntoja, että olemme yhdessä halunneet tarjota helposti lähestyttävän opaskirjan, jonka luettuaan ymmärtää mistä pelaamisessa on kyse, miksi se kiinnostaa, miksi se koukuttaa ja miksi se tekee myös paljon hyvää.

Peleinä voidaan pitää kaikkea sellaista vapaaehtoista toimintaa, jossa yhdessä sovittujen sääntöjen kautta tehdään asioita, jotka tuntuvat haastavilta ja mielekkäiltä, ja jossa yleensä on selkeästi havaittava lopputulos. Jotkut haluavat tehdä selkeän eron pelin ja leikin, tai pelin ja urheilun, välille, toisten mielestä ne ovat osa samaa jatkumoa. Tutkimuksellisesta perspektiivistä voidaan katsoa, että esimerkiksi *Monopoli*, *Super Mario Galaxy*, pajatso, hippa ja nyrkkeilyottelu ovat kaikki pelaamisen erilaisia muotoja. Tässä kirjassa keskitymme erityisesti digitaalisiin peleihin, joita voidaan pelata esimerkiksi tietokoneilla, konsoleilla tai älypuhelimilla. Kun puhumme kirjassa »pelaajista», tarkoitamme sillä kaikkia, jotka ainakin joskus pelaavat digitaalisia pelejä, vaikka eivät mieltäisikään itse itseään pelaajiksi.


## Digitaaliset pelit ovat:

- Itsenäisiä kulttuuriteoksia, jotka ovat samanarvoisia elokuvien, musiikin ja kirjallisuuden kanssa
- Suosittu ja hyödyllinen harrastus
- Tarinoita, joissa peli on tarinan välittäjä
- Väline omien tarinoiden ja leikkien luomiseen
- Sosiaalisen vuorovaikutuksen aihe ja alusta
- Intohimon kohde ja persoonallisuuden määrittelyn väline
- Teknologista innovaatiota
- Pelottavien teemojen käsittelyn kanava
- Perhettä yhdistävää toimintaa
- Urheiluväline
- Hyödyllisiä välineitä, esimerkiksi oppimiseen ja liikuntaan

Digitaalinen pelikulttuuri on jatkumoa kaikelle muulle leikille sekä peleille, jotka ovat osana lapsen ja nuoren kasvua yksilöksi sekä vertaisryhmän ja yhteiskunnan jäseneksi. Niitä pelaavat nykyisin niin lapset, nuoret kuin aikuisetkin. Leikit ja pelit kehittävät nuoren sosiaalisia sekä toiminnallisia taitoja ja siten valmentavat kasvuympäristön erilaisiin tilanteisiin ja toimintaan. Lapsi leikkiessään ja myöhemmin sääntöleikkien kautta oppii, miten interaktio muiden kanssa toimii, miten toimitaan osana ryhmää sekä miten kommunikoida ja neuvotella ryhmän keskeisiä sääntöjä ja käytäntöjä. Leikki ja pelit toimivat peilinä itseilmaisulle ja auttavat hahmottamaan ympärillä olevien normistojen sallittuja toimintoja sekä ymmärtämään, mistä käyttäytymissäännöt muodostuvat ja mitä niiden rikkomisesta seuraa. Leikit ja pelit harjoittavat lisäksi motoriikkaa sekä visuaalista ja tilan hahmottamisen kykyä. Yhteiskunnan digitalisoituessa leikit ja pelit ovat laajentuneet tähän ulottuvuuteen ja näin digitaaliset pelit ja leikit digitaalisissa ympäristöissä valmentavat lapsia ja nuoria toimimaan digitaalisissa ympäristöissä, niin opiskelussa kuin myöhemmin työelämässä.

Ihmiskunnalla on pitkät perinteet erilaisissa asioissa kilpailemisessa. Sääntöjä ja kehyksiä erilaisille peleille sekä pelivälineitä on kehitelty iät ajat, sekä lauta-





peleinä että urheilun muotina. Kun historiaa alettiin kirjoittaa muistiin, oli esimerkiksi erilaisia noppapelejä olemassa jo lukemattomia. Vanhimmat meidän päiviimme säilyneet nopat ovat Iranilainen backgammon-peli vuodelta 5000 eaa. Afrikasta on löytynyt kalliokoloja, joissa oletetaan pelatun lukuisilla eri nimillä tunnettua mancala-peliä jo ainakin 500 vuotta aiemmin. Vertailun vuoksi: vanhimpina kirjoitusjärjestelminä pidetään yleisesti sumerien nuolenpääkirjoitusta ja Egyptin hieroglyfejä, jotka molemmat kehittyivät 3000-luvun loppupuolella eaa. Pelit tulivat siis jäädäkseen jo aikoja sitten. Avatkaamme siis silmämme tälle elävälle ja aktiiviselle kulttuurimuodolle, jota ihmiskunta on toteuttanut jo aikakausien ajan.

Seuraavissa luvissa käymme läpi mm. pelikasvatusta, ikärajoja, pelien suunnittelua, pelien ja rahan suhdetta, pelejä opetusvälineinä ja pelejä perheiden arjessa. Artikkelien ohella kirjan loppuosassa on myös tarjolla tehtäviä ja käytännön vinkkejä itsenäiseen peleihin tutustumiseen sekä laaja kirjallisuuslista, josta löytää itselleen sopivaa lisätietoa kustakin kirjan aiheesta. Pelikasvattajan käsikirja ei ole ensimmäinen teos alallaan tässä maassa, joten jatkolukemisen voi aloittaa sujuvasti vaikkapa kirjasta *Mediametkaa Osa 4: Kaikki peliin* (Pentikäinen ym., toim. 2010).

Toivomme tämän kirjan olevan hyödyksi suomalaisille pelikasvattajille, toimenkuvaan katsomatta.

Kirjoittajatiimin puolesta,

J. Tuomas Harviainen  
Mikko Meriläinen  
Tommi Tossavainen

## 2. Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan?

**D**igitaalinen pelaaminen on merkittävä osa tämän päivän kulttuuria ja yhteiskuntaa. Pelejä pelaavat kaiken ikäiset, kaiken aikaa ja kaikkialla. Pelejä ja pelillisyyttä valjastetaan yhä useammin niin opetuksen, liikunnan kuin taiteenkin käyttöön ja peliteollisuudesta povataan yhä enemmän suomalaisen talouden veturia.

Tästä huolimatta pelikasvatus on yhä lapsenkengissään: peleistä puhutaan usein huolinäkökulmasta niin kotona, koulussa kuin julkisessa keskustelussakin, ja rakentava vuoropuhelu puuttuu. Argumentointi on usein mustavalkoista ja ennako-

»PELIT JA SOSIAALINEN MEDIA OVAT SYRJÄYTTÄNEET VANHEMMILLE TUTUMMAN TELEVISION LASTEN JA NUORTEN SUOSITUIMPANA AJANVIETTEENÄ.»

asenteiden voimakkaasti värittämää – pelit ovat varauksetta joko hyvä tai paha, keskustelijasta riippuen. Julkinen keskustelu on osoittanut, että aiheesta puhutaan herkästi ilman riittävästi tietoa ja ymmärrystä.

Pelikasvatukseen liittyy keskeisesti *pelisivistyksen* käsite. Pelisivistys on pelien ja pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärrystä. Sen ytimessä on pelilukutaito, joka pitää sisällään pelien eri osa-alueiden tuntemusta,

kykyä hahmottaa pelaaminen monipuolisena kulttuurisena ilmiönä, tulkita pelien välittämiä viestejä ja tiedostaa pelaamisen rooli nyky-yhteiskunnassa. Pelikasvatus on väline ja tapa tällaisen sivistyksen ja lukutaidon lisäämiseen. Digitaalisen pelaamisen kulttuurisen merkityksen jatkuvasti lisääntyessä myös tarve pelikasvatukselle kasvaa. Pelit ja sosiaalinen media ovat syrjäyttäneet vanhemmille tutumman television lasten ja nuorten ajanvietteenä. Pelikasvatus on merkittävä osa laajempaa mediakasvatuksen kokonaisuutta, jonka tavoitteena on antaa kaikenikäisille valmiuksia toimia osana tämän päivän tietoyhteiskuntaa.

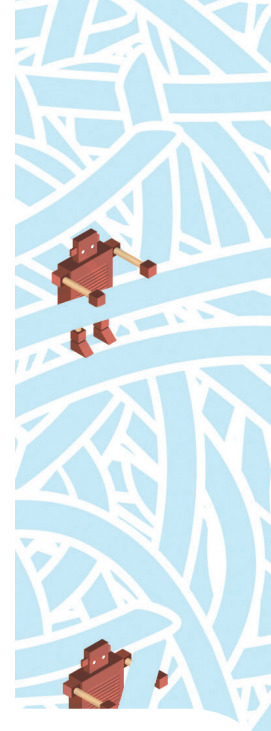







## Kiinnostus on tärkeämpää kuin asiantuntijuus

Pelikasvatuksen maailma voi tuntua alkuun vieraalta ja hankalalta. Pelien kirjo on valtava, ja mikäli pelit eivät ole ennestään tuttuja, voi olla hankalaa löytää tarttumapintaa niiden maailmaan. Pelitarjonnan laajuus on kuitenkin myös voimavara: pelejä on helposti saatavilla ja niihin on helppo tutustua. Pelaamisen luonne mahdollistaa myös monipuolisen kasvatuksen, jossa ääneen pääsevät sekä kasvattaja että kasvatettava. Peleihin tutustuminen yhdessä niitä harrastavan ihmisen kanssa, ikään katsomatta, voi olla molemmille osapuolille valaiseva kokemus. Pelien tarjoamia yhteisiä elämyksiä ei tule niitäkään unohtaa – jaetut kokemukset läheisten kanssa ovat aina tärkeitä, tapahtuivat ne sitten pelin ääressä tai urheilukentällä.







Pelikasvattajana toimiminen ei edellytä laajaa ja yksityiskohtaista peli- ja pelaamiskulttuurin tuntemusta, tai välttämättä edes syvällistä kiinnostusta aiheeseen. Tärkeintä on kiinnostus itse kasvatukseen ja kasvatettavan hyvinvointiin. Erityisesti lapset oppivat peleistä paljon uutta, niin taitoja kuin arvojakin. Kiinnostuksella, keskustelulla ja läsnäololla kasvattaja voi vaikuttaa siihen, miten tätä uutta opittua sisältöä käsitellään ja miten se vaikuttaa.

Pelikasvatuksella voidaan myös ehkäistä pelaamisesta mahdollisesti aiheutuvia haittoja. Mitä nuoremasta lapsesta on kyse, sitä keskeisemmin huoltajan vastuuseen kuuluu lapsen pelitapojen ja tämän pelaamien pelien tunteminen. Lapset tarvitsevat aikuisen apua pelien sisällön suhteen, kuten esimerkiksi pelien tarinoiden synnyttämien kysymysten pohdintaan. Nuorilla sisältökysymyksiä tärkeämmäksi nousee itse pelaaminen esimerkiksi ajankäytön ja elämänhallinnan näkökulmista. Pelihaitoista ja niiden ehkäisystä kerrotaan luvussa 16.

## Pelikasvatus ei katso ikää

Sanana *kasvatus* tuo mieleen toiminnan, joka kohdistuu ainoastaan lapsiin ja nuoriin. Pelikasvatus kattaa kuitenkin huomattavasti laajemman kohderyhmän, ja on syytä muistaa, että pelaajista ja pelien parissa toimijoista valtaosa on aikuisia. Myönteinen ja kestävä pelaamisen ja pelikasvattamisen kulttuuri syntyy kaikkien pelejä käsittelevien tahojen vuorovaikutuksessa, ja niin pelaajilla, pelinkehittäjillä, vanhemmilla kuin ammattikasvattajilla on oma roolinsa.

Pelikulttuuri rakentuu itsestään, mutta sitä voi ja pitää myös rakentaa. Pelaamisen maailmaan mahtuu monenlaisia ilmiötä, sekä hyödyllisiä että haitallisia. Digitaalisen kulttuurin nopeiden muutosten ja räjähdysmäisen kasvun takia ikä ei automaattisesti tarkoita asiantuntijuutta, vaan aikuiset tarvitsevat pelaamisen ja digikulttuurin käsittelyyn apua siinä missä lapsetkin – monesti enemmänkin.



# TASO II

OMAKSU PELAAMISEN PERUSTEET

### 3. Pelit, teollisuus ja raha

**N**ykymuotoinen peliteollisuus syntyi noin 1970-luvun alussa ja alkoi nousta ensimmäisen kerran osaksi isoja teollisuuden aloja 1980-luvun aikana. Suomalaisen peliteollisuuden juuret ovat pitkälti 1980-luvulla kotiutuneiden kotitietokoneiden silloisissa käyttäjissä. Ensimmäisiä kotimaisia pelialan yrityksiä perustettiin 1990-luvun alussa, ja 2000-luvun alusta lähtien peliteollisuus on ollut viihdeteollisuuden nopeimmin kasvava teollisuuden ala. Suomessa peliteollisuus nousi yleiseen tietoisuuteen yritysten kuten Remedyn ja Rovion kaupallisesti hyvin menestyneiden pelien myötä. Toimialaa edustavien järjestöjen Neogamesin ja IGDA Finlandin mukaan peliteollisuus työllistää Suomessa tällä hetkellä 1800 henkeä, ja alalla vallitsee työvoimapula. Viimeisen kolmen vuoden aikana peliteollisuuden työpaikat ovat kasvaneet 800 uudella työpaikalla, ja vuoteen 2020 mennessä IGDA Finland on asettanut tavoitteeksi saada Suomeen 8000 uutta peliteollisuuden työpaikkaa. Liiketoimialana maailmanlaajuinen peliteollisuus on kasvanut viime vuosina noin 39,5 % (CAGR) vuosivauhtia. Peliteollisuuden kokonaisarvo Suomessa vuonna 2011 oli noin 270 miljoonaa euroa ja 2012 noin 350 miljoonaa euroa. Lokakuussa 2013 toteutuneen Supercell-pelilyhtiön enemmistön myynnin myötä arvio vuoden 2013 Suomen peliteollisuuden kokonaisarvosta nousi noin kahteen miljardiin euroon (Neogames, 2013). Peliteollisuuden työalat jakautuvat ydin- ja oheisteollisuuteen, jossa ensimmäinen tarkoittaa työtehtäviä liittyen pelin tekemiseen ja jälkimmäistä käytetään kuvailtaessa sitä teollisuuden alaa, joka liittyy välillisesti pelien tekemiseen tai laajemmin pelikulttuuriin. Pelien tekemiseen liittyviä prosesseja kuvataan tarkemmin luvussa 4.

Oheisteollisuuden alalle on muodostunut erilaisia työllistymisen mahdollisuuksia. Kilpapelit- sekä lanitapahtumissa on tarvetta esimerkiksi tapahtumanjärjestämisen osaamiselle ja kilpailutoimitsijoille kuten tuomareille ja selostajille. Maailmanlaajuisesti on olemassa jo kilpapelaaajia, joiden ammattina on pelata kilpaurheilumaisesti digitaalisia pelejä. Kilpapelaaaminen eli eSports-kulttuuri on rantautunut Suomeen, ja kilpapelaaajien määrän voidaan olettaa jatkossa lisääntyvän. Erilaisissa pelitapahtumissa tarvitaan lisäksi median tuottamiseen keskittyneitä toimijoita ylläpitämään tapahtumien ja kilpailujen verkkosivustoja tai verkkoliikennettä, jotka tukevat erilaisten media-alan ammattilaisten työmahdollisuuksia. Peleistä ja pelaamisesta liittyvään uutisointiin on muodostunut oma journalismin osio ja pelit sekä pelaaminen näkyvät lisäksi perinteisissäkin sanomalehdissä ja televisiossa. Esimerkiksi Ruotsissa perinteiset sanomalehdet ovat ottaneet osaksi lehden urheilusisältöä kilpapelitulosten julkaisemisen. Pelien arvostelijoita sekä laiteistouutisia tuotetaan omilla lehdillä sekä verkkotoimituksissa. Tämän lisäksi internetissä on valtavasti blogeja, streamauspalveluita ja keskustelupalstoja, jotka ovat keskittyneet pelikulttuuristen sisältöjen tarkasteluun. Osa näistä palstoista on harrastajien ylläpitämiä ja osa toimii kaupallisesti, työllistäen niin sisällöntuottajia kuin tietoteknisiä osaajia.

»MAAILMANLAAJUINEN PELITEOLLISUUS ON KASVANUT VIIME VUOSINA NOIN 25 % VUOSIVAUHTIA.»

## Kuluttaminen, oheistuotteet ja oikea raha

Peleissä oleva omaisuus on omistajalleen hyvin samanlainen asia kuin fyysisen esineen omistaminen, ja se voi tehdä pelikokemuksesta paljon nautittavamman. Monet virtuaaliesineet mahdollistavat paremman menestymisen pelissä tai voivat avata aivan uusia sisältöjä. Osa näistä ominaisuuksista hankitaan todellisella rahalla. Pelaajat myös myyvät virtuaalista omaisuutta toisilleen oikealla rahalla, sekä joidenkin pelien omilla kaupoilla että verkkohuuto-kaupparyitysten kautta. Tätä toimintaa kutsutaan kansainvälisesti







»MONI MEISTÄ OSTAA KATOAVIA ELÄMYKSIÄ, KUTEN VAIKKAPA KONSERTTILIPPUJA TAI HOTELLIMAJOITUKSEN. NIIHIN VERRATTUNA DIGITAALINEN ESINE PELISSÄ, JOSTA PITÄÄ, ON PALJON PYSYVÄMPI.»

nimellä »real money trade», lyhyemmin RMT. Virtuaalisessa kaupankäynnissä on samankaltaisia vaaroja kuin muussakin kaupanteossa, eli huijatuksi voi joutua, mutta fiksumusti tehtyä RMT-hankintaa ei kasvattajan kannata pitää sen kummallisempaan asiana kuin muutakaan ostosta. Vasta jos ostamisesta tulee taloudellisia hankaluuksia tai pakonomaista, siitä on syytä huolestua.

Kasvattajia ovat 2010-luvulla huolestuttaneet ns. Free to Play -verkko- ja mobiilipelit, jotka ovat periaatteessa ilmaisia, mutta pitemmän päälle pyrkivät houkuttelemaan pelaajansa käyttämään niihin rahaa. Kyseessä on toki tavallinen pyrkimys liiketoimintaan, mutta se saa välillä myös epäterveitä muotoja. Samalla

kannattaa muistaa, että kaikki ilmaisapelit eivät toimi tällä logiikalla, vaan saattavat olla paljonkin pelattuina vain harmitonta, jopa opettavaista, viihdettä. Siksi on hyvä perehtyä aiheeseen kunnolla, varsinkin jos perheessä tapahtuu kevyiden, vain vähäistä panostusta vaativien pelien (ns. casual games) tai Free to Play (F2P) -pelien runsasta käyttöä, johon liittyy rahalii-

kennettä (Hamari & Lehdonvirta, 2010; Hamari & Järvinen, 2011; Paavilainen ym., 2013). Perusteita voi lukea esimerkiksi Jesper Juulin hyvin selkeästä kirjasta *Casual Games* (2011), joka on tosin ajalta ennen tämän hetken suuria hittejä kuten *Angry Birds* -sarja, *Clash of Clans* tai *Candy Crush Saga*. Pelien, rahan ja lasten suhteesta fiksujen vanhempien on hyvä vilkaista muutamaa neutraalia mutta kriittistä tekstiä. Siihen soveltuvat vaikkapa Ramin Shokrizaden blogikirjoitukset (esim. 2013a, 2013b). On hyvä kuitenkin huomata, että tutkimusten mukaan oikean rahan käyttö virtuaaliomaisuuteen ei ole välttämättä mitenkään outoa tai epätervettä – moni meistä ostaa katoavia elämyksiä, kuten vaikkapa konserttilippuja tai hotellimajoituksen. Niihin verrattuna digitaalinen esine pelissä, josta pitää, on paljon pysyvämpi (Castronova, 2005; Lehdonvirta, 2009).

Elokuvien lailla pelitkin synnyttävät oheistuotteita, joita hankkimalla ihmiset osoittavat olevansa pelin faneja. Ei ole poikkeuksellista nähdä jonkun päällä *Minecraft*-hupparia tai *Portal*-paitaa, tai asunnossa *Angry Birds* -tyynyjä. Oheistuotemyynti voi itse asiassa olla monelle pelivalmistajalle oleellinen tulonlähde.





## 4. Digitaalisten pelien rakennuspalikat

**P**elien tekemiseen tarvitaan erilaisia luovan työn osaamisen alueita ja laajan skaalan tuotantotaitoa. Suurten pelien tuottamiseen tarvitaan jopa suurempi tuotantotiimi kuin täysimittaisen Hollywood-elokuvan luomiseen. Toisessa ääripäässä ovat indiepelinkehittäjät, jolloin peli voi syntyä yhden henkilön osaamisen tuloksena.

### Pelisuunnittelu ja ohjelmointi

Pelituotantojen keskeinen ero esimerkiksi elokuvaan on pelien ytimessä oleva interaktiivisuus. Pelisuunnitteluun sisältyy erilaisia osa-alueita, jotka keskeisesti vaikuttavat siihen, koetaanko peli hyväksi vai huonoksi. Kun pelaaja kuvailee hyvää peliä, nousee esille usein se, että esimerkiksi grafiikka, musiikki tai tarina ovat olleet erityisen laadukkaita, koskettavia tai kiinnostavia. Samanaikaisesti pelaaja voi kokea, että pelissä on hyvä tuntuma, loistava kenttäsuunnittelu tai että siinä on erityisen hyvä pelimoottori. Peliä saatetaan kuvailla myös hyvin tasa-painotetuksi. Pelisuunnittelu liittyy keskeisesti juuri näihin tekijöihin. Samaan aikaan tämä osa pelien tekemisestä jää usein näkymättömiin.

Pelimoottorilla usein viitataan siihen osaan pelistä, joka tarvitsee ohjelmoinnin osaamista. Pelimoottori vastaa pelimaailman »luonnonlaeista»: kun pelaaja painaa peliohjaimesta hyppynappia, nousee pelihahmo tietyn verran ilmaan. Pelimoottorilla ja pelisuunnittelulla vaikutetaan myös siihen, mitä käy, jos pelissä käytettävä hahmo osuu johonkin toiseen pelissä olevaan hahmoon – menevätkö hahmot toistensa läpi vai pysähtyykö hahmojen liike muodostaen kokemuksen törmäyksestä? Kun pelihahmo pannaan lyömään miekalla puun näköistä graafista elementtiä, muuttuuko puun tekstuuri rikkonaiseksi ja millainen ääni osumisesta syntyy? Nämä tekijät muodostavat sen osion pelaamisesta, jota luonnehditaan hyväksi tai huonoksi tuntumaksi pelissä.

Tunne pelin huonoudesta voi liittyä lisäksi siihen, että pelin haastavuustaso on liian helppo tai vaikea. Pelisuunnittelulla vaikutetaan siihen, että pelaajan edetessä

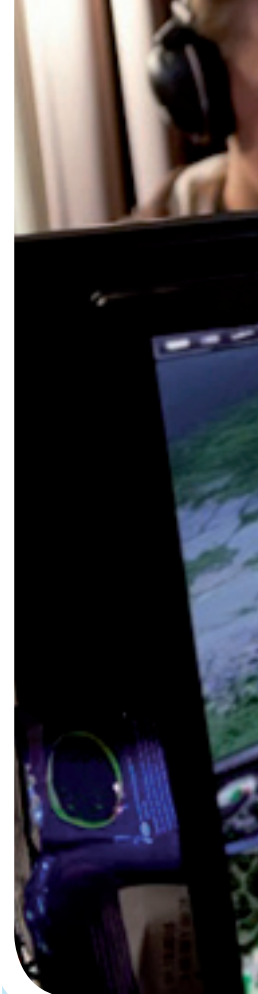
pelissä pelin tuomat haasteet ja pelaajan taidot ovat tasapainossa. Yksinkertainen tapa tähän on antaa pelaajan valita pelin alussa haluamansa vaikeustaso. Pelin ja sen vaikeustason suunnittelulla on keskeinen vaikutus siihen, millaisia kokemuksia peli pelaajalle antaa ja kuinka läheiseksi tai merkittäväksi peli pelaajalle muodostuu. Se on hyvän pelin ja hyvän pelikokemuksen keskeisimpiä tekijöitä.

## Kuvallinen ilmaisu

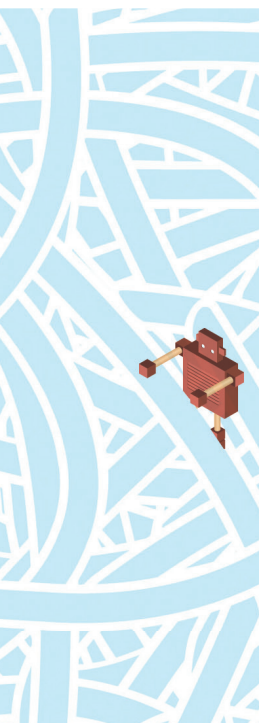
Lähes jokainen peli sisältää graafisia elementtejä. Riippuen pelistä, voidaan tavoitella fotorealistista ilmaisua (esim. *Dear Esther*, *Crysis 3* tai *Battlefield 3*) tai päätyä hyvinkin minimalistisiin ilmaisutapoihin (esim. *Vib Ribbon*). Kuvallisen ilmaisun tyyli voi olla joko tietoinen päätös alleviivata pelin sisältöä tai johtua pelilaitteiston tietyistä rajallisuuksista tai mahdollisuuksista.

Peleissä kuvallinen ilmaisu lähtee liikkeelle usein kynän ja paperin tasolta, joilla aletaan hahmottaa pelin maailmaa, sen tuntua ja siellä liikkuvia hahmoja tai kulkuvälineitä. Pelihahmojen ja maailman rakentamisessa saatetaan käyttää muitakin kuvataiteista tuttuja menetelmiä kuten kuvanveistoa, valokuvausta ja erilaisia maalaustekniikoita. Erityisesti isommissa tuotannoissa pelin suunnittelu etenee luonnoksista tässä vaiheessa konseptitaiteen ja kuvakäsikirjoituksen tekemiseen. Pelituotannossa tätä vaihetta kutsutaan pelisuunnitteluksi tai konseptoinniksi ja tehdystä dokumentista käytetään joko pelikonseptin tai Game Pitch-dokumentin nimeä. Joskus pelituotanto pysähtyy tähän vaiheeseen ja vain osa päätyy lopulliseen tuotantoon saakka.

»SUURTEN PELIEN  
TUOTTAMISEEN TARVITAAN  
JOPA SUUREMPI TUOTANTOTIIMI  
KUIN TÄYSIMITTAISEN  
HOLLYWOOD-ELOKUVAN  
LUOMISEEN.»







Tuotantoon pääsemisen jälkeen kuvallinen ilmaisu liittyy pelissä olevan maailman kuvittamiseen. Kuvien lisäksi peleihin tuotetaan esimerkiksi erilaisia hahmojen animointeja sekä välinäytöksiä (cut-scenes), joiden tehtävänä on kuljettaa pelin tarinaa eteenpäin. Välinäytökset toimivat usein lisäksi pelin eri kenttien välisen lataukseen kuluvan ajan peittämiseen. Kuvalliseen ilmaisuun liittyy usein myös liikemallinnus, eli elävien näyttelijöiden käyttäminen pelihahmojen liikkumisen mallina. Pelien kuvataidetta löytyy hyvin esimerkiksi käyttämällä hakukoneessa hakusanoja »concept art» ja jonkin tietyn pelin nimi.

## Pelimusiikki ja äänisuunnittelu

Peleissä kuvien lisäksi keskeistä ovat äänet ja musiikki. Musiikkia ja äänitehosteita käytetään luomaan peliin tunnelmaa ja vahvistamaan interaktiivisuuden tunnetta. Pelien musiikki on usein sävelletty juuri kyseistä peliä varten, ja kuvallisen ilmaisun tavoin sitä määrittävät sekä käytettävissä olevan laitteiston tekniset mahdollisuudet että pelin sisältö. Musiikin lisäksi peleihin tuotetaan erilaisia taustaääniä luomaan tilan ja ympäristön tunnelmaa – esimerkiksi tuulen huminaa, linnunlaulua tai sateen ropinaa. Äänitehosteilla vahvistetaan lisäksi kokemusta pelin hallinnasta ja siitä, miltä se tuntuu. Kun pelaaja painaa nappia peliohjaimesta, hän näkee hahmon liikkuvan. Samaan aikaan juuri kyseiselle liikkeelle on jokin ääni tai äänitehoste, vaikkapa pomppimisen ääni *Super Mariossa* tai lehtien rapinaa jalkojen alla seikkailupelissä.

Varsinkin uusimmissa peleissä äänisuunnitteluun kuuluu kiinteästi ääninäyttely. Ääninäyttely on vähimmillään sitä, että pelin hahmon erilaiset äännähdykset liikkuaessa on äänitetty. Esimerkiksi *Angry Birds*in possujen ja lintujen äänet on nauhoitettu Rovion kokoushuoneessa ja äänien taustalla ovat pelin eri tekijöiden yritykset äännellä possun tai lintujen ääniä. Toisessa ääripäässä peliä varten taltioidaan tuntikaupalla dialogia, monesti ammattinäyttelijöiden lukemana.





## Käsikirjoitus

Lähes kaikissa peleissä on tarina. Tarinaa edistetään pelin sisällä erilaisten tehtävien, tapahtumien, elokuvallisten välinäytösten ja dialogin avulla. Toisaalta tarina saatetaan rakentaa pelkästään asettamalla pelaaja tietynlaiseen kuvan ja äänen kontekstiin, jolloin pelaajan mielikuvitus luo tilanteeseen tarinan. Isoimmissa pelituotannoissa pelikäsikirjoitusta laatii iso käsikirjoittajatiimi, ja pelien käsikirjoitukset ovat usein kirjan paksuisia. Syy näihin pitkiin käsikirjoituksiin piilee pelien interaktiivisessa luonteessa: siinä missä elokuvan käsikirjoitus on lineaarinen, on peleissä monesti kirjoitettava valmiiksi useita erilaisia tarinan haaroja, vaikka pelaaja ei niihin koskaan pelissä valintojensa vuoksi törmäisikään.

Hahmojen käymä vuoropuhelu on merkittävä osa monen pelin käsikirjoitusta ja pelaajalle syntyvää pelikokemusta. Esimerkiksi *Grand Theft Auto V*-pelissä äänisuunnittelijat kävivät taltioimassa ääninäytteitä ja dialogia aitoihin katujengeihin kuuluvilta henkilöiltä, jotta pelissä esiintyvistä jengiläisistä saataisiin uskottavampia.

Käsikirjoittamisen lisäksi varsinkin tarinapainotteisissa peleissä tarvitaan ohjaajaa tai tuottajaa, joka arvoi kuvakäsikirjoituksenperusteella, miten tarina etenee ja miten esimerkiksi pelin kohtaukset ja animaatiovälikohtaukset leikataan. Isoissa tuotannoissa ohjaajia ja tuottajia on useita projektin eri osa-alueilla, kun taas pienissä tuotannoissa usein pelin ohjaaminen, tuottaminen ja suunnittelu ovat saman henkilön tehtävänä.



## 5. Peleihin liittyviä kulttuuri-ilmiöitä

**K**uten moni muukin kulttuurin tai median muoto, myös pelit kirjoittavat ihmisten mielikuvitusta. Pelit ovatkin laajentuneet kulttuurimuotona oman mediansa ulkopuolelle ja saaneet ympärilleen johdannaisia. Osa johdannaiskulttuureista sulautuu suoraan digitaaliin peleihin, kuten oman sisällön luominen peleihin. Toiset pelien ympärillä olevista kulttuureista hyödyntävät pelejä sellaisenaan tai ammentavat pelistä vain jonkin tietyn osa-alueen.

Peleissä voi viehättää tai liikuttaa sen esittelemä maailma tai pelin kertoma tarina. Jokin pelihahmo saattaa toimia samaistumisen kohteena tai roolimallina tai olla kiinnostava juuri siitä syystä, että ajattelee ja toimii eri lailla kuin pelaaja. Itse pelaamisen ja pelien ulkopuolella merkityksellisyys voi liittyä pelin pelaamisen ohella syntyneeseen sosiaalisuuteen. Tässä sosiaalisen toiminnan kentässä syntyy uudenlaista tarinallisuutta, sisällön tuottamista sekä yhteisöllisyyttä.

Luvussa 4 esitellyissä erilaisissa pelin sisältöjen osa-alueissa on jokaisessa elementtejä, joista on syntynyt omanlaisiaan kulttuurisia oheisilmiöitä, joista tässä luvussa pyritään esittelemään muutamia. Lista ei missään tapauksessa ole kaiken kattava, ja tässäkin esitellyt ilmiöt pyrkivät kuvailemaan ilmiötä yleisellä tasolla. Lisätietoa ja esimerkkejä näiden ilmiöiden luonteesta ja esiintymismuodoista saa hakemalla jokaisen otsikon nimellä erikseen hakukoneella. Hakusanoina voi käyttää joko suomenkielistä nimeä tai sen englanninkielistä vastinetta.

### Fanifiktio

Fanifiktiolla tarkoitetaan yleisesti ottaen fiktiivistä tekstiä, jonka on tuottanut jonkin tietyn pelin tai pelihahmon ihailija. Peleistä tehty fanifiktio on samankaltainen ilmiö kuin muistakin populaarikulttuurin tuotteista tehtävä fanifiktio, ainoastaan ihailun kohde liittyy pelissä esiintyvään maailmaan tai hahmoihin. Fanifiktioon liittyy myös cross-over-fanifiktio, jossa eri peleistä tutut hahmot





esiintyvät samassa maailmassa tai että samassa maailmassa seikkailee hahmoja eri populaarikulttuureista, esimerkiksi kirjoista, peleistä tai elokuvista.

## Cosplay, pukeutuminen pelihahmoiksi

Cosplay, tai cossaus, on lyhenne sanoista »costume play», ja useimmiten se yhdistetään japanilaisen piirroselokuvan ja sarjakuvan, eli animen ja mangan harrastajiin. Lyhyesti tiivistettynä cosplay on esiintymistä pelin, sarjakuvan tai jonkin muun populaarikulttuurin muodon hahmona. Yhä useammin kuitenkin juuri peleistä tutut hahmot ovat olleet inspiraation ja ihailun kohteena. Cosplay-harrastukseen liittyy vahvasti itse tekeminen. Pukuja suunnitellaan usein itse peleistä



tehtyjen havaintojen pohjalta, ja pukujen valmistaminen vaatii usein tunteja ompelua, askartelua ja muuta nikkarointia. Pelihahmot voivat olla esimerkiksi erilaisia ihmis-, eläin- tai muukalaisolentoja, tai vaikkapa robotteja. Cosplay-tapahtumat sijoittuvat usein erilaisten muiden tapahtumien yhteyteen: Suomessa esimerkiksi Ropecon- ja Assembly-tapahtumat keräävät omat Cosplay-tapaamiset. Tapaamisiin liittyy usein kilpailu, joissa osallistujien tulee esiintyä hahmona. Kilpailun voittajaa valittaessa ratkaisee puvun yksityiskohdat ja alkuperäisen vastaavuus sekä kilpailijan esiintyminen hahmon luonteen mukaisesti.

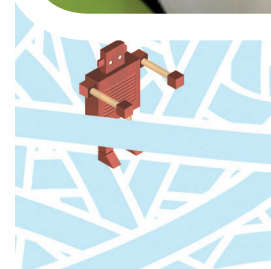
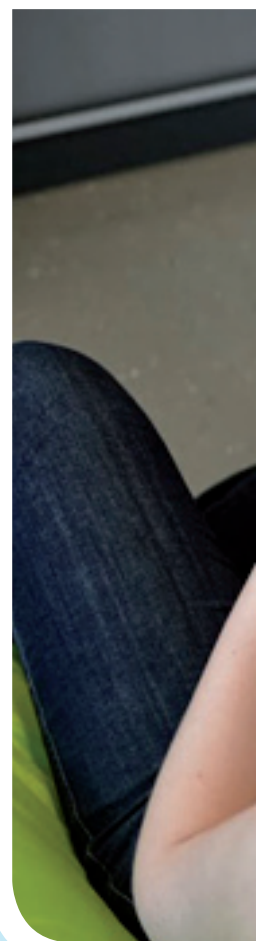
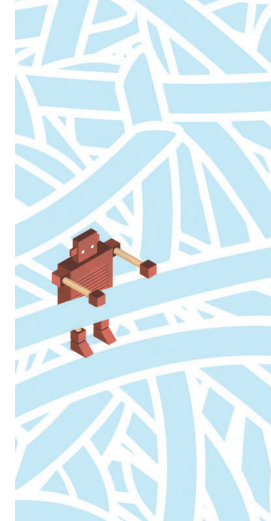
## Machinima

Machinima-sanan on väännös sanoista »machine» ja »cinema». Machinimalla tarkoitetaan erilaisia mediaesityksiä, joiden tuottamiseen on käytetty pääsääntöisesti jotakin 3D- tai pelimoottoria. Machinima voi vaihdella tyyllilajiltaan, ja niiden kesto voi vaihdella hyvin lyhyestä täyspitkiin elokuviin. Samaan tapaan kuin fanifiktiossa, myös machinimassa samassa mediaesityksessä voi seikkailla hahmoja eri populaarikulttuurin lajeista. Machinimalla on tehty lisäksi toisintoja internet-meemeistä, tv-sarjoista tai elokuvista. Machiniman tuottamiseen liittyy samankaltaisia tuotantoprosesseja kuin elokuvaan kuten käsikirjoittamista, editoimista, jälkikäsitteilyä sekä ohjaamista.

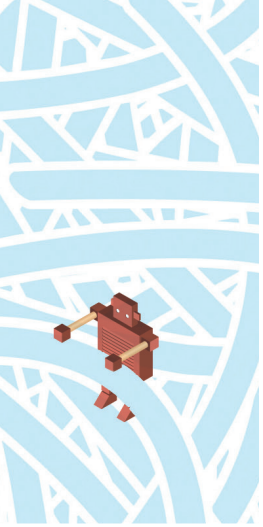
## Pelivideot

Pelaajat taltioivat pelaamisestaan erilaisia mediatalenteita. Ne ovat usein videomuodossa, ja niillä pyritään taltioimaan joko erityisen hyviä suorituksia, hauskoja tai erityisiä tapahtumia tai pelin virheitä. Videoita kutsutaan usein niiden englanninkielisten alkuperäsanojen mukaan ja tässä on niistä muutamia eriteltyinä.

*Let's Play*-videot ovat videotallenteita, joissa pelaaja kommentoi taltioinnin kohteena olevaa pelaamista. Videoissa voi olla yhden tai useamman pelaajan kommentointia, ja niiden sisältö on vaihtelevaa. Joissain videoissa esitellään pelin tai uuden pelipäivityksen ominaisuuksia tai pelaajan kokemuksia peleistä. Niissä voidaan esitellä jotain tiettyä saavutusta tai rakennelmaa, joka pelimaailmaan on rakennettu.







*Walkthrough*-videot sisältävät ohjeita miten pelata jokin tietty peli, pelin kenttä tai osa läpi tai miten saada haltuun jokin harvinainen esine tai kuinka päästä johonkin vaikeasti löydettävään paikkaan.

*Glitch*-videoilla viitataan videoihin, joissa pyritään taltioimaan pelissä esiintyvän poikkeaman aiheuttamaa erikoisuutta. Tilanteet ovat usein pelimoottorin tuottamia vikatiloja ja niistä aiheutuvia, usein koomisia, tilanteita.



## Modaaminen

Modaaminen (modding, mods) liittyy pelikulttuurissa joko pelien tai pelilaitteistojen muokkaamiseen. Pelien muokkaamisella tarkoitetaan yksinkertaisimmillaan sitä, että pelaaja vaihtaa tai muokkaa pelin alkuperäisiä kuva- tai äänitiedostoja. Pelien muokkaamisella voidaan luoda uudenlaisia toimintoja, uusia tarinallisia osuuksia tai dialogivaihtoehtoja. Sisältöjen vaihtamisen ohella modaaminen viittaa usein myös alkuperäisen pelin parantamiseen esimerkiksi grafiikan osalta. Harrastajan näkökulmasta tämä jatkaa siitä, mihin pelin alkuperäinen tekijä lopetti tuodessaan pelin markkinoille. Pidemmälle vietyinä modaaminen on aikaansaanut tilanteita, joissa alkuperäisestä pelistä tehty oma peliversio alkaa elää omaa elämäänsä ja saa oman, ehkä jopa suuremman, käyttäjäkuntansa. Näin on käynyt esimerkiksi kun kaksi *Half-Life*-peliä pelannutta harrastajaa käyttivät hyväkseen *Half-Lifen* pelimootoria ja loivat *Counter-Strike*-pelin.

Pelilaitteistojen modaamisella tarkoitetaan pelien pelaamiseen tarkoitettujen laitteiston ulkonäön tai suorituskyvyn parantamiseen tähtääviä toimenpiteitä. Ulkoasun muokkaus pitää usein sisällään erilaisten valojen, maalausten tai lisäosien lisäämistä. Laitteistojen modauksella voidaan viitata myös siihen, että harrastaja pyrkii erottamaan oman laitteensa muiden laitteista tekemällä siitä muita näyttävämmän.

## Lanit

Lanien nimi juontuu englanninkielisestä sanasta LAN-party, joka viittaa tapahtumaan, jossa joukko ihmisiä kokoontuu yhdessä samaan paikkaan omien tietokoneiden kanssa ja pelaa pelejä lähiverkossa (local area network). Lähiverkossa pelatessa eri tietokoneiden välillä on hyvin pieni vasteaika, mikä toimii alun perin toisena keskeisenä tapahtuman järjestämisen syynä. Keskeisin syy tämänkaltaisten pelitapahtumien järjestämiseen on kuitenkin sosiaalinen. Pelaajat jakavat yhteisen mielenkiinnon kohteen ja haluavat nähdä toisiaan kasvokkain sen parissa.

Suuremmissa laneissa pelaajat osallistuvat turnauksiin ja voivat nauttia oheisohjelmasta. Vaikka painopiste on tietokoneissa, modernit lanit tarjoavat harrastamismahdollisuuksia myös konsolipelaajille, sekä myös esimerkiksi mobiilipe-







laamista ja tanssimattopelejä. Lanit ovat yhteisöllisiä tapahtumia, jotka korostavat varsinkin elektronisen urheilun sosiaalista puolta. Niitä järjestetään ympäri maailmaa. Lanien kesto vaihtelee päivästä useampaan päivään, ja niitä järjestetään erilaisissa kokoonpanoissa aina usean tuhannen isoista laneista muutaman kymmenen osallistujan laneihin. Tämän lisäksi pelaajaporukat järjestävät usein kesämökeillä tai kotona pienimuotoisia ns. mökki- tai kaverilaneja. Suomen suurimmat lanit ovat Helsingissä vuosittain järjestettävät Assembly Summerit. Demotapahtumana vuonna 1992 alkanut Assembly on laajentunut vuosien mittaan myös suureksi pelitapahtumaksi, ja 2013 kesällä »Assyt» keräsivät yhteen jo yli 6500 tietokoneharrastajaa.

Laneihin liittyy kiinteästi myös kilpailullinen pelaaminen, josta on muodostunut erikseen kilpapelaminen, *eSports*.



## Elektroninen urheilu

Elektroninen urheilu (eSports tai e-sports) on kilpaurheilua, joka hyödyntää tietotekniikkaa. Useimmat eSports-pelit ovat tietokoneella tai konsolilla toimivia viihdepelejä. Elektronista urheilua harrastavana voidaan pitää ketä tahansa, joka käyttää tietoteknistä pelilaitetta pelatakseen joko yksin itsensä kehittämiseksi tai toisen henkilön kanssa, lähiverkossa tai internetin yli. Toisen pelaajan mukaan tuominen osaksi peliä tekee pelaamisesta, elektronisen urheilun perspektiivistä katsottuna, kilpaurheilua (SEUL, 2013). Elektronisen urheilun pelit jakautuvat useampaan genreen, aivan kuten pelit yleisemminkin. Vaikka erityisen suosittuja ovat reaaliaikaiset strategiapelit, ensimmäisen persoonan ammunta- ja suuret verkkomonipelit, kilpaurheilua harrastetaan myös esimerkiksi tanssipeleillä.

Esports-kulttuuriin liittyy voimakas samankaltaisuus muihin penkkiurheilun lajeihin. Esports-tapahtumissa pelattuja pelejä seurataan joko paikan päällä katsomosta tai suorana lähetyksenä internetissä. Kilpapeliiä selostaa yksi tai useampi selostaja ja käytävistä peleistä lyödään lisäksi vetoja. Pelatun pelin tallenteita



katsellaan pelien jälkeen ja analysoidaan pelaajien tekemiä valintoja, käydään ns. jälkipeliä. Samoin pelaajia haastatellaan usein peliä ennen ja sen jälkeen. Huippupelaajat ovat usein supertähden asemassa näissä tapahtumissa, ja varsinkin Etelä-Koreassa eSports-kulttuurilla on pitkät perinteet, ja tämän kulttuurilajin ilmiöt ovat siellä selkeimmin näkyvissä.

## Peliblogit ja -wikit

Peliblogeilla viitataan siihen sisällöntuotantoon, joka liittyy pelikulttuuriin ja tuotetaan blogityylisesti joko videona, animaationa tai tekstinä. Blogien tarkoituksina voi olla esitellä tai arvostella erilaisia pelejä, pelivälineitä tai muuta pelaamiseen liittyvää. Niissä voidaan haastatella pelin tekijöitä, ammattipelaajia tai uusien tuotteiden esittelijöitä. Peliwikeissä tuotetaan ja jaetaan yhdessä tietoa pelin hahmoista, tehtävistä ja paikoista. Peliwikit ja -blogit toimivat paitsi peleistä keskustelemisen välineinä, myös keinona tallettaa omia pelimuistoja. Ne ovat suora osa laajaa pelikokemusta. Monille pelaajille niiden lukeminen on lisäksi tapa tavallaan jatkaa pelaamista silloin kun se ei ole muuten mahdollista – esimerkiksi odotettaessa suosituksen pelisarjan seuraavaa osaa ja pohdittaessa, mitä kaikkea se saattaisi sisältää.





## 6. Pelien positiiviset vaikutukset

**P**elaamisella ja leikkimisellä on ollut aina tärkeä rooli erilaisten taitojen opettajana, eivätkä digitaaliset pelit muodosta tässäkään suhteessa poikkeusta. Pelaamisen hyötyjä mietittäessä nostetaan usein esiin varta vasten oppimista ja opiskelua varten laaditut oppimispelit ja simulaatiot, mutta etenkin lapsille ja nuorille suuri osa pelien hyötyvaikutuksista tulee informaalien eli epämuodollisen oppimisen kautta, ei aktiivisesti opiskelemalla. Digitaalisia pelejä löytyy moneen lähtöön, joten ei ole yllättävää, että pelit myös vaativat ja samalla voivat kehittää monipuolisen valikoiman erilaisia taitoja. Positiivisia vaikutuksia arvioitaessa on syytä muistaa, että pelien opettamien taitojen ei ole tarkoitus korvata muuta kautta tulevaa oppimista, vaan tukea ja laajentaa sitä.

### Aivojen aktivoitua

Fyysisten taitojen ja tiedollisen osaamisen kehittämistä pelaamisen avulla on tarkasteltu useissa tutkimuksissa. Tulokset ovat kertoneet monenlaisista hyötyvaikutuksista. Tällaisia ovat esimerkiksi parantunut silmän ja käden koordinaatio, nopeammat reaktioajat sekä kehittynyt tilan hahmotuskyky. Kaikkia näitä taitoja tarvitaan esimerkiksi nopeatempoisissa toiminta- ja taistelupeleissä, jotka tavallsemmin nostetaan esille pelien haitallisia vaikutuksia käsiteltäessä.

Pelaajan on monesti käsiteltävä ja arvioitava suurta määrää informaatiota nopeassa tahdissa. Esimerkiksi toiminta- ja tosiaikastrategiapelit vaativat pelaajaltaan kykyä seuloa jatkuvaa tiedon virtaa, poimia tästä massasta oleelliset osat ja soveltaa niitä välittömästi pelissä tehtävissä päätöksissä. Esimerkiksi *StarCraft 2* -pelin maailman huippupelaajat antavat pelissä joukoilleen toimintakäskyjä jopa 300–400 minuutissa, ja aloittelevatkin pelaajat useita kymmeniä. Tällainen kokonaisuuksien hallintaan ja oleellisen tiedon erotteluun pohjautuva päätöksentekokyky nousee jatkuvasti merkittävämpään asemaan, kun sekä arki-



että työelämässä joudutaan toimimaan yhä enemmän erilaisten medioiden ja tietorakenteiden ympäröimänä.

Pelien aivoja aktivoivat vaikutukset on huomioitu myös terveydenhuollossa. Pelien hyödyntämisestä esimerkiksi vanhustyössä kirjoitetaan tarkemmin tämän oppaan luvussa 16.

## Yhteisöjä yli rajojen

Pelaaminen on sosiaalinen aktiviteetti sekä itse pelien että pelien ympärille rakentuvien yhteisöjen tasolla. Monessa pelissä on mukana merkittävä sosiaalinen komponentti, oli kyseessä sitten Facebook-pelin mahdollisuus jakaa saavutuksensa omalle seinälleen, tai online-roolipelin tuhansien pelaajahahmojen jakama virtuaalimaailma.

Itse peleissä sosiaalisuus konkretisoituu moninpeleissä, joissa pelaaja on vuorovaikutuksessa toisten pelaajien kanssa. Pelejä pelataan niin tuttujen kuin tuntemattomienkin kanssa, ja monesti pelien sisälle muodostuvat pelaajajoukkueet (usein »killat» tai »klaanit») kehittyvät tiiviiksi sosiaalisiksi yhteisöiksi, vaikka pelaajat eivät olisi ennen peliä tunteet toisiaan lainkaan pelin ulkopuolella.

Yhä suurempi osa arkipäivän kommunikaatiosta tapahtuu jossain muodossa internetin välityksellä, jolloin raja pelimaailman ja pelin ulkopuolisen maailman kaveripiireissä voi olla hyvin häilyvä. Raja ei ole myöskään suljettu, vaan usein pelejä pelataan yhdessä reaali maailman kavereiden kanssa, ja vastaavasti pelikavereista voi muodostua myös reaali maailman kavereita. Peleissä myös muodostuu hyviä ystävyysuhteita joita

**»PELIT MAHDOLLISTAVAT  
ARKIELÄMÄN RAJOJEN  
YLITTÄMISEN JA KOKEMUKSET  
JOITA PELAAJA EI  
ARKIELÄMÄSSÄÄN VOISI TAI  
HALUAISI KOKEA.»**



ei arkielämässä välttämättä muodostuisi, johtuen siitä että hyvin monen ikäiset ja taustaiset ihmiset pelaavat yhdessä. Ikähajontaakin riittää: tätä kirjoittaessamme pelaajien keski-ikä on 37 vuotta. Yhteinen harrastus ja jaetut kokemukset sitovat ryhmää yhteen samalla tavalla kuin pelien ulkopuolellakin muodostuneessa porukassa, ja virtuaalinen ympäristö voi mahdollistaa ryhmään kuulumisen myös monille sellaisille, joille se tavallisesti on vaikeaa. Esimerkiksi sosiaalisilta taidoiltaan heikot, kiusatut tai syrjäseuduilla asuvat nuoret voivat saada pelien parista itselleen tärkeitä sosiaalisia kontakteja. Virtuaalinen maailma mahdollistaa myös kulttuurirajojen ylittämisen. Kun yhteistä kieltä – useimmiten englantia – löytyy riittävästi, pelikumppanit voivat olla käytännössä mistä vain, eikä kansallisuudella, äidinkielellä tai ihonvärillä ole väliä.

Ryhmässä toimiminen paitsi vaatii, myös opettaa erilaisia taitoja. Moninpelattavissa peleissä pelaajan on pystyttävä tekemään yhteistyötä ja kommunikoimaan tehokkaasti, jotta ryhmän tavoitteet toteutuisivat, eikä huonosti käyttäytyvä pelaaja löydä kauan peliseuraa. Parhaiten pärjäävät ryhmät, jotka pelaavat hyvin yhteen. Vaikka ryhmätyö voikin tuoda mukanaan myös sosiaalista painetta, se voi toisaalta vastaavasti opettaa vastuunkantamista ryhmän yhteisen edun eteen.

Pelit yhdistävät myönteisesti myös pelin ulkopuolella. Niistä keskustellaan niin kasvotusten kuin verkossakin, ja pelivideot kuten esittelyt, arvostelut ja strategiaoppaat ovat suosittua katsottavaa internetin videopalveluissa. Peliharrastus on merkittävä osa monen aktiivipelaajan identiteettiä, ja yhteisöön kuulumisen tukee oman identiteetin rakentamista ja vahvistamista. Pelaamisen yleisyyden vuoksi kokonaan pelaamattomuus saattaa jopa muodostua sosiaalisesti eristäväksi tekijäksi.

## Elämyksiä, onnistumisia ja pettymyksiä

Pelejä pelataan useimmiten viihteen vuoksi. Pelit ovat monipuolinen kulttuurimuoto, jonka kirjo ulottuu yksinkertaisista pulma- ja ajanvietepeleistä valtaviin tarinallisiin rooli- ja seikkailupelikokonaisuuksiin, ja erilaiset pelit tarjoavat erilaisia palkintoja, elämyksiä ja kokemuksia. Tässä roolissa pelit rinnastuvat esimerkiksi kirjoihin ja elokuviin: ne viihdyttävät, ruokkivat mielikuvitusta ja herättävät







tunteita ja ajatuksia. Fiktiona pelit mahdollistavat arkielämän rajojen ylittämisen ja kokemukset joita pelaaja ei arkielämässään voisi tai haluaisi kokea. Pelien tarinat antavat pelaajan tuntea esimerkiksi surua, pelkoa tai suuttumusta turvallisessa ympäristössä.

Pelit voivat interaktiivisuutensa ansiosta tarjota pelaajalle haasteita ja niiden kautta myös onnistumisen kokemuksia eri tavalla kuin esimerkiksi aiemmin mai-

»PELAAJA ASETTAA  
USEIMMITEN OMAT  
TAVOITTENSA SEN SIIJAAN,  
ETTÄ PYRKISI VASTAAMAAN  
ESIMERKIKSI VANHEMMAN,  
OPETTAJAN TAI VALMENTAJAN  
ODOTUKSIIN.»



nitut kirjat ja elokuvat. Yksinkertainen esimerkki on vaikkapa Pasiassi-pelin läpäisy, jossa pelaaja omalla osaamisellaan voittaa pelin tarjoaman haasteen. Moninpelattavat taas pelit tarjoavat mahdollisuuden sekä kilvoitella toisten pelaajien kanssa paremmuudesta että saavuttaa jaettuja, voimakkaita elämyksiä. Interaktiivisuuden lisäksi nykypäivän pelien visuaalinen loisto voi olla hieno kokemus jo itsessään.

Onnistuminen pelissä tuottaa positiivisia tunteita, jotka puolestaan edistävät ihmisen henkistä hyvinvointia. Myönteisten tunteiden merkittävyyden takia pelien viihdearvoa ei pidä jättää huomiotta – jo se, että pelaaja viihtyy pelin ääressä, voidaan nähdä pelin positiivisena vaikutuksena. Onnistumisen elämysten vastapainona pelaaminen opettaa myös pettymistä, mikä on tärkeää erityisesti nuorimmille pelaajille. Sosiaalinen ympäristö antaa mahdollisuuksia solmia ja käsitellä ystävyysuhteita onnistumisineen ja pettymyksineen. Pelien tarjoamissa tehtävissä epäonnistuminen voi turhauttaa ja suututtaa, mutta samalla tarjoutuu mahdollisuus oppia käsittelemään vastoinkäymisiä. Suurin osa peleistä paitsi rakentuu jatkuville haasteille, myös tarjoaa loputtomasti mahdollisuuksia uudelleen yrittämiseen kunnes haasteet voitetaan.

Pelimaailmaan uppoutuminen ja todellisuuspako nähdään usein yksinomaan negatiivisena tekijänä, vaikka monelle pelaajalle kyseessä on enemmänkin hyvinvointia edistävä ja stressiä vähentävä toiminta. On syytä muistaa, että pelaaminen on vain harvoin tulosvastuullista toimintaa. Pelaaja asettaa useimmiten omat tavoitteensa sen sijaan, että pyrkisi vastaamaan esimerkiksi vanhemman, opettajan tai valmentajan odotuksiin.





Kun pelien käsikirjoituksiin on vuosien mittaan alettu panostaa enemmän, myös pelien potentiaali laajentaa pelaajan maailmankuvaa on lisääntynyt. Pelit voivat haastaa pelaajan esimerkiksi pohtimaan eettisiä kysymyksiä ja tekemään moraalisia valintoja, sekä näyttää pelaajalle tämän omien valintojen seuraukset. Samalla pelit mahdollistavat erilaisten identiteettien kokeilun. Pelin maailmassa voi usein kokeilla erilaisia sosiaalisia rooleja ja luonteenpiirteitä turvallisessa ympäristössä: arkielämän riidanhaastaja voi pelin maailmassa olla keskusteleva ja empaattinen ratkaisija, tai toisin päin.



## 7. Pelien ikärajoista ja sisällöistä

### Kuinka kasvattajan tulisi suhtautua ikärajoihin?

Useimmissa maissa lapsia pyritään suojelemaan lapsen kehitykselle haitallisena pidetyiltä mediasisällöiltä. Haitallisena pidetyt sisällöt liittyvät voimakkaasti siihen kulttuuriin jossa lapset kasvavat. Suomessa haitallisina sisältöinä pidetään mediasisältöjä, joissa kuvataan väkivaltaa, seksiä, päihteiden käyttöä tai jotka ovat pelottavia tai ahdistavia. Näiden sisältöjen saatavuutta rajoitetaan kuvaohjelmailla, joka velvoittaa kaupallisia toimijoita arvioimaan levittämiensä mediatuotteiden haitallisten sisältöjen määrää ja voimakkuutta, sekä tiedottamaan näistä arvioista kuluttajia ikärajamerkinnoilla.

Ikärajojen tavoitteena on yleisellä tasolla suojella lapsia ja nuoria kunnes he ovat valmiita kantamaan valintojensa vaikutukset itse. Mitä vanhempana haitallisten sisältöjen katselemisen tai pelaamisen aloittaa, sitä pienempi on todennäköisyys sille, että ne muodostuvat ongelmaksi jossain vaiheessa elämää. Ongelmalliseksi ikärajojen noudattamisen ja niiden merkityksen sisäistämisen tekee



»MITÄ VANHEMPANA HAITALLISTEN SISÄLTÖJEN KATSELEMISEN TAI PELAAMISEN ALOITTAAN, SITÄ PIENEMPI ON TODENNÄKÖISYYS SILLE, ETTÄ NE MUODOSTUVAT ONGELMAKSI JOSSAIN VAIHEESSA ELÄMÄÄ.»

»VÄKIVALTAISIMMAT PELIT OVAT AINOASTAAN AIKUISILLE SALLITTUJA JA KASVATAJIEN TULEE HUOLEHTIA SIITÄ, ETTÄ LAPSET JA NUORET EIVÄT KULUTA YHTEISKUNNASSA AIKUISILLE SALLITUIKSI TARKOITETTUJA MEDIOITA ENNEN KUIN OVAT RIITTÄVÄN KYPSIÄ KÄSITTELEMÄÄN NIIDEN VÄLITTÄMIÄ VIESTEJÄ.»

kuitenkin se, että kaikille ei aiheudu haittoja ikärajojen noudattamatta jättämisestä.

Lapsen kyky ymmärtää ja tulkita mediaa on riippuvainen sekä emotionaalisisista että kognitiivisista taidoista, jotka kehittyvät iän myötä. Niissä voi kuitenkin olla suuria yksilöllisiä eroja, joten haitallisuusarviointien perusteena käytetään lapsen tyyppistä kehitystä. Omat kokemukset eivät ole

yleistettävissä koskemaan esimerkiksi omia lapsia. Vaikka olisi itse pystynyt nuorena käsittelemään mediassa nähtyjä haitallisia sisältöjä, ei kasvattajan tule sillä perusteella altistaa omaa lasta tai nuorta haitallisille sisällöille.

Faktan ja fiktion erottelukyky on perusedellytys sille, että pystyy ottamaan etäisyyttä liian pelottaviin mediasisältöihin. Tämä kyky kehittyy alle kouluikäisillä lapsilla vähitellen. Koulun aloittanella lapsella on jo enemmän kykyä arvioida ja kyseenalaistaa erilaisia mediasisältöjä, eritellä esimerkiksi syy- ja seuraussuhteita ja arvioida sitä, mikä on oikein ja väärin. Nuoruusikää lähestyttäessä korostuu tarve saada voimakkaita tunnekokemuksia ja jännitystä, mutta oman sietokyvyn rajat yliarvioidaan helposti. Kasvattaja voi auttaa nuorta kohtaamaan mediasisältöjä keskustelemalla ja opettamalla arvioimaan median välittämiä viestejä.

Suomessa on tätä kirjoitettaessa käytössä kaksi samankaltaista ikärajamerkintäjärjestelmää, joista keskitymme tässä yhteydessä pelien ikäluokitusjärjestelmään PEGI:in. PEGI eli Pan European Game Information on eurooppalainen

Tietoa ikärajoista löytät osoitteesta [www.pegi.info](http://www.pegi.info) ja [www.ikarajat.fi](http://www.ikarajat.fi).





luokittelujärjestelmä, jolla arvioidaan pelin sisältöjä. Eurooppalaisena järjestelmänä PEGI sisältää laajemmin eurooppalaisia arvoja ja pelien ikärajojen luokittelussa myös moraaliset ja eettiset sisällöt vaikuttavat pelien ikärajaan. Suomessa esimerkiksi kiroilu ei ole ikärajaperuste, ellei tilanteeseen liity esimerkiksi väkivallan uhkaa.

Ikärajojen tarkoituksena on auttaa kasvattajia valitsemaan lapsen kehitystasolle sopivia mediasisältöjä. Matala ikäraja ei kuitenkaan automaattisesti tarkoita, että mediatuote olisi suunnattu lapsille tai lasta kiinnostava. Korkea ikäraja on aina merkki siitä, että peli sisältää väkivaltaa, seksiä tai muita lapsen kehitykselle haitallisena pidettyjä sisältöjä. Kodeissa ikärajoista voidaan neuvotella lapsen kehitystason mukaisesti, mutta ammattikasvattajaa velvoittaa toiminnassa kuvaohjelmanlaki, jonka mukaan ikärajoja on noudatettava.

Väkivaltaisimmat pelit ovat ainoastaan aikuisille sallittuja ja kasvattajien tulee huolehtia siitä, että lapset ja nuoret eivät kuluta yhteiskunnassa aikuisille sallituiksi tarkoitettuja medioita ennen kuin ovat riittävän kypsiä käsittelemään niiden välittämiä viestejä.

## Kurkistus symbolien taakse

### VÄKIVALTA



Tällä symbolilla merkityt pelit edellyttävät pelaajalta pelin muiden hahmojen satuttamista tai tappamista. Useimmat toimintapelit edellyttävät väkivaltaa, mutta täysin väkivallattomiakin pelejä löytyy. Matalien ikärajojen peleissä tämä voi olla esimerkiksi toisen pelihahmon päälle pomppaamista tasohyppelyssä ja korkeiden ikärajojen peleissä ruumiinosien hidastettua silpomista tai päihden räjähtämistä ammuttaessa. Ikärajojen näkökulmasta vihollisotilaiden tappaminen aiheuttaa yleensä matalamman ikärajan (16) kuin siviilien tappaminen, kiduttaminen ja väkivallalla mässäily (18).





## SEKSI



Seksi peleissä on tyypillisesti peiteltyä ja vähäistä, johtuen siitä että pelien suurin markkina-alue Yhdysvallat, suhtautuu seksiin peleissä kielteisesti. Tämä kuitenkin koskee ainoastaan pelien julkaisijoita ja moniin peleihin on saatavilla pelaajien itse tekemiä muokkauksia, jotka lisäävät peleihin simuloitua seksiä tai poistavat pelihahmoilta vaatteet. Näitä muokkauksia ei ole huomioitu ikärajoissa.

## KAUHU



PEGI-järjestelmässä kauhusymboli annetaan peleille, joiden tarkoitus on pelotella pelaajaa. Viime aikoina markkinoille on tullut esimerkiksi pelejä, joissa ei ole väkivaltaa pelaajan toimesta vaan pelaajan on selviydyttävä hengissä ja välteltävä väkivaltaisia kohtaamisia. Pelkkä kauhu ilman väkivaltaa voi kuitenkin nostaa ikärajan korkeintaan 12 ikävuoteen.

## HUUMEET



Päihteiden käyttö peleissä näyttäytyy lähinnä tupakointina, alkoholin juomisena tai toimintapelien kipulääkkeinä, joilla parannetaan vahingoittunutta hahmoa. Satunnaisesti huumeet ovat osana juonta, esimerkiksi rikollista elämäntapaa kuvaavissa peleissä, joissa huumeita myydään, tuhotaan tai käytetään osana tarinan kerrontaa. Varsinaisia pelejä huumeiden käytöstä tai huumeekaupasta on vain muutamia.

## KIROILU



Suomen lainsäädännössä kiroilu ei ole ikärajaperuste, mutta peleissä ikäraja voi, kansainvälisten käytäntöjen takia, nousta merkittävästi mikäli pelissä on vähänkään kiroilua. Tanssipelien kappaleita saatetaan joutua editoimaan, jotta peli saadaan markkinoille

ikärajalla 12. Mikäli pelissä käytetään esimerkiksi sanoja »fuck» tai »cocksucker», saa peli automaattisesti vähintään ikärajan 16.

## SYRJINTÄ



Peleissä esiintyvistä syrjinnästä ilmoitetaan tällä symbolilla. Syrjintä saattaa ilmentyä tiettyjen kansallisuuksien leimaamisena tai esittämisenä tietyssä valossa. Pelaajalla ei aina ole valinnan vapautta vaan joissain peleissä pelaajan tulee omaksua tietyn osapuolen näkemys asioista. Sotapeleissä vihollinen esitetään tyypillisesti yleistäen ja väheksyen. Joissain roolipeleissä pelaaja voi myös metsästä, orjuuttaa ja myydä ihmisiä.

## UHKAPELAAMINEN



Monet pelit tarjoavat mahdollisuuden uhkapeleihin ja vedonlyöntiin. Näissä peleissä pelataan usein pelin tekijöiden kehittämiä versioita tavallisista korttipeleistä ja panoksena peleissä ovat esimerkiksi pelaajan henki tai raha. Pelit ovat kuitenkin oikeita uhkapelejä helpompia ja niissä on tavallisia pelejä paremmat mahdollisuudet voittoon, jotta pelaajan kiinnostus pelaamiseen ei hiipuisi.

## NETTIPELI



Tämä symboli kertoo siitä, että peliä voi pelata verkossa. Nettipeli-merkintä ei ole varoitus haitallisesta sisällöstä vaan ilmoitus kasvattajalle pelin tarjoamasta mahdollisuudesta pelata muiden pelaajien kanssa. Pelattaessa ihmisten ohjaamia hahmoja vastaan ei voida ennakoida näiden käyttäytymistä. Nuorten pelaamisessa peleissä haukkuminen ja nolaaminen on aikuisten pelaamia pelejä yleisempää.



## Aiheuttaako väkivaltapelien pelaaminen väkivaltaista käytöstä?

Pelien, peliväkivallan ja pelien ulkopuolisen aggressiivisuuden suhdetta on tutkittu viime vuosina paljon, mutta varsin rajallisin tuloksin. Tutkijat jakautuvat suurelta osin kahteen koulukuntaan, joista toinen näkee peliväkivallan ja väkivaltaisen käytöksen välillä syy-seuraussuhteen ja toinen taas ei. Esimerkkeinä voi katsastaa vaikkapa lähinnä »ei»-koulukuntaan kuuluvalta Chris Fergusonilta peräisin olevia julkaisuja, kuten Elson & Ferguson (painossa), tai »kyllä» -ryhmän C.A. Andersonilta (esim. Carnagey & Anderson, 2005). Debatin seurauksena näkemykset ovat toisaalta myös laajentuneet. Esiin on nousut esimerkiksi havainto siitä, että joillakin ihmisillä esiintyvään, peleihin liittyvään aggressioon voi olla syynä pelien kilpailullisuus, ei pelien mahdollisesti sisältämä väkivalta (Adachi & Willoughby, 2011). Pelien etiikkaa tutkineen Miguel Sicartin (2009) tutkimusten mukaan pelaajat eivät myöskään ole ns. moraalisia zombeja, jotka muuttaisivat käytöstään väistämättä heti kun »paha» peli muokkaa heitä. Sen sijaan enemmistö ihmisistä kykenee erottamaan pelien sisäisen, mahdollisesti hyvinkin poikkeavan, moraalikoodiston normaalielämän säännöistä.

Ruotsin mediaviranomainen Statens mediaråd julkaisi vuonna 2012 laajan tutkimuskatsauksen, jossa käytiin läpi 106 empiiristä tutkimusta vuosilta 2000–2011 peliväkivallan ja aggressiivisen käytöksen suhteesta. Katsauksessa ei löydetty syy-seuraussuhdetta digitaalisen väkivallan ja arkielämän väkivaltaisen käytöksen välillä. Katsauksessa todetaan, että vaikka tällaisen suhteen mahdollisuutta ei voida sulkea pois, sen mahdollinen vaikutus on vähäinen verrattuna muihin väkivaltaista käytöstä tutkitusti aiheuttaviin tekijöihin, kuten esimerkiksi rikkinäiseen perhetaustaan (Statens mediaråd 2012).

**»RUOTSIN MEDIAVIRANOMAISEN  
LAAJASSA TUTKIMUSKATSAUKSESSA  
EI LÖYDETTY SYY-SEURAUSSUHDETTA  
DIGITAALISEN VÄKIVALLAN JA  
ARKIELÄMÄN VÄKIVALTAISEN  
KÄYTÖKSEN VÄLILLÄ.»**



# TRISOMI

SOVELLA TEORIA KÄYTÄNTÖÖN



## 8. Pelit kodin arjessa

Seuraavat neljä tapausta ovat fiktiivisiä, mutta perustuvat tositapahtumiin.

### TAPAUS 1: »EI NYT, ISKÄ.»

Tiialla, 16, on konsolipeli kesken olohuoneessa, ja hän istuu sohvalla kuulokkeet korvillaan. Hän huudahtaa innostuneesti joukkueensa tehdessä maalin ja puhuu kuulokemikrofoniin englanniksi. Tiian isä istuu sohvalle Tiian viereen. Hän kommentoi peliä hymyillen, yrittäen aloittaa keskustelua pelaamisesta. Tiia vastaa ennestään tuttuun tapaan »Ei nyt, iskä» ja jatkaa peliään. Timo istuu vielä hetken sohvalla katsoen peliä ja nousee sitten. Tunnin päästä Tiia lopettaa pelaamisen.

### Mitä tapahtuu vanhempien näkökulmasta:

Tiia pelaa konsolilla jääkiekkopeliä ja on uppoutuneena peliin. Kun Timo yrittää osoittaa kiinnostusta ja aloittaa keskustelua, tämä torjutaan toistuvista yrityksistä huolimatta. Vanhemmat ymmärtävät pelaamisen olevan tärkeä harrastus Tiialle, mutta toivoisivat perheen sisäisen vuorovaikutuksen ja viestinnän parantuvan. He päättävät keskustella asiasta illalla, kun perhe syö yhdessä.



### **Mitä tapahtuu Tiian näkökulmasta:**

Tiia voitti eteläkorealaisen joukkuekaverinsa kanssa juuri jatkoajan kansainvälisessä turnauksessa. Pelaajat olivat keskenään puhehyteydessä pelikoneen ja mikrofonien välityksellä, ja Tiia kehui joukkuekaveriaan tämän tekevästä maalista. Tiian isä tuli kesken pelin sohvalle ja kommentoi peliä, mutta kriittisellä pelihetkellä Tiialla ei ollut aikaa keskittyä isän kanssa keskusteluun. Tiian joukkue pelaisi seuraavalla viikolla paikasta turnausjärjestäjän maksamalle matkalle Kanadaan. Hän päätti kertoa mahdollisuudesta vanhemmilleen illallisella.

Ennalta sovitusti Mattilat syövät illalla yhdessä. Tiia kertoo mahdollisuudestaan päästä Kanadaan kisamatkalle pelijoukkueensa kanssa. Vanhemmat suhtautuvat alkuun epäilevästi, mutta innostuvat mahdollisuudesta, kun Tiia selittää mistä on kyse.

### **TAPAUK 2: »IHAN KOHTA!«**

Neljätoistavuotias Maria on pelannut tunnin verkossa suosittua roolipeliä. Marian äiti on laittamassa ruokaa. Kun ruoka on valmista pyytää äiti pelaajaa toistuvasti syömään. Vastaus on joka kerta »Ihan kohta!» tai »Oota hetki!» Hetken hidastelua kuunneltuaan äiti sammuttaa modeemin, koska ruoka jäähtyy pöydässä. Maria saa suunnattoman raivokohauksen, sulkeutuu huoneeseensa ja kieltäytyy syömästä.

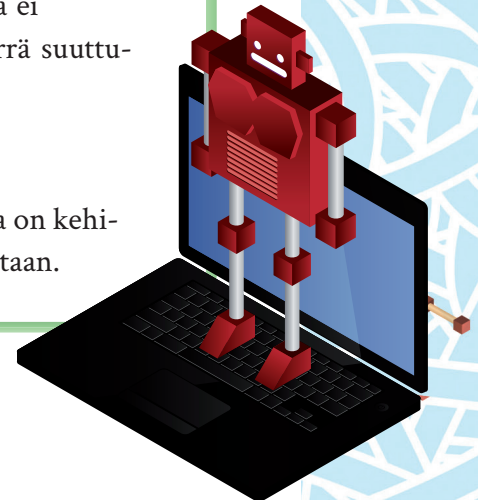
### **Mitä tapahtuu äidin näkökulmasta:**

Maria ei totellut kutsua. Monien pyyntöjen jälkeenkään pelaajaa ei vain kuulunut syömään. Äiti eliminoi häiriötekijän eikä ymmärrä suuttumusta asiasta.

### **Mitä tapahtuu Marian näkökulmasta:**

Maria on pelannut parantajahahmoa verkkoroolipelissä. Hahmoa on kehitetty jo pitkän aikaa, ja Maria on liittynyt pelissä olevaan kiltaan.

**Kilta** on monen pelaajan verkkoroolipelissä pelaajien muodostama joukkue.



Marian hahmo on killan parantaja, jonka tehtävä on parantaa muiden hahmojen kärsimää vahinkoa. Viiden pelaajan kiltta on päättänyt lähteä suorittamaan yli tunnin kestävää tehtävää jonka lopuksi on läpäistävä vaikea lopputaistelu. Taistelu vaatii ryhmän saumatonta yhteistoimintaa, ja sitä on valmisteltu kuuksia.

Jokaisella pelaajalla ja tämän pelaamalla hahmolla on oma roolinsa tehtävässä. Maria pelaa ryhmän ainoaa parantajaa, joten tämän vastuu on suuri: muut pelaajat luottavat parantajaansa ja koko tehtävän onnistuminen riippuu siitä, että Marian hahmon parannusvoimat pitävät muut ryhmän jäsenet hengissä. Yhdessä on tehty jo tunti kovasti töitä ja tehtävän loppu hämöttää. Valitettavasti tehtävään vierähtää hieman arvioitua pidempi aika.

Äidin katkaistessa varoittamatta nettiyhteyden jäävät muut neljä pelaajaa pomotaisteluun ilman parantajaa. Koko ryhmän yhdessä tekemä tunnin työ valuu hukkaan muiden hahmojen kuollessa ilman parantajaansa. Kiltalaiset ovat pelaajalle vihaisia ja Maria erotetaan killasta.

### TAPAUS 3: »@\*#!»

17-vuotiaalla Jussilla on huoneessaan pelikonsoli. Hän on viikko sitten saanut synttäri lahjaksi uuden pelin jota on toivonut hartaasti. Koulusta tultuaan Jussi on painunut usein suoraan pelaamaan. Huoneen ovi on raollaan ja iltasella huoneesta alkaa kuulua voimakasta huutoa ja kiroilua.

#### **Mitä tapahtuu isän näkökulmasta:**

Jussin isä kuulee huutoa ja kiroilua ja ihmettelee, mikä on hätänä. Kenelle Jussi oikein huutaa? Isän mennessä katsomaan mistä on kyse, löytää hän Jussin puimassa nyrkkiä televisiolle. Onkohan pojalla kaikki kunnossa?



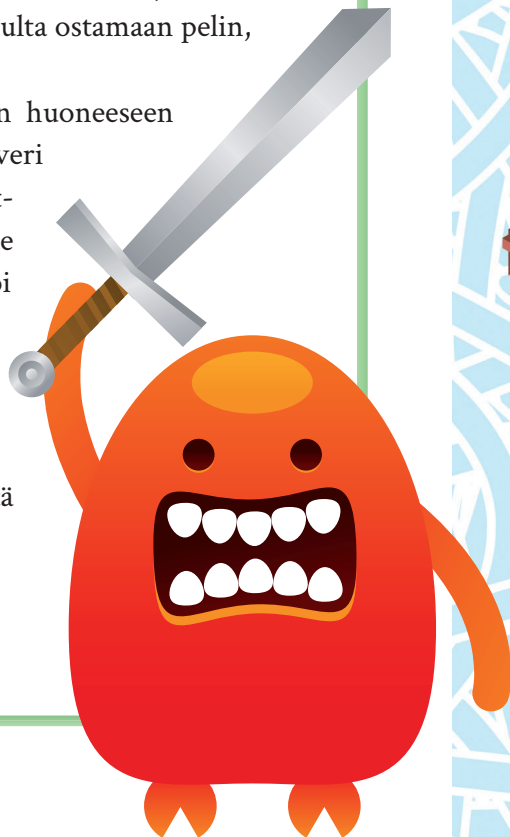
### Mitä tapahtuu Jussin näkokulmasta:

Uusi peli on aivan mahtava! Jussi on pelannut tasaiseen tahtiin pitkin viikkoa, ja pelin juoni alkaa olla loppupäässä. Hyvin kirjoitettu peli pitää otteessaan ja lukuisat juonenkäänteet vievät tarinaa yhä eppisempiin mittasuhteisiin. Peli haastaa jatkuvasti enemmän ja Jussilla tulee hyvä mieli omista taidoistaan, koska hän kokee pelin vaikeaksi mutta pärjää siinä kuitenkin. Pelin tarinassa maailma odottaa pelastamistaan. Pelin loppumetreillä vaikeustaso on armoiton ja Jussi kuoleekin pelissä toistuvasti. Yhtäkkiä isä tulee huoneeseen ja silmäilee Jussia oudosti. Mikähän sitä oikein vaivaa?

### TAPAUK 4: »HERRANJESTAS, MITÄ SINÄ PELAAT?«

Uusi huippusuositettu peli on julkaistu, ja 13-vuotias Petteri haluaa sen. Peli on kuitenkin varustettu PEGI 18 -merkinnällä väkivaltaisen sisältönsä vuoksi, eikä pelikaupan myyjä suostu myymään sitä alaikäiselle Petterille. Petterin syntymäpäivät ovat kuitenkin tulossa pian, ja hän pyytää peliä äidiltään lahjaksi. Äiti hieman arveluttaa pelin hinta. Hän taipuu kuitenkin lopulta ostamaan pelin, kun Petteri kertoo, että peli on jo kaikilla kavereillakin.

Muutamaa päivää myöhemmin äiti sattuu Petterin huoneeseen juuri, kun tämä on pelaamassa uutta peliään. Ruudulla veri ja raajat lentelevät ja kuolevat kirkuvat, kun Petteri tulittaa pelissä vihollisjoukkoa. Äiti on järkyttynyt ja käskää Petteriä lopettamaan pelin välittömästi. Äiti takavarikoi pelin ja palauttaa sen kauppaan, mistä Petteri kiu-kustuu. Myöhemmin koulun vanhempainillassa äiti päivittelee muille vanhemmille, miten hirvittävää materiaalia lapsille tänä päivänä tarjotaan. Hän menee hämilleen, kun eräs vanhemmista ihmettelee, mistä 13-vuotias on saanut käsiinsä alaikäisiltä kielletyn pelin.





### **Mitä tapahtuu äidin näkökulmasta:**

Äidin mielessä pelit ovat lasten puuhaa, eikä hän ole tutustunut pelien ikärajoihin. Tämän takia Petterin uuden pelin raaka väkivalta tulee yllätyksenä. Äiti oli niin järkyttynyt näkemästään, että hankkiutui pelistä saman tien eroon – mistä sitä tietää miten moinen peli lapseen vaikuttaa? Myöhemmin vanhempainillassa äiti purkaa närkästystään pelejä kohtaan, mutta joutuu myöntämään, ettei itse ole tutustunut peliin ennen sen ostamista.

### **Mitä tapahtuu Petterin näkökulmasta:**

Uusi peli on koko koulun ykköspuheenaihe. Monella koulukaverilla on täysi-ikäisiä sisaruksia, jotka ovat ostaneet pelin, ja sen myötä myös Petterin kaverit ovat päässeet pelaamaan sitä. Kaverit hehkuttavat peliä koulussa, ja Petteriä harmittaa, ettei hän pääse osalliseksi. Kun Petteri ei saa itse ostettua peliä, hän luottaa äitinsä puutteelliseen pelitietouteen. Kun äiti lopulta takavarikoi pelin, Petteriä suututtaa: peli jää kesken ja Petteri pelkää saavansa koulussa nynnyn maineen, kun ei saa pelata peliä kotona.

## **Pelit lapsiperheen arjessa**

Edellä mainitun kaltaiset tarinat pelaamisesta ovat tavallisia lapsiperheiden arjessa. Digitaalisia pelejä pidetään usein lasten omana harrastuksena, eikä vanhemmilla ole aina aikaa tai kiinnostusta tutustua niihin. Digitaaliset pelit ovat saattaneet jäädä vieraiksi, mikäli vanhempi kuuluu esimerkiksi ennen 70-lukua syntyneisiin sukupolviin, joilla oli rajoitettu pääsy digitaalisiin peleihin lapsuudessa.

Mediasisällöt, joihin lapsena totutaan, löytävät paikkansa arjessa myös aikuisena. Jos lapsena on katsellut elokuvia ja lukenut kirjoja, on todennäköistä että nauttii elokuvista ja kirjoista myös aikuisena. Jos sen sijaan ei ole lapsena lukenut tai pelannut digitaalisia pelejä, on todennäköisempää ettei niistä aikuisenakaan ole kiinnostunut.

Uusien asioiden oppiminen aikuisena on aina vaikeampaa kuin lapsena. Siksi lapsen pelaamiseen tutustuminen voi aluksi tuntua haastavalta. Uusien taito-

jen oppiminen on kuitenkin rikastuttava kokemus ja vanhemmilta saatu aika ja huomio lapselle tai nuorelle korvaamattoman arvokasta. Mikäli opettelee lapsen pelaamista peleistä perusasiat, on helpompi suhtautua peleistä nouseviin tilanteisiin.

Lapsen pelaamat pelit voivat olla samanlaisia mediatuotteita ja tarinan välittäjiä kuin elokuvat tai kirjat. Jännittäviä tarinoita on parempi katsella tai pelata yhdessä aikuisen kanssa, kuin yksin omassa huoneessa. Pelien tarinat myös herättävät monenlaisia tunteita riemusta ärtymykseen ja turhautumiseen. Pelaajan tunnetiloja kannattaa seurata. Mikäli pelaaja on turhautunut pitkään pelaamisen jälkeenkin, saattaa syy siihen olla jossain muualla.

»OMAN LAPSEN  
PELIHARRASTUSTA VOI  
SEURATA SIINÄ MISSÄ  
URHEILU- TAI SOITTO-  
HARRASTUSTAKIN.»

Lapsen kanssa pelatut pelit lautapeleistä digitaalisiin peleihin ovat mielekästä yhdessä vietettyä aikaa, joka vahvistaa lapsen ja vanhemman välistä vuorovaikutussuhdetta. Yhdessä pelaaminen on monesti hyvin silmiä avaavaa, sillä siinä näkee välittömän syyn lapsen tunnereaktioihin. Yhteinen peli tarjoaa myös hyvän yhteisen keskustelunaiheen. On tärkeää muistaa, että yhdessä kannattaa pelata vaikka itse peli ei vanhempaa niin kiinnostaisikaan. Nuoruusiässä pelien pelaaminen voi muuttua median kuluttamisesta harrastukseksi. Koska nuorella on enemmän aikaa käytettävissään peliharrastukseensa, ei vanhempi voi pysyä tasa-arvoisessa asemassa nuoren kanssa suhteessa peleihin. Vanhemman on hyödyllistä tässä vaiheessa hyväksyä siirtyminen pelikumppanista harrastuksen tukijaksi. Vaikka vanhempi ei enää pysty osallistumaan nuoren peliharrastukseen pelaajana samalla tavalla kuin ennen, voi tämä tukea kuuntelemalla ja keskustelemalla nuoren pelaamisesta ja huolehtimalla ettei pelaaminen pääse vaikuttamaan haitallisesti kodin arkeen.





## Käytännön toimia kotona

Oman lapsen peliharrastusta voi seurata siinä missä urheilu- tai soittoharrastustakin. Vanhempien on hyvä tuntee pelien ikäraajat ja tietää, mitä lapsi pelaa, sillä kaikki pelit eivät ole sopivia kaikenikäisille. Sisältöihin voi tutustua pelaamalla yhdessä lapsen kanssa tai seuraamalla hänen pelaamistaan. Vanhemman ei tarvitse olla pelien asiantuntija, vaan keskeistä on kiinnostus ja aktiivinen ote lapsen pelaamiseen. Yhdessä pelaaminen voi auttaa vanhempaa ymmärtämään paremmin pelejä ja lapsen suhdetta niihin.

Pelaamisesta voi ja kannattaa keskustella vaikka varsinaista huolta ei olisikaan, ja olla avoin myös lapselta tuleville keskustelunavauksille. Vaikka lapset suoriutuvat teknisesti haastavista peleistä, voi pelimaailma nostaa esiin tunteita ja ajatuksia, joista on hyvä keskustella aikuisen kanssa. Vanhemmat voivat myös muistuttaa esimerkiksi käyttäytymisestä nettipeleissä – huono käytös on huonoa käytöstä paikasta riippumatta. Kodin avoin ja keskusteleva ilmapiiri helpottaa myös mahdollisten ongelmatilanteiden käsittelyä.



Pelaaminen on hyvä harrastus ja iso osa pelaamisesta on sosiaalista toimintaa – lasten ja nuorten mielestä parasta pelaamisessa onkin usein nimenomaan kavereiden kanssa pelaaminen. Pelikavereita löytyy myös verkosta ja internetin yhteisöpalvelut tarjoavat paikan sosiaaliseen kanssakäymiseen. Tärkeää kuitenkin on, että pelaajalla on kaverisuhteita ja harrastuksia myös verkon ja pelien ulkopuolella. Mikäli lapsi alkaa vetäytyä liiaksi verkkomaailmaan ja muut harrastukset sekä kaverit jäävät, on tarpeen ottaa asia puheeksi.

Lasten kanssa voi yhdessä laatia sopimuksen pelaamisesta ja tietokoneen käytön säännöistä. Myös perheen aikuisten on hyvä kirjata oma tietokoneen käyttö sopimukseen tasapuolisuuden nimessä. Yhdessä sovittuihin sääntöihin lapsen on helpompi sitoutua. Alempana on esimerkki kodin yhteisistä pelisäännöistä.

Pelaamiselle asetetut selkeät aikataulut ehkäisevät nekin turhia riitoja. Kotona voidaan määritellä, kuinka pitkän jakson saa pelata yhdellä kertaa ja kuinka usein pelataan. Kellon voi asettaa antamaan merkin siitä, milloin peliaika on päättynyt tai milloin on pidettävä tauko. Peliajan loppumisesta on aina hyvä muistuttaa hyvissä ajoin. Etenkin pienempien lasten on vaikea hahmottaa ajan kulumista, ja tällöin tarvitaan vanhempien ohjausta. Pelikoneen lähettyvillä tai internetissä voi pitää pelipäiväkirjaa, johon kirjataan ylös peliaika. Tämä helpottaa seuraamaan koneen ääressä vietettyä aikaa ja siitä on helppo seurata miten pelaamiseen käytetty aika kehittyy. Päiväkirjan tuoma konkretia helpottaa keskustelua.

Erilaisten lapsilukkojen ja esto-ohjelmien avulla vanhemmat voivat rajoittaa lasten pääsyä tietyille nettisivuille, peleihin ja ohjelmiin. Samalla on mahdollista määrittää myös aikarajoituksia koneiden käyttöön. Tietokoneisiin ja pelikonsoleille on tarjolla erilaisia välineitä ja ohjelmia käytön valvontaan. Jos erilaisia rajoituksia asetetaan koneelle, niistä tulee aina kertoa lapsille ja keskustella miksi rajoitukset ovat tarpeen. Vanhemman täytyy muistaa, että lapsillakin on oikeus yksityisyyteen.

»AVOIN JA KESKUSTELEVA  
ILMAPIIRI HELPOTTAA  
KESKUSTELUA MYÖS  
MAHDOLLISISSA  
ONGELMATILANTEISSA.»







### ***Yhteiset pelisäännöt pelaamiselle***

- Peliajat tai yhteiset ruokahetket ovat ajoissa kaikilla tiedossa.
- Poikkeuksellisista tapahtumista kannattaa ilmoittaa reilusti etukäteen ja vaikka moneen kertaan.
- Keskustelkaa miksi pelaaminen tai perheen arkeen liittyvät asiat ovat tärkeitä.
- Sopikaa yhteinen käytäntö tilanteisiin joissa pelaajan tulee lopettaa peli tietyn ajan kuluessa, esimerkiksi puolen tunnin varoitus.
- Verkkopeleissä on täysin hyväksyttävää ja tavallista ilmoittaa pelikavereille, että pitkälle tehtävälle lähteminen ei onnistu juuri nyt tai että joutuu lopettamaan kohta.
- Pelaaminen ei saa vaikuttaa haitallisesti pelaajan velvollisuuksiin, kuten koulutyöhön.
- Vastuu arjen sujuvuudesta on molemmilla.

## Keskusteluaiheita peleistä puhumiseen

### Lasten kanssa

- Mikä on suosikkihahmosi?
- Onko tämä peli pelottava?
- Mikä tässä pelissä on kivaa?
- Mikä tässä pelissä on tavoitteena?
- Mitä pelin tarinassa tapahtuu?
- Mikä tässä pelissä on hyvää?
- Mikä tässä pelissä on vaikeaa?

### Nuorten ja aikuisten kanssa

- Mikä on pelin ikäraja ja minkä takia?
- Millainen henkilö pelin päähenkilö on?
- Kuinka pelissä esitetään vastapuoli?
- Onko kuvaus realistinen?
- Onko päähenkilön toiminta oikeutettua?
- Voiko pelissä edetä ilman väkivaltaa?
- Millaisia nais- ja mieshahmoja pelissä on?
- Onko pelin maailma uskottava?
- Onko pelissä valinnanvapautta?





## 9. Digitaaliset pelit ennen kouluikää

### Pieni lapsi ja digitaalinen pelaaminen

Alle kouluikäisten lasten digitaalinen pelaaminen on kasvavassa määrin osa tämän päivän lasten lapsuutta ja leikkimaailmaa. Peliä voidaan todeta olevan digitaalisen aikakauden leluja ja leikkikenttiä, jotka ansaitsevat tutkijoilta, kasvattajilta ja tietoyhteiskunnan päättäjiltä enemmän huomiota. Arvioita kolmasosa 3–7-vuotiaista lapsista pelaa digitaalisia pelejä, ja esi- ja alkuopetuksen jälkeen pelaaminen näyttää lisääntyvän (Kangas, Lundvall & Sintonen, 2008). Varhaiskasvatustaikäisten lasten mediankäyttöä selvittäneen mediabarometrin mukaan kaikista 0–8-vuotiaista lapsista digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus miltei puolet ja vähintään kerran viikossa kolmannes. Pojat aloittavat pelien säännöllisen pelaamisen



misen nuorempina kuin tytöt ja he myös pelasivat pelejä selvästi useammin kuin tytöt (Suoninen, 2011).

Peleissä lapsia kiehtoo erityisesti interaktiivisuus ja sen myötä tuleva mahdollisuus kontrolliin, haasteisiin ja onnistumisen iloon (Ermi, Mäyrä & Heliö, 2005). Siinä, missä aikuisikäyttäjien enemmistölle interaktiivisuudeksi riittää tilaisuus osallistua puhelinäänestykseen tai lähettää mielipiteensä tekstiviestinä televisioruudulle, uudelle sukupolvelle interaktiivisuus tarkoittaa mahdollisuutta vaikuttaa median sisältöön ja tapahtumiin ja saada suoran vastauksen omiin toimiinsa (Suoninen, 2004). Uusmedian vuorovaikutteisuus tarkoittaa sisältöjen ja reittien valinnan mahdollisuutta, kuvan tai tekstin manipulointia, pelaamista tai ajatusvaihtoa toisten ihmisten kanssa. Tarinan lukija voi muuttua kirjoittajaksi, kuuntelija keskustelijaksi ja katsoja taiteilijaksi (Mustonen, 2001).





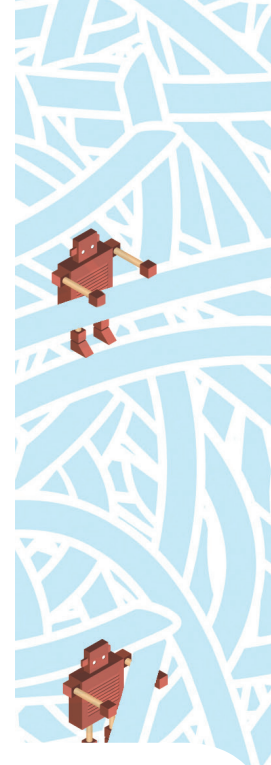
Bergström (1997) toteaa lasten ihastumisen tietokoneisiin ja virtuaalimaailmoihin juontavan juurensa siitä, että tietokoneiden virtuaalitodellisuus sisältää niin monia mahdollisuuksia kaikenlaiseen toimintaan. Virtuaalitodellisuudessa ja tietokoneiden pelimaailmoissa he pääsevät leikkimään, kokeilemaan ja matkustelemaan toisiin maailmoihin, joissa ei tarvitse noudattaa luonnonlakeja ja logiikkaa. Lapsen mielikuvitus voi jatkaa elämäänsä tietokonemaailmassa, ja tietokonemaailma voi avata tien leikkien jatkamiselle.

Lasten peleissä voi olla opetuksellinen aspekti, mutta päätarkoituksellisesti ne on suunniteltu viihdyttämään (Fullerton, Swain & Hoffman, 2004). Vaikka peleillä on tietynlaisia yhteyksiä oppimiseen, ovat pelaaminen ja leikkiminen kuitenkin itsearvoista toimintaa: peliä pelataan sen itsensä takia, yleensä vapaana kaikista hyötyyn tai välineellisyyteen liittyvistä ajatuksista. Ermin, Mäyrän ja Heliön (2005) tutkimuksen mukaan erityisesti pelien muodostamat mielikuvitusmaailmat ovat lapsille tärkeitä. Pelimaailmaa pidetään sitä parempana, mitä enemmän erilaisia mahdollisuuksia se pelaajalle tarjoaa. Kyky erottaa leikki ja kuvitelmat todellisudesta kehittyi jo hyvin varhaisella iällä, ja ehkäpä tärkein fiktiivisten pelimaailmojen ulottuvuus on lasten mielestä niiden tarjoama mahdollisuus kuvitteellisesti tehdä asioita, jotka eivät reaalielämässä ja -maailmassa ole heille mahdollisia.

Varsinkin alle kouluikäiset lapset käyttävät hyvin mielellään sellaisia medioita ja mediasisältöjä, jotka antavat heille mahdollisuuden ensisijaisesti seurustella esimerkiksi muiden perheenjäsenten tai ystävien kanssa. Pelejä pelataan vuorotellen: kun yksi pelaa, toiset neuvovat vieressä ja ongelmat ratkaistaan porukalla. Tällöin mediasisällön viihteellisyys on toissijaista käyttötilanteeseen liittyvän viihtymisen kannalta (Suoninen, 2004). Ermin, Mäyrän ja Heliön (2005) tutkimuksen mukaan lapset useimmiten kokevat pelien olevan viihdettä tai mukava harrastus, jonka pariin saattaa hakeutua etenkin silloin, kun ei keksi muutakaan mukavaa tekemistä. Tällaisissa tilanteissa pelit saattavat korvata kavereiden tilapäisen puuttumisen, mutta julkisuudessa sitkeästi elävä stereotyyppinen kuva yksin pelaavasta ja syrjäytyneestä lapsesta ei näytä vastaavan todellisuutta. Pelejä pelataan varsin usein yhdessä kaverin kanssa, myös yksinpeleiksi tarkoitettuja.

## Digitaaliset pelit lasten leikkimaailmoissa

Median ja pelien sankarihahmot elävät voimakkaasti myös lasten pihaleikeissä ja niiden tarinoita kehitellään omaa mielikuvitusta käyttäen uudenlaisiin seikkailuihin (Salokoski, 2006). Uusitalon, Vehmaksen ja Kupiaisen (2011) tutkimuksen mukaan lasten medialeikit keskittyvät tuttuihin ohjelmiin, peleihin ja fantasia-hahmoihin, ja niissä hyödynnetään mediasisältöjen juonikuvioita ja tapahtumia joko suoraan tai omaan käyttöön muokattuina. Roolien esittämisen lisäksi ohjelmista ja muista mediasisällöistä kumpuavat leluhahmot ovat keskeinen osa lasten leikkejä. Ruhala ja Niinistö (2006) toteavat, etteivät medialeikit välttämättä eroa muista leikeistä, sillä lapset sekoittavat leikkeihinsä elementtejä arjesta, mielikuvituksesta ja mediasta.



»PELIMAAILMAT TARJOAVAT  
HOUKUTTELEVIA LEIKKI-  
MAHDOLLISUUKSIA, JA SIKSI LASTEN  
MAHDOLLISUUKSIA TIETOKONEEN  
KÄYTTÖÖN MYÖS YHTENÄ LEIKIN  
VÄLINEENÄ TULISI KASVATTAJIEN  
KESKUUDESSA POHTIA – EIKÄ VAIN JA  
AINOASTAAN SUOJELU-  
NÄKÖKULMASTA.»



Karimäen (2007) mukaan alle kouluikäisille lapsille interaktiivinen media luo uuden, kiinnostavan ja houkuttelevan leikkiympäristön ja mahdollistaa leikit tietokoneen äärellä. Pelaaminen on lapsille leikkiä. Pelikone, yhtä lailla kuin leikkiä varten järjestetty leikkitalu leluineenkin, voi toimia lapselle leikkiympäristönä. Lapsen elämässä leikki on läsnä koko ajan ja leikki monien muiden lapsen toimintamuotojen kanssa elää lapsen maailmassa rinnakkain, toistensa varassa ja toisiinsa vaikuttaen. Lapset rakentavat leikkinsä mihin tahansa, mihin se heidän mielestään luontevasti soveltuu. Leikin voi siis vallan hyvin rakentaa myös tietokoneen ääreen, jossa se elää lasten keskinäisessä vuorovaikutuksessa. Kalliala (1999) huomauttaa, että digitaalinen peli sinänsä ei välttämättä riitä herättämään lasten kiinnostusta, ja aikuisen sääntöjen mukaan etenevä peli onkin vain leikin lähtökohta.

Medialeikkejä tutkinut Pennanen (2009) kirjoittaa kasvattajien kokevan televisio-ohjelmista ja peleistä sisältöjään saavat medialeikit päiväkodissa usein joko sisällöltään sopimattomiksi tai toimintaa häiritseviksi. Medialeikkien ajatellaan jumittavan lapsia, rajoittavan lasten mielikuvitusta ja vaikuttavan epäsuotuisasti lasten kehitykseen. Lasten näkökulmasta medialeikit taas näyttäytyivät rikkaina sosiaalista vuorovaikutusta vaativina leikkeinä, joissa oli mahdollisuus käsitellä ja tutkia omia mediakokemuksia yhdessä vertaisten kanssa.





## Pelien paikka kasvatuksen kentällä

Pelimaailmat tarjoavat houkuttelevia leikkimahdollisuuksia, ja siksi lasten mahdollisuuksia tietokoneen käyttöön myös yhtenä leikin välineenä tulisi kasvattajien keskuudessa pohtia – eikä vain ja ainoastaan suojelunäkökulmasta. Uusi media on aina koettu pelottavana kasvattajien parissa, ja nyt suuria uhkakuvia luo kehittyvä tietotekniikka ja digitaaliset pelit sen osana. Pienille lapsille media ja digitaalinen pelaaminen sen osana on kuitenkin vain yksi uusi leikkiympäristö, jonka he ottavat ongelmitta haltuunsa ja tekevät median tarinoista leikin kautta omiaan. Digitaalisia pelejä olisikin hyvä tarkastella myös lasten maailmaa ja leikkikulttuuria rikastuttavana tekijänä. Ehkäpä aikuisten kannattaisi avoimemmin lähteä lasten kanssa mukaan seikkailemaan näihin pelimaailmoihin, jotta ymmärtäisimme,





millaisia merkityksiä ja kokemuksia interaktiivisissa pelimaailmoissa seikkailu voi lapselle, ja myös aikuiselle, antaa.

Koska pelaaminen on merkittävä osa tämän päivän lapsuutta, on kasvattajan, esimerkiksi vanhemman tai päivähoidon ammattilaisen, tärkeää olla perillä siitä virtuaalisesta maailmasta, jossa lapset aikaansa kuluttavat. Mitä aikaisemmin avoin keskustelukulttuuri pelaamisesta pienen lapsen kanssa aloitetaan, sitä todennäköisempää on, että tuo avoin suhde jatkuu myös lapsen kasvaessa. Kun aikuisen suhtautuminen lapsen pelaamiseen ja digitaalisiin peleihin on avointa ja kiinnostunutta, on mahdollista keskustella lapsen kanssa pelien sisällöistä, tarinoista, hahmoista ja pelaamiseen liittyvistä säännöistä ja sopimuksista. Avoin ja myönteinen keskustelukulttuuri voi auttaa jo pientäkin lasta pohtimaan pelaamisen rajoja ja sääntöjä, ikärajoja ja muun muassa sitä, mitä kannattaa tehdä, jos kohtaa peleissä jotakin pelottavaa. Vinkkejä keskustelun avaamiseen löytyy tämän kirjan luvusta 8.

Tulipa kerran päiväkodissakin todistettua esimerkki siitä, miten lapset voivat kasvattaa myös vanhempiaan. Eräänä keväänä 4–5-vuotiaat keskustelivat paljon leikeissään pelaamisesta, ja toivat myös usein digitaalisia pelejä päiväkotiin näyttille. Ydin pelien tuomisessa päiväkotiin oli, ei pelaaminen, vaan pelien esittely kavereille sekä niiden sisällöistä keskustelu. Kerran heräsi pohdinta siitä, mitä numero pelin takana tarkoittaa. Yhdessä todettiin sen tarkoittavan pelin ikärajaa. Ikäraja-asia kiinnosti, siitä juteltiin yhdessä lasten kanssa ja pohdittiin, miksi ikärajat on asetettu. Myöhemmin kävi ilmi, että useammassakin kodissa oli tämän jälkeen käyty kasvattavia keskusteluja vanhempien suuntaan siitä, mitä numero pelin takana tarkoittaa – ja että »mää en olis saanut pelata tätä peliä (PEGI-luokituksen mukaan 7 tai 12) vielä kun olen vasta neljä vuotta.»

Sen lisäksi, että lapsi pelaa yksin, sisarustensa tai kavereidensa kanssa, voi digitaalinen pelaaminen voi olla myös perheen yhteinen asia ja ajanviete. Lapset pelaavat mielellään myös vanhempiensa kanssa, ja yhteiseen peliin heittäytyminen antaa myös vanhemmalle mahdollisuuden tutustua lasta kiinnostavaan viihteeseen ja kenties löytää myös uuden, perheen yhteisen, mieluisan harrastuksen. Perinteisen tietokoneella tai pelikonsolin äärellä pelaamisen lisäksi löytyy mitava valikoima vaikkapa liikunta-, tanssi- ja laulupelejä – vaihtoehtoja kyllä löytyy

jokaiseen makuun. Pelien sisällöt näkyvät monin tavoin lasten leikeissä, joten ne antavat aikuiselle mahdollisuuden kurkistaa lapsen maailmaan. Pelien maailmoin voidaan sukeltaa lapsen kanssa myös pelin ulkopuolella ja käsitellä pelien teemoja myös muussa kokemusmaailmassa.

Päiväkotiryhmässä eräs peli oli pitkään ollut kova juttu erityisesti poikien keskuudessa. Pelaamisesta puhuttiin päivittäin, ja pelin hahmot seikkailivat niin vaatteissa, leluissa, unikavereissa kuin leikeissäkin. Yksi pojista ehdotti, että pelistä voisi tehdä käsin kosketeltavan version. Tuumasta toimeen, ja yhdessä ryhmän opettajan kanssa poikaporukka ahersi intensiivisesti viikkotolkulla oman yhteisen lautapelinsä äärellä, askarteli pelialustaa, työsti pelin hahmoja, kehitteli sääntöjä ja ideoi pelin kulkua. Pelin tekemisen äärellä käytiin monet syvälliset keskustelut niin itse pelistä, digitaalisesta pelaamisesta kuin mediatodellisuudesta ylipäätäänkin.

Koska pelien maailma on lasten arjessa läsnä, kaipaa se todellista huomiota ja kiinnostusta vanhemmilta sekä päivähoidon henkilökunnalta. Pelien teemoja voidaan mukaan arkeen: sen sijaan, että aina tarvitsisikaan istua koneen ääressä, voidaan pelien maailmoja, hahmoja ja elementtejä ottaa osaksi jokapäiväistä elämää, leikkejä ja tietoista tarkastelua. Ottamalla digitaaliset pelimaailmat osaksi arkea ja tekemällä niistä yhteisen työstön kautta uudenlaista lasten mediakulttuuria voidaan päästä uudella tavalla kiinni yhteiseen mediatodellisuuteen ja sen pohdiskeluun lasten kanssa.



## 10. Pelit opetusvälineinä – teoriaa ja tutkimusta

**P**elien opetus- ja oppimiskäytöllä on pitkä, arvostettu historia. Ensimmäinen tunnettu selkeästi opetuskäyttöön suunniteltu peli, von Reisswitzien *Kriegspiel*, valmistui 1812 ja »julkaistiin» vuosikymmentä myöhemmin, mutta voimme olettaa että esimerkiksi shakin kaltaisia pelejä on käytetty opettamaan strategista ajattelua jo paljon aiemmin (Keys & Wolfe, 1990). Upseerien eläköityessä ja siirtyessä muihin tehtäviin – perinteisesti kauppaan tai hallintoon – he veivät peleillä harjoittelemi-







sen ajatuksen mukanaan uusille aloilleen. Näin ilmeisesti syntyi nykyinen pelillisen koulutuksen traditio (Lainema, 2003). Opetuspelit kuuluvat kiinteänä osana nykyisten kauppakorkeakoulujen opetussuunnitelmiin ja opetukseen käytetään eri ympäristöissä muillakin aloilla niin lauta-, rooli- kuin digitaalsiakin pelejä.

Kauppatieteiden kentältä tulee myös suurin osa pelillisen oppimisen tutkimuksesta. Toinen suuri tutkimuksen tuottaja ovat eri maiden puolustusvoimat, mutta koulujen osuus alalla on jatkuvassa kasvussa. Tästä johtuen voi helposti tuntua, ettei pelioppimista käsittelevän tutkimuksen julkaisuilla ole juuri mitään tekemistä sen kanssa, oppiiko oma lapsi tai nuori jotakin viihdepeleistä joiden parissa viettää aikaa. Tarjolla on kuitenkin useita teoksia, joista pienellä vaivalla saa kaipaamaansa lisätietoa, johon on osattu soveltaa myös tuon ammattilaiskentän tietoutta. Erinomainen paikka aloittaa on vaikkapa Nicola Whittonin kirja





*Learning with Digital Games* (2009), joka käsittelee tavallisten kaupallisten tai verkossa vapaasti pelattavien pelien hyödyllisyyttä yläaste- ja lukioikäisten kouluopetuksessa. Sen ajatuksia voi vaivatta soveltaa myös muissa ympäristöissä. Klassikoista kannattaa huomioida varsinkin James Paul Geen *What video games have to teach us about learning and literacy* (uusin laitos 2007a), jota luetaan ja sovelletaan laajasti myös muiden kuin pelitutkijoiden ja kasvatustieteilijöiden käytössä. Pelit voivat opettaa myös liikunnallisia asioita, eli ei kannata uskoa myyttiin siitä että pelaajat automaattisesti muuttuisivat sohvaperunoiksi (esim. Holsti ym., 2013).

Ajatus peleistä pelkkänä turhana ajanhukkana on varsin uusi, samoin tapa puhua joistakin peleistä »vakavina», siis opetuskäyttöön sopivina (esim. Abt, 1970). Tosiasiassa peli ei opeta, eikä edes ole oikeastaan enää peli, jos se on täysin vakava (Klabbers, 2009). Jo pitkään on tiedetty, että opettaakseen jotakin tiettyä suunniteltua sisältöä, pelin on oltava tarpeeksi mutta ei liian haastava (Carlson & Misshauk, 1972) ja riittävän mutta ei liian viihdyttävä (Henriksen, 2008). Hyvä opetuspelinä motivoi pelaamaan omalla pelillisyydellään, tarjoaa selkeän, kertautuvan opetussisällön, ja sisältää pelikokemuksen jälkeisen ohjatun purku- ja palautekeskustelun, jolla ohjaaja voi varmistaa, että opittu aines pitää sisällään ainakin/myös sen, mitä opetussuunnitelmassa pelillä halutaan välittää (Whitton, 2009; Harviainen, Lainema & Saarinen, painossa).

Opettaja ei voi luottaa siihen, että peli itsessään olisi tarpeeksi motivoiva opettamaan. Toisin kuin Prensky (2001) väittää, emme voi luottaa pelien tuottamaan piilo-oppimiseen (Whitton, 2009). Meillä ei tosiasiassa ole mitään varmaa käsitystä siitä miten ja mitä peleistä todella opitaan (Klabbers, 2003). Pelilisen opetuksen, kuten muunkin opetuksen, tulee olla ammattitaitoisesti ohjattua. On myös löydettävä ryhmälle sopivia pelejä: huippuluokan grafiik-

»PELILLISTÄ OPPIMISTA ON YLIOPISTOTASOLLA TUTKITTU TAUOTTA YLI 60 VUOTTA JA KRIITTISIMMÄTKIN TULOKSET NÄYTTÄVÄT LUKUISIA POSITIIVISIA PIIRTEITÄ.»



»PELAAMINEN NÄYTTÄÄ ERITYISESTI SOPIVAN OPPIMISEEN SELLAISILLE NUORILLE, JOIDEN ON VAIKEAA KESKITTÄÄ PERINTEISESSÄ KOULUOPETUKSESSA.»



kaan tottuneille nuorille moni oppimispeli näyttää, pienen budjettinsa takia, naurettavalta kaupallisten pelien rinnalla. Vastaavasti ne kaupalliset pelit harvoin soveltuvat opetukseen, koska ne on suunniteltu aivan muuta käyttöä varten. Molemmat esteet ovat kuitenkin voitettavissa, jos opettaja paneutuu välineisiinsä ja miettii, mitä niillä voisi – rajoitustensa puitteissa – välittää (Whitton, 2009). Hankalampi asia on, että jotkut eivät pidä lainkaan pelaamisesta ja monille muille »peli» tarkoittaa lähes automaattisesti kilpailuasetelmaa. Näiden ihmisten opettaminen pelaamalla vaatii erityisiä toimenpiteitä (Harviainen, Lainema & Saarinen, painossa).

Jos peleillä oppiminen on näin vaikeaa, miksi ihmeessä käyttää niitä? Ensimmäinen ja selkein syy on, että vaikka emme tiedä *miten* ne toimivat, me tiedämme *että* ne toimivat tehokkaina opetusvälineinä. Meillä myös on muutamia hyviä arvauksia siitä *miksi* ne toimivat (Gee, 2007a, 2007b). Opettaja, joka ylenkatsoo pelejä pelkkänä viihteenä unohtaa, että niitä on erittäin menestyksekkäästi käytetty opetuksessa jo yli kaksi vuosisataa, todella vaativilla aloilla kuten sodan- ja yrityksenjohdossa (Keys & Wolfe, 1990). Pelillistä oppimista on yliopistotasolla tutkittu tauotta yli 60 vuotta ja kriittisimmätkin tulokset näyttävät lukuisia positiivisia piirteitä. Hyvällä alustuksella ja taitavalla purkamisella lyhyestäkin pelistä saa laadukasta oppimismateriaalia – vaikkapa harjoitteluympäristönä, keskustelun pohjana, tai ankkuroimaan aiemmin opittua.

Pelaaminen näyttää erityisesti sopivan oppimiseen sellaisille nuorille, joiden on vaikeaa keskittyä perinteisessä kouluopetuksessa. Lisäksi se on monista muista mukavampi tapa oppia, vaikka ei parantaisikaan heidän tuloksiaan. Hyvin voimakkaasti pänttäämisorientoituneille pelioppiminen ei ilmeisesti sovi (Hyltoft, 2010). Hyvin harkittu fokus ja riittävä pelissä tapahtuva keskeisen asian huomaa-



maton kertaus auttavat oppimisprosessia, mutta eivät ole välttämättömiä (Henriksen, 2010).

Pelejä on onnistuneesti käytetty opettamaan lähes kaikkia yläkoulu- ja lukiotason aineita (esim. Whitton, 2009; Hyltoft, 2010). Osan niistä kohdalla tarvitaan vain verbaalista ankkurointia, siis sitä että opettaja ja opiskelijat kertaavat yhdessä sanallisesti läpi opetussisältöä pelin jälkeen. Toisissa (käsityö, kotitalous) käytännön harjoitus pelissä opitun teorian soveltamiseksi on tarpeen, mutta sitä voidaan saada myös pelin aikana. Liikuntapelejäkin on jo paljon, ja ne kehittyvät jatkuvasti, mikä mahdollistaa myös kinesteettistä oppimista peleillä (esim. Holsti ym., 2012). Korkeakoulutasolla peleistä on erinomaisia tuloksia mm. erittäin monimutkaisten syy-seuraussuhteiden ja strategisen ajattelun pohdinnan käynnistäjinä (Harviainen & Lainema, 2013). Myös yritykset käyttävät niitä, sekä henkilöstönsä kehittämiseen (Harviainen, 2012) että palveluvalmiuksiensa parantamiseen (Boess, Saakes & Hummels, 2007).

Haasteita pelillisessä oppimisessa on oikeastaan vain kaksi: ensinnäkin, ne vaativat väistämättä opettajalta aikaa ja innostusta paneutua uuteen työmuotoon perinteisen oppikirjaopetuksen lisäksi. Toiseksi, pelillisen oppimisen arvostelu on usein hankalaa. Itse pelisuorituksen arvostelu sellaisenaan, vaikkakin yhä suosittua, antaa epäluotettavia tuloksia (Harviainen, Lainema & Saarinen, painossa). Niin sanottu Serious games -koulukunta, joka on ollut vahvana varsinkin kauppatieteiden pelikoulutuksessa, on yleensä nojannut hyvin perinteiseen, suorituskeskeiseen kriteeristöön mitatessaan oppimistuloksia. Useissa tapauksissa kannattavinta on hyödyntää peliä oppimisympäristönä, aiemmin opitun sisällön turvallisena harjoitus- ja testipaikkana, ja/tai tapana kerrata käytännön kautta. Tarvittava, muihin ryhmiin vertailukelpoinen arviointi voidaan sitten suorittaa esimerkiksi perinteisellä kokeella viimeisen pelikerran jälkeen, reflektiivisillä esseillä, joita tehdään pelikertojen välissä ja jälkeen, tai oppimispäiväkirjoilla joita kirjoitetaan pitkin matkaa.






## 11. Oppimispelit

**M**aailmalla ja Suomessa on paljon opettajia, jotka käyttävät pelejä opetusvälineinä. Monille ovat varmasti tuttuja pelit, joissa keskitytään johonkin selvään tunnin aiheeseen, kuten prepositioiden oppimiseen, yhteenlaskuihin tai kasvien tunnistamiseen. Nykyään kuitenkin löytyy jo paljon pelejä, joilla pystytään tukemaan opetusta ja saamaan aikaan keskustelua aiheesta. Tällaisesta hyvä esimerkki on Suomen Kuntaliiton 2012 julkaisema *Lykkylä*-virtuaalikuntapeli, jossa tehtävänä on yrittää johtaa kuntaa. Lykkylä on hyvä esimerkki opetuspeleistä: sen läpäisemiseen on monta eri mahdollisuutta, ja myös pelissä epäonnistuminen tarjoaa aineksia hyvään keskusteluun.







Jos pelit eivät ole entuudestaan tuttuja, voi niiden opetuskäyttöä tuntua opettajasta alkuun vaikealta tai jopa pelottavalta. Koulujen tietokonekanta voi sekin tuoda omia haasteitaan opetuspelien käyttämiseen. Internetistä löytyy kuitenkin paljon hyviä sivuja, joissa on opastusta pelien käyttöön opetuksessa. Myös eri kustantajat tarjoavat omia digitaalisia pelejään oppikirjojen tueksi. Näihin materiaaleihin tutustumalla opettaja voi tuoda opetukseensa paljon uutta ja lisätä erilaisten oppimistyylien käyttömahdollisuuksia oppilaille.

## Oppimispelit

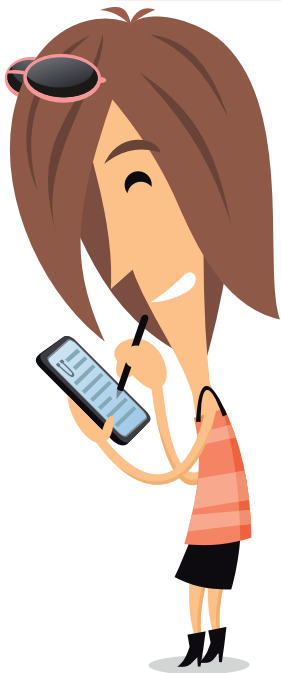
Kuten edellisessä luvussa todettiin, pelien hyödyntämistä opetuksessa on tutkittu pitkään, ja niiden opetuskäyttöä on perusteltu eri tavoin. Tässä muutamia ajatuksia pelien käytöstä opetuksessa:

1. Pelien käyttö opetuksessa on joillekin oppilaille motivoiva tapa oppia.
2. Pelit ovat tuttuja useimmille nykyajan nuorille ja mahdollistavat oppimisen erilaisessa, nuorille tutussa ympäristössä.
3. Pelien käyttö opetuksessa voi olla monipuolista ja antoisaa, mutta voi vaatia opettajalta paljon suunnittelua.
4. Monet oppimispelit ovat ilmaisia ja niitä on paljon tarjolla.

Opetus kouluympäristössä on edelleen usein yhdensuuntaista, eli opettaja jakaa oppilaille tietoa faktana ja keskustelemisen mahdollisuus on vähäinen tai edellyttää oppilaalta hyvät tiedolliset valmiudet. Peleissä tieto tarjotaan pienissä erissä omien oppimisvalmiuksien mukaisesti (Gee 2007a). Peleissä riskien ottaminen lisää oppimistilanteen jännitystä ilman todellista epäonnistumisen pelkoa, joka voi esimerkiksi koetilanteessa haitata oppilaan suoritusta (Kangas ym., 2009; Ahvenainen ym., 1994).

Yksi lähestymistapa pelaamisen hyödyntämiseen kouluissa ovat oppimispelit, joiden avulla oppilas voi harjoitella jotain tiettyä aihetta kuten yhteenlaskuja, kasvien nimeämistä tai kielioppia. Tällaiset oppimispelit voivat olla hyviä mahdollisuuksia eriyttämiseen tai luokan jakamiseen. Yleensä oppimispelit ovat tehty

»PELILLISTÄMINEN TAI  
LEIKILLISTÄMINEN VOI OLLA  
HYVÄ JA UUDENLAINEN TAPA  
LÄHESTYÄ JOTAIN OPPITUNTIA  
JA SEN AIHETTA.»



tukemaan opetusta, ja pelien käyttö opetuksessa voi olla hyvä tapa motivoida oppilaita – jo pelkkä oppimispelin käyttö tunnilla voi innostaa joitain oppilaita opiskelemaan ahkerammin. Kuitenkin on hyvä muistaa, että pelkkä peli ilman hyvää ohjeistusta on suurella todennäköisyydellä tehoton tapa oppia. Suuri osa opetuspeleistä on ilmaisia ja kaikkien käytettävissä. Ennen kuin alkaa etsiä jotakin oppimispeliä, kannattaa miettiä tarkkaan mihin käyttöön sitä tarvitsee ja minkä tyyppinen peli voisi olla sopiva. Opettajan tulee varmistaa aina pelien sisältö ja miettiä sopivatko ne tunnin aiheeseen (Saarenpää, 2009).

Toisenlainen mahdollisuus on miettiä opetuksen pelillistämistä. Opetuksen pelillistämällä ei tarvitse olla mitään tekemistä digitaalisten sovellusten kanssa, vaan enemmänkin pelien mekaniikkojen ja palkitsemismallien hyödyntämistä opetuksessa. Pelillistämällä (gamification) tarkoitetaan peleistä tuttujen toimintatapojen ja ominaisuuksien, kuten innostamisen, hauskuuden, sosiaalisuuden ja asetettujen tavoitteiden saavuttamisesta palkitsemisen sisällyttämistä työhön, kuluttamiseen ja oppimiseen. Tampereen yliopiston hypermedian Professori Frans Mäyrä suosii pelillistämisen lähikäsitteen *leikillistämisen* käyttöä, koska se haastaa yksioikoisen käsityksen siitä, mitä peli on, ja huomioi paremmin pelaamisen asenteena ja mielentilana (Mäyrä, 2011). Pelillistäminen tai leikillistäminen voi olla hyvä ja uudenlainen tapa lähestyä jotain oppituntia ja sen aiheita. Tutkija Sonja Ängeslevä (2013) on tuottanut peleihin ja oppimiseen liittyvän aineiston, joka tukee opettajaa ottamaan huomioon pelit osana opetuksen suunnittelua ja oppimista. Ängeslevän aineiston ajatuksena ei ole niinkään tuoda pelejä kouluun vaan muovata opetuksen suunnittelua siten, että pelimäisyys ja pelillisuus otetaan huomioon ennen kaikkea rakenteena. Tällä tavoin jopa koko luokkatilanne voidaan muuttaa peliksi ja motivoiva pelillisyyks voidaan siirtää kaikkeen oppimiseen.





## 12. Esimerkki pelillisestä oppimisprosessista

**T**ässä luvussa esitellään pelillinen oppimisprosessi, jossa on vapaan leikin ja sääntöleikin elementtejä, ja jossa käytetään tutkivan oppimisen työtapoja lähiopetuksessa ja verkossa. Työskentely on todellisuuden mallintamista, sen käsittelemistä roolipelien ja oppimispeleiden avulla sekä monipuolisia tutkivan oppimisen työtapojen käyttöä. Tavoitteena on, että oppijat eläytyvät tarinaan upotettuun oppimisen kontekstiin itse luomansa roolihahmon kautta. Oppijat sitoutetaan roolihahmon elämään erilaisten käsikirjoittajan, eli opettajan, tarinaan luomien tapausten avulla. Pelaajat opiskelevat välillä roolissa, välillä omana itsenään.

Pelillisessä oppimisprosessissa määritellään ensin oppimisen tavoitteet. Yksinkertaisinta on valita ne opetussuunnitelmasta, rajaamalla kohteena oleva ilmiö, sekä esittämällä kysymykset, jotka ohjaavat oppimisprosessia. Tarina kannattaa kirjoittaa käsikirjoitukseksi, jolloin samalla määritellään tarinan käänteet. Tarinan eri toiminnallisissa vaiheissa oppijoita ohjataan ihmettelemään, jakamaan,



sekä määrittelemään itse työskentelyä ohjaavia kysymyksiä. Välillä kysymyksiä tarkastellaan omana itsenä ja välillä pelin juonen luomissa käänneissä roolihahmon näkökulmasta. Pelillisyydessä pätevät samat konstruktivistiset periaatteet kuin muussakin oppimisessa. Sisällön ja tarinan on hyvä liittyä jollain tapaa oppijan aikaisempiin kokemuksiin.

Hyvin suunniteltu oppitunti voi olla pelillinen, jolloin tavoitteet, säännöt ja palautejärjestelmä sitouttavat oppijan hyvään oppimiseen. Perinteiset tavat jakaa koulupäivä eivät aina välttämättä istu uuteen kulttuuriin, jota pelillisuus kouluun luo. Joskus tilat on muutettava toiseksi todellisuudeksi. Pelitilannetta ei aina voi katkaista välitunnin ajaksi. Joskus roolitutkimus on eri ryhmillä eri vaiheessa ja tietokoneita tarvittaisiin koko päivän ajan.

Pelillisessä oppimisprosessissa keskeistä on se, että pelaajien tekemät valinnat vaikuttavat pelin etenemiseen. Pelaaja tekee valinnat oman ymmärryksensä pohjalta tarinan kehityksessä. Peleihin suunniteltujen valintatilanteiden kautta pelaaja edistyy tavoitteissaan. Pelaajan pelimotivaation kannalta suunnittelijan, eli opettajan, peliin luoma palautejärjestelmä on tärkeä. Sen kautta pelaaja saa tietoa edistymisestään.

Valintatilanteisiin pelillisen opettaja liittää samalla tiedonhankintatehtäviä tai yhteisöllisen tiedonhankinnan työtapoja. Valinnat vaikuttavat edelleen pelaajan tai pelitiimin tekemiin uusiin valintoihin. Samalla pelaaja kehittää hahmoaan, sekä kertoo ja kirjoittaa siitä toisille tai itselleen. Monen pelaajan pelattavissa peleissä pelaajan valintojen tekemiseen liittyvät yhteisöllisyys ja pelin kautta kehittyvät sosiaaliset ja tietoon ja tiedonhankintaan liittyvät käytänteet.

»VÄLILLÄ KYSYMYKSIÄ  
TARKASTELLAAN OMANA ITSENÄ JA  
VÄLILLÄ PELIN JUONEN LUOMISSA  
KÄÄNTEISSÄ ROOLIHAHMON  
NÄKÖKULMASTA.»







Parhaimmillaan pelillisen oppimisprosessin kautta voi tarkastella maailmaa uudesta näkökulmasta, olla joku toinen. Pelaamisen sitouttava vaikutus perustuu myös pelien sosiaaliseen ja yhteisölliseen ulottuvuuteen. Ne ovat yksi yhdessä olemisen muoto. Kun pelillinen prosessi perustuu roolihahmon näkökulmaan, sen kautta voidaan jakaa pelimaailmaan liittyviä tutkimustehtäviä. Pelinaikainen keskustelu on samalla tarinan kertomista dialogin keinoin. Keskustelussa on läsnä roolihahmon, sekä pelaajan itsensä, historia, kuluva hetki ja tulevaisuus. Roolihahmo rakentuu kuin haaroittuva puu ja pelaaja luo vähitellen itselleen roolin, jolla on prosessin aikana kehittyneiden interventioiden kautta kehittynyt ympärilleen roolin oma pienyhteisö ja koko pelin yhteisö (Laakso, 2013).

Pelinaikaista oppimista voidaan tukea pelin sisäisillä medioilla. Tällaisia medioita voivat olla esimerkiksi pelin sisäiset tv -tai elokuvatuotantoryhmät, radio-

»PELIN AIKANA LUODAAN  
»FIKFAKTA» , FIKTIIVISTÄ  
SISÄLTÖÄ, JOKA ON KUITENKIN  
PELIN MAAILMASSA TODELLISTA.»

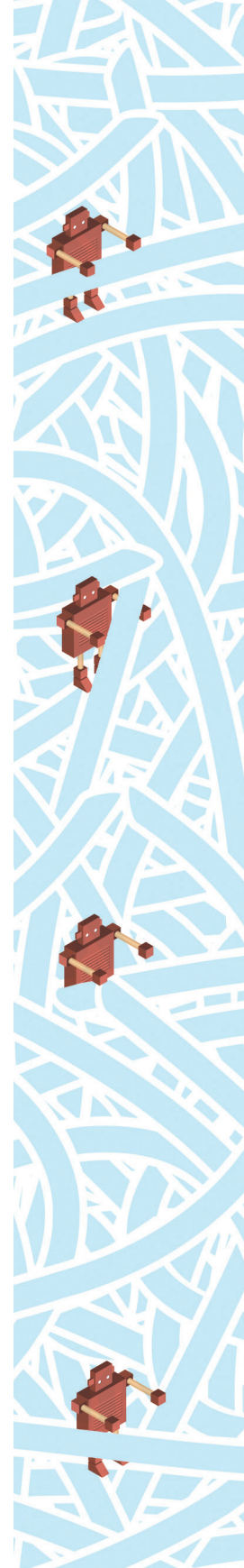


ja lehtitoimitukset, jotka kertovat pelissä tapahtuvista asioista pelihahmoille pelimaailman sisällä. Näiden kautta voidaan tuoda peliin uusia käännteitä ja käsitellä pelin ongelmaratkaisuprosessia roolihahmon näkökulmasta. Pelin aikana luodaan »fikfaktaa», fiktiivistä sisältöä, joka on kuitenkin pelin maailmassa todellista. Tällaista sisältöä voivat olla esimerkiksi hahmojen päiväkirjat tai vaikkapa pelimaailman uutiset. Parhaimmillaan pelillisen oppimisprosessin tuotoksena voi syntyä vaikkapa kokonainen kirja.

Narratiivisessa oppimisessa lähtökohtana on oppijan oma tietäminen. Samalla tietäminen ja kertominen kehittävät omaa identiteettiä (Bruner, 1971). Kertomisen kautta oppija käsittelee tunteitaan ja tietojaan kulttuurisessa kontekstissa. Oppijat myös järjestelivät uudelleen edellä mainittuja elementtejä ja luovat uusia tarinoita. Prosessia voidaan tulkita niin, että oppijat luovat uusia totuuksia itsestään, ajasta ja ympäristöstä siinä kulttuurissa, jossa elävät.

Tarina on työkalu hahmottaa ympäristöä. Tarinan avulla synnytetään tapaus, jota tutkitaan. Samalla syntyy tarve hankkia tietoa. Parhaiten tieto löytyy haastattelemalla roolin esikuvaa tai tutkimalla ympäröivää todellisuutta. Havainnot ympäristöstä jalostuvat tulkinnaksi, sulautuvat aikaisempaan tarinaan ja ovat edelleen uusien havaintojen tarttumapintana. Samalla toteutuu kokemuksellisen kehän (Kolb 1984) kaksi ulottuvuutta, käsitteellistämisen, sekä kokemuksen ja toiminnan taso.

Pelien luonteeseen kuuluu olennaisena osana sääntöjen noudattaminen. Kuitenkin niiden tulkinta antaa mahdollisuuden soveltaa niitä. Näin myös vähitellen muodostuu uusia käytänteitä ja peli kehittyy pelaamalla. Tutkivassa oppimisessa oppijat käytännössä testaavat ja kehittävät hypoteeseja hakemalla tietoa, testaamalla ja tekemällä uusia työskentelyteorioita. Pelissä



pelaajat toimivat asetettujen sääntöjen puitteissa ja toiminnan kautta he samalla testaavat sääntöjen toimivuutta.

Prosessin kuluessa pelaajat oppivat samalla menettelytapoja ja ratkaisumalleja toimia ympäristössä, sekä ymmärtävät toiminnan ja kokemuksen kautta reflektoimalla, miten jokin ilmiö toimii. Samalla tavoitteena on ymmärtää käytännön toiminnan yhteys tuloksiin ja seurauksiin. Näin toiminta on kriittistä ja toimijat ymmärtävät tekemisen ja välineiden väliset suhteet (Barab ym., 2010).

Olennaisena osana pelilliseen oppimisprosessiin voi kuulua »perinteisiä» oppitunteja, jotka toimivat pelillisen prosessin tiedonhankintatilanteena. Samalla otetaan mukaan oppimisprosessiin myös koulua ympäröivän yhteiskunnan toimijat. Pelillisessä oppimisprosessissa voidaan yksittäisten erillisten pelien avulla motivoida oppijat kirjoittamaan tai keskustelemaan jostain erityisesti esiin nostettavasta asiasta. Toisaalta erillisellä pelillä voidaan ohjata tarkastelua myös johonkin pelin tarinan sisäiseen ilmiöön.

Koulua ympäröivällä kulttuuriympäristöllä on tärkeä osuus tarinan kertomiseen ja roolipelaamiseen. Yritysten ja yhteisöjen toimintaa voidaan mallintaa niihin tutustumalla ja yhteistyötä tekemällä. Samalla niiden tavasta toimia voidaan ottaa tapauksia pohdittavaksi ja muuttaa ne osaksi pelin tarinaa. Kun opettaja tuo tarinan sisällä tapauksen, johon pelaajien täytyy reagoida pelitilanteessa tai kertomisen keinoin, he toimivat oman tietonsa varassa ja täydentävät sen avulla roolihahmonsia elämää. Vielä tehokkaampaa tiedon luominen on silloin, kun pelaajat itse käsikirjoittavat oman pelinsä.

Pelioppiminen ei saa sulkea oppimista laatikkoon, jossa opettaja ulkoistaa itsensä kädettömäksi seuraajaksi. Ohjaamisen merkitys korostuu koko pelillisen oppimisprosessin suunnittelussa ja siihen liittyvän tarinan vaiheistamisen kautta. Prosessissa ovat mukana tulevaisuuden osaamisen ulottuvuudet, oppimisen sisältö ja sisältöjen tarkoituksen mukainen integroiminen. Opettaja on aktiivinen pelinjohtaja, joka auttaa oppijoita kertomaan omaa ja pelin tarinaa.

**»PERINTEISET TAVAT JAKAA  
KOULUPÄIVÄ EIVÄT AINA  
VÄLTTÄMÄTTÄ ISTU UUTEEN  
KULTTUURIIN, JOTA PELILLISYYS  
KOULUUN LUO.»**



## 13. Pelit kirjastossa

Kirjastonäkökulmasta pelit ovat pääasiassa kulttuurisisältöjä, jotka kuuluvat kirjastoon sekä palveluina että kokoelman osana.

### Pelit kulttuurina

Lähes kaikki kuluttavat tarinamuotoisia kulttuurisisältöjä jossakin muodossa: yksi lukee kirjoja tai lehtiä, toinen katsoo elokuvia tai sarjoja, pelaa pelejä tai kuuntelee tarinansa ooppera- tai äänikirjamuodossa. Kirjastojen rooli tarinoiden tarjoajana on ollut pitkään vahva. Varsinkin Pohjoismaissa kirjastojen käyttäjät ovat etuoikeutetussa asemassa kokoelmien ollessa suuria ja kattavia sekä kirjastojen ilmaisia.

Lisäksi kirjasto tarjoaa myös mahdollisuuden ja ruokkii mielikuvitusta sekä kannustaa käyttäjiä luomaan omia tarinoitaan esimerkiksi roolipelien ja novellien muodossa. Tulevaisuuden kirjailijamme ovat varmasti pelinsä pelanneet ja saattavatkin mieluummin julkaista teoksensa kokonaan digitaalisessa muodossa. Tämä näkyy kirjallisuudessa jo nyt.

Kun ymmärrys peleistä tarinan muotona kasvaa, syntyy samalla suuri informaatiotyhjiö, tarve uudelle tiedolle ja aineistolle. Ihmisten halutessa tarinansa pelimuodossa on kirjastojen pystyttävä vastaamaan tähän haasteeseen. Kirjastossa asiakkaalla on pääsy tiedon lähteille. Tämän toteutuessa oikein, peleihin suhtaudutaan kuten kirjoihin. Miltä kuulostaisi esimerkiksi seuraavanlainen dialogi:

*– Lainasin teiltä viime kuussa loistavan pelin jonka dystopiakuvaus oli upea. Olisiko teillä suositella jotakin samankaltaista.*

*– Tottahan toki. Täällä on meillä spekulatiivisen fiktion osasto josta löytyy paljonkin samankaltaisia teoksia. Myös viime kuussa lainaamanne peli on tässä. Se kuuluukin pelisarjaan johon on ilmestynyt jo kaksi osaa ja kolmas julkaistaan syksyllä. Jos pidätte erityisesti dystopiamaailmoista ja tarinoista tämä on juuri oikea hylly.*







Kirjastolaisten ammattitaitoon kuuluu kyky suositella muitakin kulttuurisisältöjä kuin kirjoja.

Elokuvat, kirjat, musiikki ja pelit ovat kaikki arvokasta aineistoa.

## Kirjastot, mediakasvatus ja pelikasvatus

Pelaamiseen liittyvä asiantuntijuus on keskeinen osa kirjastojen mediakasvatus-toimintaa (Sallmén, 2009) ja kirjastojen tuleekin kulttuurilaitoksina näyttää esimerkkiä peleihin suhtautumisessa. Kirjasto on myös kansalaistaitojen oppimisen ja yhteisen osallistumisen paikka, sekä tietotulvan tarpeellinen patoluukku suodattimineen. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisun »Kirjastot ja media 2012» mukaan pelit voivat toimia kriittisenä tekijänä yhteisöllisyyden ja kansalaistaitojen tukemisessa ja lukutaidon kehittämisessä. Tilastokeskuksen mukaan peleihin liittyvät ikäraajat tunnetaan huonosti eikä erilaisia pelimuotoja tunneta

yleisesti. Tältäkin osalta peleihin liittyvään tiedontarpeeseen vastaaminen ja pelilukutaidon parantaminen kuuluvat kirjaston toiminta-alueeseen.

Esimerkiksi ikärajoja koskevista asioista kertominen on tarpeellista pelilukutaidon parantamista. Ikärajoista ei kuitenkaan ole apua, jos ne eivät ole tuttuja, tai jos niitä ei ymmärrä. Tässä kirjasto voi auttaa. Tuttuna ja luotettuna instituutiona kirjasto voi helposti tarjota tietoa ja opastusta pelikysymysten kanssa kamppaileville kasvattajille. Myös monet ikäryhmät hakeutuvat kirjastoon pelaamaan ja kirjastoon kohdistuu siten pelaamiseen ja peleihin liittyviä odotuksia asiantuntijuudesta. Kirjastoissa pyritään aktiivisesti vastaamaan näihin odotuksiin.

Mediakasvatus ja pelikasvatus sen osa-alueena ovat tärkeä osa kirjastojen perustoimintaa. Useimmissa kirjastoissa henkilökunta seuraa lasten ja nuorten käyttämää ruutu-aikaa ja verkkosisältöjä aikuisasiakkaita tarkemmin. Kirjastojen asiastietokoneilla ei ole käytössä suodattimia tai esto-ohjelmia, koska nämä estävät pääsyn myös lukuisille hyödyllisille verkkosivuille.

## Kirjastot pelin paikkoina

Kirjastoissa järjestetään pelitoimintaa jo varsin yleisesti kautta maan. Tarjonta vaihtelee pelattavana olevista pelikonsoleista ohjattuihin rooli- ja lautapelikerhoihin. Pelitarjonta ja -toiminta kirjastoissa ympäri Suomen on monipuolista ja palvelee niin aloittelevia pelaajia kuin aktiivisia harrastajia. Pelien osuus kirjastojen kokoelmista on viime vuosina kasvanut, ja monissa kirjastoissa järjestetään myös monenlaista pelitoimintaa eri-ikäisille. Kirjastojen pelitapahtumia saattaa toisinaan löytää myös kirjastotilojen ulkopuolelta: esimerkiksi Helsingissä kirjaston pelipyörä kyyditsi pelejä ympäri kaupunkia ja puistoja kesällä 2013. Kirjastojen rennoissa tapahtumissa on helppo saada uusia pelikavereita.

Digitaalisia pelejä on kirjastoissa pelattu jo pitkään. Kirjastojen tietokoneilla pelattavista rompuista on nykyään siirrytty lainattavaan pelikokoelmaan. Lainattava aineisto koostuu pääasiassa konsolipeleistä tietokonepelien hankalien kopiosuojauuskäytäntöjen takia. Kirjastojen kokoelmissa on yleisimmille pelikonsoleille suunniteltuja pelejä niin lapsille kuin aikuispelaajille.





Kirjastoissa pelataan usein myös ohjatusti. Monissa kirjastoissa järjestetään säännöllisiä peli-iltoja ja -kerhoja niin kirjastojen omin voimin kuin erilaisten yhteistyökumppanien kanssa. Koululaisten iltapäivätoiminnan osana on usein myös pelihetkiä, ja erityisesti koulujen loma-aikaan järjestetään yleisesti monia pelitapahtumia. Vuosittain vietettävä Kansallinen pelipäivä on laajentunut kokonaiseksi peliviikoksi, jonka tiimoilta järjestetään monenlaista ohjelmaa kirjastoissa. Nykyään pelipäivässä ovat mukana myös nuorisotyön ja koulujen toimijat sekä erilaiset järjestöt ja seurakunnat.

Digitaalisissa peleissä on käytössä ikäraajat ja sisältömerkinnät. Myös kirjastossa pelatessa noudatetaan ikärajoja tarkasti. Avoimessa kirjastotilassa voi siis vapaasti pelata vain kaikille sallittuja pelejä. Kirjastoissa pelaamispaikat ja pelikonsolit löytyvätkin pääosin lasten- ja nuortenosastojen yhteydestä.

Useissa kirjastoissa on erillinen pelihuone tai muu määrättyyn aikaan pelikäytössä oleva tila. Tämänkaltaisen tila mahdollistaa myös aikuisille suunnattujen pelien pelaamisen, kunhan pelaajalla itsellään on riittävästi ikää.





Kirjastojen asiakastietokoneilla pelataan ahkerasti. Sekä nuoret että aikuiset pelaavat erilaisia selainpelejä käyttäessään kirjaston asiakaskoneita. Tietokoneiden käyttöajoissa ja muissa pelisäännöissä on tätä kirjaa kirjoitettaessa suuria kirjastokohtaisia vaihteluita.

Digitaalisten pelien hankintaa kirjastokäyttöön hankaloittavat myös kimurantit lainaus- ja tekijänoikeudelliset käytännöt, minkä vuoksi osan peleistä voi lainata, mutta joitakin pystyy pelaamaan vain kirjastossa.





## Muut pelimuodot kirjastoissa

Viime vuosina on monissa kirjastoissa kiinnitetty pelejä hankkiessa huomiota myös roolipeleihin ja lautapeleihin. Roolipeleihin lainattavissa on sääntökirjoja ja pelien lisäosia. Kokoelmaan kuuluu pelejä niin perinteisten pöytäroolipelien ystäville kuin larppaajillekin. Aloittelijoiden ja satunaispelaajien lisäksi pitkän linjan roolipeliharrastajat löytävät lainattavaa mm. vähälevikkisten indie-roolipelien ja omakustannepelien joukosta. Aloitteleville pelintekijöille kirjasto onkin oiva paikka saada pelinsä näkyviin ja testattavaksi, vaikka pelin painos olisikin pieni.

Lautapelit ovat aiemmin olleet enimmäkseen pelattavissa kirjastojen lasten- ja nuortenosastoilla. Nykyisin lautapelejä hankitaan myös enemmän aikuisten käyttöön. Lautapelien ikämerkinnät kertovat pelin monimutkaisuudesta ja kestosta. Lainaksi lautapelin saa kuitenkin minkä ikäinen vain. Joistakin kirjastoista lautapelejä saa lainata myös kotiin. Sekä rooli- että lautapelejä harrastavat ihmiset ovat myös hyvin löytäneet kirjastojen tarjoamat tilat joissa on hyvät puitteet pelaamiselle. Suuremmissa kirjastoissa on monia tiloja, joissa peliharrastajat ja -seurueet voivat kokoontua. Joissakin kirjastoissa erillisistä suuremmista kokoustiloista saatetaan periä vuokraa. Tarkat tiedot löytyvät kunkin kirjaston omilta verkkosivuilta. Koska pelaaminen on sosiaalista toimintaa, se luonnollisesti vaikuttaa kirjaston äänimaailmaan. Pienissä kirjastoissa tilan jakaminen voi joskus olla mahdotonta, joten on jaettava käytettävä aika tai tila äänekkäälle ja hiljaisemmalle toiminnalle.

Joistakin kirjastoista saa nykyään lainata myös pihapelejä sekä urheiluvälineitä. Puistossa, rannalla tai vaikka kirjaston pihalla pelataankin kroketti- tai mölkkyturnauksia sekä heitellään kirjastoista lainattuja frisbee-kiekkoja. Satunaisesti pelaavat lainaavatkin monesti tennismailansa tai jalkapallonsa kirjastosta.

Pelien lisäksi kirjaston kokoelmissa on pelaamiseen ja peleihin liittyvää kirjallisuutta ja lehtiä eri kielillä. Moni peliharrastaja lukeekin peleistä arviot kirjastojen lehdistä ennen ostopäätöstä. Kirjastot ottavat mielellään vastaan vinkkejä ja toiveita hyväksi havaituista peleistä. Mikäli kokoelmasta puuttuu jokin kiinnostava peli, oli se sitten digitaalinen tai ei, kannattaa siitä mainita kirjastossa käydessään tai jättää hankintaehdotus sähköisesti.



## 14. Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa

**N**uorisolaissa nuorisotyö määritellään nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvana aktiivisen kansalaisuuden edistämisenä, nuorten sosiaalisena vahvistamisena, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemisena sekä sukupolvien välisenä vuorovaikutuksena. Leikit ja pelit ovat kuuluneet osana nuorisolaissa mainittujen tavoitteiden saavuttamiseen ammattikunnan alkuvaiheista lähtien, ja niitä on käytetty laajasti erilaisten tavoitteiden saavuttamiseen. Esimerkiksi kun joukko nuoria halutaan tutustuttaa toisiinsa, on käytetty leikillistä ilmapiiriä »jään murtamiseen» ja näin tehty helpommaksi niin tutustuminen tuntemattomaan nuoreen kuin yhteisöllisempien toimintaryhmien luominen. Leikkejä ja pelejä käytetäänkin erilaisissa seikkailu- ja ilmaisupedagogisissa ryhmätoiminnoissa sekä laajalti avoimessa nuorisotyössä. Avoimen nuorisotyön illoissa pelattavat pelit ovat erilaisia lauta- ja



»2000-LUVUN ALKUPUOLISKOLLA DIGITAALISIIN PELEIHIN SUHTAUDUTTIIN KAKSIJAKOISESTI: TOISAALTA NIIDEN HANKKIMISTA NUORISOTALOILLE EI JUURIKAAN VASTUSTETTU, MUTTA TYÖNTEKIJÄT SAATTOIVAT AVOIMESTI KRITISOIDA NUORTEN PELAAMISTA.»

korttipeljä, roolipelejä sekä digitaalisia pelejä. Digitaalisia pelejä alkoi ilmaantua nuorisotaloille 1970- ja 1980-luvun taitteen jälkeen erilaisten pelikonsolien muodossa ja viimeistään 1990-luvulla konsolit alkoivat olla nuorisotalon varustuksessa samankaltaisia vakioita kuin esimerkiksi biljardipöytä.

Toisin kuin lautapelit, ovat digitaaliset pelit ja niiden pelaaminen nuorisotalolla aiheuttaneet kriittistäkin keskustelua. 2000-luvun alkupuoliskolla digitaaliin peleihin suhtauduttiin kaksijakoisesti: toisaalta niiden hankkimista nuorisotaloille ei juurikaan vastustettu, mutta työntekijät saattoivat avoimesti kritisoida nuorten pelaamista. Negatiivisuus kumpusi usein työntekijöiden peloista liittyen nuorten pelaamiseen käytetyn ajan määrään sekä usein virheellisistä käsityksistä pelaamisen mahdollisista negatiivisista vaikutuksista. Pelaamiseen liitettiin samanlaisia tuntemattoman pelkoon liitettyjä argumentteja kuin muihinkin aiempiin uusiin teknologioihin ja kulttuurimuotoihin, kuten aikanaan esimerkiksi internetiin, vhs-videoihin tai rock-musiikkiin. Nuorisotyössä digitaalisia pelejä on kuitenkin ryhdytty hyödyntämään yhä laajemmin, ja ne nähdään yleisesti hyvänä nuorisokulttuurin osana sekä mahdollisuutena ja voimavarana nuorisotyölle. Pelit ja pelaaminen nähdään nuorelle merkittävänä ja merkityksellisenä osana omaa kasvuympäristöä niin harrastuksena kuin mahdollisena opiskelu- tai ammattivaihtoehtona. Nuorisotyön kentällä pelien hyödyntäminen sijoittuu osaksi kulttuurisen nuorisotyön laajempaa kenttää.

Nuorisotyössä pelejä käytetään eritasoisesti. *Välineellisellä* tasolla erilaiset pelit tai pelilaitteistot toimivat vetovoimaisena elementtinä esimerkiksi nuorisotalossa





»TOIMINNALLISEN MEDIAKASVATUKSEN  
KAUTTA SAAVUTETTU KULTTUURINEN  
PÄÄOMA PARANTAA NUOREN  
MAHDOLLISUUKSIA NIIN OPINTOJEN  
KUIN TYÖELÄMÄN PARISSA.»



tai -toiminnassa. Uusien pelien ja pelilaitteistojen hankkiminen tasapuolistaa nuorille mahdollisuuksia tutustua erilaisiin laitteisiin ja laajemmin erilaisiin peleihin kuin esimerkiksi omassa kodissa on mahdollista. Laitteistot toimivat

lisäksi mahdollistajina nuorten omaehtoiselle toiminnalle – nuorisotilojen laitteistot voivat tarjota mahdollisuuksia nuorten ryhmille, joilta puuttuvat yhteiset tilat ja tarpeellinen tekninen laitteisto. Digitaaliset pelilaitteistot, varsinkin tietokoneet, mahdollistavat muunkinlaista toimintaa, jossa käsitellään ja tuotetaan erilaisia mediasisältöjä.

*Toiminnallisella* toiminnallisella tasolla pelejä ja laitteistoja hyödynnetään toiminnan järjestämiseen, jolloin ne ovat välineitä nuorisotyöllisen tavoitteen saavuttamiseen. Yleistyneitä pelaamiseen liittyviä toimintoja nuorisotyössä ovat lan- tapahtumat, peliturnaukset ja kilpapelaminen. Tämän lisäksi on erilaisia hyviä käytäntöjä, kuten pelien tekeminen nuorten pienryhmätoimintana, tai pienryhmätoiminta, jossa pelikulttuurituntemus toimii yhdistävänä tekijänä sosiaalisesti aroille yksilöille.

*Toimintaympäristöllinen* taso viittaa toimintaan, jossa nuorten kanssa toimitaan yhdessä digitaalisen pelin maailmassa. Käytännössä tämä tarkoittaa työntekijöiden työskente- lyä jollakin pelipalvelimella yhdessä nuorten ryhmän kanssa.

Pelimaailmassa toimiminen voi toimia yhteisenä kerhotilana esimerkiksi haja- asutusalueella, jossa ohjaajan tapaaminen muuten vaatisi matkustusta useiden kilometrien päähän. Vaikka nuorisotyön toimijat ovat aktiivisesti lähteneet toi- mimaan esimerkiksi sosiaalisissa verkkoyhteisöissä, on digitaalisten pelimaailmo- jen ja yhteisöjen sisällä toimiminen toistaiseksi vielä hyvin harvinaista.



## Ohjaaminen pelissä

Jotta pelimaailmojen hyödyntämisessä päästäisiin toiminnalliseen tai toimintaympäristölliseen tasoon, tulisi nuorisoalan koulutuksen varustaa nuoriso-ohjaajat tarvittavilla taidoilla. Nuorisoalan koulutuksessa on hiljalleen herätty pohtimaan, mitä tarkoittaa ohjaaminen peliympäristössä ja mitä kompetensseja uusi ympäristö ohjaajalta vaatii. Opetushallituksen laatimissa nuoriso- ja vapaa-ajanohjauksen perustutkinnon perusteissa ohjaamisen eri menetelmien kohdalla on mainittu kullekin menetelmälle keskeiset ammattitaitovaatimukset. Yksi näistä ohjaamisen menetelmistä on verkko- ja mediaohjaus. Mikäli peliympäristössä ohjaaminen sijoitetaan verkko- ja mediaohjaamisen kattokäsittelen alle, on samojen ammattitaitovaatimusten kautta mahdollista tarkastella myös peliohjaamisen avainkompetensseja. Seuraavassa tarkastellaan peliympäristöä ja siellä tapahtuvaa ohjausta kyseisten ammattitaitovaatimusten sekä seuraavan viiden peruskysymyksen kautta:

1. Mikä on toiminnan tavoite?
2. Mikä on ohjaajan rooli peliympäristössä?
3. Mitä erityispiirteitä ympäristö asettaa ohjaamiselle?
4. Mitkä ovat käytettävissä olevat ohjauksen menetelmät?
5. Mitä taitoja ja tietoa ohjaaja tarvitsee voidakseen toimia peliympäristössä?

Perustaidot peliympäristössä toimimiseen sekä laadukkaaseen pelitoimintaan rakentuvat näiden kysymysten kautta. Ohjaajan ammattitaito on siirrettävissä uuteen nuorisotyölliseen ympäristöön paljolti ammatillisen reflektoinnin ja ennakkoluulottoman asenteen avulla.

## Toiminnan tavoite

Ohjausmenetelmien ammattitaitovaatimuksissa todetaan, että ohjaajan tulisi »käyttää valittua ohjausmenetelmää luodakseen virikkeellistä ja tavoitteellista (kasvatus)toimintaa, jossa kohtaaminen ja vuorovaikutus mahdollistuvat» (Ope-

tushallitus, 2009). Pelikonsoli nuorisotilan nurkassa ei vielä tässä mielessä täytä nuorisotyöllisen pelitoiminnan tai verkko- ja mediaohjauksen kriteereitä.

Hyvässä ja laadukkaassa nuorisotyömaaisessä pelitoiminnassa pyritään siihen, että pelitoiminta on suunniteltua, tavoitteellista ja että ohjaaja on läsnä toiminnassa mutta ei kuitenkaan johda sitä. Toiminnan lähtökohdista ovat ohjauksen lisäksi tarvittavat resurssit, jotka mahdollistavat ajan- ja tarkoituksenmukaiset välineet. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että uusimpien laitteistojen puute estäisi väistämättä pelitoiminnan käynnistämisen. On hyvä kartoittaa, mitä on mahdollista tehdä olemassa olevalla kalustolla tai pienemmällä lisäinvestoinneilla. Ohjaajan tehtävänä on enemmänkin mahdollistaa nuorten lähtökohdista muodostuvaa pelitoimintaa, jossa on läsnä hyvä vuorovaikutus ja jossa tuetaan nuoren elämännhallintataitoja sekä media- ja pelilukutaitoa.

Tavoitteellisuudella pyritään lisäksi siihen, että pelitoiminta ei olisi pelkästään nuorten toimimista pelilaitteistolla ilman vuorovaikutusta ohjaajan kanssa tai





että pelitoiminta olisi vain tiettyjen nuorten pelaamista ilman muiden nuorten mahdollisuutta osallistua. Jo yhteisöllisen pelaamisen kokemus voi olla nuorelle hyvin merkittävä. Riippuen toiminnan tarkoituksesta voivat tavoitteet olla moninaiset ja vaihdella kevyistä ja yksinkertaisista tavoitteista laajempiin ja pitkäkestoisiin.

Yleisiä kasvatustavoitteita voivat olla esimerkiksi yhteisten pelisääntöjen opettelu, reilun ja tasa-arvoisen pelaamisen edistäminen, tiimissä toimiminen ja sosiaalisten taitojen harjoittelu. Pelikohtaisia tavoitteita ja teemoja voivat olla esimerkiksi moraalikäsitteet, ympäristökasvatus, oikeuskasvatus tai kansalaiskasvatus.

Pelit voivat olla yhteinen linkki muuten vielä toisiaan arastelevien nuorien porukassa avaten mahdollisuuksia vuorovaikutukseen myös peliympäristöjen ulkopuolella. Pelaamisesta syntyvistä kokemuksista ja tarinoista voidaan johtaa erilaista mediasisältöjen tuottamiseen keskittyvää toimintaa. Näitä toimintoja voivat olla esimerkiksi peliarvosteluihin keskittyvä toimituksellinen harrasteryhmä, pelien modaaminen, pelien sisäisten lisäkenttien tai – resurssien tuottaminen sekä luvussa 5 kuvailtujen machinima- tai let's play -tyyppisten videoiden tekeminen. Ohjatussa pelitoiminnassa voidaan myös keskustella terveellisen pelaamisen rajoista, pelaamisen liitetyistä ruokailutottumuksista sekä kannustaa pitämään pieniä taukoja pelaamisen lomassa.

Pelit pitävät sisällään laaja-alaisesti erilaisia median muotoja kuten ääntä, kuvaa, animaatiota sekä tarinankerrontaa. Tämän lisäksi pelien suunnittelussa on keskeistä hyvän ja tasapainoisen pelimekaniikan suunnittelu ja toteutus. Pelien ympärille on mahdollista saada aikaan monenlaista toimintaa, joka tähtää medialukutaidon kartuttamiseen pelejä tutkimalla tai tekemällä niitä itse esimerkiksi

»PELIYMPÄRISTÖ VOI MYÖS OLLA SIELLÄ PALJON AIKAA VIETTÄVILLE NUORILLE LUONTEVA YMPÄRISTÖ KERTOAA AIKUISELLE MISTÄ TAHANSA MIELTÄÄN PAINAVISTA ASIOITA.»



edellisessä kappaleessa mainituilla tavoilla. Mediakasvatus tässä yhteydessä lähtisi havainnosta, jossa median tekeminen itse kehittää median lukutaidon lisäksi sellaisia median tuottamisen taitoja, joista on nuorelle hyötyä elämän muilla osa-alueilla. Toiminnallisen mediakasvatuksen kautta saavutettu kulttuurinen pääoma parantaa nuoren mahdollisuuksia niin opintojen kuin työelämän parissa.

## Ohjaajan rooli

Nuorisotyöllinen pelitoiminta on osa kulttuurista nuorisotyötä, ja toimintaan on usein ohjautunut oman harrastuneisuuden kautta osaavia nuorisotyön työntekijöitä tai vapaaehtoisia. Laadukkaan pelitoiminnan edellytyksenä ei kuitenkaan ole ohjaajan oma asiantuntijuus peleistä vaan ymmärrys siitä, että pelit ja pelilaitteistot ovat toisaalta hyvin merkityksellinen aihealue nuorille sekä toisaalta voivat toimia välineinä nuorisotyöllisen tavoitteen saavuttamiseen. Ohjaajan rooli peliympäristössä voi olla mikä tahansa sivustaseuraajasta yleiseen järjestyksenvalvojaan tai aktiiviseen pelitoimijaan. Rooli vaihtelee paljon sen mukaan, millainen peli on kyseessä ja mikä on toiminnan tavoite. Usein kuitenkin jo luotettavan aikuisen saatavilla olo peliympäristössä koetaan nuorten mielestä turvalliseksi, erityisesti jos pelimaailma näyttää arkikokemusten perusteella nuorten ja lasten omalakisena ympäristönä, jonne reaali maailmassa vasta yhteispelin sääntöjä harjoittelevat ovat ajautuneet luomaan keskinäistä järjestystä. Tämä voi johtaa lieveilmiöihin, kuten karkeaan kielenkäyttöön tai toisten pelin tai peliin liittyvän omaisuuden vahingoittamiseen. Ohjaajan läsnäolo rauhoittaa peliympäristöä, sillä osallistujat voivat luottaa siihen, että joku puuttuu asiattomaan käytökseen. Peliympäristö voi myös olla siellä paljon aikaa viettäville nuorille luonteva ympäristö kertoa aikuiselle mistä tahansa mieltään painavista asioista.

Pelitoiminta voi toimia lisäksi menetelmänä osallisuuden tukemiseen. Osallisuudella tarkoitetaan nuoren mahdollisuutta vaikuttaa omaan toimintaympäristöönsä sekä siihen kulttuuriin, jossa toimivat. Nuorisotyön pelitoiminnoissa pyritään mahdollistamaan

»VAIKKA OHJAUS TAPAHTUU  
PELIYMPÄRISTÖSSÄ VIRTUAALISESTI,  
SOSIAALINEN TODELLISUUS ON KOKO  
AJAN LÄSNÄ.»





toimintaa nuorten omista lähtökohdista ja tavoitteista lähtien. Usein nuoren oma asiantuntijuus ja kiinnostus pelikulttuuriin onkin toiminnan käynnistämisessä riittävää, jolloin tarvetta ohjaajan syvempään peliasiantuntijuuteen ei välttämättä ole. Kiinnostus nuoren harrastuneisuutta ja intohimoja kohtaan helpottaa nuoren kohtaamista hänelle tärkeää aihealuetta hyödyntämällä. Asiantuntijuus, nuoren tai työntekijän, on keskeistä myös hankittaessa työssä käytettäviä pelejä niin avoimen nuorisotalon kuin pienryhmien käyttöön sekä työskenneltäessä nuorten vanhempien ja muiden ammattikuntien edustajien kanssa. Toiminnassa peliosaaaminen ja pelien ymmärtäminen on hyödyksi esimerkiksi nuorten kanssa pelatessa sekä tapahtumia ja kilpailuja järjestettäessä. Pelien tekemiseen suunnatuissa kerhotoiminnoissa sekä pelikulttuuriin liittyvässä toimituksellisessa toiminnassa on lisäksi läsnä vahva osallisuuden elementti. Kuten muussakin kulttuurisessa nuorisotoiminnassa, voidaan pelitoiminnan kautta nuorta tutustuttaa syvemmin häntä



kiinnostavaan kulttuuriin ja tätä kautta tukea pyrkimyksiä pelialaan liittyvissä harrastus-, opinto- tai työllistymistavoitteissa. Osallisuuden kohdalla on mahdollista käyttää pelaamista yhtenä välineenä osallisuuden käsitteiden tai ajatusmaailman avaamisessa. Pelien keskeisenä elementtinä esimerkiksi rooli- ja lautapeleissä on pelien säännöistä neuvottelu. Tätä asetelmaa voitaisiin hyödyntää menetelmänä, jossa nuorten ryhmän kanssa harjoitellaan dialogia sekä neuvottelu- ja argumentointitaitoja. Lisäksi roolipelejä on mahdollista käyttää yhteiskuntaan liittyvien tilanteiden simuloimiseen ja harjoitteluun, jolloin osallisuuden käsitteet muodostuvat enemmänkin kokemuksellisuuden kautta. Tämänkaltaisia liveroolipelejä on kuvailtu laajemmin esimerkiksi kirjassa *Nordic Larp* (Montola & Stenros, 2010).

Pelitoiminnan järjestämisessä, kuten muussakin ohjatussa toiminnassa, kasvatuksellisuus liittyy usein niihin yhdessä sovittuihin tapoihin ja rajoihin, joiden sisällä toiminta pyritään pitämään kaikille osapuolille tasa-arvoisena, laadukkaana, positiivisia kokemuksia antavana sekä turvallisenä. Yhteisissä säännöissä on mahdollista kiinnittää huomiota reiluun pelaamiseen, sosiaalisuuteen pelämisessä sekä pelaamisen yhteydessä nousevaan puhekuulttuuriin.

## Peliohjaamisen menetelmät ja ympäristön erityispiirteet

Nuoriso- ja vapaa-ajanohjauksen perustutkinnon perusteissa mainitaan, että ohjaajan tulisi tuntea yleisesti ohjauksen eri ohjausmenetelmien periaatteita ja soveltuvuutta nuoriso- ja vapaa-aika-alalla työskentelyyn (Opetushallitus, 2009.) Viitaten edellä mainittuun jaotteluun pelillisen nuorisotyön tasoista, yksi peliohjaamisen ulottuvuuksista voisi olla näkökannan laajentaminen pelien välineellisestä käytöstä kohti toimintaympäristöajattelua. Kuten jo edellä on mainittu, nuorisoala on jo hyvän aikaa hyödyntänyt toiminnassaan pelejä, mutta ohjaamisen toimintaympäristönä itse pelejä ei ole vielä totuttu näkemään. Verkkonuorisotyössä käytäntönä ovat usein chat-pohjaiset palvelut, joissa työ keskittyy joko yksilöiden väliseen tai ryhmässä käytävään keskusteluun. Sen kaltaisen menetelmän oheen olisi mahdollista kehittää toiminnallisuuteen perustuvaa verkkonuorisotyötä, ja pelien ympäristöt ovat tähän yksi mahdollisuus.





Peliympäristössä on ohjausympäristönä samoja piirteitä kuin muissa virtuaalisissa ohjausympäristöissä, kuten sosiaalisessa mediassa tai *Second Lifen* kaltaisissa palveluissa. Pelillisissä ympäristöissä korostuu voimakkaasti toiminnallisuus ja sosiaalisuus. Usein keskustelu saattaa liittyä voimakkaasti toiminnasta syntyviin kokemuksiin ja havaintoihin, toisilla motiivina tulla peliympäristöön on pääsääntöisesti sosiaalinen kanssakäyminen. Vaikka ohjaus tapahtuu peliympäristössä virtuaalisesti, sosiaalinen todellisuus on koko ajan läsnä. Tekijät, kuten millainen ohjausympäristö on visuaaliselta ilmeeltään, millaisia ohjaustapoja se sallii ja millaista kieltä ympäristössä käytetään, ovat merkityksellisiä ohjausympäristön käytön kannalta.

Pelipalvelimella toimiessa tulisi ottaa huomioon lisäksi se, toimitaanko omalla, itse hallinnoidulla palvelimella vai kaupallisella palvelimella. Kaupallisella palvelimella toimiessa samassa ympäristössä toimii ryhmiä, joiden motivaatio tai tavoite pelaamiseen on hyvin toisenlainen kuin nuorisotyön tavoitteisiin pyrkivällä. Eri-laisissa peliympäristöissä on käytössä ikäraajat, jotka tulee ottaa huomioon toimintaa suunnitellessa.

Virtuaalisen ohjausympäristön erityispiirteet voidaan jakaa virtuaalisen vuorovaikutuksen lähtökohtiin ja virtuaalisuuden tuomiin erityispiirteisiin. Edellä

»ASENETTAAN JA TIETOUTTAAN  
VOI KEHITTÄÄ HELPOSTI OLEMALLA  
KIINNOSTUNUT LASTEN JA NUORTEN  
PELAAMISESTA – KYSYMÄLLÄ,  
KATSOMALLA JA KOKEILEMALLA.»




mainittu jako perustuu verkossa tapahtuvan ja kasvokkaisen vuorovaikutuksen erojen ja yhtäläisyyksien tarkasteluun sekä verkkovuorovaikutuksen mahdollisuuksien ja haasteiden erittelyyn (Ukkola, 2012). Lisäksi peliympäristö asettaa muun muassa pelikohtaisia erityispiirteitä ohjaamiselle.

Verkossa tapahtuvan vuorovaikutuksen peruskäytöksi on nuoren tavoittaminen, kohtaaminen, ohjaaminen, nuoren kasvun ja kehityksen tukeminen sekä aikuisen läsnäolo. Aikuisen saatavilla olo verkko- tai peliympäristössä on merkittävää niin lapsille kuin nuorillekin. Tämä kuitenkin vaatii ohjaavalta aikuiselta avoimuutta, nopeaa reagoimista nuoren viesteihin sekä nuorten maailman ja verkkoympäristön tuntemista (Ukkola, 2012). Peliympäristö asettaa ohjaajalle vielä omat haasteensa, sillä se voi olla hektinen ja vaikeasti hahmotettava. Pelilukutaito kuitenkin kehittyy pelaamalla, ja toimintaympäristön halluunotto helpottuu pelikokemuksia kerryttämällä. Pelejä on myös alettu kehittää erityisesti opetus- ja ohjaustoimintaan sopiviksi. Esimerkiksi suositusta *Minecraft*-pelistä on olemassa opetuskäyttöön suunniteltu *MinecraftEdu*-versio.

Peliympäristössä voidaan valita, tapahtuuko ohjaus tekstipohjaisesti chat-toimintoa hyödyntäen vai luodaanko ympäristöä varten oma puhepalvelin. Ohjaaja voi myös lisäksi hyödyntää peleissä olevia tai niihin liittyviä puhemahdollisuuksia ja -sovelluksia (esim. *Ventrilo*) työssään. Tekstipohjainen kommunikaatio luo sekä ohjaajalle että ohjattavalle uusia tapoja ilmaista itseään. Kommunikaatio ja vuorovaikutus voi olla suurempaa, lyhyempää, provosoivampaa tai käskevämpää. Eleisiin perustuvan viestinnän puuttuessa myös väärinymmärrysten mahdollisuus on suuri. Sanalliset tunnelmaisut voivat yllättää vahvuudessaan. Ohjaajan tehtävä on toi-







saalta olla menemättä mukaan tunnekuohuihin ja muistuttaa ohjattavia hyvien käytöstapojen ja yhteisten pelisääntöjen noudattamisen tärkeydestä myös peliympäristössä. Toisaalta pelimaailmassa itsekin toimiva ohjaaja ymmärtää paremmin pelin nostattamat tunteet ja voi siten tarjota paitsi ymmärrystään, myös opettaa tapoja kanavoida ja käsitellä voimakkaita tunteita. Verkko- ja peliympäristössä on usein käytössä myös oma kirjoitetun ja puhutun kielen välimuoto, johon on sekoittunut paljon englanninkielistä pelitermistöä ja lyhenteitä. Ohjaajan on kyettävä ymmärtämään peleissä käytettäviä sanontoja ja lyhenteitä, sekä jonkin verran myös käyttämään samaa pelikieltä ohjattavien kanssa voidakseen viestiä tehokkaasti peliympäristössä.

Mikäli tekstin ohelle valitaan puhepalvelin, tulee sen käyttö ottaa huomioon omia sääntöjä luotaessa. Puhepalvelin vähentää painetta tekstipohjaisen viestinnän käyttöön, muttei poista sitä kokonaan. Osa pelaajista ei välttämättä halua käyttää puhepalvelinta, jolloin ohjaajan tulee ottaa huomioon kommunikaatio niin puheen kuin tekstin tasolla. Moniaistillisen viestinnän käyttö vaatii harjoittelua ja keskittymistä, mutta taidot harjaantuvat käytön myötä. Yksi virtuaalisen vuorovaikutuksen haasteista myös peliympäristössä on sosiaalinen vihjeettömyys, eli se, että pelaajalla on tulkintojensa apuna paljon vähemmän havaintoja kuin kasvokkain kommunikoitaessa. Häiriköintiä on vaikeampi hallita anonyymissä pelimaailmassa: nimimerkin takana on helppo käyttäytyä miten van ja sanoa asioita, joita ei muuten sanoisi. Toisaalta sosiaalinen vihjeettömyys voi antaa lisää itsevarmuutta muuten sulkeutuneemmille ja ujommille lapsille ja nuorille, ja heidän voi olla helpompi olla vuorovaikutuksessa teknologian välityksellä.

## Mitä taitoja ja tietoa ohjaaja tarvitsee voidakseen toimia peliympäristössä?

Ohjaajan tulee ymmärtää jonkin verran pelikulttuuria ja pelien merkitystä nuorten vapaa-ajanviettoympäristönä. Pelaaminen voi olla nuorille tärkeä harrastus, ja pelaamista voi harrastaa jopa kansainvälisellä kilpatasolla. Se voi toimia joidenkin nuorten elämässä tärkeänä onnistumisen areenana ja voi olla nuoren itsetunnon kannalta epäsuotuisaa, mikäli aikuisten ja nuorisotyön ammattilaisten asenne toi-



mintaa kohtaan on vähättelevä. Asennettaan ja tietouttaan voi kehittää helposti olemalla kiinnostunut lasten ja nuorten pelaamisesta – kysymällä, katsomalla ja kokeilemalla. Pelikulttuurin tuntemus kehittyi antamalla nuorille mahdollisuus toimia asiantuntijoina omassa pelaamisessaan ja malttamalla asettua itse oppijan asemaan. Mikäli peleissä käytetyt sanonnat tai lyhenteet eivät ole ohjaajalle entuudestaan tuttuja, on niihin hyvä tutustua kääntymällä aiheen asiantuntijoiden, eli nuorten, puoleen. Nuorten pelipuhetta kuuntelemalla tai kirjoitettua tekstiä katsomalla pääsee nopeasti kärryille yleisimmistä ilmaisuista.

Pelaamiseen liittyy joitakin erityisiä tietoteknisiä taitoja, kuten pelin hallintaan ja itse pelaamiseen tarvittavia taitoja. Myös laitteistojen, ohjelmistojen ja verkkoviestinnän osaaminen on tärkeää. Hiukan puutteellisemmilla taidoilla kuitenkin pärjää, ja käytäntö on paras opettaja. Tietoteknisen taidon kartuttaminen lisää kuitenkin myös ohjauksellisia ja menetelmällisiä vaihtoehtoja ja auttaa suunniteltaessa tulevia toimintoja. Vaikka ei itse olisikaan huippuluokan pelaaja, innokkaita opastajia tuskin puuttuu, jos ehdottaa nuorille pelitoimintaa.



## 15. Terveysalan pelit ja pelaaminen

**T**erveysalan digitaalisiin peleihin kuuluvat kognitiivisia taitoja kehittävät pelit, liikuntaan liittyvät, kroonisten sairauksien hallintaan tarkoitettut pelit sekä terveelliseen ravitsemukseen ja terveydenalan ammattilaisten ammatinhallintaan ja osaamiseen liittyvät pelit. Digitaaliset terveysalan pelit voidaan jakaa tietokoneen välityksellä pelattaviin videopelisiin, konsolipeleihin sekä virtuaalimaailmisiin tai verkostoissa pelattaviin online-peleihin.

Terveysalan pelit ja simulaatiot voidaan lisäksi jaotella lääketieteellisiin ja terveysalan peleihin ja simulaatioihin. Osa peleistä ja simulaatioista on tarkoitettu ammattilaisten käyttöön ja opiskeluun, kun taas suurelle yleisölle suunnatut pelit ovat yleensä luonteeltaan terveyden ja hyvinvoinnin edistämiseen tarkoitettuja. Lisäksi terveysalan sovelluksiin voidaan luokitella yksilön fyysisen kunnon seurantaan varten tuotetut mobiilisovellukset, kuten esimerkiksi *HeiaHeia* tai *Sports Tracker*.

Hyötypelit (serious games) erottaa muista peleistä se, että niissä korostuvat koulutus, opetus ja tiedon välittäminen viihtymisen sijaan (mm. Michael & Chen, 2008; ks. myös tämän kirjan luvut 10 ja 11). Pelaamisen ja simuloinnin ero on pieni – molemmat liitetään tietokoneavusteiseen oppimiseen. Peleissä tavoitteena on saavuttaa uusia tasoja tai kerätä pisteitä. Simuloitaessa jotakin tehtävää tai ongelmaa, tavoitteena on asian omaksuminen, ei kilpailu itsensä tai muiden pelaajien kanssa. Terveysalan hyötypeleissä tavoitteena on hyödyntää visuaalisen kerronnan elementtejä, minkä avulla pyritään kertomaan monimutkaisista asioista visuaalisesti ymmärrettävällä tavalla. Informaation visualisointi auttaa ymmärtämään ja muodostamaan monimutkaisista tietoprosesseista selkeitä kokonaisuuksia (aiheesta esim. Charlier, 2013).

Massiiviset monen pelaajan verkkopelit ovat luonteeltaan sosiaalisia pelejä, joissa pelaajat ovat vuorovaikutuksessa keskenään virtuaalisessa pelimaailmassa. Pelejä on käytetty erityisesti sosiaalisia taitoja vaativissa tehtävissä hyvin vaatival-



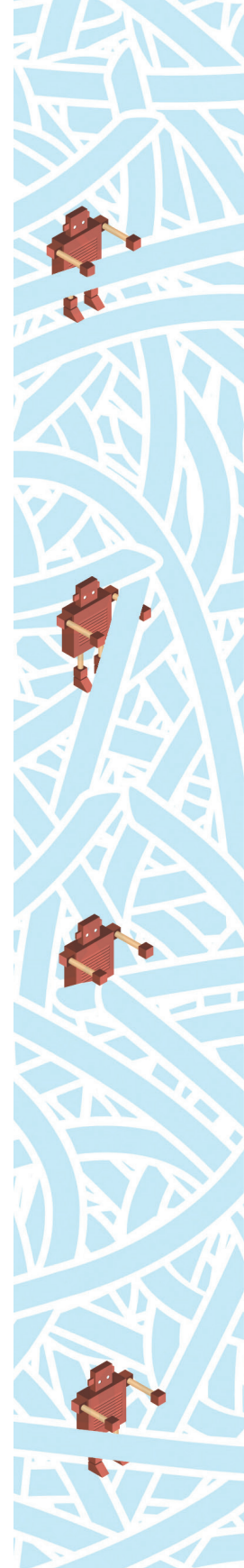


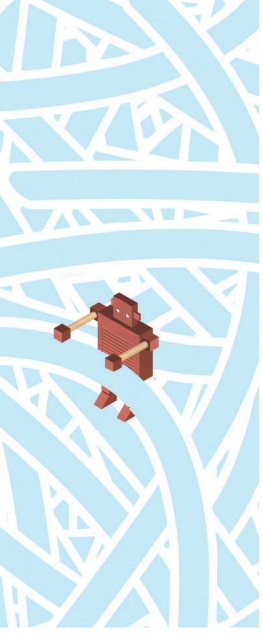
»PELEJÄ ON KÄYTETTY  
ERITYISESTI SOSIAALISIA TAITOJA  
VAATIVISSA TEHTÄVISSÄ HYVIN  
VAATIVALLAKIN TASOLLA,  
ESIMERKIKSI YHDYSVALTOJEN  
AVARUUSHALLINTO NASA:SSA.»

lakin tasolla, esimerkiksi Yhdysvaltojen avaruushallinto NASA:ssa. Pelaamiseen läheisesti liittyviä sosiaalisia virtuaalimaailmoja on käytetty erityisesti Yhdysvalloissa terveydenhuoltoalan sekä lääketieteen koulutuksessa. Etenkin *Second Lifessa* on runsaasti terveysalan ja lääketieteen koulutusta, vaikka sen käytettävyys ja käyttöluotettavuus ovatkin välillä ongelmallisia.

Suhteellisen uuden aluevaltauksen muodostavat augmentoidun eli laajennetun todellisuuden sovellukset, joissa tuodaan virtuaalisia elementtejä reaali maailman »päälle», käyttäen varsinkin mobiiliteknologioita. Älypuhelimensa voi esimerkiksi saada lisätietoja osoittamalla sillä toiminnan kohteena olevaa asiaa. Niitä simuloidaan terveysalan koulutuksessa virtuaalimaailmassa, esim. tietokoneella luotuja kolmiulotteisia esineitä kuten terveydenhoitoalan välineistöä video- ja kuvamuodossa.

Augmentoidun todellisuuden visuaaliset näytöt ovat kehittyneempiä kuin muihin aisteihin painottuvat. Kuulo-, tunto-, haju- tai makuaistiin perustuvat näytöt ovat toistaiseksi lähes tuntemattomia. Tuntoon perustuvat näytöt tunnetaan ja niitä on käytetty lääketieteellisessä tutkimuksessa, erityisesti kirurgian ja hammaslääketieteen alalla (Moog, 2013). Tällöin käyttäjä voi tuntea





tietokoneen välityksellä miltä tuntuu pitää esim. hammaslääkärin poraa kädessä. Koulutukseen liittyvää pelaamista ja simulaatioita on usein perusteltu tehokkuudella ja potilasturvallisuudella. Niillä voidaan harjoitella esimerkiksi terveyteen liittyviä toimintoja, joiden testaus tai opettelu muutoin voisi olla hankalaa järjestää.

Suomessa on jonkin verran ollut kokeiluja myös terveysalan ammattilaisten kouluttamiseen virtuaalimaailma *Second Lifessa*. Helsingin kaupunki kokeili yhteistyössä *Habbo Hotel* -virtuaalimaailman kanssa virtuaalista terveysneuvontaa nuorille, VerkkoTerkkarit vastaavat nuorten esittämiin kysymyksiin ja antavat neuvontaa IRC-Galleriassa, Facebookissa ja Demi.fi:ssä.





TOSU

KOHTAA PELIN HAASTEET



## 16. Pelihaitat ja niiden ehkäisy

### Ongelmallinen pelaaminen

Monia vanhempia, opettajia ja muita kasvattajia huolestuttavat pelaamisen mahdolliset haitalliset vaikutukset lasten ja nuorten kehitykseen ja hyvinvointiin. Huolta herättävät haitalliset sisällöt sekä pelien mahdollinen riippuvuuspotentiaali.

Suurimmalle osalle pelaajista pelit ovat hauskaa ajanvietettä ja yhdessä tekemistä kavereiden kanssa. Osalle pelit kuitenkin aiheuttavat eritasoisia haittoja kuten päänsärkyä, niska- ja hartiavaivoja, univaikeuksia, arjen hallinnan heikentymistä ja pelimaailman ulkopuolisen elämän kaventumista. Iso osa haitoista on ohimeneviä ja ratkaistavissa käytännön toimilla, kuten säännöllisillä tauoilla, paremmalla ergonomialla tai valaistuksella. On tärkeää osata erottaa pelaamiseen liittyvät vähäiset haitalliset lieveilmiöt varsinaisesta ongelmallisesta pelaamisesta.


Suomessa, kuten muuallakaan maailmassa, ei ole vakiintuneita käytäntöjä digipeli-ongelmien tunnistamiselle tai määrittämiselle. Kansainvälisissä tautiluokituksissa (ICD-10 tai DSM-5) eivät ongelmallinen digitaalinen pelaaminen tai peliriippuvuus (rahapelaamista lukuun ottamatta) ainakaan toistaiseksi esiinny omana diagnoosinaan, koska riittävää tutkimuksellista näyttöä ei ole ollut saatavilla. Toisin kuin rahapelaamisesta, digitaalisesta pelaamisesta ja sen aiheuttamista ongelmista ei Suomessa ole tehty väestötasoisista tutkimusta, joten tarkkaa tietoa ilmiön laajuudesta ei ole. Kansainvälisissä tutkimuksissa määrät vaihtelevat huomattavasti riippuen tutkimuksen kohderyhmästä ja tavasta määritellä ongelmallinen pelaaminen.



Ongelmallisesta pelaamisesta puhuttaessa keskustellaan usein ajasta ja sen käytöstä. Milloin sitten voidaan sanoa, että pelaaminen on liiallista tai ongelmallista? Usein jonkinlaisena riskirajana pidetään säännöllistä ja jatkuvaa neljän tunnin pelaamista päivässä, mutta tarkkoja rajoja ongelmallisella pelaamisella on mahdotonta antaa. Tutkimukset osoittavat ajankäytön olevan yksi keskeinen tekijä riippuvuustyyppistä käyttäytymistä diagnosoidessa, mutta yksiselitteinen se ei ole, sillä ajankäyttö on aina suhteellista. Ajankäyttö riippuvuuden mittarina perustuu ajatukseen siitä, että pelaaja jää pelaamisen takia paitsi jostain oleellisesta ja tärkeästä. Monesti runsas pelaaminen kertoo innostumisesta ja sitoutumisesta peliin, toisaalta pelaamiseen kuuluvat »ahmimiskaudet», jolloin esimerkiksi uutta peliä pelataan jonkin aikaa hyvinkin intensiivisesti. Pelaamisen hallinnassa keskeistä on ymmärtää tilanne kokonaisuutena. Satunnainen yöhön jatkunut pelisesio ei vielä kerro pelaamisen hallitsemattomuudesta, jos arki muuten sujuu.

Pelaajien yksilölliset erot ovat suuria ja ajankäyttöä keskeisempää on tarkastella pelaamisesta aiheutuneita haittoja sekä yksilön mahdollisuutta hallita omaa pela-





mistaan. Pelaamista voidaan pitää ongelmallisena, kun se alkaa haitata pelaajan elämää, kuten ihmissuhteita, opiskelua, terveyttä tai taloutta ja sen vähentäminen haitoista huolimatta on vaikeaa (esim. Luhtala ym., 2011). Lapsuuteen ja nuoruuteen kuuluu sosiaalisten taitojen, tunteiden säätelyn ja arkisista asioista kuten koulusta ja kotitöistä suoriutumisen opettelu.

Tästä syystä nuorten ja aikuisten pelaamista ei voi arvioida täysin samoin kriteerein. Lasten ja nuorten pelaamisessa olennaista on, miten se vaikuttaa sekä nykyiseen hyvinvointiin että tulevaisuuden mahdollisuuksiin.

Tietokone- ja konsolipelaamisen ongelmat ovat usein osa suurempaa ongelmien kokonaisuutta ja taustalla voi olla monenlaisia henkiseen ja sosiaaliseen hyvinvointiin liittyviä haasteita (Lemmens ym., 2011; Griffiths, 2000; Haagsma, 2012). Ongelmalliseen pelaamiseen liittyviä rinnakkaisongelmia ovat muun muassa masennus ja ahdistuneisuushäiriöt, koulunkäynnin vaikeudet, sosiaaliset ongelmat sekä unihäiriöt (esim. Desai ym., 2010). Monesti monimutkaisesta vyyhdestä on vaikea hahmottaa syy-seuraussuhteita ja alkuperäistä ongelman aiheuttajaa. Ongelmallisesti pelaavalla pelaaminen ei yleensä ole selkeästi syy tai seuraus, vaan se voi olla sekä tilannetta vaikeuttava ratkaisumalli että turvallinen ympäristö, jossa nuori saa positiivisia ja itsetuntoa vahvistavia kokemuksia hankalassa tilanteessa.

## Mikä peleissä koukuttaa?

Jokainen pelitapahtuma on erilainen ja siihen vaikuttavat itse pelin lisäksi pelaajan henkilökohtaiset ominaisuudet sekä monet ympäristötekijät. Nämä yhdessä muodostavat yksilöllisen pelikokemuksen. Pelien logiikkaan ja elinehtoihin kuuluvat kyky temmata mukaansa ja pitää pelaaja otteessaan. Pelaamisen kannalta positiiviset asiat, kuten haastavuus, visuaalisuus, kiinnostavat tarinat ja vuorovai-  
kutteisuus ovat niitä ominaisuuksia, jotka tekevät pelistä koukuttavan. Jokainen

**»PELAAMISEN HALLINNASSA  
KESKEISTÄ ON YMMÄRTÄÄ TILANNE  
KOKONAISUUTENA. SATUNNAINEN  
YÖHÖN JATKUNUT PELISESSIO  
EI VIELÄ KERRO PELAAMISEN  
HALLITSEMATTOMUUDESTA, JOS  
ARKI MUUTEN SUJUU.»**



pelaaja reagoi näihin pelin ominaisuuksiin omalla yksilöllisellä tavallaan. Osalla pelaajista on suurempi riski pelaamiseen liittyville ongelmille. Riskitekijöitä ovat esimerkiksi huono itsetunto, heikot sosiaaliset taidot, keskittymisen häiriöt sekä erilaiset mielenterveyden ongelmat, erityisesti masennus.

Pelin ja pelaajan ominaisuuksien lisäksi mahdollisen peliongelman kehittymiseen vaikuttavat tilannekohtaiset ja ympäristötekijät. Jos pelaajalla ei esimerkiksi ole muita harrastuksia, voi pelaamisesta muodostua ensisijainen, tai jopa ainoa, tapa toimia ja käyttää aikaa. Myös sosiaaliset suhteet sekä pelissä että sen ulkopuolella vaikuttavat pelaamisen määrään. Suurelle osalle pelaaminen on sosiaalista toimintaa ja pelaamisen kautta solmittavat kaverisuhteet voivat olla pelaajalle erittäin tärkeitä ja merkityksellisiä. Tämä houkuttaa pelien pariin ja voi osaltaan vaikeuttaa pelistä irrottautumista, koska samalla voi katketa yhteydenpito peliyhteisöön. Tutkimusten mukaan pelin sosiaalisuus on kolme kertaa muita merkittävämpi tekijä pelin mahdollisessa koukuttavuudessa (Hull, Williams & Griffiths, 2013). Vähäiset kaverisuhteet pelien ulkopuolella puolestaan korostavat peliyhteisön merkitystä.

Pelien maailma voi tarjota paikan paeta huolia tai yksinäisyyttä, ja esimerkiksi muiden koulussa kiusaama nuori voi menestyä virtuaalimaailmassa arvostettuna yhteisön jäsenenä tai ulkonäköönsä tyytymätön rakentaa hahmonsaa vastaamaan kauneusihannettaan. On inhimillistä hakeutua tilanteisiin, joissa pärjää ja tuntee itsensä hyväksytyksi. Jos reaali maailma ei tarjoa kilpailevia positiivisia elämyksiä tai onnistumisen kokemuksia, voivat pelien roolihahmot ja sosiaalisuus viedä mukanaan siinä määrin, että pelaaminen alkaa tuottaa haittoja ja muodostua ongelmaksi. Tällaisissa tilanteissa olisi tärkeää

»LIIALLINEN PELAAMINEN VOI TOIMIA KEINONA PURKAA TAI PAETA MUITA ONGELMIA.»



löytää positiivisia elämän sisältöjä ja onnistumisen elämyksiä myös pelien ulkopuolelta.

Vaikka peleissä on elementtejä, jotka pitävät pelaajaa otteessaan, ovat yksilöön liittyvät erilaiset riskitekijät määrääviä ongelmien synnyn kannalta. Ongelmien kehittymisen suhteen yksi keskeinen tekijä näyttäisi olevan pelaamisen motiivi. Ongelmallisesti pelaavilla motiiveina korostuvat todellisuuspako (Seay, 2006; Caplain ym., 2009; Hussein & Griffiths, 2009), tunteiden säätely (Caplain ym., 2009; Haagman, 2012; Hussein & Griffiths, 2008) sekä voimakas suorituskeskeisyys ja tarve kuulua ryhmään (Yee, 2006).

## Milloin on syytä huoleen?

Ongelmallinen pelaaminen ei useimmiten näy päällepäin ja sen tunnistaminen voi olla haastavaa. Ongelmat saattavat siksi kehittyä pitkäänkin ilman, että niihin osataan puuttua.

Pelaamiseen liittyvät ongelmat voivat näyttäytyä arjessa monella tavalla ja pelaamisen ongelmallisuutta arvioitaessa tulee ottaa huomioon pelaajan elämäntilanne kokonaisuutena, ei ainoastaan yksittäisten merkkien kautta.

### ***Merkkejä liiallisesta pelaamisesta***

- Koneen äärellä vietetään paljon aikaa ja tauot unohtuvat
- Pelaamattomuus aiheuttaa levottomuutta ja ärtyisyyttä
- Pelaamisen rajoittaminen aiheuttaa voimakkaita negatiivisia tunnereaktioita
- Pelimaailman ulkopuoliset sosiaaliset suhteet jäävät pois tai kaventuvat merkittävästi
- Erilaiset velvollisuudet jäävät hoitamatta pelaamisen takia
- Pelaaminen sekoittaa vuorokausirytmän
- Pelaaminen aiheuttaa poissaoloja koulusta tai töistä
- Muut harrastukset jäävät pois pelaamisen takia



## Ongelmalliseen pelaamiseen puuttuminen

Jos huoli pelaamisesta on herännyt, aluksi on hyvä selvittää pelaajan näkemystä omasta pelaamisesta, hyvinvoinnista ja elämänhallinnasta. Tarkoituksena on keskustelun kautta pyrkiä löytämään yhteinen näkemys tilanteesta ja samalla motivoita pelaaja pohtimaan omaa pelaamistaan ja sen vaikutusta omaan elämään.

Liiallinen pelaaminen voi toimia keinona purkaa tai paeta muita ongelmia. Tämä tulee ottaa huomioon ja tilannetta tulee arvioida kokonaisuutena, eikä keskittyä yksinomaan pelaamiseen. Arvioinnissa tulee ottaa huomioon aina myös muut pelaajan yksilölliset ja sosiaaliset tekijät, kuten pelaajan persoonalliset ominaisuudet, alttius ja herkkyyys ulkoisille vaikutteille, mielenterveyden tila sekä ympäristön vaikutukset. On tärkeää selvittää myös mahdolliset taustalla vaikuttavat muut ongelmat kuten yksinäisyys, masennus, kouluvaikeudet tai ongelmat perheessä. Keskeistä on pohtia pelaamisen motiiveita ja millaisia tunteita pelaaminen herättää. Onko pelaaminen tapa paeta ongelmia tai ainoa onnistumisen kokemuksia tuottava asia elämässä? Joillekin nuorille kynnsy lähteä pelin ääreltä





kohtaamaan muita ihmisiä kasvokkain on korkea. Joskus on hyvä keskittyä tämän kynnyksen madaltamiseen sen sijaan, että puhutaan vain peleistä tai rajoitetaan ruutuaikaa.

### ***Pelaamista voi pohtia esimerkiksi alla olevien kysymysten avulla.***

- Pelaatko omasta mielestäsi liikaa?
- Millaisissa tilanteissa pelaat?
- Hallitsetko mielestäsi omaa pelaamistasi?
- Onko tilanteita, joissa pelaamista on vaikea hallita?
- Pakenetko toistuvasti huoliasi peleihin?
- Oletko yrittänyt vähentää pelaamistasi?
- Oletko ollut poissa töistä tai koulusta pelaamisen takia?
- Tuleeko sinusta hermostunut tai ärtynyt jos et pääse pelaamaan?
- Oletko laiminlyönyt omaa hyvinvointiasi pelaamisen takia?
- Ovatko läheisesi olleet huolissaan pelaamisestasi?
- Tapaatko kavereita virtuaalimaailman ulkopuolella?
- Onko pelaaminen pysynyt hauskana ja innostavana?

Kysymyksiä ei ole tarkoitettu diagnostivälineeksi, vaan niiden avulla kuka tahansa voi pohtia omaa suhdettaan pelaamiseen. Keskeistä on pohtia liiallisen pelaamisen taustalla vaikuttavia syitä sekä niitä tekijöitä, jotka tekevät pelaamisen hallinnasta vaikeaa. Pelipäiväkirjan pitäminen on hyvä apuväline omien pelitottumusten hahmottamiseen, ja tarkoitukseen löytyy verkosta ilmainen Pelipäiväkirja-palvelu.

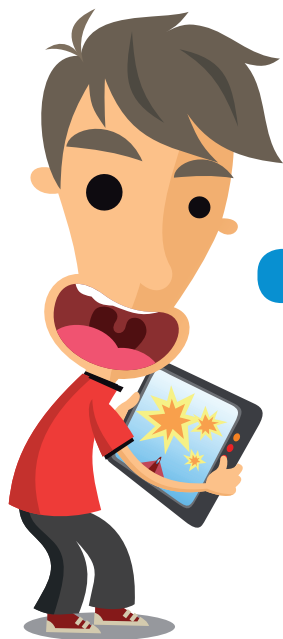
Nuoruus on kasvun, kehityksen ja suurten muutosten aikaa, johon liittyy usein voimakkaita tunteita ja impulsiivista käyttäytymistä. Tämän takia nuoret ovat erityisen alttiita peliongelmiensa kehittymiselle, mutta toisaalta nuoret myös toipuvat aikuisia helpommin. Toivo tilanteen paranemi-

**»ON TÄRKEÄÄ SELVITTÄÄ MYÖS MAHDOLLISET TAUSTALLA VAIKUTTAVAT MUUT ONGELMAT KUTEN YKSINÄISYYS, MASENNUS, KOULUVAIKEUDET TAI ONGELMAT PERHEESSÄ.»**

sesta on tärkeää nuoren jaksamisen kannalta. Usein jo asian tiedostaminen, itselle asetetut tavoitteet sekä ystävien ja läheisten tuki auttavat. Pelaamista ei yleensä ole välttämätöntä kokonaan lopettaa, vaan keskeistä on saada pelitavat sellaiseksi, ettei se haittaa omaa elämänhallintaa tai hyvinvointia. Nuorten kohdalla oppilasmaailman opiskelijahuolto sekä nuorisoyhteisöt tarjoavat tukea tilanteissa, joissa pelaamisen hallinta omin avuin tai läheisten tukemana ei onnistu.


## Pelihaittojen ehkäisy

Pelaaminen näyttyy pelejä tuntemattomalle vanhemmalle tai ammattilaiselle herkästi ensisijaisesti uhkana. Digitaaliset pelit ovat yhä tärkeämpi osa tämän päivän maailmaa, vapaa-aikaa ja sosiaalista elämää. Pelejä pelataan kaikkialla ja kaiken aikaa, yksin, yhdessä ja yksin yhdessä. Nykytutkimuksen valossa pelien hyötyvaikutuksia ei voi kiistää. Pelien on esimerkiksi tutkittu kehittävän niin silmän ja käden koordinaatiota kuin kielitaitoaakin, ja monipelattavien nettiroolipelien sosiaalistavasta vaikutuksesta on vahvaa näyttöä. Liiallinen pelko ja siitä kumpuava jyrkkä pelien kieltäminen ja demonisointi eivät ole kestävä ratkaisu pelihaittojen ehkäisemiseen. Voimakas vastakkainasettelu vaikeuttaa rakentavaa keskustelua sekä yhteiskunnan tasolla että yksilötasolla niissä tilanteissa, joissa ongelmallisesta pelaamisesta olisi mahdollista puhua.



»LIALLINEN PELKO JA SIITÄ KUMPUAVA JYRKKÄ PELIEN KIELTÄMINEN JA DEMONISOINTI EIVÄT OLE KESTÄVÄ RATKAISU PELIHAITTOJEN EHKÄISEMISEEN.»





Kodin ja kasvattajien rooli pelihaittojen ehkäisyssä on merkittävä. Vaikka pelit ovat nuorille tuttu ympäristö toimia, sisältää pelimaailma myös riskejä, joilta nuori ei pelkällä teknisellä osaamisella pysty suojautumaan. Myönteinen pelikulttuuri vaatii kasvattajilta aktiivista ja tiedostavaa otetta peleihin. Pelien ja pelikulttuurien tuntemus auttaa kasvattajaa tukemaan nuorta oman pelikäyttäytymisen arvioinnissa ja suhteuttamisessa muihin elämän tavoitteisiin ja velvollisuuksiin.

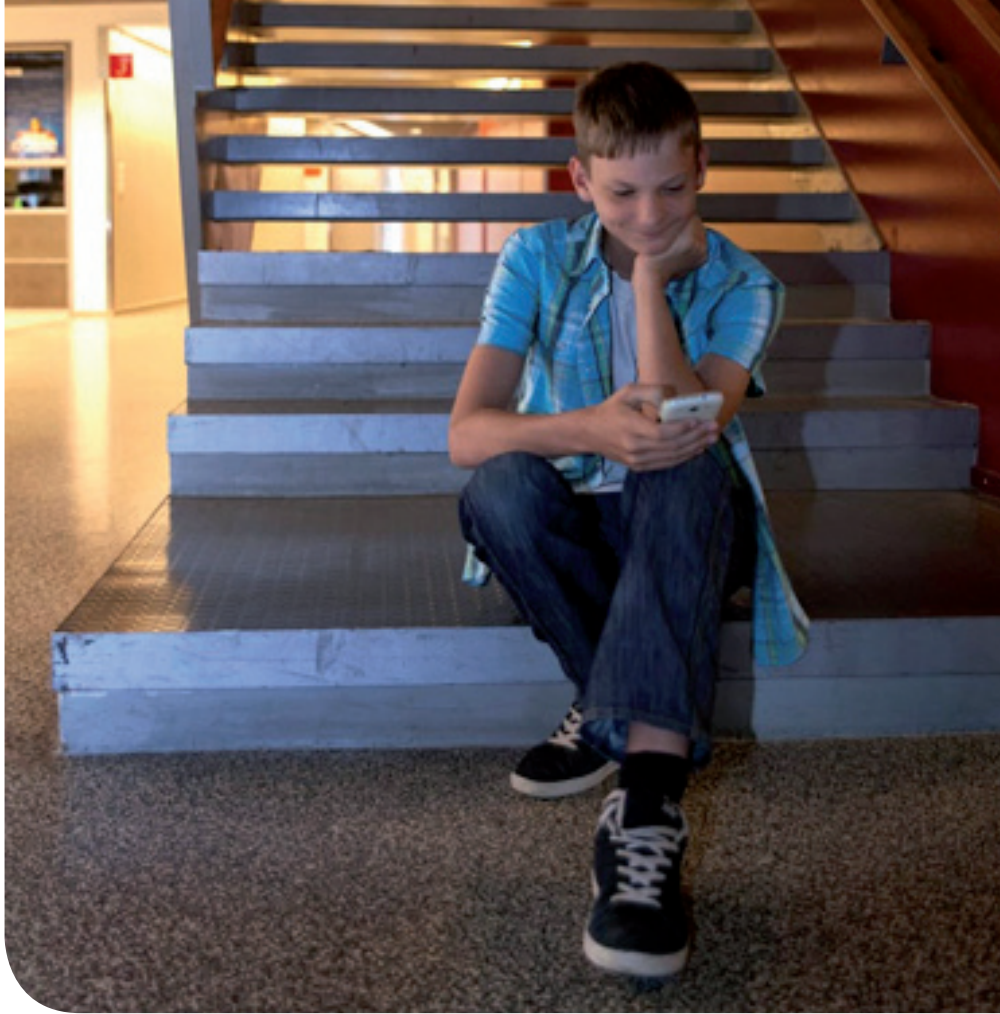
Peliongelmien ehkäisyssä tärkeää on vaikuttaminen niihin moninaisiin ja yksilöllisiin tekijöihin, jotka joko lisäävät tai vähentävät pelaajan riskiä ongelmiin. Useimmat näistä eivät suoranaisesti liity pelaamiseen. Itsehallinta- ja tunteitaiteiden vahvistaminen, korvaavien toimintamahdollisuuksien tarjoaminen sekä sosiaalisten suhteiden vahvistaminen ovat olennainen osa ongelmien ehkäisyä. Toimivat keinot ehkäistä ongelmia ovat yksikertaisia – taukojen lisääminen pelaamiseen, peliajoista ja rajoista kiinnipitäminen sekä tietoisuus oman pelaamisen määrästä ja vaikutuksista.

## Käytännön toimia kouluissa ja muissa yhteisöissä

Koulut ja erilaiset nuorisotyön muodot ovat tärkeitä kasvatusyhteisöjä, jotka yhdessä tavoittavat kattavasti koko ikäryhmän. Tämä tekee näistä yhteisöistä hyvän ympäristön pelikasvatukselle ja sitä kautta pelihaittojen ehkäisylle. Käytännön toimista kotona kerrotaan tarkemmin luvussa 8, nuorisotyötä taas käsitellään luvussa 14. Vaikka alla olevat esimerkit käsittelevätkin koulua, niitä voi hyvin soveltaa myös esimerkiksi erilaisissa kerhoissa tai muussa harrastus- tai kansalaisyhdystystoiminnassa.

**PELITEEMAINEN VANHEMPAINILTA** on hyvä tapa lisätä vanhempien tietoa ja ymmärrystä pelaamisesta ja siihen liittyvistä hyödyistä ja haitoista. Samalla vanhempien on mahdollista jakaa kokemuksiaan ja perheissä toimivia käytäntöjä keskenään. Vanhempainilta voi koostua esimerkiksi lyhyestä tietopohjaisesta alustuksesta ja siihen liittyvästä keskustelusta. Keskeistä on käsitellä peliteemaa monipuolisesti ja sen kokonaisuus hyötyineen ja haittoineen huomioiden. Oppilaiden osallistaminen vanhempainillan suunnitteluun ja toteutukseen voi tuoda






uudenlaisia näkökulmia teeman käsittelyyn. Oppilaat voivat esimerkiksi toimia nuorten pelikulttuurien asiantuntijoina.

Erilaiset **PELITAPAHTUMAT** ja pelipäivät mahdollistavat peliteeman käsittelyn myös toiminnan kautta. Pelipäivä voi olla suunnattu joko ainoastaan oppilaille tai siitä voi tehdä koko perheelle suunnatun. Koko perheen tapahtumassa saadaan myös oppilaiden vanhempia kannustettua pohtimaan pelaamista ja ottamaan aktiivisemmän roolin lasten pelaamiseen. Pelipäivän on hyvä sisältää sopivassa suhteessa tietoa, toiminnallisuutta ja viihteellisyyttä, jolloin se pysyy kiinnostavana ja mahdollistaa aiheen käsittelyn ilman saarnaavaa sävyä. Oppilaiden osallistuminen tapahtuman suunnitteluun ja toteutukseen lisää sekä osallisuutta että





tapahtuman kiinnostavuutta muihin oppilaisiin nähden. Varsinkin isomman tapahtuman järjestämisessä kannattaa mahdollisuuksien mukaan hyödyntää myös esimerkiksi vanhempainyhdistystä, paikallisia järjestöjä ja yrityksiä. Pelipäivä voi muodostua esimerkiksi erilaisista pelipisteistä, työpajoista (pelisuunnittelua, askartelua vanhoista tietokoneen osista, peliaiheisia tietokilpailuja jne.), luennoista ja paneelikeskustelusta.

**OHJATTU PELITOIMINTA** esimerkiksi koulun oman pelikerhon muodossa on hyvä tapa lisätä nuorten harrastemahdollisuuksia, tietoteknistä osaamista ja osallisuutta. Samalla voidaan tarjota toimintaa, jolla edistetään lasten ja nuorten mediakasvatusta ja digitaalisen pelaamisen ymmärrystä. Keskeistä toiminnassa on sen tavoitteellisuus. Ohjattu pelitoiminta ei ole pelaamista ainoastaan huvia tai ajankulun vuoksi, vaan niissä pelaamista hyödynnetään aktiivisesti kasvatuksessa.

Pelitalito-projekti kysyi Assembly Summer 2012 -tapahtumassa pelaajilta vinkkejä pelaamisen hallintaan. Alla olevat vinkit ovat suoria lainauksia aneetuista vastauksista:

- Peleistä nauttii enemmän kun muistaa välillä pitää taukoa ja nähdä ihmisiä kasvatusten.
- Mikäli pelaaminen on pääasiallisesti viihdettä, kannattaa hoitaa muut menot ennen sitä. Rentoutuminen on parasta, kun saa oikeasti ottaa lunkisti välittämättä takarajoista tai projektitöistä.
- Tee itsellesi aikataulu, jossa ajan myötä vähennät pelaamisen käytetyn ajan järkevälle tasolle. Noudata aikataulua, se on tehty syystä.
- Aloita pelaamaan kavereiden kanssa ja siirrä tekemistä kavereiden kanssa pikkuhiljaa myös pelaamisen ulkopuolelle, esim. leffaan, keikoille, jne...
- Mistä muualta kuin tietokone- tai konsolipeleistä voi löytää saman filiksen, tai voisitko kokeilla muun tyyppisiä pelejä – joukkuepelejä liikunnan muodossa, lautapelejä porukalla, larppausta? Pelaamisen vähentäminen ei saa tarkoittaa, että hyvä filis ja mukava tekeminen vähenevät. Niitä pitää vain löytää muualta.
- Pitäkää taukoja. Ne helpottavat ihmeesti, jos et millään pääse irti koneesta. Toisaalta suosittelen myös liikkumista. Pelaamisesta nauttii enemmän, jos sen eteen on tehty töitä.

## 17. Pelaaminen ja fyysinen terveys

Silmiäni on vetistänyt ja kutittanut vietävästi jo noin tunnin ajan, niinkin häiritsevästi, että jouduin hieman jaloittelemaan ja käymään wc:ssä heittämässä vettä kasvoille. Se piristi ainakin hetken. Mittasin myös hetki sitten verenpaineen ja ainakin yläpaine oli selvästi koholla, lukemat näyttivät 155/89. Nyt olo tuntuu tokkuraiselta ja motoriikka hidastuneelta, kuin heräisi aamuvuoroon unettoman yön jäljiltä. Korkkaan puolen litran energiajuomapullon ja otan ison kulauksen. Kello on noin vartin yli viisi lauantai-aamuna ja olen valvonut yhtäjaksoisesti noin 20 tuntia. Assembly Winter 2012 ei osoita hidastumisen merkkejä.

**K**aikki fyysinen liikunta on jokaisen terveydelle hyväksi. Syy on yksinkertainen, sillä ihmistä ei ole tarkoitettu istumaan pitkiä aikoja. Uusin asiaan keskittyvä tutkimus julkaistiin Isossa-Britanniassa Leicesterin yliopistossa lokakuussa 2012 (Wilmot ym., 2012). Tutkimus kokosi yhteen 18 eri istumiseen liittyvää tutkimusta, joissa oli yhteensä 794 577 osallistujaa. Tutkimuksen mukaan niillä, jotka istuvat pitkiä aikoja päivittäin, on kaksinkertainen riski sairastua diabetekseen ja sydänsairauksiin ja kuolla ennenaikaisesti. Huomionarvoista on erityisesti se, että harrastetulla liikunnan määrällä ei pitkän istumisen vaikutuksia voi korvata tai poistaa. Pelaamisen aikana olisikin hyvä välillä nousta seisoskelemaan ja käydä kävelyllä, siis pitää taukoa. Myös asentoa kannattaa vaihtaa useasti ja samalla on hyvä kiinnittää huomiota siihen, ettei istu huonossa asennossa eli »löhöä» tuolilla tai sohvalla. Pitkäaikainen huonossa asennossa istuminen vaikuttaa ryhtiin.

Mitä vähäisestä fyysisestä aktiivisuudesta voi seurata? Ensinnäkin kehon aineenvaihdunta hidastuu, sillä ilman liikkumista ja liikuntaa ihmisen lihasmassa vähenee ja paino nousee. Elimistön puolustuskyky laskee, jolloin esimerkiksi flunssa voi salakavalasti iskeä. Liikunta ja sen aiheuttama rasitus pitää myös sydäntä ja verenkierto-elimistöä kunnossa. Jos aktiivisuus on vähäistä, joutuu sydän tekemään enemmän töitä ja verenpaine nousee. Myös tyyppin 2 diabetes,







osteoporoosi ja lisääntynyt syöpäriski kuuluvat pitkäaikaisen altistuksen riskeihin. Näin ollen useiden tuntien pelisessiot päivittäin altistavat kehoa useille terveysriskeille pitkällä aikavälillä (Lindholm, 2012).

Pelataessa unohtuu helposti säännöllinen ja monipuolinen syöminen. Yksipuolinen ravitsemus yhdistettynä pitkään istumiseen hidastaa aineenvaihduntaa ja lihottaa. Liian usein terveellinen ruokailu korvataan napostelulla ja energiajuomilla pelikoneen äärellä. Kun energiajuomia käytetään kohtuudella, ei niiden uskota aiheuttavan vakavia haittoja aikuiselle. Runsasta nauttimista ei kuitenkaan suositella, sillä niiden sisältämien kofeiinin, tauriinin ja muiden ainesosien yhteisvaikutuksia ei ole tutkittu. Alaikäisille energiajuomia ei suositella lainkaan. Niissä

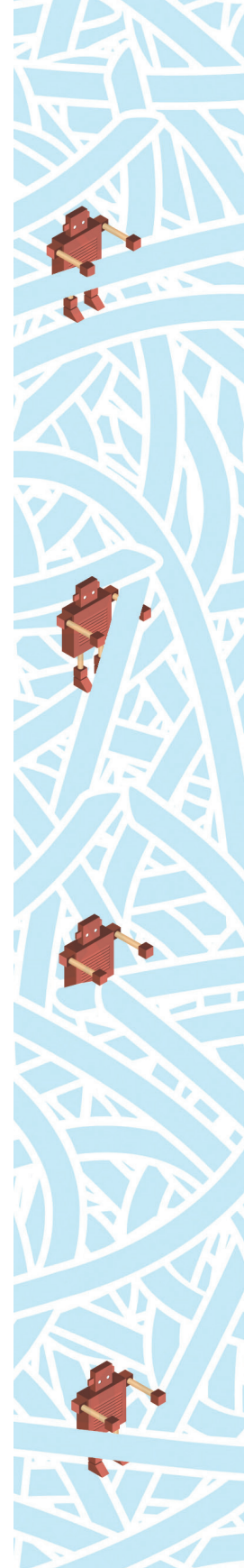


»PITKÄ YHTÄJAKSOINEN VALVOMINEN  
AIHEUTTAA ONGELMIA. JO VUOROKAUDEN  
VALVOMISEN ON TODETTU VASTAAVAN  
PROMILLEN ALKOHOLIHUMALAA.»

on myös runsaasti sokeria, samoin kuin tavallisissa virvoitusjuomissa. Jatkuva napostelu ja sokeripitoiset juomat kuluttavat myös hampaita aiheuttamalla jatkuvan happohyökkäyksen. Paras janojuoma on edelleen tavallinen vesi. Sitä olisi hyvä nauttia päivittäin (Terveyskirjasto, 2013).

Pelaamisen vaikutuksia fyysiseen terveyteen on tutkittu toistaiseksi vähän. Työterveyslaitos suoritti yhdessä Verkkoterkkari-hankkeen kanssa pienimuotoisen pilottiselvityksen elokuussa 2012 Assembly Summer -tapahtuman yhteydessä. Siinä selvitettiin elimistön palautumista stressin jälkeen, kun toimitaan poikkeustilanteessa. Aihetta on syytä tutkia lisää, sillä nämä tulokset ovat suuntaa-antavia ja mitattavien ryhmä oli pieni. On kuitenkin selvää, että pitkään jatkuva pelaamisessa lisää elimistön stressitilaa, josta huono palautuminen näyttäytyy esimerkiksi tarkkaavuuden ja muistin heikentymisenä, keskittymisen vaikeutumisena sekä päiväväsymyksenä. Tervekään henkilö ei välttämättä tunnista oireita pelaamisesta johtuvaksi (Työterveyslaitos, 2012a, 2012b).

Pitkä yhtäjaksoinen valvominen aiheuttaa ongelmia. Jo vuorokauden valvomisen on todettu vastaavan promillen alkoholihumalaa. Koko kehon motoriikka



ja reaktionopeus muuttuu hitaammaksi ja ajatus kulkee tahmeasti. Olotila voi olla ärtynyt ja stressinsietokyky selkeästi heikompi (Partinen, 2012).

Kello on 22 minuuttia yli seitsemän seuraavana aamuna, nyt on tullut pelattua yli 12 tuntia putkeen, paria wc-taukoa lukuunottamatta. Pieni jaloittelu piristi kummallisesti, vaikka kävely aluksi tuntuikin raskaalta ja jalkoja sai hieman herätellä, johtunee pitkstä istumisesta. Olin jo asennoitunut menemään muutamaksi tunniksi nukkumaan, mutta taidan jatkaa pelaamista vielä jonkin aikaa. Verenpaineetkin olivat »vain» 150/92, nyt kupponen kahvia.

Usein kysytty kysymys terveydenhoitajalta on se kuinka kauan nuori voi pelata vuorokaudessa? Kun vuorokaudessa on 24 tuntia, kuluu nuorella siitä kahdeksan tuntia koulussa oloon ja koulumatkoihin, suosituksen mukaan kasvavalle nuorelle yhdeksän tuntia on riittävä unen määrä ja yleiseen liikkumiseen pitäisi käyttää kaksi tuntia päivässä. Jäljelle jää viisi tuntia ja kun siitä vähennetään vielä yksi tunti rauhalliseen ruokailuun, niin jäljelle jää neljä. Myös läksyt, peseytyminen ja muut harrastukset vievät oman aikansa, ellei pelaaminen ole nuoren ainoa harrastus. Suositusta tarkasta »sallitusta» aikamäärästä ei voi antaa.

Olennaista on kuitenkin pelaamisen ajoitus ja rytmitys. Lapsen ja nuoren kanssa kannattaa sopia yhteiset pelisäännöt, joista myös pidetään kiinni. Esimerkkinä toimivasta käytännöstä ruutuajan »ostaminen» minuutti minuutilta, eli puoli tuntia ulkoilua, kotitöitä tai muuta yhdessä sovittua tekemistä kohti jokaista puolen tunnin peliaikaa. Pelaaminen kannattaa lopettaa hyvissä ajoin ennen nukkumaanmenoa, että aivot saavat rauhassa virittäytyä lepotilaan. Kone olisi hyvä sulkea viimeistään tuntia ennen iltatoimia.

Peli tiltaa, »server disconnect», kylläpä ärsyttää, toimi yllättävän pitkään, mutta huonossa kohdassa meni jumiin. Paljonkos kello on? 01:32 näköjään...Voisi ehkä hieman jaloitella ja purkaa tunteja, hermoja tuntuu kiristävän vähän ylimääräistä.



»PELAAMINEN KANNATTAA  
LOPETTAA HYVISSÄ AJOIN ENNEN  
NUKKUMAANMENOA, ETTÄ AIVOT  
SAAVAT RAUHASSA VIRITTÄYTYÄ  
LEPOTILAAN.»



Väsymys voitti ja nukuin aamuyöstä kolmisen tuntia. Nyt kello on yksi sunnuntaina iltapäivällä ja kone alkaa olla pakattuna pois ja Kaapelitehtaan valot herättävät uneliaimmanikin pelimiehen. On aika lähteä kotiin. Pää on lievästi sekaisin, mutta olo on tyytyväinen kokemukseen. Kannatti tulla, mutta itse alan olla liian vanha tällaiseen valvomiseen. (Ranu 26v.)

Pelaaminen on harrastuksena hyvä ja monipuolinen, kunhan se pysyy kohtuudessa ja on yksi osa täysipainoista elämää. Kun pelaaminen on innostavaa ja nostaa vireystilaa, voi se parhaimmillaan aikaansaada flow-tilan, joka koetaan miellyttävänä ja josta seuraa hyvä rentoutuminen. Aikuisellekin se voi olla tehokas keino rentoutua ja lievittää stressiä (Työterveyslaitos, 2012b).

## 18. Pelillistäminen

**P**elit ovat alkaneet vuotaa jokapäiväiseen elämäämme: kirjaudumme sisään kahviloihin (*Foursquare*), juoksemme zombeja karkuun lenkeillessämme (*Zombies, Run!*), heräämme unimittarin optimoimaan aikaan (*Fitbit, Jawbone Up*), ja auton tietokone asettaa meille kulutus-tavoitteita (Nissan Leaf), joiden saavuttamisesta meidät palkitaan.

Emme enää vain istu TV:n ääressä konsoleilla pelaten. Uusien teknologioiden myötä arkemme pelimäistyy. Viime vuosien aikana pelillistämisestä on tullut yksi suurimmista markkinoinnin ja teknologian trendeistä. Suuret konsulttifirmat ennustavatkin, että suuri osa maailman yrityksistä pelillistää prosessejaan jo vuoteen 2015 mennessä (Gartner, 2011). Tässä luvussa pohdimme, mitä pelillistäminen oikeastaan on, mihin se perustuu, ja voidaanko sen ylipäättään olettaa toimivan.

Pohjimmiltaan pelillistämisen idea kumpuaa oletuksesta, että koska pelit ovat hauskoja, mikä tahansa muu järjestelmä, joka tehdään pelinkaltaiseksi, muuttuu myös hauskemaksi ja mielekkäämmäksi. Pelillistäminen voidaankin siis määrittellä palvelu- tai järjestelmäsuunnitteluksi, jolla pyritään herättämään samanlaisia psykologisia vaikutuksia, joita pelitkin tuottavat. Tämän lisäksi oleellista pelillistämislle on usein se, että se pyrkii kannustamaan johonkin toimintaan tai käyttäytymiseen (kuten oppimiseen, liikuntaan tai vaikkapa vihreämpään kuluttamiseen). Jotta voimme ymmärtää pelillistämistä laajemmin, tulee hahmottaa siihen liittyvät kolme eri ulottuvuutta: 1) palvelusuunnittelu, 2) tavoiteltavat psykologiset vaikutukset, ja 3) tavoiteltava käyttäytyminen (Huotari & Hamari, 2012).

Pelillistäminen on pohjimmiltaan pelisuunnittelua vastaava prosessi. Siinä hyödynnetään pääsääntöisesti samoja elementtejä kuin peleissä, kuten tavoitteita, pisteitä, ansiomerkkejä ja tarinallista kerrontaa. Tavanomaiseen pelisuunnitteluun verrattuna pelillistämässä on kuitenkin merkittävä ero. Pelisuunnittelu pääasiallisesti yrittää tehdä pelistä mahdollisimman hyvän, kun taas pelillistäminen pyrkii lisäämään jonkun muun järjestelmän tai palvelun arvoa ja tekemään

siitä motivoivamman. Esimerkiksi opetuksen pelillistämistä käsitellään tämän kirjan luvuissa 10–12.

Jos ja kun pelillisyydellä pyritään motivoimaan, on siis syytä pohtia, mikä tekee peleistä mukaansatempaavia ja mielekkäitä. Pelitutkimus osoittaa, että pelien vetovoimaisuutta selittää esimerkiksi niiden synnyttämät osaamisen, onnistumisen ja hallinnan kokemukset, sekä jännitys ja sosiaalinen kanssakäyminen. Pelillistämisen tavoitteena on vastaavien kokemusten herättäminen muissa konteksteissa.

Pelillistämistä on erityisesti käytetty motivoimaan sellaiseen käyttäytymiseen, joka on yksilölle hyödyllistä, mutta erinäisistä syistä vaikeaa aloittaa. Tällaisia toimintoja usein yhdistää se, että niiden hyödyt kokonaisuudessaan realisoituvat vasta pidemmällä tulevaisuudessa, kuten opiskelu, terveelliset elämäntavat tai kestävä kulutus. Siten pelillistäminen voidaan mieltää positiiviseksi holhoamiseksi (ks. Thaler & Sunstein, 2003). Sillä pyritään kannustamaan ihmisiä toimintoihin, joita he itsekin halusivat tehdä, mutta eivät jostain syystä kykene toteuttamaan ilman tukea ja kan-



»PELILLISTÄMISEN IDEAA ON PIDETTY NIIN VETOVOIMAISENA, ETTÄ SEN ON USEIN USKOTTU IKÄÄNKUIN AUTOMAATTISESTI TEKEVÄN TYLSISTÄ TOIMINNOISTA MUKAANSATEMPAAVIA. ON KUITENKIN HYVÄ MUISTAA, ETTÄ KAIKKI PELITKÄÄN EIVÄT OLE KAIKKIEN MIELESTÄ HYVIÄ JA MUKAANSATEMPAAVIA.»







nustusta. Toisaalta pelillistämistä käytetään osana markkinointia, erityisesti asiakkaiden sitouttamisen välineenä.

Pelillistämisen ideaa on pidetty niin vetovoimaisena, että sen on usein uskottu ikäänkuin automaattisesti tekevän tylsistä toiminnoista mukaansatempaavia. On kuitenkin hyvä muistaa, että kaikki pelitkään eivät ole kaikkien mielestä hyviä ja mukaansatempaavia. Toisaalta pelillistämistä on tähän mennessä sovellettu monissa yhteyksissä yksinkertaisesti lisäämällä palveluihin vaikkapa pisteitä, joita voi ansaita palvelukehittäjän mielestä tärkeistä toiminnoista palvelussa. Tutkimus kuitenkin osoittaa, että näillä mekanismeilla ei välttämättä ole pitkällä tähtäimellä juurikaan vaikutusta (Hamari, 2013; Farzan ym., 2008; Hamari ym., 2014), vaan pelillistäminen jää usein päälleliimatuksi kuriositeetiksi. Samaan aikaan konsulttifirmat ovat päivittäneet optimistisia uutisointejaan hyvinkin pessimistisiksi väittäen aiheellisesti, että suurin osa pelillistämissovelluksista tulee epäonnistumaan (Gartner, 2012). Pelillistämistä tulisikin ajatella holistisemmin, koko palvelun/aktiviteetin läpäisevänä suunnitteluna. Se tulisi hahmottaa tavoitteena kasvattaa palvelun/aktiviteetin vetovoimaisuutta pitkällä aikajänteellä sen sijaan, että käyttäjää yksinkertaisesti palkittaisiin jokaisesta kehittäjän mielestä hyödyllisestä käyttäjän toiminnasta. Kaikesta voidaan päätellä, että pelillistäminen hakee edelleen uomiaan niin teoreettisena konseptina kuin käytännön sovelluksinakin.

## 19. Pelit, pelaaminen ja sukupuoli

**E**rilaiset pelit ovat tärkeä osa lasten ja nuorten kulttuuria ikäryhmästä ja sukupuolesta riippumatta. Kuten muussakin mediassa, sukupuolen merkitys peleissä ja pelikulttuurissa korostuu ilmiön yleistyessä. Erityisesti digitaalisten pelien ajatellaan nimittäin usein kuuluvan lähinnä pojille. Esimerkiksi pelaamisen vaaroja ja väkivaltaisia pelejä koskevissa lehtijutuissa ja tutkimuksissa keskitytään tyyppillisesti poikiin ja nuoriin miehiin. Peliteollisuus on myös edelleen varsin miesvaltainen, ja tämä näkyy pelien sisällöissä ja designissa. Siksi on tärkeää harkita, miten sukupuolittuneet piirteet – peleissä yleensä ja lasten ja nuorten peleissä erityisesti – tulisi ottaa huomioon.

Tutkimusten valossa stereotypia peleistä poikien juttuna ei pidä täysin paikkaansa. Esimerkiksi Tampereen yliopistossa tehdyn InGA-tutkimuksen (Kallio, Kaipainen & Mäyrä, 2007) mukaan sekä tytöt että pojat pelaavat, mutta osittain eri pelejä. Digitaalisia pelejä pelasi tutkimuksen mukaan noin puolet 15–75-vuotiaasta väestöstä, ja nuorimmat ikäryhmät olivat aktiivisimpia pelaamaan. Digipelien sarjassa eniten pelattiin Windowsin pasianssia *Solitairia*, mutta sen jälkeen miehillä ja naisilla oli eri suosikkipelit. Naiset pelasivat eniten ihmiselämän eri puolia mallintavaa *The Sims* -peleä, kun taas miehet pelasivat useammin toiminta-, strategia- ja urheilupelejä. Digipelien suosio on kasvanut viime vuosina erilaisten mobiilipelien ja Facebook-pelien myötä, ja joidenkin selvitysten mukaan digitaalisten pelien pelaajista jo lähes puolet on naisia (esim. Entertainment Software Association, 2013).

Viime vuosina keskustelu pelien sukupuolikysymyksistä ja naiskuvasta on ollut aktiivista. Keskustelu on nostanut esiin pelien sukupuolittuneisuuden haittapuolet: varsinkin aikuisille suunnatuissa digitaalisissa peleissä sukupuolta käsitellään kärjistäen ja stereotyyppisesti, ja lastenkin leluissa näkyy vahva sukupuoli-jako. Tällaiset stereotyyppiset ja suppeat kuvaukset sukupuolesta voivat vaikuttaa sekä tyttöjen että poikien minäkuvaan. Tutkimuksissa on myös viitteitä siitä,





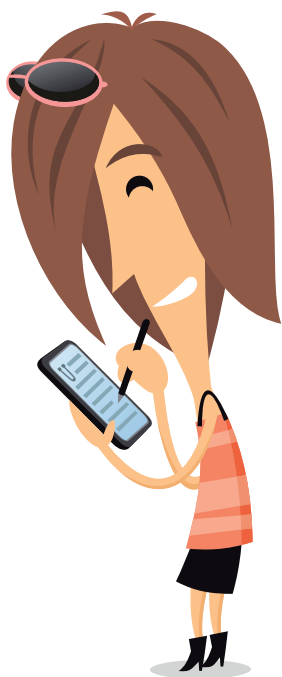
että esineellistävät kuvaukset naiseudesta ovat konkreettisesti haitallisia naisten hyvinvoinnille (ks. Szymanski ym., 2011).

Miten nämä tutkimustulokset tulisi sitten huomioida, eli pitäisikö tyttöjen ja poikien pelaamiseen suhtautua eri tavalla? Lyhyesti, kyllä ja ei. Ei, koska sukupuolen merkitys pelaamisessa koskee myös poikia. Poikienkin kannalta on väliä sillä, millainen kuva maskulinisuudesta ja feminiinisyydestä peleissä annetaan. Kyllä, koska sukupuolella on väliä kulttuurisesti, ja tyttöjen ja poikien pelaamiseen liittyy erilaisia sosiaalisia näkökohtia. Niin kauan kuin pelaamista pidetään ensisijaisesti poikien harrastuksena ja monet pelit suunnitellaan ennen kaikkea poikia ja miehiä varten, on perusteltua huomioida sukupuolen merkitys ja jopa tukea erityisesti tyttöjen pelaamista.

Ikätasosta ja pelistä riippuen sukupuoli saattaa näkyä eri tavoin peleissä. Yksi tärkeä sukupuolen näkymisen muoto on pelaajan kontrolloiman hahmon sukupuoli, joskaan kaikissa peleissä ei ole jatkuvaa omaa hahmoa, tai hahmoja voi



»SUKUPOOLESTA EI KANNATA TEHDÄ NUMEROA ESIMERKIKSI VITSAILEMALLA POJAN SIROSTA HALTIATYTTÖHAHMOSTA TAI IHMETTELEMÄLLÄ TYTÖN KIINNOSTUSTA TOIMINTAPELEIHIN.»




olla useita. Pienille lapsille suunnatuissa peleissä pelaajan kontrolloima hahmo saattaa olla sukupuoleton figuuri tai vaikkapa eläinhahmo. Koska pelaajat ajattelevat usein hahmoa oman itsensä jatkeena pelimaailmassa, pojille hahmo saattaa olla

miespuolinen ja tytöille naispuolinen. Tutkimusten valossa on todettu, että sukupuolen kokemus kehittyy lapsilla jo muutamman vuoden iässä. Toisaalta lapset tarvitsevat aikuisilta malleja sukupuolen merkityksistä (Puolakka, 2012; laajemmin MacNaughton, 2000). Näin ollen aikuisen ei kannata vahvistaa stereotyyppisiä käsityksiä hahmon sukupuolesta – tai tehdä numeroa hahmon sukupuolesta ollenkaan. Lisäksi voi olla mielekästä etsiä lapsen pelattavaksi eri sukupuolia edustavia hahmoja: lapsen omaa sukupuolta, »vastakkaista» sukupuolta, tai sukupuoleltaan ambivalentteja hahmoja kuten Teletappien Tiivi-Taavi (engl. Tinky-Winky).

Isommille lapsille ja nuorille suunnatuissa peleissä hahmot ovat yleensä ihmismäisempiä. Tällöin hahmon sukupuolta usein kuvataan lukuisilla pienillä asioilla hahmosuunnittelussa, ja varsinkin naispuoliset hahmot saattavat olla korostetun naisellisia. Pelien harrastajat saattavat toisaalta pelata myös vastak-

kaista sukupuolta edustavia hahmoja, monistakin syistä: hahmoilla saattaa olla hieman erilaiset toiminnallisuudet pelissä, eri sukupuolta oleville päähenkilöille saattaa olla tarjolla erilaisia juonia ja pikkutarinoita pelin kuluessa, tai pelaaja saattaa haluta vaihtelua. Jostain syystä tytöille on paljon sallitumpaa lukea poikien kirjoja ja eläytyä miespuolisiin sankareihin, mutta poikien kohdalla vastaavaa ihmetellään joskus ääneen. Tällainen jako »poikien juttuihin» ja »tyttöjen juttuihin» tekee kuitenkin hallaa sekä lapsille että koko harrastuskentälle. Sukupuolesta ei kannata tehdä numeroa esimerkiksi vitsailemalla pojan sirosta haltiatyttöhahmosta tai ihmettelemällä tytön kiinnostusta toimintapeleihin.





Samoin kuin muutenkin pelien ja pelien arvomaailman suhteen, myös sukupuolikysymysten kannalta on hyvä tietää, mitä lapsi pelaa. Digitaaliset pelit voivat olla harrastus siinä missä monet muutkin vapaa-ajan vieton muodot, eikä pelien sisältöä kannata ohittaa olankohautuksella. Tämä koskee myös pelien sukupuolikysymyksiä. Jos pelissä on ikäviä piirteitä – esimerkiksi jos naishahmot ovat aina uhreja tai pelastamisen tarpeessa – nosta asia keskustelun aiheeksi. Varsinkin kalliilla tehdyt isojen studioiden ns. AAA-pelit toimivat usein samalla logiikalla kuin Hollywoodin blockbuster-elokuvat: ne tehdään isolla budjetilla mahdollisimman suurta yleisöä varten, ja sukupuolten kuvaukset peleissä ovat usein stereotyyppisiä tai jopa seksistisiä. Seksistiset kuvaukset ovat eniten ongelma ennen kaikkea aikuisille suunnatuissa PEGI 18 -peleissä, mutta asiaan kannattaa kiinnittää huomiota myös alaikäisten viihteessä – myös nimenomaisesti tytöille suunnatuissa peleissä. Tytöille tarkoitettut pelit, kuten vaatteiden ja poikaystävävalintaan keskittyvä *Top Girl*, voivat olla aivan yhtä seksistisiä kuin pahimmat toimintarymistelyt.

Samalla on muistettava, että eri ihmiset pitävät erilaisista peleistä ja erilaisista pelaamisen tavoista, ja tämä koskee myös lapsia. Jotkut pelaavat 15 minuuttia viikossa *Angry Birds*ä, toiset haluaisivat pelata useamman tunnin päivässä konsoliseikkailuaan. Sukupuoli ei sanele sen enempää pelimieltymyksiä kuin pelaamisen aktiivisuuttakaan, ja tärkeintä onkin ottaa lapsi tai nuori huomioon yksilönä. Tästä syystä on olennaista pohtia myös arkea ja pelaamisen sosiaalista kontekstia. Koska digitaalista pelaamista pidetään usein poikien harrastuksena, saattaa tämä ajatusmalli vaikuttaa alitajuisesti meihin kaikkiin. Siksi asiaa kannattaa ajatella kriittisesti. Jos perheessä tai ryhmässä on useita lapsia, on hyvä idea kiinnittää huomiota pelaamisen kohteluun tytöillä ja pojilla. Onko pojilla enemmän peliaikaa yhteisellä tietokoneella, tai saavatko he useammin pelejä lahjaksi juhlapäivinä? Sijoitetaanko pelikone aina veljen huoneeseen riippumatta lasten omista mieltymyksistä ja aktiivisuudesta?

**»KOSKA DIGITAALISTA  
PELAAMISTA PIDETÄÄN USEIN  
POIKIEN HARRASTUKSENA,  
SAATTAA TÄMÄ AJATUSMALLI  
VAIKUTTAA ALITAJUISESTI  
MEIHIN KAIKKIIN.»**

## 20. Pelit tulevaisuudessa

**N**elisen vuotta tätä teosta ennen kirjoitetussa *Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa* -raportissa (Kangas, Lundvall & Tossavainen, 2009) tehtiin lyhyt katsaus pelien tulevaisuuteen. Katsauksessa aavisteltiin pelien kehittyvän näin:

Pelaaminen on aina ollut sosiaalista toimintaa, mutta tulevaisuudessa sosiaalisuuden merkitys monipuolistuu, kun kaikki tietotekniset laitteet voidaan kytkeä internetiin. Nuoruuden teknologisoitumisen myötä moninaiset tietotekniset laitteet muuttuvat arkipäiväisiksi ja laajentavat tapoja olla yhteydessä pelikavereihin tai pelata paikkariippumattomasti kulloinkin saatavilla olevan laitteen avulla. Tutkijat puhuvat kaikkialla läsnä olevasta teknologiasta ja pelaamisesta (ubiquitous computing, pervasive gaming), joka parhaimmillaan muuttaa arkiympäristön peliympäristöksi. Nuoret voivat ryhtyä pelaamaan kännyköiden avulla kauppakeskuksessa tai koulumatkalla.

Älypuhelimet ovat läpäisemässä lasten ja nuorten ikäryhmää ja mobiilipelaaminen on räjähdysmäisessä kasvussa. Pervasiivisia pelejä, joissa tarkoituksella sekoitetaan peliä ja todellisuutta, on jo paljon (esim. Montola, Stenros & Waern, 2009), mutta paikkatietoa hyödyntävät pelit eivät vielä ole yleistyneet kaupallisiksi menestyksiksi. Kehitystä ovat hidastaneet innovaatioiden puute älypuhelimissa ja mobiilidatapalveluiden suhteellisen hitaat nopeudet. Myös huomion siirtäminen todellisesta ympäristöstä matkapuhelimeen vähentää pervasiivisten pelien immersiota. Seuraavien viiden vuoden aikana lisätyn todellisuuden sovellusten siirtäessä pelit älypuhelimista näkökenttään, pelaaminen siirtyy siihen ympäristöön jossa liikumme. Toisaalta virtuaalisten ympäristöjen kehitys piilottaa elinympäristömme häirit-

»IHMINEN ON IKÄÄN  
KATSOMATTA  
LEIKKIVÄ OLENTO,  
JOLLE LEIKILLISYYS  
ON LUONTAISTA  
TOIMINTAA.»







semästä pelikokemusta: immerssiiviset näkökentän täyttävät näytöt ja huoneen jokaiselle seinälle heijastavat projektorit muuntavat fyysisen ympäristön virtuaaliseksi.


Mikäli on kiinnostunut tietämään yleisellä tasolla mitä pelitutkimuksessa ja pelialalla nyt (ja ehkä myös seuraavaksi) tapahtuu, suomen kielellä ja joutumatta selaamaan lukuisia maksullisia verkkolehtiä tai tilaamaan kirjoja, kannattaa kääntyä vuodesta 2009 ilmestyneen *Pelitutkimuksen vuosikirjan* (Suominen ym., toim.) suuntaan. Sieltä sekä näkee meneillään olevia ilmiöitä että löytää tiiviitä katsauksia alan kansainvälisestä tutkimuksesta, niin peliteollisuudesta, kilpapelamisesta kuin abstraktimmistakin aiheista.

Kaksi muuta pelaamiseen liittyvää kehitystrendiä ovat pelien muuttuminen tuotteista palveluiksi ja pelinkehittämisen siirtyminen pelinkehittäjiltä pelaajille. Vuonna 2009 tulevaisuutta tarkasteltiin seuraavasti:

Pelaajat pystyvät jo nyt tuottamaan lisäsisältöä peleihin, rakentamaan kenttiä, muokkaamaan pelien sääntöjä, vaikuttamaan tarinan kulkuun tai laajentamaan virtuaalimaailmaa valmiilla työkaluilla. Itse tuotettua sisältöä, kuten virtuaalihahmojen vaatteita voi myydä eteenpäin muille pelaajille oikeasta rahasta.

Yhä useampi pelaaja haluaa tehdä pelejä itse ja monet heistä jopa unelmoivat pelisuunnittelijan ammatista. Ammatista kiinnostuneiden kannattaa perehtyä koodausoppaiden lisäksi suunnitteluteoriaan ja peliteollisuuden arkeen. Ensimmäiseen soveltuu hyvin alan teorian perusteos, Katie Salenin ja Eric Zimmermanin *Rules of play* (2004). Peliteollisuutta kuvaa hyvin Ville Vuorela kirjoissaan *Pelintekijän käsikirja* (2007) ja *Elämäpelejä* (2009), joista saa niin ohjeita omaan työhön kuin mielikuvaa siitäkin, millaista alalla ammattilaisena toimiminen voi olla.





Seuraavien vuosien aikana pelaajille tulee tarjolle enemmän helppokäyttöisiä työkaluja kokonaisten pelien rakentamiseen. Niitä on jo nyt tarjolla, esimerkiksi lapsille soveltuva *Scratch* ja ammattilaistasoinen *Unity*. Kaupalliset toimijat muuntavat toimintamallejaan ja antavat pelaajille tilaa tehdä maksullista sisältöä omiin pelialustoihinsa ja ottavat pelaajien tuottamien sisältöjen tuotosta siivun. Paikatietoon perustuvien pelien kehittäminen tapahtuu ilman tietokonetta itse paikasta toiseen liikkumalla ja tekemällä liikkumiseen perustuvia seikkailuja muille pelaajille.

Liikunnasta ja terveyden edistämisestä pelit siirtynevät seuraavaksi työelämään. Työtehokkuuden seuranta ja tulospalkkausta pelillistetään. Uusien asioiden oppiminen pelien ja sovellusten avulla lisääntyy ja uutisointi innovaatioita luovista pelialan yrityksistä on jatkuvaa. Keskustelu pelien vaarallisuudesta vaihtuu keskusteluksi pelien mahdollisuuksista ja pelaaminen läpäisee kaikki ikä- ja yhteiskuntaluokat. Pelejä aletaan jaotella aikuisten ja lasten peleiksi, ei haitallisuuden vaan mielletyn hyödyllisyyden perusteella. Lasten peleissä etusijalla on tarina ja aikuisten peleissä jokin pelin avulla saavutettava tavoite.

Ihminen on ikään katsomatta leikkivä olento, jolle leikillisuus on luontaista toimintaa. Aikuisten internetin käyttöä tutkinut Östman (2011) toteaa suuren osan digitaalisesta pelaamisesta ja -leikistä olevan aikuisten leikkiä. Interaktiiviset pelimaailmat tarjoavat leikille uudenlaisia mahdollisuuksia, jotka kaipaavat enemmän tarkastelua niin aikuisten kuin lastenkin leikin ja pelaamisen osalta. Bergströmiä (1997) mahtipontisesti siteeraten, *»leikkivä yhteiskunta, jossa luovuus ja kehitys saavat leikin muodossa kasvaa täyteen mittaansa niin lapsilla kuin aikuisillakin, on paras ratkaisu meille kaikille ja meidän elämällemme, nyt ja tulevaisuudessa.»*

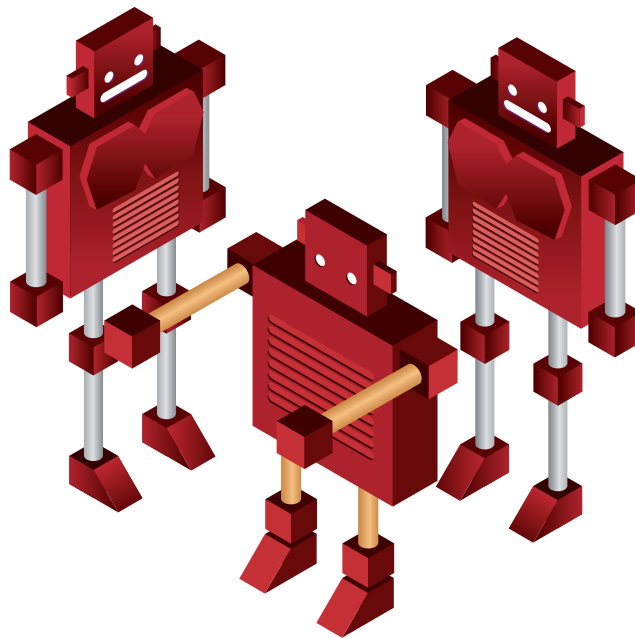




TREENAA

TREENAA ANKARASTI

**D**igitaalista pelaamista ilmiönä voi käsitellä ja hyödyntää kasvatus-työssä monella tavalla. Tähän lukuun on koottu käytännön vinkkejä, tehtäviä ja harjoituksia, joita voidaan hyödyntää esimerkiksi nuorisotyössä, vapaa-ajan toiminnoissa sekä kouluissa ja oppilaitoksissa. Pelien tarinoita voidaan jatkaa, niiden herättämiä kysymyksiä pohtia, ja pelien erilaisia elementtejä tuoda digitaalisesta maailmasta fyysiseen. Parhaimmillaan pelien maailma voi tarjota niin kasvattajalle kuin lapsille ja nuorille runsaasti uusia näkökulmia, oppimiskokemuksia ja ideoita koulutyöhön ja vapaa-aikaan. Toiminnalliset tehtävät mahdollistavat luontevan keskustelun mediakasvatuksesta ja kohtuullisesta pelaamisesta. Tehtävänantoja voi vapaasti soveltaa ja muokata kullekin kohderyhmälle sopivaksi.



# Tehtäviä ja tapahtumia

## ASKARTELUA TIETOKONEEN OSISTA

Pelaamisen ja kierrätyksen voi yhdistää hausalla tavalla hyödyntämällä vanhoja tietokoneen osia askartelussa.

**TEHTÄVÄ:** Hanki vanhoja käytöstä poistettuja tietokoneen näppäimistöjä kotoa, tuttavilta, kavereilta tai kierrätyskeskuksista. Näppiksistä voi askarrella muun muassa avaimenperiä, kaulakoruja, rannekoruja, korvakoruja, magneetteja tai pinssejä.

**TARVIKKEET:** sakset, pinsetit, pihdit, pikaliima/kuumaliima, nauhaa, kuminauhaa, magneetteja, pinssejä, avaimenperärenkaita, korvakoruja, foam clay -muovailuvaahtoa, huopaa jne.

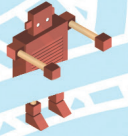


## OMAN PELIN SUUNNITTELU

Pelisuunnittelun tavoitteena on pohtia mm. pelien tavoitteita, haitallisia sisältöjä ja ikärajoja.

**TEHTÄVÄ:** Suunnittele parin kanssa tai ryhmässä uusi tietokone- tai konsolipeli. Ottakaa pelin suunnittelussa huomioon seuraavat asiat:

- Millä laitteella peliä pelataan?
- Mikä on pelin tavoite?
- Pelin päähahmo(t)?
- Pelin muut tärkeät hahmot?
- Minkälaiseen maailmaan peli sijoittuu?
- Kenelle peli on suunnattu?





Valitkaa pelille sopiva pelityyppi:

- Ajopeli
- Fyysinen peli (esim. urheilu- tai tanssipeli)
- Ongelmanratkaisupeli
- Opetus- tai hyötypeli
- Roolipeli
- Strategiapeli
- Simulaatiopeli
- Toimintapeli
- Toimintaseikkailupeli
- Tietovisapeli
- Jokin muu, mikä?

Mikä pelin ikäraja on? Miksi ikäraja on se mikä on?



Jos peli sisältää haitallista sisältöä, valitkaa pelille sopivat haitallisista sisällöistä kertovat symbolit. Miettikää myös, voiko peliä pelata verkossa (online-symboli, ei ole haitallinen sisältö).



Tietoa ikärajoista ja sisältösymboleista: [www.pegi.info](http://www.pegi.info) ja [www.ikarajat.fi](http://www.ikarajat.fi)

Jos aikaa jää, voitte piirtää kuvia pelihahmoista. Lopuksi kukin pari tai ryhmä esittelee oman pelinsä muille.

## PELIARVOSTELUN KIRJOITUS

Peliarvostelut ovat hyvä apu pelien valinnassa ja tarjoavat hyvän mahdollisuuden pohtia pelin sisältöä.

**TEHTÄVÄ:** Kirjoita peliarvostelu jostakin pelaamastasi pelistä.

Peliarvostelun voit koota esimerkiksi seuraavista asioista:

- Mikä sai sinut valitsemaan tämän pelin?
- Mihin lajiin peli kuuluu esim. urheilu, auto, rooli, seikkailu jne.?
- Minkä ikäisille peli on sopiva, ja minkä takia?
- Kuinka monelle pelaajalle peli on tarkoitettu?
- Millainen on pelin idea tai tarinan juoni?
- Miten peli on jaksotettu ja mitä pidit siitä?
- Mitä voisit kertoa pelattavuudesta tai ohjattavuudesta, hyviä ja huonoja puolia?
- Millaiset ääniefektit tai musiikki mielestäsi pelissä on?
- Miten pelin hahmot, ympäristö ja grafiikka on rakennettu?
- Kuinka kiinnostava tai luova peli on?
- Kuinka laadukas peli on ja mikä on sen hinta-laatusuhde mielestäsi?
- Millainen käyttöikä pelillä on?
- Suositteletko peliä kaverillesi?
- Minkä arvosanan (esim. 4–10 tai 0–100) antaisit pelille?

---

## PANEELI JA VÄITTELY PELITEEMASTA

Peli-ilmiö tarjoaa runsaasti mahdollisuuksia paneelikeskusteluihin ja väittelyihin. Aiheena voi olla esimerkiksi jokin seuraavista:

- Onko pelaaminen parempi harrastus kuin tv:n katselu?
- Kumpi on parempi, 15h viikossa pelaamista vai 15h liikuntaa?
- Tarvitaanko ikärajoja?



- Onko pelaaminen enemmän hyödyllistä vai haitallista?
- Ovatko pelit liian väkivaltaisia?
- Ovatko pelit taidetta?

Väittelyyn tai paneeliin valitaan aluksi puheenjohtaja, joka jakaa puheenvuorot. Ikäluokasta riippuen asioita voidaan käsitellä eri tavoin:

**VÄITTELY** kahden 4–5 hengen joukkueen välillä, jotka joko valitsevat oman kantansa tai puolustavat valmiiksi annettua kantaa. Muut seuraavat väittelyä, ja voivat tarjota yleisökysymyksiä. Lopussa pidetään yhteenveto panelistien ja yleisön kesken.

**PANEELI**, jossa esimerkiksi viisi puhujaa. Kuten väittelyssä, myös paneelissa voi olla joko valmis tai itse muodostettu kanta. Sekä panelisteille että yleisölle voi antaa ennakkoon kotitehtäväksi tutustua aiheeseen. Noin 15–20 minuutin paneelin jälkeen keskustelua jatketaan kaikkien kesken.

**PIKAVÄITTELY**, jossa luokka jaetaan kahtia ja molemmille puolille annetaan mielipide käsiteltävään kysymykseen. Puheenjohtaja jakaa puheenvuoroja vuorotellen molemmille puolille ja pitää kirjaa pisteistä. Pisteiden saa aina hyvin perustellusta argumentista. Pikaväittelyn jälkeen keskustelua voidaan jatkaa henkilökohtaisilla mielipiteillä.



## VÄITTÄMIÄ DIGITAALISISTA PELEISTÄ

Pelaamiseen liittyy erilaisia myyttejä ja uskomuksia. Peliväittämä-tehtävä sopii oppituntien lisäksi erilaisiin tapahtumiin ja messuille ja sen voi tehdä myös itsenäisesti.

### Tarvikkeet:

- tarua / totta -lappuja 4kpl
- teippiä
- kaksipuoliset väittämälaput, joissa toisella puolella vastaus
- erivärisiä helmiä
- pieniä astioita (esim. lasikulhoja tai juomalaseja) 8kpl

**TEHTÄVÄ:** Väittämälaput asetetaan pöydälle. Jokaisen kohdalle tulee kaksi astiaa, toinen Totta- ja toinen Tarua-vastauksille. Tehtävään osallistujat vastaavat kuhunkin väittämään pudottamalla puuhelmen mielestään oikeaan kulhoon. Vastaamisen jälkeen väittämäkortit käännetään ja oikeat vastaukset perustelut luetaan.

Kirjallinen ohje tehtävään:

### Tiedätkö peleistä?

1. Lue väittämä.
2. Poimi kulhosta helmi ja pudota se mielestäsi oikeaan kulhoon.
3. Tarkista oikea vastaus väittämän kääntöpuolelta.

Esimerkkiväittämiä vastauksineen:

1. Alaikäinen saa pelata K18-pelejä, mutta vain oman vanhemman seurassa.

**VASTAUS:** TARUA. 18 vuoden ikäraajassa ei ole joustovaraa, vaan se on aina voimassa riippumatta aikuisen – myös oman vanhemman – läsnäolosta.





2. Digitaalisten pelien pelaaja on useimmiten yli 18-vuotias.

**VASTAUS:** TOTTA. Suomalaisen digipelaajan keski-ikä on 37 vuotta. Pelejä ostavat ja pelaavat eniten 25–35-vuotiaat.

3. Yli puolet Suomen markkinoilla olevista digitaalisista peleistä on kielletty alle 18-vuotiailta.

**VASTAUS:** TARUA. K18 tietokone- ja konsolipelejä on vain noin 5 % markkinoilla olevista peleistä.

4. Digipelaaminen on lähinnä poikien ja miesten harrastus.

**VASTAUS:** TARUA. Pelaajista noin puolet on naisia.



## PELIT MEDIASSA

Tutustuminen erilaisten medioiden peliteeman käsittelyyn harjoittaa medialukutaitoa ja luetun reflektointia.

**TEHTÄVÄ:** Pohdi miten pelit ja pelaaminen näkyvät mediassa. Kuka peleistä puhuu, miksi ja mihin sävyyn?

1. **TUTKI.** Minkälaista peliuutisointia löydät, mikä on onnistunutta, mikä mättää? Nettiin ei ole suinkaan pakko rajoittua, tv on merkittävä uutisväline ja lehtiäkin julkaistaan vielä.
2. **POHDI.** Valitse uutinen tai pari. Mitä kysymyksiä ne herättävät? Mikä jää mietityttämään? Oliko joku asia virhe vai tarkoituksellinen valinta?
3. **KYSY.** Muotoile yksi tai kaksi kysymystä. Kuka osaa tai kenen haluaisit vastaavan niihin? Suomessa riittää pelitutkijoita, -toimittajia ja muita pelialan ammattilaisia.

---

## ESITELMÄ OMASTA PELIHARRASTUKSESTA

Pienimuotoinen esitelmä pelaamisesta kannustaa pohtimaan omaa pelaamista eri näkökulmista.

**TEHTÄVÄ:** Pidä lyhyt esitelmä aiheesta Minun peliharrastukseni. Jos et itse harrasta pelaamista, haastattele esitelmää varten ystävääsi, tuttavaasi tai perheenjäsentä, joka harrastaa pelaamista.

Kysymyksiä esitelmän kirjoittamisen helpottamiseksi:

- Miten paljon pelaan?
- Mikä on suosikkipelini tai -pelihahmoni ja minkä takia?
- Kenen kanssa pelaan mieluiten?
- Miten vanhempani suhtautuvat pelaamiseen?
- Mitä mieltä olen ikärajoista?
- Mikä pelaamisessa on parasta/huonointia?
- Mikä on paras/huonoin pelimuistoni?

---

## KOKO PERHEEN PELIPÄIVÄ

Koko perheen pelipäivässä tavoitteena on innostuttaa vanhempia ja lapsia pelaamaan yhdessä.

Järjestäkää koulussa, nuorisotilalla tai järjestön tapahtuman yhteydessä koko perheen pelipäivä, jonne myös vanhemmat ovat tervetulleita. Sopiva ajankohta voi olla esimerkiksi koulun lauantaityöpäivä tai nuorisotoimen tai järjestön teemapäivä. Koulussa mukaan pelipäivän suunnitteluun ja toteutukseen voi pyytää vanhempainyhdistystä ja oppilaskuntaa.



Ohjelmaa koko perheen pelipäivään:

Toiminnallisia rasteja, joissa lapset ja nuoret kiertävät yhdessä kasvattajien kanssa

- Pelivisa
- Väittämiä digitaalisista peleistä
- Suunnittele oma pelisi
- Askartelurasti
- Liikuntapelistä, esim. XBOX Kinectillä, Nintendo Wiillä tai PlayStation Movella
- Urheilupelistä
- Soitto- tai laulupelistä, esim. *Guitar Hero*, *Rock Band* tai *SingStar* -peleillä
- Lautapelistä
- Pihapelistä

Paneelikeskustelu lasten ja nuorten pelaamisesta

Mukana paneelikeskustelussa on hyvä olla eri tahojen edustajia (mm. opettaja, vanhempi, nuori pelaaja, pelijärjestön edustaja, peliteollisuuden edustaja, pelinkehittäjä, järjestön edustaja ja paneelin juontaja). Yleisöltä kerätään etukäteen kysymyksiä, joita juontaja esittää panelisteille. Yleisö saa myös esittää lisäkysymyksiä keskustelun aikana. Puheenvuorot jakaa juontaja.

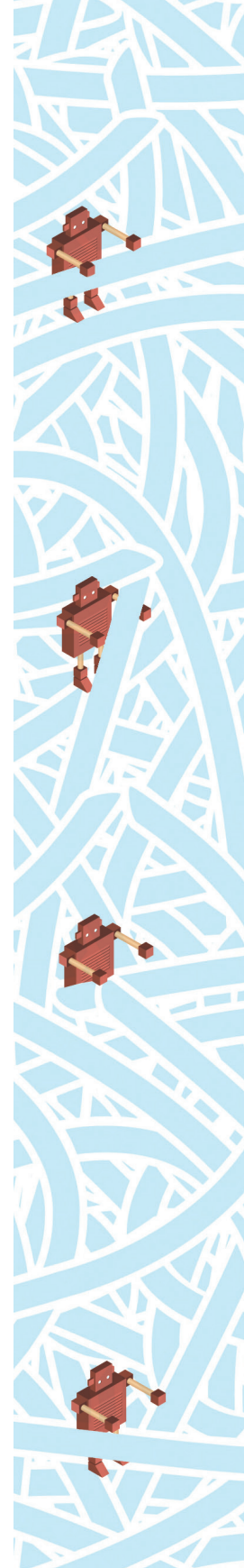
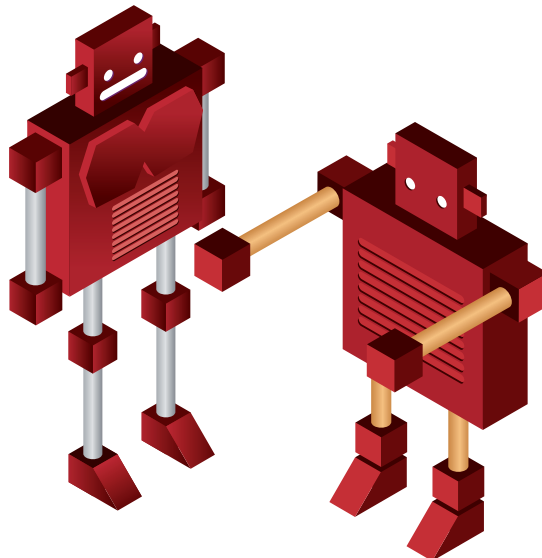


## PELITURNAUS

Järjestäkää koululla tai nuorisotilalla konsolipeli- tai tietokonepeliturnaus. Peli-turnaus kannattaa järjestää peleillä, joissa yksittäisen suorituksen aika on lyhyt ja pisteytettävissä tai joissa ratkeaa suoraan voittaja (esimerkiksi urheilu- ja autope-  
lit). Jos turnaukseen on paljon halukkaita osallistujia, voidaan pelien alkukarsin-  
toihin voi varata reippaammin aikaa, jotta jokainen halukas pääsee kokeilemaan  
pelaamista. Korkeimmat pisteet saaneet / alkuerien voittajat pääsevät pelaamaan  
turnaukseen, johon voi käytettävissä olevan ajan mukaan ottaa esimerkiksi 2, 4,  
8, 16, 32 tai vaikka 64 pelaajaa. Turnauksen esikarsintoja voi järjestää tarvittaessa  
pelipäivää edeltävinä päivinä. Jos koululla ei ole pelikonsolia tai pelejä, kannattaa  
kysyä alueen pelikauppoja mukaan sponsoroimaan turnausta. Jos pelissä on mah-  
dollisuus pelata vastakkain samanaikaisesti toista pelaajaa vastaan, voidaan turna-  
ukseen osallistujat arpoa tai valita pareiksi ja voittaja pääsee jatkamaan seuraavalle  
kierrokselle. Turnauksessa pelataan alkuerät, välierät ja loppuottelu. Koulussa  
pelit voidaan pelata väli- tai hyppytuntien aikana.

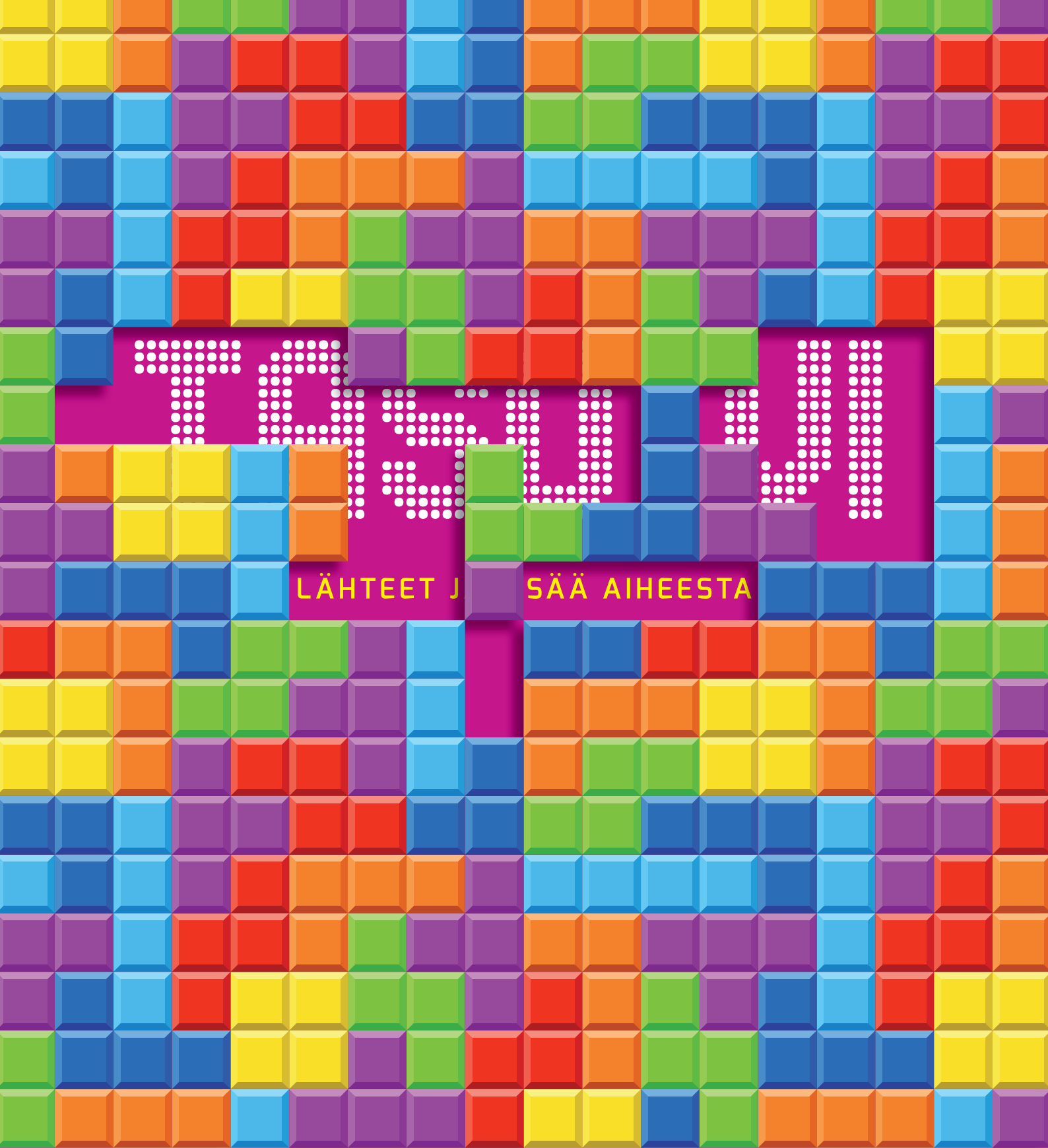
### Mitä tarvitaan?

- peliturnaukseen sopiva tila, esim. koululuokka, jossa ei ole opetusta
- pelikonsoli tai tietokone ja pelattava peli, sekä tarvittavat ohjaimet
- otteluohjelma, varauskalenteri, tulosseuranta ja turnauksen säännöt luokan oveen / ulkopuolelle seinälle
- valkokangas ja videotykki (+ kaiuttimet, HDMI-kaapeli) tai iso laajakuvatelevisio









TÄSÄ

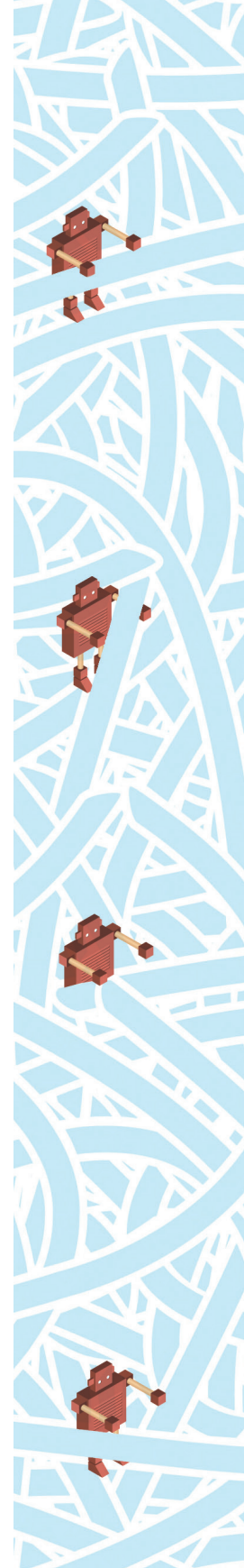
LÄHTEET J SÄÄ AIHEESTA



## LÄHTEET

- Abt, C. C. (1970). *Serious games*. New York: Viking Press.
- Adachi, P. J. C. & Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence*, 1(4), 259–274.
- Ahvenainen, O., Ikonen, O. & Koro, J. (1994). *Erytyispedagogiikka 2: Erytyiskasvatuksen käytäntö*. Porvoo – Helsinki – Juva: WSOY.
- Aro, A. (2013). Energiajuomat. [http://www.vjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p\\_artikkeli=skr00010](http://www.vjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=skr00010), viitattu 11.7.2013.
- Barab, S.A., Gresalfi, M.S & Ingram-Goble, A. (2010). Transformational play: Using games to position person, content, and context. *Educational Researcher*, 39(7), 525–536.
- Bergström, M. (1997). *Mustat ja valkeat leikit*. Helsinki: WSOY.
- Boess, S., Saakes, D. & Hummels, C. (2007). When is role-playing really experiential?: Case studies. Teoksessa *TEI '07 – Proceedings of the 1st international conference on Tangible and embedded interaction* (279–282). New York: ACM.
- Bruner, J. S. (1971). *The relevance of education*. New York: Norton.
- Carlson, J. G. H. & Misshauk, M. J. (1972). *Introduction to gaming. Management decision simulations*. New York: John Wiley & Sons.
- Caplan, S., Williams, D., & Yee, N. (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1312–1319.
- Caplan, S. (2010). Theory and measurement of generalized problematic internet use: A two-step approach. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 1089–1097.
- Carnagey, N. L. & Anderson, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. *Psychological Science*, 16(11), 882–889.
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D. & Potenza, M. N. (2010). Video-gaming among high school students: Health correlates, gender differences and problematic gaming. *Pediatrics*, 26(6), 1414–1424.

- Elson, M. & Ferguson, C. J. (painossa). Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression: Empirical evidence, perspectives, and a debate gone astray. *European Psychologist*. doi: 10.1027/1016-9040/a000147
- Entertainment Software Association (2013). Essential facts about the computer and video game industry. [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2013.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf), viitattu 18.10.2013.
- Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. (2004). Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopisto. <http://tampub.uta.fi/handle/10024/65503>, viitattu 26.9.2013.
- Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. (2005). Digitaaliset lelut ja maailmat: Pelaamisen vetovoima. Teoksessa A. R. Lahikainen, P. Hietala, T. Inkinen, M. Kangassalo, R. Kivimäki & F. Mäyrä (toim.) *Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan* (110–128). Helsinki: Gaudeamus.
- Farzan, R., DiMicco, J. M., Millen, D. R., Dugan, C., Geyer, W., & Brownholtz, E. A. (2008). Results from deploying a participation incentive mechanism within the enterprise. Teoksessa *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (563–572). New York: ACM.
- Fullerton, T., Swain, C. & Hoffman, S. (2004). *Game design workshop. Designing, prototyping and playtesting games*. San Francisco: CMP Books
- Gartner (2011). Gartner says by 2015, more than 50 percent of organizations that manage innovation processes will gamify those processes. <http://www.gartner.com/newsroom/id/1629214>, viitattu 13.9.2013.
- Gartner (2012). Gartner says by 2014, 80 percent of current gamified applications will fail to meet business objectives primarily due to poor design. <http://www.gartner.com/newsroom/id/2251015>, viitattu 13.9.2013.
- Gee, J. P. (2007a). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Revised and updated edition. New York: Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2007b). *Good video games and good learning. Collected essays on video games, learning and literacy*. New York: Peter Lang Publishing, Inc.
- Griffiths, M. (2000). Does internet and computer »addiction» exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology & Behavior*, 3(2), 211–218.
- Haagsma, M. C. (2012). *Understanding problematic game behavior. Prevalence and the role of social cognitive determinants*. Enschede: University of Twente.
- Hamari, J. (2013). Transforming Homo Economicus into Homo Ludens: A field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service. *Electronic Commerce Research and Applications*, 12(4), 236–245.





- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, USA, January 6–9, 2014.
- Hamari, J., & Lehdonvirta, V. (2010). Game design as marketing: How game mechanics create demand for virtual goods. *International Journal of Business Science & Applied Management*, 5(1), 14–29.
- Hamari, J., & Järvinen, A. (2011). Building customer relationship through game mechanics in social games. Teoksessa M. Cruz-Cunha, V. Carvalho & P. Tavares (toim.) *Business, technological and social dimensions of computer games: Multidisciplinary developments* (348–365). Hershey, PA: IGI Global.
- Harviainen, J. T. (2012). Oppimisroolipelien käyttö ja toimintamekanismit palvelunkehittämisessä. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & R. Turtiainen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012* (99–106).
- Harviainen, J. T. & Lainema, T. (2013). Pelit, systeemidynamiikka ja oppiminen. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & R. Turtiainen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*.
- Harviainen, J. T., Lainema, T. & Saarinen, E. (painossa). Player-reported impediments to game-based learning. Hyväksytty julkaisuun, *Transactions of the Digital Games Research Association*, 2.
- Henriksen, T. D. (2008). Extending experiences of learning games – or why learning games should be neither fun, educational or realistic. Teoksessa O. Leino, H. Wirman & A. Fernandez (toim.) *Extending experiences: Structure, analysis and design of computer game player experience* (140–162). Rovaniemi: University of Lapland.
- Henriksen, T. D. (2010). Moving educational role-play beyond entertainment. *Teoría de la Educación – Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 226–262.
- Holsti, L., Takala, T., Martikainen, A., Kajastila, R. & Hämäläinen, P. (2013). Body-controlled trampoline training games based on computer vision. *CHI'13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (1143–1148).
- Hull, D., Williams, G.A. & Griffiths, M.D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, ennakkojulkaisu.
- Huotari K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification – A service marketing perspective. Teoksessa *Proceedings of The 16th International Academic Mindtrek Conference, Tampere, Finland, October 3–5, 2012* (17–22). New York: ACM.
- Hussain, Z. & Griffiths, M. D (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563–571.

- Hyltoft, M. (2010). Four reasons why edu-larp works. Teoksessa K. Dombrowski (toim.) *LARP: Einblicke. Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2010* (43–57). Braunschweig: Zauberfeder.
- IGDA Finland (2013).
- Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing videogames and their players*. Cambridge: MIT Press.
- Kalliala, M. (1999). *Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos*. Helsinki: Gaudeamus
- Kallio, K., Kaipainen, K. & Mäyrä, F. (2007). Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. Tampereen yliopisto.
- <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65774/978-951-44-7141-4.pdf>, viitattu 8.9.2013.
- Kangas, S., Lundvall, A. & Sintonen, S. (2008). Lasten ja nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa. Lasten ja nuorten mediafoorumi. Liikenne- ja viestintäministeriö.
- Kangas, S., Lundvall, A. & Tossavainen, T. (2009). Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö. URL: <http://www.nettiguru.fi/pelit.pdf>, viitattu 9.7.2013.
- Karimäki, R. (2007). Media leikkiin innoittajana. Teoksessa L. Pentikäinen, A. Ruhala & H. Niinistö (toim.) *Mediametkaa! Osa 2. Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan* (41–47). Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry.
- Keys, B. and Wolfe, J. (1990). The role of management games and simulations in education and research. *Journal of Management*, 16(2), 307–336.
- Klabbers, J. H. G. (2003). Interactive learning of what? Teoksessa F. Percival, H. Godfrey, P. Laybourn & S. Murray (toim.) *The international simulation & gaming yearbook vol. 11* (257–266). Edinburgh: Napier University.
- Klabbers, J. H. G. (2009). *The magic circle: Principles of gaming & simulation*, Third and Revised Ed. Rotterdam: Sense Publishers.
- Kolb, D.M.(1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Clifts, NJ: Prentice Hall.
- Lainema, T. (2003). *Enhancing organizational business process perception – Experiences from constructing and applying a dynamic business simulation game*. Väitöskirja. Turku: Turku School of Economics and Business Administration.
- Laakso, M. (2013). Pelillisyyys pedagogisessa toimintakulttuurissa. Teoksessa P. Silander (toim.) *Johtajuudella toimintakulttuurin muutokseen* (91–105). Helsingin kaupungin opetusviraston mediakeskus, Tomut-hanke. <http://www.hel.fi/wps/wcm/connect/66101d804a15b6dfb959fdb546fc4d01/Johtajuudella+toimintakulttuurin+muutokseen.pdf?MOD=AJPERES&CA Cheid=66101d804a15b6dfb959fdb546fc4d01>



- Lehdonvirta, V. (2009). *Virtual consumption*. Väitöskirja. Turku: Turku School of Economics.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 144–152.
- Lindholm, H. (2012). Erikoislääkäri, työterveyslaitos (haastattelu). Julkaisematon lähde.
- Luhtala, K., Silvennoinen, I. & Taskinen, T. (2011). *Nuoret pelissä*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- MacNaughton, G. (2000). *Rethinking gender in early childhood education*. London: Sage.
- Makkonen, H. (2005). *Yhteistoiminnallisuus tavoitteena ja voimavarana. Esiopetusikäisten lasten vertaistyöskentely avoimessa tehtävässä tietokoneella*. Väitöskirja. Joensuu: Joensuun yliopisto.
- Meriläinen, M. (2012). The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development – a survey report. *International Journal of Role-Playing*, 3, 49–68.
- Montola, M. & Stenros, J. (toim.) (2010). *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia.
- Montola, M., Stenros, J. & Waern, A. (2009). *Pervasive games: Theory and design*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Mustonen, A. (2001). *Mediapsykologia*. Porvoo: WSOY.
- Mäyrä, F. (2011). Pelillisyyden voi parantaa maailmaa. *Aikalainen*, 18.2.2011.
- Nakamura, R. & Wirman, H. (2005). Sukupuoliset tietokonepelaamisen tavat. Naistutkimuksellisia, fenomenologisia ja sosiologisia näkökulmia pelitutkimukseen. Pro gradu -työ. Lapin yliopisto. [http://www.nuorisotutkimusseura.fi/sites/default/files/tapahtumatiedostot/gradu\\_Nakamura\\_Wirman.pdf](http://www.nuorisotutkimusseura.fi/sites/default/files/tapahtumatiedostot/gradu_Nakamura_Wirman.pdf), viitattu 26.9.2013.
- Neogames. (2013). <http://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta>, viitattu 17.10.2013
- Niinistö, H. & Ruhala, A. (2006). Mediakasvatus – Arjen reikäleipää. Teoksessa H. Niinistö & A. Ruhala (toim.) *Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla* (8–14). Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry.
- Opetushallitus (2009). Nuoriso- ja vapaa-ajan ohjauksen perustutkinnon perusteet, nuoriso- ja vapaa-ajan ohjaaja. [http://www.oph.fi/download/110545\\_Nuoriso\\_ ja\\_vapaa\\_ajanohjauksen\\_perustutkinto\\_vapaa\\_ajanohjaaja\\_2009.pdf](http://www.oph.fi/download/110545_Nuoriso_ ja_vapaa_ajanohjauksen_perustutkinto_vapaa_ajanohjaaja_2009.pdf), viitattu 29.7.2013.
- Paavilainen, J., Hamari, J., Stenros, J., & Kinnunen, J. (2013). Social network games: Players' perspectives. *Simulation & Gaming*, OnlineFirst.
- Partinen, M. (2012). Vireys, väsymys ja suorituskyky. [http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p\\_artikkeli=dlk01007](http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk01007), viitattu 15.6.2013.
- Pennanen, S. (2009). Lasten medialeikit päiväkodissa. Teoksessa L. Alanen & K. Karila (toim.) *Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta* (182–206). Tampere: Vastapaino.
- Pentikäinen, A., Ruhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R. & Ruddock, E. (toim.) ([2010]). *Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin*. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry.



- Prensky, M. (2001). *Digital games-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Puolakka, S. (2012). Tytöiksi ja pojiksi: Vanhempien sanavalinnat ja sukupuolen sosiaalinen oppiminen. Pro gradu -työ. Jyväskylän yliopisto. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/40707/URN%3aNBN%3af%3ajyu-201301161062.pdf>, viitattu 26.9.2013.
- Saarelma, O. (2013). Huonokuntoisuus. [http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p\\_artikkeli=dlk00222](http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk00222), viitattu 2.6.2013.
- Saarenpää, H. (2009). Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. URL:<http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>, viitattu 9.7.2013.
- Salokoski, T. (2006). Pelinappulat. Teoksessa H. Niinistö & A. Ruhala (toim.) *Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla* (67–77). Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Seay, A. F. (2006). *Project massive: The social and psychological impact of online gaming*. Väitöskirja. Pittsburgh: Carnegie Mellon University.
- SEUL (Suomen elektronisen urheilun liitto ry.) (2013). <http://seul.fi/esports/>, viitattu 6.9.2013.
- Shokrizade, R. (2013a). Monetizing children. Blogimerkintä, *Gamasutra*, 20.06.2013. [http://www.gamasutra.com/blogs/RaminShokrizade/20130620/194429/Monetizing\\_Children.php](http://www.gamasutra.com/blogs/RaminShokrizade/20130620/194429/Monetizing_Children.php), viitattu 13.9.2013.
- Shokrizade, R. (2013b). The top F2P monetization tricks. Blogimerkintä, *Gamasutra*, 26.6.2013 [http://www.gamasutra.com/blogs/RaminShokrizade/20130626/194933/The\\_Top\\_F2P\\_Monetization\\_Tricks.php](http://www.gamasutra.com/blogs/RaminShokrizade/20130626/194933/The_Top_F2P_Monetization_Tricks.php), viitattu 13.9.2013.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge: MIT Press.
- Statens mediaråd. (2012). Våldsamma datorspel och aggression: En översikt av forskningen 2000–2011. [http://www.statensmedierad.se/upload/\\_pdf/Statens\\_medierad\\_Valdsamma\\_datorspel\\_och\\_aggression.pdf](http://www.statensmedierad.se/upload/_pdf/Statens_medierad_Valdsamma_datorspel_och_aggression.pdf), viitattu 15.10.2013.
- Suominen, J., Koskimaa, R., Mäyrä, F. & Turtiainen, R. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja*. Julkaisusarja. <http://www.pelitutkimus.fi>
- Suoninen, A. (2004). *Mediakielitaidon jäljillä. Lapset ja nuoret valikoivina mediankäyttäjinä*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, Nykykulttuurin tutkimuskeskus, julkaisuja 81.
- Suoninen, A. (2011). Lasten mediankäytöt vanhempien kertomina. Teoksessa S. Kotilainen (toim.) *Lasten mediabarometri 2010. 0–8-vuotiaiden lasten mediankäyttö Suomessa* (15–44). Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2011. Helsinki: Mediakasvatusseura.
- Szymanski, D., Moffitt, L. & Carr, E. (2011). Sexual objectification of women: Advances to theory and research. *The Counseling Psychologist*, 39(1) 6–38.





- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital. How the net generation Is changing the world*. New York: The McGraw-Hill Companies
- Thaler, R. & Sunstein, C. (2003). Libertarian paternalism. *The American Economic Review*, 93, 175–179.
- Työterveyslaitos (2012a). Tiedote 38/2012. Työterveyslaitos mittaa nettipelaajien sykkeen Assembly 2012:ssa. [http://www.ttl.fi/fi/tiedotteet/Sivut/Tiedote38\\_2012.aspx](http://www.ttl.fi/fi/tiedotteet/Sivut/Tiedote38_2012.aspx), viitattu 2.7.2012.
- Työterveyslaitos (2012b). Tiedote 57/2012. Nuoret harrastajat palaavat intensiivisestä tietokonepelien pelaamisesta huomattavasti enemmän kuin ammattilaiset. [http://www.ttl.fi/fi/tiedotteet/Sivut/tiedote57\\_2012.aspx](http://www.ttl.fi/fi/tiedotteet/Sivut/tiedote57_2012.aspx), viitattu 2.7.2012.
- Ukkola, S. (2012). Virtuaalinen vuorovaikutus verkkonuorisotyössä. <https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/74645/Ukkola.Sari.pdf?sequence=1>, viitattu 29.7.2013.
- Uusitalo, N., Vehmas, S. & Kupiainen, R. (2011). Naamatusten verkossa. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2. Tampere: Tampereen yliopisto. [http://tampub.uta.fi/N/naamatusten\\_verkossa\\_2011.pdf](http://tampub.uta.fi/N/naamatusten_verkossa_2011.pdf)
- Vuorela, V. (2007). *Pelintekijän käsikirja*. Helsinki: BTJ Kustannus.
- Vuorela, V. (2009). *Elämäpeli: Pelintekijän maailmat*. Helsinki: BTJ Kustannus.
- Whitton, N. (2009). *Learning with digital games. A practical guide to engaging students in higher education*. New York: Routledge.
- Wikipedia: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Pelillist%C3%A4minen> (viitattu:22.7.2013 09.12)
- Wilmot, E.G., Edwardson, C.L., Achana, F.A., Davies, M.J., Gorely, T., Gray, L.J., Khunti, K., Yates, T., Biddle, S.J.H. (2012). Sedentary time in adults and the association with diabetes, cardiovascular disease and death: Systematic review and meta-analysis. *Diabetologia*, 55(11), 2895–2905 ja 56(4), 942–943.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775.
- Ängeslevä, S. (2013). *Oppimispelit, pelimäiset rakenteet ja kaupalliset pelit opetuksessa*. [http://www.mediakasvatus.fi/sites/default/files/tiedostot/Pelit\\_ja\\_oppiminen\\_2013.pdf](http://www.mediakasvatus.fi/sites/default/files/tiedostot/Pelit_ja_oppiminen_2013.pdf), viitattu 10.7.2013.
- Östman, S. (2011). Peli- ja leikkimieli internetin elämäjulkaisukulttuurissa. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, O. Sotamaa & R. Turtiainen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011* (22–36). Tampere: Tampereen yliopisto.

## LINKKEJÄ:

Tämä julkaisu sähköisenä verkossa

<http://www.pelikasvatus.fi>

Kansallinen pelipäivä

<http://www.pelipaiva.fi>

Pelitutkimuksen vuosikirja

<http://www.pelitutkimus.fi>

EHYT ry:n Pelitaito-projektin tietoa vanhemmille

<http://pelitaito.fi/vanhemmille/>

Mediataitokoulun Nettilämää videot (hae myös hakusanalla pelit)

<http://www.mediataitokoulu.fi/nettielamaa>

Mediakasvatuskeskus Metkan mainiot mediaperheet

<http://goo.gl/aut1X>

Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa

<http://www.nettiguru.fi/pelit.pdf>

MLL Digitaaliset pelit kouluttajan opas

<http://goo.gl/9D0jp>

Sonja Ängeslevän tuore Pelit ja oppiminen

-materiaali

<http://goo.gl/vo4E1>

Pelitetoutta mediakasvatus.kirjastot.fi

-sivustolla

<http://mediakasvatus.kirjastot.fi/pelit>

Pelitaito-projektin & THL:n Nuoret pelissä

-aineisto

<http://goo.gl/Vf53o>

Pelitaito-projektin Pelipäiväkirja

<http://www.pelipaivakirja.fi>

Lista pelitutkimuksen ja digitaalisten pelien asiantuntijoista Suomessa

<http://goo.gl/D1nNJ>

Peliraati

<http://www.peliraati.fi>

Pelitetieto

<http://pelitetieto.net>



## Kirjoittajat

**RIIKKA AURAVA** [oikoluku] toimii äidinkielen ja kirjallisuuden mediakasvatukseen keskittyneenä lehtorina Helsingin medialukiassa.

**JUHO HAMARI** [18] toimii tutkijana Game Research Labissa Tampereen Yliopistolla. Hänen tutkimuksensa keskittyy kuluttajakäyttäytymiseen pelillisissä ympäristöissä.

**J. TUOMAS HARVIAINEN** [1,10,20] toimii musiikista ja mediasta vastaavana johtavana informaattikkona Vantaan kaupunginkirjastolla ja Tampereen yliopiston postdoc-pelitutkijana.

**ERKKI HENTONEN** [11] on teknologiapainotteinen luokanopettaja, joka tällä hetkellä työskentelee Helsingin nuorisoasiankeskuksen Pelitalon koulutushankkeessa *Digitaaliset pelit osana tulevaisuuden elinkeinoperustaa Helsingissä ja Suomessa*.

**TERO HUTTUNEN** [3,4,5,14] toimii projektipäällikkönä Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallisessa kehittämisskeskuksessa. Opiskelee Tampereen yliopistossa informaatiotieteiden laitoksella ja tutki gradussaan ongelmapelaamista eri ammattilaisten asiakastyössä.

**SONJA HERNESNIEMI** [14] toimii projektipäällikkönä joensuulaisessa verkko- ja medianuorisotyön ESR-hankkeessa *Kohtaamo – nuorten virtuaalisen ja fyysisen kohtaamisen uudet ympäristöt*.

**ELINA KATAJA** [9] on lastentarhanopettaja ja kasvatustieteen maisteri, joka toimii päivähoiton opettajana sekä mediakasvatuksen kouluttajana ja pääsee arjen työssään päiväkodissa päivittäin perehtymään pienten lasten arjen pelimaailmoihin mediakulttuurin pienikokoisten asiantuntijoiden opastamana.

**SANNA KOULU** [19] toimii tutkijana Helsingin yliopiston oikeustieteellisessä tiedekunnassa. Pian valmistuvan väitöskirjan aiheena ovat lapsen hoivan ja huolenpidon järjestelyt.

**RANU KÄHKÖNEN** [17] on terveydenhoitaja ja toimii aluesuunnittelijana Eläkeliiton ja Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n LähiVerkko-hankkeessa, jossa kehitetään helppoja työvälineitä, koulutusta ja tukirakenteita, jotka auttavat ikäihmisiä tietoteknologian hyödyntämisessä arkisessa elämässä.

**MAURI LAAKSO** [12] on opettajankouluttaja ja koulutusyrittäjä, joka on toiminut pitkään Hgin Yliopiston normaalikoululla luokanlehtorina ja on kehittänyt pelillisen oppimisen prosessia tutkivan ja yhteisöllisen oppimisprosessin näkökulmasta.

Erityisenä kiinnostuksen kohteena hänellä on koulua ympäröivän yhteisön ja erilaisten oppimisyhteisöjen osallistaminen pelillisen prosessin kautta tiedon luomiseen. Tällä hetkellä hän toimii opettajien täydennyskoulutuksen parissa eri puolilla Suomea ja ohjaa erilaisissa yhteyksissä pelioppimisesta kiinnostuneita yhteisöjä koulutusyrittäjänä.

**MIKAEL LEHTONEN** [8] toimii Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry:n toiminnanjohtajana. Liitto toimii suomalaisen elektronisen kilpaurheilun edunvalvojana ja elektronisen urheilun keskusjärjestönä.

**HEIKKI MARJOMAA** [3,4,5,8,13] toimii Helsingin kaupunginkirjaston Pelin Paikka – hankkeessa. Pääkaupunkiseudun kirjastojen peliasiat ovat olleet hänen toimialueitaan jo monta vuotta samalla kehittäen kirjastojen peliasioita eteenpäin myös kansallisella tasolla.

**TIINA MARKKULA** [17] on terveydenhoitaja Verkkoterkkari-toiminnassa, jossa on kehitetty terveydenhoitajan työtä verkon eri ympäristöissä, Helsingin kaupungin sosiaali- ja terveystieteiden osastossa.

**MIKKO MERILÄINEN** [1,2,6] toimii projektiasiantuntijana Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Pelitaito-projektissa (2010–2014) ja on tohtorikoulutettava Helsingin yliopistossa. Väitöskirjan aiheena ovat pelien vaikutukset pelaajien henkiseen kehitykseen.

**RAMI SIHVO** [kommentointi] on kirkon nuorisotyön ohjaaja ja yrittäjä. Vapaa-ajallaan hän toimii Suomen Poikien&Tyttöjen keskuksen (PTK ry) Peliraati.fi-projektissa (2006–) toimittajana. Peliraati arvioi pelejä moraalien kannalta, sivistää vanhempia tietokonepeleistä sekä ohjaa heitä yhteiseen harrastamiseen lasten kanssa.

**INKA SILVENNOINEN** [16] toimii projektipäällikkönä Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Pelitaito-projektissa (2010–2014), jonka tavoitteena on edistää positiivista pelikulttuuria ja ehkäistä lasten ja nuorten pelihaittoja.

**ANNA-KAISA SJÖLUND** [15] on digitaalisen kulttuurin tohtorikoulutettava Turun yliopistossa. Väitöskirjan aiheena ovat virtuaalimaailmat ja augmentoitu todellisuus terveysalan koulutuksessa.

**TERESA TENKANEN** [pääaluku 5] toimii projektiasiantuntijana Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Pelitaito-projektissa (2010–2014), jonka tavoitteena on edistää positiivista pelikulttuuria ja ehkäistä lasten ja nuorten pelihaittoja.

**TOMMI TOSSAVAINEN** [7.8,20] työskentelee Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksessa digitaalisen pelikulttuurin edistäjänä, ikärajojen valvojana ja kansallisen pelikasvatuksen puolestapuhujana.





**TOIMITTANEET:**

**J. Tuomas Harviainen**  
(Vantaan kaupunginkirjasto,  
Lukeminen N.Y.T.! –hanke)

**Mikko Meriläinen**  
(Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry,  
Pelitaito-projekti)

**Tommi Tossavainen**  
(Mediakasvatus- ja  
kuvaohjelmakeskus)

Rahoitettu Opetus- ja  
kulttuuriministeriön tuella

Ulkoasu: Samppa Ranta / Punavuoren Folio Oy

Kuvat: IstockPhoto

Valokuvat: MEKU, Melissa Aalto, Tanja Ojakangas  
ja Shutterstock.com

Paino: Tammerprint Oy, Tampere, 2013



ISBN 978-952-6696-06-5



9 789526 696065



MEKU

pelitaito

www.ehyt.fi



VERKE



INTERNATIONAL ASSOCIATION OF LIBRARIAN-SCIENTISTS  
INHOPE

ins@fe

HelMet  
kirjasto



Co-funded by the  
European Union.

