

Liikenne- ja viestintäministeriö 2009
Lasten ja nuorten mediafoorumi

Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa



Sonja Kangas, Anniina Lundvall & Tommi Tossavainen
8.4.2009

Johdanto	2
1 PELIT JA PELAAMINEN NUORISOKULTTUURISSA.....	2
Digitaaliset pelit ja pelikulttuuri	2
2 PELIT LASTEN JA NUORTEN ARJESSA	3
Lapset ja nuoret pelaajina.....	4
Pelit kodin viihteenä	6
Verkkopelaamisen huikea nousu	7
Peliteollisuus	8
3 LASTEN SUOJELU JA MEDIAN VAIKUTUKSET	9
Pelaamisen vaikutukset ovat yksilöllisiä	10
4 PELIT HYÖTYKÄYTÖSSÄ.....	11
Koulut ja pelaaminen	11
5 PELAAMISEN TULEVAISUUS	12
6 HAASTEITA	13
Linkkejä pelien maailmaan.....	14
Lähteet	15

Johdanto

Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa -raportti luo kokonaiskuvaa pelien roolista lasten ja nuorten arjessa. Raportti keskittyy lasten ja alle 30-vuotiaiden nuorten pelaamiseen ja pelikulttuureihin. Raportti käsittelee viihdepelaamista ja sivuaa hyötypelejä, mutta jättää rahapelaamisen selvityksen ulkopuolelle, koska se poikkeaa niin merkittävästi viihdepelaamisesta.

Tämä raportti on tehty suomalaisesta näkökulmasta ja perustuu tuoreimpiin tutkimustuloksiin peleistä, pelaamisen muutoksista ja vaikutuksista. Eurooppalaiset säädökset on otettu huomioon silloin, kun Suomi on sitoutunut noudattamaan yhteiseurooppalaisia käytäntöjä, kuten ikärajamerkintöihin painottuvaa PEGI-järjestelmää.

Raportti on jatkoa *Lasten ja nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa* -selvitykselle (2008) ja on tarkoitettu kasvattajille tiiviiksi perustietopaketti.

” Yleensä pelaaminen pääsee otsikoihin vain silloin, kun tapahtuu jotain järkyttävää ja tapahtumiin etsitään jotain syytä. Pelaamisesta olisi kiva kuulla ja nähdä myös positiivisia uutisia ja keskustelua, kuinka pelejä ja pelaamista voidaan käyttää esim. oppimisen tukemiseen.”

Pelaavien lasten äiti

1 PELIT JA PELAAMINEN NUORISOKULTTUURISSA

Ensimmäiset tietokonepelit kehitettiin 1950-luvulla ja niitä käytettiin tietokoneiden laskentakyvyn havainnollistamiseen. Pelaamisesta tuli marginaalinen poikakulttuurinen ilmiö 1980-luvulla ensimmäisten pelihallilaitteiden, televisioon liitettävien kotikonsolien ja kotitietokoneiden myötä. Merkittävämmiksi nuorisokulttuuriseksi ilmiöksi pelaaminen nousi vuoden 1995 jälkeen, jolloin ensimmäinen massayleisölle markkinoitu pelikonsoli Sony PlayStation eli pleikkari julkaistiin Euroopassa. Pian sen jälkeen internetin ja matkapuhelinten yleistymisen muutti radikaalisti nuorten suhtautumista tietotekniikkaan ja tietokone arkipäiväistyi kodeissa. Pelaaminen siirtyi marginaalista valtavirtaan ja se asettui elokuvien katselun ja musiikinkuuntelun rinnalle tavaksi viettää vapaa-aikaa. Sukupuolierot ovat sittemmin kaventuneet, etenkin internetin yleistymisen myötä myös tytöt innostuivat pelaamaan. Pelien roolista nuorisokulttuurissa kertoo jotain myös se, että 1980-luvun tunnetuin tietokonepelihahmo Mario on lasten ja nuorten keskuudessa huomattavasti tunnetumpi kuin saman aikakauden televisiosarjasta tuttu Ritarit Ässä.

Vuoden 2000 jälkeen suomalaisiin koteihin on ostettu yli miljoona pelikonsolia. Vuonna 2008 Suomessa myytiin 2,3 miljoonaa tietokone- ja konsolipeliä, joiden yhteenlaskettu arvo oli 86,5 miljoonaa euroa¹. Myydyistä peleistä noin puolet sopii kaikenikäisille. Konsoli- ja tietokonepelin pelaamisen lisäksi suomalaiset ovat innokkaita internetpelien pelaajia: ilmaispelisivut ovat vierailuimpien internetsivujen joukossa.

Digitaaliset pelit ja pelikulttuuri

Digitaalisilla peleillä viitataan kaikenlaiseen vuorovaikutteiseen viihteeseen, jota kulutetaan tietoteknisillä laitteilla. Pelilaitteena käytetään pelikonsoleita, jotka ovat varta vasten pelaamiseen kehitettyjä tietokoneita. Kotikonsolilaitteet, kuten Xbox, PlayStation tai Wii kiinnitetään

¹ Figma, 2009.

televisioon. Käsikonsolit ovat puolestaan pienikokoisia mukana kuljetettavia pelilaitteita. Varhaisimpia käsikonsoleita kutsuttiin elektroniikkapeleiksi. Nintendon Game&Watch -elektroniikkapelit olivat suosittuja 1980-luvulla. Uusimmat pelilaitteet ovat mediakeskuksia, jotka mahdollistavat pelaamisen ohella elokuvien katselun ja internetin selaamisen.

Pelejä voidaan pelata myös tietokonetta, matkapuhelinta ja digitaalista televisiota hyödyntäen sekä pelihalleissa. Nykyään kaikki pelilaitteet voidaan liittää internetiin, mikä mahdollistaa tulosten jakamisen tai muiden kanssa pelaamisen verkon välityksellä. Internetistä löytyy satunnaispelaajille suunnattuja ajanvietepelejä sekä pelattavia mainoksia ja tietosisältöisiä pelejä. Mainoksilla rahoitetut ajanvietepelit ovat laajentaneet sekä pelien kohderyhmiä että pelaamisen tyylejä. Internetpelaaminen on muuttanut digitaalisten pelien käsitteen joustavammaksi. Nykyään pelaamiseen luetaan mukaan myös virtuaalimaailmat kuten Habbo. Nuoremmat lapset voivat mieltää tietokoneen animoidut taustakuvat tai yleensä tietokoneen käyttämisen pelaamiseksi.

Peleissä näkyy monia suosituista kirja-, elokuva-, sarjakuva-, televisiosarja- ja lelubrändeistä tuttuja hahmoja. Pelit ovat paitsi osa kaupallista, audiovisuaalista viihdeteollisuutta, myös leikin jatkumoa.

Pelikulttuuriin kuuluu moninainen oheistoiminta, joka rikastuttaa kulttuuria:

- pelien ja pelikonsolien keräily- ja vaihtokulttuuri
- pelien leikkiminen tai pelihahmoroolileikit
- pelitietouden ja ohjeiden jakaminen
- ohjelmointiharrastus
- pelielokuvien tekeminen
- askartelu ja kirjoittaminen
- pelihahmoiksi pukeutuminen eli cosplay.

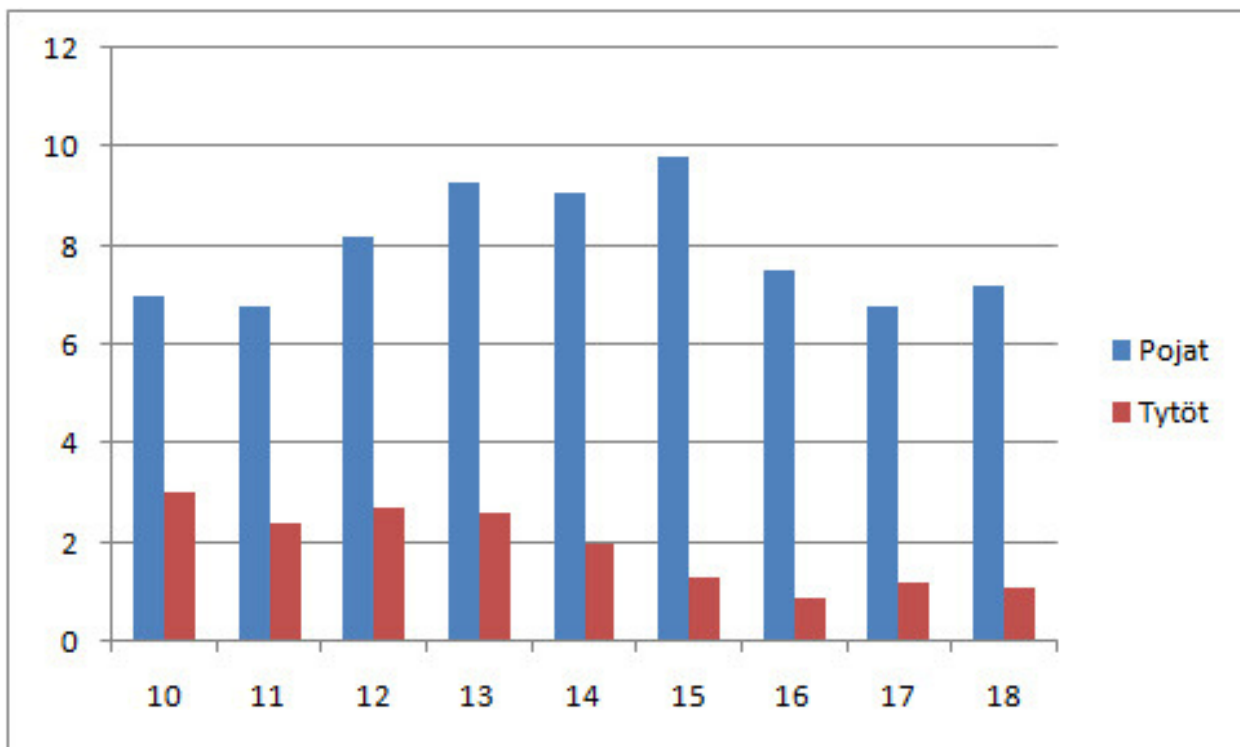


Kaavio 1. Pelit ja pelaaminen osana kulttuuria ja viihdeteollisuutta. (Kangas 2009)

2 PELIT LASTEN JA NUORTEN ARJESSA

Ajanvietteenä pelien rooli ja merkitys on kasvanut samalla kun tietokoneiden käyttö on yleistynyt. Tyypillisesti pelaamisen syiksi nimetään esimerkiksi ajankuluttaminen tai paremman tekemisen puute, ystävien kanssa ajanvietto sekä pelien haastavuus ja hauskuus. Tutkimuk-

sisä korostuu, että digitaalisia pelejä pelaavat nuoret viettävät muutenkin aktiivista aikaa esimerkiksi harrastaen². Jos lapsi tai nuori pelaa välttämättä kotitehtäviä tai ajanvietteeksi koulunpäivän jälkeen, voi pelitunteja nopeasti kertyä useita ennen kuin vanhemmat tulevat töistä kotiin.



Taulukko 1. 10–18-vuotiaiden pääkaupunkiseudun lasten pelaamiseen käyttämä aika (h/viikko). N=2926. (Toinen Elämä -hanke 2008)

Lapset ja nuoret pelaajina

Lähes kaikki 13–18-vuotiaat pojat, ja tytöistäkin yli puolet kertoo pelaavansa viikoittain³. Pelaamiseen käytetään aikaa keskimäärin yhdestä viiteen tuntiin viikossa. Eniten pelaamiseen käyttävät aikaa alle 25-vuotiaat miehet⁴.

Vaikka alle 18-vuotiaiden tyttöjen ja poikien pelaamisinto ja pelaamisen yleisyys lähenee prosentuaalisesti mitattuna toisiaan, on pelaamisessa merkittäviä laadullisia eroja. Kärjistäen voi sanoa, että monet pojat suhtautuvat pelaamiseen harrastuksena, kun se tytöille on pikemminkin ajanviette, tapa kuluttaa loppoaikaa internetissä tai viettää iltaa ystävien kanssa pelaten. Tämä näkyy sekä pelaamiseen käytetyissä rahamäärissä että ajankäytössä. Tytöt pelaavat usein internetin selaimen kautta mainosrahoitteisia pelejä, kun taas pojat ostavat tekniikkaa: pelikonsoleita ja pelejä sekä osallistuvat pelikulttuuriin ja tilaavat muun muassa pelejä ja pelaamista käsitteleviä lehtiä. Suomessa lähes 90 % pelilehtien lukijoista on miespuolisia. Suurimmat ikäryhmät ovat 12–19 ja 20–25 -vuotiaat, jotka edustavat 60 %:a pelilehtien lukijoista⁵.

Yleisellä tasolla on mahdotonta sanoa millaisia pelejä tytöt tai pojat yleensä pelaavat. On kuitenkin havaittu, että sosiaalinen piiri voi vaikuttaa pelaamisharrastukseen pelisisältöjä enem-

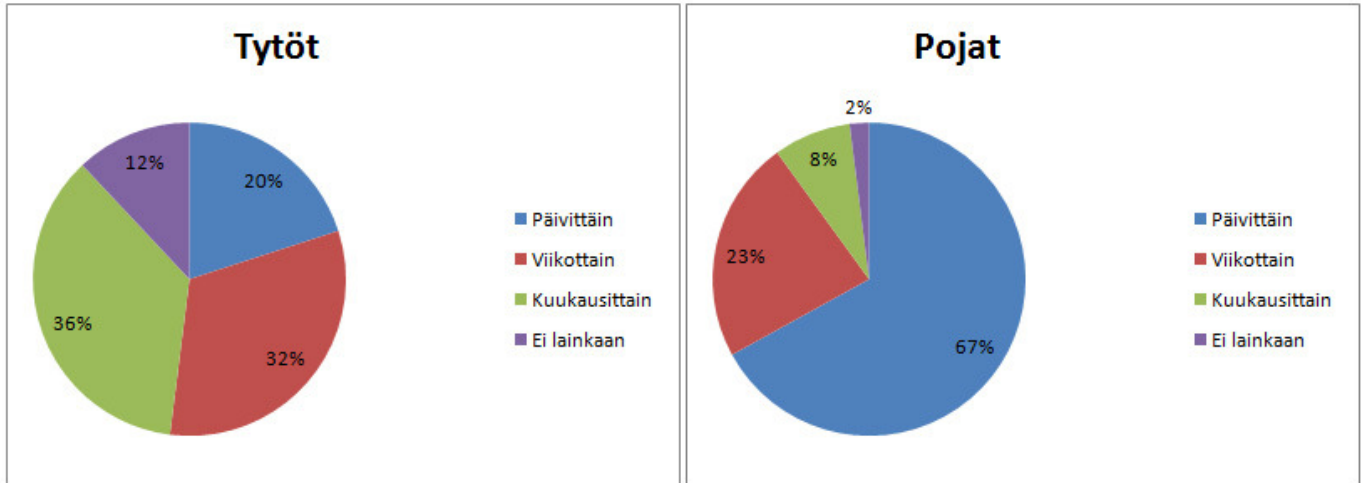
² Kangas 2006.

³ Taloustutkimus 2006, Nuorisotutkimusverkosto 2007-2008.

⁴ ISFE 2008.

⁵ Pelaaja-lehti. Pelit-lehti. KTM Lukija 2008.

män. Jos esimerkiksi kaverit pelaavat räiskintäpelejä, voi yhtä hyvin poika kuin tyttökin liittyä peliin mukaan. Pelit ovat pidemmän aikaa kuuluneet vahvemmin poikakulttuuriin ja siksi pojilla on usein parempi pelilukutaito ja he ovat monipuolisemmin taidokkaita pelaajia. Monet tytöt voidaan luokitella aloittelijoiksi pelimaailmoissa. Tällöin he valitsevat pelejä, joiden kontrollit ja hahmon ohjaus on helposti ja nopeasti opittavissa. Tällaisia pelejä ovat tyypillisesti internetin pulmapelit, sosiaaliset seurapelit sekä monet tasoloikka-, kamppailu- ja ajopelit.



Kaaviot 2 ja 3. Pelaamisen useus. Pojat ja tytöt (13–18-vuotiaat). N= 1489. (Taloustutkimus 2006)

Pelaajat voidaan jakaa harrastuneisuuden mukaan karkeasti kahteen ryhmään: satunnaispelaajiin (*casual gamers*) ja harrastajiin (*hard core gamers*). Niiden eroja määritellään sekä kulutetun rahan että ajan, mutta myös sitoutumisen asteen ja aktiivisuuden myötä.

- Satunnaispelaajat pelaavat tyypillisimmin saatavilla olevalla välineellä, esimerkiksi internetiin kytketyllä tietokoneella. He pelaavat pääsääntöisesti ajanvietteeksi, eivätkä niinkään harrasta pelaamista, seuraa pelilehtiä ja muita julkaisuja.
- Harrastajat ostavat pelilaitteita ja pelejä, sekä voivat omistautua pitkäksi aikaa yhdelle pelille. Harrastajat keskittyvät usein tietyn tyyppisiin peleihin. He kuluttavat pelien ohella aikaa lukemalla pelejä käsitteleviä lehtiä tai keskustelemalla internetissä.

Harrastajuudessa on kuitenkin enemmän harmaan sävyjä. Jokainen määrittelee oman harrastuneisuuden asteensa itse.

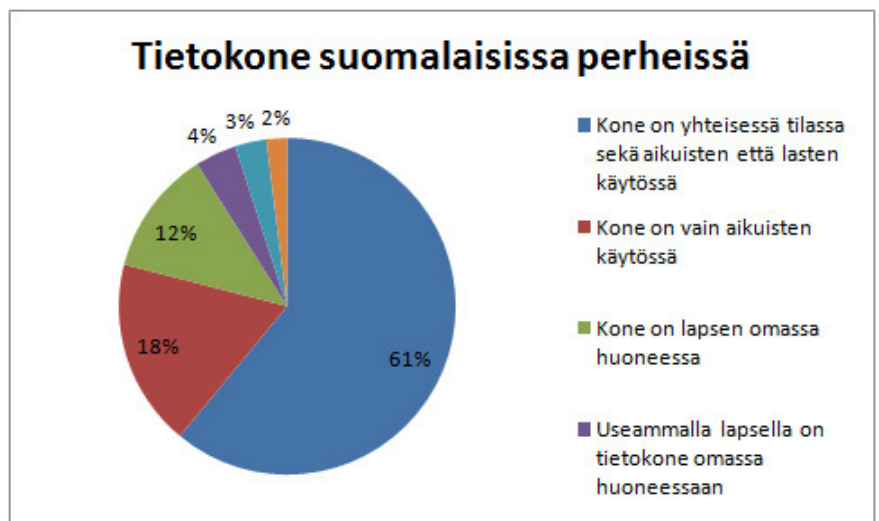
- Suomalaisten pelaajien suosimia pelityyppejä ovat erityisesti ajo-, urheilu ja roolipelit. (Figma 2008)
- Peräti 70 % Suomen suosituimpien pelisivustojen pelaajista on naisia. Heistä lähes 90 % pelaa viikoittain. Suosituimpia ovat erilaiset älypelit kuten Tetris, Mahjong, Sudoku ja Bejeweled. (TNS Gallup 2008b)

Satunnaispelaajat	Eivät harrasta pelaamista vaan pelaavat ajanvietteeksi, jos sattuvat pelejä internetistä löytämään. Pelit rinnakkaisia muulle ajanvietolle tai ajantappamiselle.
Kuluttajat	Pelit ovat vaihteleva osa jokapäiväistä elämää ja pelaaminen on yksi monista ajanvietteiden tavoista.
Fanit	Pelaaminen on jokapäiväistä elämää, harrastus on itsestään selvää.
Kultistit	Peliharrastus ja pelikulttuuriyhteisöön kuuluminen ovat keskeisiä koko elämälle. Rohkeimmat tutkijat puhuvat jopa pelielämäntyylisistä.
Intoilijat	Intoilijoiden toiminta on järjestäytyneempää ja suuntautuu kasvokkain tapahtuvaan harrastustoimintaan, vaikkapa pelitapahtumien suunnitteluun ja toteutukseen. Kuvaan kuuluu talkoohenkisyys.
Pientuottajat	Asettaa omaa osaamistaan esille ja markkinoi tuotoksiaan pelajayhteisön kesken.
Pro gamers/ Ammattipelaajat	Ammattilaisia, jotka pelaavat rahasta. Heidän päämotivaationaan ei näin ollen ole ajanviete tai viihde, vaan rahan ansaitseminen. Ammattipelaajia löytyy ympäri maailmaa, myös Suomesta.

Taulukko 2. Erilaisia pelaajatyyppejä (mukaillen Abercombie & Longhurst 1998)

Pelit kodin viihteenä

Suomalaisissa kodeissa pelaamiseen tarvittavia varusteita löytyy runsaasti. Tietokoneet, kännykät ja pelikonsolit ovat suosituimpia pelilaitteita.⁶ Tilastokeskuksen mukaan pelikonsoli löytyy 25,5 %:sta suomalaisista kotitalouksista⁷. Monissa kotitalouksissa on jo useampi konsoli, mikä vastaa yli miljoonaa pelilaitetta. Pelikonsoli on tällä hetkellä tietokonetta suosituimpi pelilaitte. Pelikonsolit on usein sijoitettuna kodeissa olohuoneisiin, koska ne tarvitsevat television näyttölaitteeseen.



Tilastokeskuksen mukaan kotitalouksista yli 80 %:ssa on tietokone⁸. Tietokoneen päivittäinen käyttö on yhtä yleistä lähes kaikäntyyppisissä perheissä. Yli

Kaavio 4. Tietokone suomalaisissa perheissä. (Viestintävirasto 2008)

⁶ Liikenne- ja viestintäministeriö 2009.

⁷ Tilastokeskus 2009.

⁸ Tilastokeskus 2009.

puolet perheistä asettaa tietokoneen perheen yhteisiin tiloihin. Vanhempien ammatillinen suuntautuminen, perheen tulot tai asuinpaikka eivät näytä vaikuttavan tietokoneen käyttöön.⁹

Vuoden 2008 mobiilikyselyyn vastanneista (N=20 374) 7–9 -vuotiaista 85 %:lla on oma matkapuhelin, sitä vanhemmilla puhelin jo lähes jokaisella. 77 % pelaa puhelimen omia pelejä, 21 % on ostanut pelejä ja musiikkia ja 9 % pelaa verkkopelejä kännykällä. Kaikkein aktiivisempia mobiilipelien pelaajia ovat 7–9-vuotiaat tytöt, joista lähes 40 % kertoo pelaavansa päivittäin.¹⁰

MiniClip minipelisivusto 43 miljoonaa käyttäjää	
Pelikone Ilta-Sanomien minipelisivusto	
Arcade Iltalehden minipelisivusto	
Aapeli minipelisivusto 105 000 kävijää viikossa	
Habbo Virtuaalimaailma 11,5 miljoonaa kävijää kuukaudessa	
Stardoll Virtuaalinen nukkeyhteisö 7-17-vuotiaille tytöille 21 miljoonaa käyttäjää	
RuneScape Ilmainen verkkoroolipeli Yli 10 miljoonaa käyttäjää	
World of Warcraft Kuukausimaksullinen verkkoroolipeli 11,5 miljoonaa pelaajaa	

Verkkopelaamisen huikea nousu

Pelaaminen internetin välityksellä eli verkkopelaaminen on lisääntynyt muutamassa vuodessa. Vuonna 2007 jo 30 % nuorista pelasi verkkopelejä, kuusi vuotta aiemmin luku oli 20 %. Samalla niiden vastaajien, jotka eivät koskaan pelaa verkkopelejä, on laskenut 31 %:sta 22 %:iin.¹¹

Suosittuja verkkopelejä ovat:

- erilaiset selainpelit ja minipelit
- leikkiin, rakenteluun ja vaihdantaan perustuvat pelimaailmat kuten Habbo
- ammuskeluun ja tiimityöhön perustuvat verkkopelit kuten Counter Strike
- massiiviset fantasiaan perustuvat verkkoroolipelit kuten World of Warcraft.

Eniten aikaa vievät pelilliset virtuaalimaailmat. Niitä käyttävien netinkäyttäjistä lähes puolet kuluu verkkopelien parissa. 15 % World of Warcraft-verkkopeliä pelaavista kertoo pelin vievän koko heidän internetissä käyttämänsä ajan.¹² Nämä pelaajat saavat myös selvästi muita netinkäyttäjää korkeammat pisteet internetriippuvuustestissä¹³.

Virtuaalimaailmoissa viihtyvät kuluttavat siellä keskimäärin 18 tuntia ja muut verkkopelien pelaajat 16 tuntia viikossa¹⁴.

Kuva 1. Lasten ja nuorten suosimia pelisivuja internetissä. Kysely Habbo-hotellin käyttäjien keskuudessa. N=2602 ja iät 10-17. Luvut maailmanlaajuisia kuukausittaisia käyttäjämääriä. (Habbo Youth Survey 2008)

9 TNS Gallup 2008a.

10 Pelastakaa Lapset ry 2008.

11 Taloustutkimus 2007.

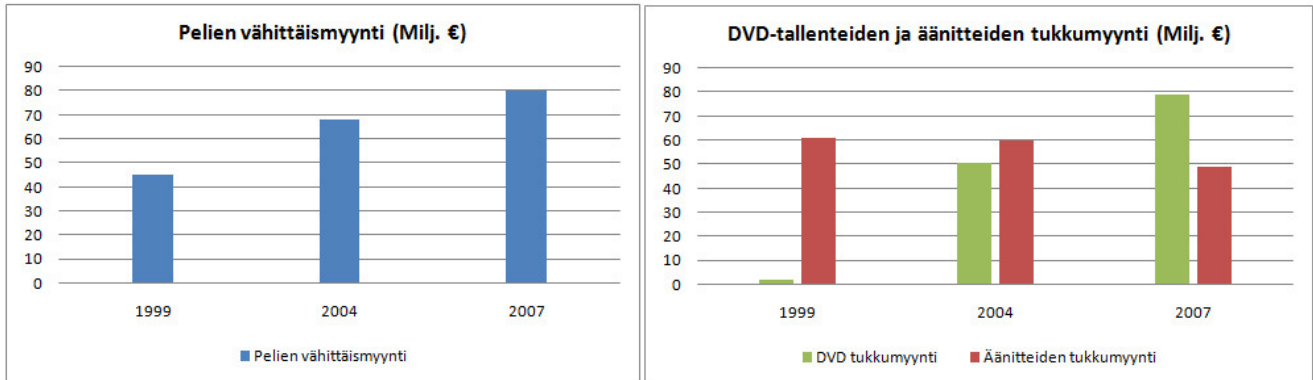
12 Research Oy 2008.

13 Toinen elämä -hanke 2008.

14 Myllyniemi 2008.

Peliteollisuus

Kansainvälisesti katsottuna videopelien myynti ohitti vuonna 2008 DVD ja Blu-ray -elokuvien yhdistetyn myynnin. Pelien ennustetaan muodostavan 57 prosenttia kaikesta pakatun median myynnistä¹⁵. Suomen pelimarkkinat ovat jo ohittaneet musiikin vastaavan myynnin¹⁶.



Taulukko 3. Pelien vähittäismyyntin kasvu. (Figma 2009)

Taulukko 4. DVD-elokuvien ja äänitteiden tukkumyyntin muutokset. (ÅKT ja Suomen elokuvatoimistojen liitto 2009)

Suurimpia pelituotantoja valmistetaan kymmenien miljoonien eurojen suuruisilla budjeteilla, jotka ovat jo samaa luokkaa kuin elokuva-teollisuuden budjetit. Myös alan myyntitulot ovat huimia, esimerkiksi vuonna 2008 ilmestyneen menestyspeli Grand Theft Auto IV:n tuotantokustannukset olivat noin 100 miljoonaa dollaria. Se tuotti jo ensimmäisenä päivänä yli 300 miljoonaa dollaria. Vuoden 2008 loppuun mennessä peli oli myynyt jo lähes 13 miljoonaa kopiota¹⁷. Suomessa peliteollisuus työllistää noin 2000 henkilöä¹⁸. Yksi menestyneimmistä kotimaisista peleistä on ollut Max Payne, joka on maailmanlaajuisesti myynyt seitsemän miljoonaa kopiota.¹⁹

Suurin osa internetissä pelattavista peleistä on ilmaisia. Nuorisobarometrin mukaan 15–29-vuotiaista yli 80 % käyttää internetpalveluita ilman erillisiä maksuja. Loput 20 % kuluttavat rahaa verkkopelien kuukausimaksuihin, erilaisten virtuaaliesineiden ostoon tai hahmon muokkaamiseen. Rahaa kuluu yleensä melko pieniä summia, 5-10 euron suuruisia summia kerrallaan.²⁰ Netin suurkuluttajat käyttävät internetiin enemmän rahaa kuin muut netinkäyttäjät, mikä johtuu siitä että massiivisten monen pelaajan verkkoroolipelien pelaaminen on mahdollista vain kuukausimaksun maksamalla. 10–18-vuotiaista pojista joka neljäs saa myös tuloja myymällä verkkopelien ja virtuaalimaailmojen virtuaalisia esineitä.²¹

15 Media Control GfK International 2009.

16 Neogames 2008.

17 Take Two Interactive Software 2008.

18 Invest in Finland 2007.

19 Take Two Interactive Software 2008.

20 Myllyniemi 2008.

21 Toinen Elämä -hanke 2008.

3 LASTEN SUOJELU JA MEDIAN VAIKUTUKSET

Valtion elokuvatarkastamo on vapauttanut tietokone- ja konsolipelit ennakkotarkastuksesta, mutta peliä levittävän yhtiön on arvioitava sisältö sovittujen kriteerien mukaan ja merkittävä suosituskäyrä myyntipakkaukseen. Ikärajat ja symbolit ovat osa yleiseurooppalaista PEGI-järjestelmää, jonka tavoitteena on auttaa vanhempia tekemään tietoon perustuvia päätöksiä heidän ostaessaan tietokonepelejä. Ikärajan viereen merkitään symbolein sisältääkö peli väkivaltaista sisältöä, alastomuutta tai viittauksia seksiin, kauhua, huumeiden käyttöä, kiroilua, syrjintää tai uhkapelaamista.

Tietokone- ja videopelien suosituskäyrät ovat kaikille sallittu (3+), 7, 12 ja 16 vuotta. Ikärajoista 18 on sitova, sitä ei saa myydä eikä luovuttaa alle 18-vuotiaalle. Muut ikäraajat ovat ohjaavia varoituksia, jotka kertovat, että kyseinen peli voi aiheuttaa haittaa ikärajaa nuoremmalle lapselle. Kaikille sallittu (3+) merkintä ei tarkoita sitä, että pelin vaikeusaste on kaikenikäisille sopiva.



Kuva 2. Ikärajasyömbolit ja sisältösyömbolit. (PEGI 2009)

Suurinta osaa internetissä pelattavista peleistä ei ole merkitty ikärajoilla. Monilla lasten ja nuorten suosimilla sivuilla ikäsuositus on näkyvissä palvelun etusivulla tai *Tietoa vanhemmille* -sivulla. World of Warcraftin ikäraja on 12 ja alakoululaisten suosiman Habbo-virtuaalimaailman 13 vuotta. RuneScape-toimintapelissä ei ole ikärajaa, mutta alle 13-vuotiaat eivät voi käyttää pelin avointa chattia. Käytännössä ikärajan valvominen internetissä on vaikeaa, mikä korostaa vanhempien ja kasvattajien roolia ikärajojen valvonnassa.

- Suurin osa markkinoilla olevista peleistä on sallittu kaikille. K18-pelejä on peleistä vain 4 %. (Figma 2009)
- Pelien ikäsuosituksia pitävät tarpeellisina 93 % suomalaisista. Vaikka ikärajamerkinntät mielletään tarpeellisiksi, vanhemmat tuntevat pelien ikärajamerkinntät huonosti ja varsinkin pojat kokeilevat ja pelaavat K18-pelejä yleisesti. (Tilastokeskus 2007)
- Pelien ikärajavalvonnan tekee myös erityisen haastavaksi piratismien yleisyys. Esimerkiksi tätä kirjoitettaessa alle 18-vuotiailta kielletty Fallout 3-toimintapeli on eniten ladattu peli piratismiä edistävällä Piratebay-sivustolla.

Pelaamisen vaikutukset ovat yksilöllisiä

Pelaamisen vaikutuksia on tutkittu 70-luvulta lähtien. Tutkimuksissa on tullut ilmi sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia. Yleisesti voidaan todeta, että pelaamisen vaikutukset ovat yksilöllisiä ja niiden vähäisyys tai voimakkuus riippuu pelaajan taustasta: kaveripiiristä, perhesuhteista sekä psyykkisestä ja fyysisestä hyvinvoinnista. Vaikutukset etenevät usein kehämäisesti sekä hyvässä että pahassa. Psyykkisesti pahoinvoiva tai aggressiivisuuteen taipuva nuori voi omaksua väkivaltaisesta pelistä toimintaansa vahvistavia malleja, siinä kun niin saottu terve nuori voi tuulettaa tunteitaan ja kanavoida kapinaansa pelaamalla samoja väkivalta- tai räiskintäpelejä.²²

Pelkkä tekninen taito ei suojaa lasta pelien haitallisilta vaikutuksilta. Vaikka lapsi osaisikin pelata peliä taitavasti, voi peli sisältää aineistoa, jonka käsittelyyn lapsi ei vielä kykene. Liian vahva pelikokemus voi aiheuttaa monenlaista haittaa lapselle. Peleistä aiheutuvia haittoja voivat olla yökastelu, erilaiset pelot, uhan tunne (lapsi ei päästä aikuista pois näköpiiristä), nukkumiseen liittyvät ongelmat (esimerkiksi painajaiset) sekä sopimattomien tapojen ja asenteiden kuten kiroilun, vähättelyn ja rasistisen käytöksen välittyminen ja omaksuminen sellaiseen.²³ Teknisten laitteiden käytöllä voi olla myös fysiologisia vaikutuksia.

Yhtä lailla pelaaminen voi kehittää lapsen ja nuoren kognitiivisia ja sosiaalisia taitoja. Pelin avulla oppiminen on nopeaa, mikä osaltaan johtuu visuaalisen ja auditiivisen muistin aktivoitumisesta: kuvaa tukee ääni ja päinvastoin. Pelien maailma on motivoiva, jolloin arjessa merkityksettömät asiat kuten tietyn pelikentän tietyssä kohdassa tarvittava näppäinyhdistelmä tulevat merkitykselliseksi. Internetissä pelattavat moninpelit edellyttävät myös roolien ottamista, strategista päätöksentekoa ja englanninkielen osaamista.

Positiivisia vaikutuksia	Negatiivisia vaikutuksia
<p>Kognitiivisten taitojen kehitys</p> <ul style="list-style-type: none"> tiedon prosessoinnin taidot tilan ymmärrys strateginen ajattelu silmä-käsi-koordinaation parantuminen kielelliset taidot. <p>Tanssi- ja liikuntapelit motivoivat ja liikuttavat innostavalla tavalla.</p>	<p>Fyysisiä vaikutuksia</p> <ul style="list-style-type: none"> selkä- ja niskaoireet väsymys unettomuus silmien väsyminen
<p>Sosiaalisia vaikutuksia</p> <ul style="list-style-type: none"> oppimisen paikkoja: pelivuorojen jakaminen, muiden kannustaminen yhdessä pelaaminen vahvistaa yhteisöllisyyttä ja tuo yhteen erilaisia ihmisiä (esim. verkkopeleissä) voimaantumisen tunne: "minä osaan!" uusia ystäviä pelien piiristä osallisuus ja kuuluminen ryhmään "koska kaikki pelaa/on internetissä" 	<p>Sosiaalisia ja mentaalisia vaikutuksia</p> <ul style="list-style-type: none"> Huonojen käyttäytymis- ja ongelmanratkaisumallien omaksuminen peleistä (kiroilu, voimankäyttö) Eristäytyminen pelien maailmaan, mahd. Peli-riippuvuus. Vääristynyt nais/mieskuva tai vääristynyt maailmankuva

Taulukko 5. Pelien mahdollisia vaikutuksia. Vaikutukset ovat hyvin yksilöllisiä. (Salokoski & Mustonen 2007)

Vuorovaikutteinen media on tuonut uusia haasteita mainontaan ja sen ymmärtämiseen lasten mediamaailmassa. Pelimainonta voi olla esimerkiksi pelisivustojen bannerimainontaa tai pelien sponsorointia, joka on sinänsä melko helppo erottaa mainonnaksi. Konsoli- ja tietokonepelien sisällä voi olla näkyvää mainontaa, esimerkiksi autopeleissä reittien varrella tunnettujen tuotteiden mainoskylttejä tai huomaamattomampaa tuotesijoittelua, joissa päähenkilö käyttää tiet-

²² Salokoski & Mustonen 2007.

²³ Salokoski & Mustonen 2007.

tyä kännykkämerkkiä. Lisäksi internetistä löytyy suuri määrä mainostajien tuottamia pelejä (advergames), jotka itsessään ovat jo mainoksia, mutta joiden myynnin edistämislunne saattaa jäädä lapselle epäselväksi.

4 PELIT HYÖTYKÄYTÖSSÄ

Kuten edellä tuotiin esille, pelit eivät ole pelkkää viihdettä vaan niitä hyödynnetään koulutuksessa ja kouluopetuksessa, mutta myös muun tiedonjaon muotona ja mainonnan tarkoituksiin. Opetuspelit ja niitä 1950-luvulta lähtien edeltäneet opetuskoneet ovat varhaisin hyötyviihteen muoto. Multimediatietokoneiden ja CD-ROM -julkaisujen buumi nosti edutainment (*education + entertainment*) ohjelmat esille 1990-luvun puolivälissä. 2000-luvulla ne kehittyivät edugames-tuotteiksi, joissa pelimäistä esitystapaa käytetään raamina tiedolliselle sisällölle. Opetuspelien mallin mukaisesti pelien vuorovaikutteisuutta, esitysmuotoa ja ongelmanratkaisumalleja ryhdyttiin hyödyntämään mainonnassa (advergames), kuntoiluun kannustamiseen (exergames) ja tiedottamiseen (infogames).

<p>MobiHubu Elämä on parasta huumetta järjestyksen MobiHubu Huume, Tupakka ja Alkoholi - mobiilipeleissä on vastattava oikein päihdeaiheisiin kysymyksiin jotka vaikeutuvat loppua kohden.</p>	
<p>Suomen Punainen Risti julkaisi liikenneturvallisuuskampanjan yhteydessä kaksi ensiapuaiheista peliä. Peleissa voi testata omia valmiuksiaan esimerkiksi liikenneonnettomuustilanteissa.</p>	
<p>Galaktori Kuluttajaviraston pelissä harjoitellaan scifi-tarinan avulla arkisia tilanteita, joissa tehdään mm. Markkinointiin ja ympäristöön vaikuttavia valintoja ja päätöksiä.</p>	
<p>Seikkailu Itämerellä on koululaisille suunnattu seikkailupeli tiedottaa Itämeren tilasta ja suojelusta.</p>	
<p>Coca Cola Zero Ilmainen verkossa pelattava autopeli, jonka tarkoitus on edistää tuotteen myyntiä ja vahvistaa brändiä.</p>	

Pelimäisen esitystavan avulla lapsia ja nuoria pyritään aktivoimaan itsenäiseen ongelmanratkaisuun. Tiedon määrä eri kanavissa kasvaa kaiken aikaa. Pelimäinen esitystapa voi toimia tapana erottautua muista lähteistä tai tarjota vaihtoehdoisen tavan etsiä tietoa.

Suomessa menestyneimpiä mobiili-infopelisiä ovat Elämä on parasta huumetta ry:n MobiHubu Tupakka, Alkoholi ja Huume -pelit, joissa ideana on vastata tietovisakysymyksiin eri teemoista. Tiedonsiirtomaksun kustannuksella ladattavia mobiilipelejä on ladattu lähes 35 000 kappaletta, mikä on huomattava määrä myös kaupallisiin mobiilipeleihin verrattuna.²⁴

Kuva 3. Pelejä hyötykäytössä. Pelijä voi käyttää esimerkiksi liikenneturvallisuus- ja päihdevalistustyöhön, kestävän kehityksen kulun ja kulutuksen ymmärtämiseen sekä tuotemainontaan. (Kangas, Lundvall, Tossavainen 2009)

Koulut ja pelaaminen

Kouluissa pelataan lähinnä oppimispelisiä ja koulujen tarpeisiin on suunniteltu pelillisiä työkaluja eli drilli-pelejä. Drilli-pelit keskittyvät tyypillisesti hyvin selkeästi määriteltyyn tehtävään esimerkiksi kertolaskuihin matematiikassa tai adverbiien käyttöön äidinkielenlessä.

24 Elämä on parasta huumetta 2008.

Peleissä on todettu olevan oppimisen kannalta paljon hyvää, niissä oppimista motivoi haasteellisuus. Liian helppo peli turhauttaa, mutta toisaalta peli ei saa olla liian vaikea heti alussa. Oman suorituskyvyn rajoilla toimiminen tuottaa mielihyvää ja onnistumisen tunteen. Hyvin suunnitellussa pelissä pelaajalle annetaan selkeästi esitetty ongelma, jonka pohjalta voi rakentaa strategioita ja harjoitella. Harjoittelemisen tarkoittaa tietyn kohdan toistamista. Oppimisen kannalta avainasemassa ovat juuri toisto ja rutiinien syntyminen. Pelien alussa on myös usein harjoittelujakso, jonka aikana tutustutaan hahmon ohjaamiseen ja tapoihin vuorovaikutta itse pelissä.²⁵

Koulussa oppiminen on perinteisesti yhdensuuntaista, eikä oppilas välttämättä pääse vuorovai-
kutukseen oman oppimiskokemuksensa kanssa. Peleissä tarvittava tieto tarjotaan pienissä erissä omien oppimisvalmiuksien mukaisesti. Peleissä riskien ottaminen lisää oppimistilanteen jännitystä ilman todellista epäonnistumisen pelkoa, joka voi esimerkiksi koetilanteessa olla voimakas. Pelien rooli ei koulussa ole vakiintunut vaan etsii paikkaansa muun tietoteknisen opetuksen ohella. Pelien tehokasta hyödyntämistä hidastaa opettajien osaamisen taso ja pelien mieltäminen leikiksi vaikka lapset oppivatkin tehokkaasti juuri leikin kautta.²⁶

17 % äidinkielen opettajista ei käytä internetiä koskaan opetuksessa. 85 % äidinkielen ja vieraiden kielten opettajista ei hallitse pelaamista eikä haluakaan oppia tietokonepelejä ja nettipelejä. (Luukka et al. 2008)

5 PELAAMISEN TULEVAISUUS

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.²⁷ Nuoret voivat ryhtyä pelaamaan kännyköiden avulla kauppakeskuksessa tai koulumatkalla. Samansuuntaisesti "virtuaalista kasvinkeräilyä" kamerakännykällä tai tietosuunnistusta on ideoitu koulujen tarpeisiin myös Suomessa. Tieto- tai kaupunkisuunnistuksen lisäksi erilaiset liikuntapelit ovat yleistymässä osaksi koulujen välitunteja. Nuori Suomi ry on pelauttanut koululuokkia tanssimattopeleillä, kannustaakseen omaehtoiseen liikuntaan koulupäivän aikana nuorille mielekkäällä tavalla.²⁸

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. Pelikokemus tehdään todentuntuiseksi uusilla peliohjaimilla. Ajatuksella ohjaaminen, puheohjaus, liikkeen- ja katseenseuranta ovat jo nyt käytettyjä innovaatioita. Tunnetuin esimerkki liikkeellä ohjaamisesta on Nintendo Wii-konsolin ohjainlaite.

Pelaamisen suosion lisääntyessä myös pelien sisäinen mainonta ja pelaajille tarjottavat palvelut lisääntyvät. Ajopelien reaaliaikaisesti päivittyvät tienvarsimainokset, sotapelien "nyt teattereissa kautta maan" elokuvajulisteet ja tuotesijoittelu ovat osa pelaamisen arkea. Luonteva

25 Gee 2005.

26 Ahvenainen, O., Ikonen, O. & Koro, J. 1994.

27 Kankaanranta et. al 2004.

28 Nuori Suomi 2009.

jatke pelien sisäiselle mainonnalle on verkkokauppa ja pian pelaaja voi pelatessaan tehdä reaaliaikaisen hankinnan. Ideaa pilotoitiin jo 2000-luvun puolivälissä, kun EverQuest II -verkkopelin Yhdysvalloissa asuville pelaajille tarjottiin mahdollisuus pelimaailmassa pikaruokayrityksen kuvaketta klikkaamalla tilata pizza suoraan kotiinsa.

6 HAASTEITA

Lasten ja nuorten pelimaailma haastaa kasvattajia, vanhempia ja päätöksentekijöitä muuttamalla jatkuvasti ja siirtymällä yhtä enemmän pelaajien itsensä kontrolloitavaksi ja muovattavaksi. Tämän selvityksen pohjalta haluamme nostaa seuraavat avainhaasteet esiin:

- Useiden selvitysten mukaan vanhemmat eivät tunne lasten pelimaailmaa riittävän hyvin toimiakseen johdonmukaisina mediakasvattajina. Liikenne- ja viestintäministeriön kyselyyn²⁹ vastanneista vanhemmista 63 % on kuitenkin pelannut digitaalisia pelejä. Pelavista vanhemmista 33 % pelaa ainoastaan yhdessä lastensa kanssa. Suuri osa vanhemmista, kyselyyn vastanneista 37 % ei pelaa koskaan digitaalisia pelejä. Pelien maailma näyttyy vanhemmille lapsellisena ja "jonkinjoutavana" viihteenä, vaikka kyseessä on sosiaalinen toimintaympäristö, joka voi parhaimmillaan tukea lapsen kehitystä ja kasvua. Pelaaminen on sosiaalinen harraste ja myös tapa viettää aikaa ystävien kanssa tai "tavata" sellaisia kavereita, jotka asuvat kauempana.
- Lapset jätetään pelien ääreen yksin, sillä he näyttävät pärjäävän hyvin koneiden ja pelien kanssa. Lapsille myös ostetaan vääränlaisia pelejä tutkimalla vain pelin ikärajaa, ei arvioimalla sisällön sopivuutta. Tässä on tiedotustyön paikka mm. pelikaupoille, verkkokaupoille ja perhemarketeille.
- Digitaalisiin peleihin ja internetiin liittyy teemoja, joista on syytä keskustella sekä kotona että koulussa. Näitä teemoja ovat muun muassa ajanhallinta, rahan rooli (sekä kuluttaminen että ansainta), globaalisuus ja monikulttuurisuus, terveyteen liittyvät seikat ja yhteiset pelisäännöt. Pelaamisesta kannattaa puhua kotona, vaikka aihe olisi vanhemmille vieras.
- Pelaamisella ei ole yleistettävissä olevia terveydellisiä haittoja. Peliharrastajat juovat kuitenkin moninkertaiset määrät kofeiinipitoisia energiajuomia ikäisiinsä verrattuna³⁰. Jo pienillä kofeiinimäärillä voi olla haitallisia vaikutuksia, kuten kofeiininsietokyvyn lisääntymistä, vieroitusoireita, ahdistuneisuutta ja jännittyneisyyttä.
- Turvallisista ja kehittävästä peleistä on mahdotonta luoda suosittelulistaa, koska pelien suosituimmuus vaihtelee ajan mukaan ja suosikkipelit muuttuvat jatkuvasti. Suomessa on sivustoja kuten Peliraati.fi, joka tarjoaa pelisuosituksia ja -tietoutta vanhemmille. Pelaamalla vanhempi oppii peleistä paljon enemmän kuin sivusta seuraamalla. Tutkimuksen mukaan monet lapset toivovat vanhempien pelaavien heidän kanssaan³¹.
- Pelaamista tulisi ajatella harrastuksena muiden harrastusten ohella. Toiset käyttävät harrastuksiin 0,5-2 tuntia viikolla, aktiiviharrastajat viettävät helposti harrastuksensa parissa aikaa kymmenkertaisesti. Peliaikojen tiukan valvonnan sijaan tärkeämpää on pelien sisältöjen valvonta ja niistä keskusteleminen, sekä pelien ikärajojen noudattaminen.

29 Liikenne- ja viestintäministeriö 2009.

30 Toinen elämä-hanke 2008.

31 Ermi et al. 2004.

Linkkejä pelien maailmaan

www.peliraati.fi

Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkkohallitus sekä sen yhteistyö- ja asiantuntijatahot, Suomen Poikien ja Tyttöjen Keskus – PTK ry, Mannerheimin Lastensuojeluliitto, Valtion elokuvatarkastamo ja pelialan keskus Neogames ylläpitävät sivustoa, jolla vanhemmat arvioivat internet-, tietokone-, video- ja konsolipelejä.

www.mediakasvatus.fi/vanhemmille

Mediakasvatusseuran kokoamaa tietoa eri medioista ja ohjeita vanhemmille. Peleistä tietoa tiiviissä paketissa.

www.pegi.info

Pan European Game Information – yleiseurooppalainen pelitieto auttaa eurooppalaisia vanhempia tekemään tietoon perustuvia päätöksiä, kun he ostavat tietokonepelejä. PEGI otettiin käyttöön keväällä 2003, ja sen jälkeen kansallisia ikäluokitusjärjestelmiä on korvattu tällä yhteisellä järjestelmällä, jota käytetään nykyään suurimmassa osassa Eurooppaa.

www.vet.fi

Valtion elokuvatarkastamon sivuilta löytyy tietoa pelien ikärajoista sekä tietokanta, jonka avulla voi tarkistaa pelin ikärajan ja sisältömerkinnät.

www.pelaa.info

Ilmainen Pelaa!-verkkolehti arvostelee uutuuspelit ja uutisoi pelimaailman tapahtumista. Koko perheen pelilehdessä ei arvostella alle 18-vuotiailta kiellettyjä pelejä lainkaan.

www.figma.fi

FIGMA on suomalainen, digitaalisten multimediatallenteiden maahantuoja voittoja tuottamaton aatteellinen yhdistys. Sivustolta löytyy tilastoja ja tietoa peleistä sekä mm. pelien ikärajoista tiedottava video.

www.neogames.fi

Neogames on kansallinen pelitutkimuksen ja -teollisuuden keskus, joka toimii Tampereella teknologiakeskus Hermian alaisuudessa.

Lähteet

- Abercrombie, N. & Longhurst, B. 1998. Audiences. A sociological theory of performance and imagination.
- Ahvenainen, O., Ikonen, O. & Koro, J. 1994. Erityispedagogiikka 2: Erityiskasvatuksen käytäntö. Porvoo - Helsinki - Juva: WSOY.
- Ermi, L; Heliö, S; Mäyrä F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopiston hypermedialaboratorion julkaisuja 6.
- Gee, J. 2005. What Video Games have to teach us about Learning and Literacy. Palgrave MacMillan.
- Figma. 2009. Tilastot ja lehdistötiedote. <http://www.figma.fi/Vanhat%20tiedotteet/tiedote09012009.htm>.
- Habbo Youth Study 2008. Sulake.
- Interactive Software Federation of Europe. 2007. Pan European Game Information. <http://www.pegi.info>.
- Invest in Finland. 2007. Finnish gaming industry. <http://www.hermia.fi/@Bin/46839/Finnish%20gaming%20industry%202007.pdf>.
- ISFE.2008. Videopelien pelaajat Euroopassa 2008. Haastattelut suoritti Nielsen Games International Software Federation of Europe -järjestölle keväällä 2008. Kuluttajatutkimukseen osallistui vajaa 400 16-49-vuotiasta aktiivista pelaajaa Suomesta.
- Kallio, K., Kaipainen, K. & Mäyrä F. 2007. Gaming nation? Piloting the International Study of game cultures in Finland. <http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7141-4.pdf>.
- Kangas, S. 2006. Fyysiset tietokonepelit motivoivat nettityttöjä ja nörttipoikia liikkumaan. Karvonen, Sakari (toim.): Onko sukupuolella väliä? Nuorten elinolot vuosikirja. Stakes, Nuorisotutkimusverkosto & Nuorisosiain neuvottelukunta.
- Kangas, S., Lundvall, A. & Sintonen, S. 2008. Lasten ja nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriön julkaisuja.
- Kankaanranta, M.; Neittaanmäki, P. & Häkkinen, P. 2004. Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylän yliopisto.
- Kansallinen mediatutkimus. 2008. KTM Lukija 2008.
- Liikenne- ja viestintäministeriö. 2009. Vanhemmuus ja mediakasvatustyö lasten ja nuorten pelikulttuurissa. Katsaus kyselyyn.
- Luukka, M-R., Pöyhönen, S., Huhta, A., Taalas, P., Tarnanen, M. & Keränen, A. 2008. Maailma muuttuu - mitä tekee koulu? Äidinkielen ja vieraiden kielten tekstikäytännöt koulussa ja vapaa-ajalla. Jyväskylän yliopisto: Soveltavan kielentutkimuksen keskus.
- Myllyniemi S. 2008. Mitä kuuluu? Nuorisobarometri 2008.
- Neogames. 2008. The Finnish Games Industry-raportti.
- Nuorisotutkimusverkosto. 2008. Julkaisematon kyselytutkimus nuorten digitaalisesta arjesta Suomessa, Japanissa ja Koreassa 2007-2008. Aineisto julkaistaan: <http://www.kommentti.fi/blog/digital/>.
- Nuori Suomi. 2009. http://www.nuorisuomi.fi/files/ns2/Nuori%20Suomi_PDF/NS_suuntaviivat_2009.pdf.
- Pegi. 2009. www.pegi.info
- Pelastakaa Lapset ry. 2008. Mobiilikysely 2008. Lasten mobiilinen arki.
- Research Oy. 2008. Nuoret ja media. Näkökulmia printtimedian tulevaisuuteen. Itella Oy.

Salokoski, T. & Mustonen, A. 2007. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin - katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sääntelyn käytäntöihin. Mediakasvatusseuran julkaisuja 2/2007.

Take Two. 2008. Lehdistöiedote. <http://ir.take2games.com/ReleaseDetail.cfm?ReleaseID=332433>.

Taloustutkimus. 2007. Nuorison median käyttötutkimus. Sanomalehtien liitto.

Tilastokeskus. 2009. Kuluttajabarometri.

Tilastokeskus. 2008. Tieto- ja viestintätekniiikan käyttötutkimus 2008.

Tilastokeskus. 2007. Kuvaohjelmien ikäraajatutkimus 2007.

http://www.vet.fi/dokumentit/Ik%C3%A4raajatutkimus_2007_tiivistelm%C3%A4.pdf

TNS Gallup. 2008a. Lasten mediankäytön rajoittaminen suomalaisperheissä 2008. Viestintäviraston julkaisuja 10/2008.

TNS Gallup. 2008b. Sanoma Entertainment käyttäjätutkimus 9/2008.

<http://www.sanomaentertainment.com/uutiset/2008/11/18/70-taukopelien-pelaajista-naisia>.

Toinen Elämä -hanke. 2008. Internet lasten ja nuorten elämässä. Selvitys pääkaupunkiseudun 10-18-vuotiaiden lasten ja nuorten elämästä internetissä. Verkkojulkaisu:
<http://www.toinenelama.fi/raportti.pdf>.

Tossavainen, T. 2008. Nuoret, pelit ja netti. Verkkojulkaisu: <http://www.nettiguru.fi/kirja.pdf>.

Lisätietoa lähteistä Mediakasvatusseurasta, mediakasvatus@mediakasvatus.fi