

# Pelien voima ja pelaamisen hallinta

Lapset ja nuoret pelikulttuurien  
toimijoina

Laura Ermi, Satu Heliö & Frans Mäyrä

# Pelien voima ja pelaamisen hallinta

Lapset ja nuoret pelikulttuurien  
toimijoina

Laura Ermi

[laura.ermi@uta.fi](mailto:laura.ermi@uta.fi)

Satu Heliö

[satu.helio@uta.fi](mailto:satu.helio@uta.fi)

Frans Mäyrä

[frans.mayra@uta.fi](mailto:frans.mayra@uta.fi)

Kuvitus: Laura Ermi ja  
tutkimukseen osallistuneet lapset

HYPERMEDIALABORATORION VERKKOJULKAISUJA 6  
HYPERMEDIALABORATORY NET SERIES 6

Maaliskuu 2004    March 2004  
Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio    Hypermedia Laboratory, University of Tampere  
<http://www.uta.fi/hyper/>

# Sisällys

Esipuhe .....	5
English summary .....	6
1. Digitaaliset pelit ja lasten pelikulttuurit .....	20
1.1. Pelit keskeinen osa nykylapsen mediaharrastusta .....	22
1.2. Mistä peleissä ja pelaamisessa on kysymys? .....	24
1.3. Lasten toimijuus pelikulttuureissa .....	29
1.4. Voima ja hallinta .....	30
2. Tutkimusmenetelmät .....	32
2.1. Lasten ääni kuuluviin .....	33
2.2. Tutkimuksen toteutus .....	38
2.3. Kohderyhmä ja otokset .....	40
3. Pelit ja leikit osana lasten arkea .....	42
3.1. Leikkimistä, tekemistä ja yhdessäoloa .....	43
3.2. Suosikkipelien parissa liki päivittäin .....	46
3.3. Pelaamisen sijoittuminen arkeen .....	47
3.4. Perheiden digitaalinen kuilu? .....	50
4. Pelaaminen sosiaalisena toimintana .....	54
4.1. Kavereiden kanssa pelaaminen on kivaa .....	54
4.2. Kenttä tai kuolema .....	57
5. Peleistä oppiminen .....	61
5.1. Voiko pelaamalla oppia? .....	63
5.2. Englantia ja pieniä sutkautuksia .....	66
5.3. Sorminäppäryyttä ja sosiaalisia taitoja .....	69
5.4. Mitä värejä on ampieisessa? .....	71
6. Pelien voima .....	75
6.1. Fantasian voima .....	76
6.2. Lasten kokemuksia ja tulkintoja pelien voimasta .....	78
6.3. Ehkä se on yks harrastus .....	85

7. Eläytyminen ja pelikokemus .....	89
7.1. Vanhempien käsitykset pelien elämysvoimasta .....	90
7.2. Pelien elämysvoima lasten kokemana .....	94
7.3. Pelikokemuksen luonteesta .....	95
8. Peliväkivalta .....	102
8.1. Kivan näköiset nallet huiskii siellä vihaisesti .....	104
8.2. Mäiskimisen ja seikkailun jännitys .....	106
8.3. Ei siihen mitään jälkimakua jää? .....	110
8.4. Jos sitä ymmärtää ne seuraukset .....	112
9. Pelaamisen hallinta .....	115
9.1. Peliajan ja pelaamisen puitteiden hallinta .....	117
9.2. Pelien sisältöön liittyvät hallintakysymykset .....	122
9.3. Ainakin mutsin saa kiukkuseks .....	128
9.4. Teki mieli paiskata tietsikka ulos ikkunasta .....	130
10. Pohdintaa ja tulosten tarkastelua .....	134
10.1. Vetovoimainen pelikokemus .....	136
10.2. Digitaalisen kulttuurin murros kontekstina .....	138
10.3. Vanhempien rooli lastensa peliharrastuksessa .....	140
10.4. Metodologia ja jatkotutkimushaasteet .....	142
Kirjallisuus .....	145
Liite 1. Tutkimuslomake: vanhemmat .....	153
Liite 2. Tutkimuslomake: lapset .....	159
Liite 3. Opettajien ohjekirje .....	162
Liite 4. Haastattelurunko: vanhemmat .....	164
Liite 5. Haastattelurunko: lapset .....	165
Liite 6. Kuvatehtävät haastatteluissa .....	166

# Esipuhe

“Pelien voima ja pelaamisen hallinta” -tutkimusprojekti on ensimmäinen osatehtävä Tampereen yliopiston hypermedialaboratorion digitaalisten pelien pelaamista tarkastelevasta tutkimushankkeesta “Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina” (PeTo). Tutkimusta on valmisteltu ja toteutettu yhtenä osaprojektina laajemmassa “Lapset ja tietoyhteiskunta” -tutkimushankkeessa, joka on käynnistetty Tampereen yliopiston Tietoyhteiskuntainstituutin (ISI) tuella. Olemme kiitollisia Liikenne- ja viestintäministeriölle sekä Nokia Oyj:lle, jotka ISI:n lisäksi ovat olleet tukemassa ja rahoittamassa tutkimusta. Ilman tamperelaisten Amurin, Etelä-Hervannan, Johanneksen, Nekalan ja Tammelan koulujen rehtoreiden ja opettajien kanssa tehtyä yhteistyötä ei tutkimuksemme laajan kyselyaineiston kerääminen olisi ollut mahdollista. Heidän lisäksi kiitokset kuuluvat tietysti myös kaikille tutkimukseemme osallistuneille perheille, vanhemmille ja etenkin lapsille, jotka valottivat meille lasten pelikulttuurin erilaisia puolia. Lasten hienot piirrokset ovat lisäksi elävöittävässä tätä tutkimusraporttia.

Tutkimusprojektimme toiminta käynnistyi alkuvuodesta 2003 ja tässä tutkimusraportissa kiteytetään ensimmäisen vuoden aikana saatuja keskeisimpiä tuloksia. Nopeimmin yleiskuvan tutkimuksesta saa perehtymällä ensimmäiseen (Digitaaliset pelit ja lasten pelikulttuurit) sekä viimeiseen (Pohdintaa ja tulosten tarkastelua) lukuun. Alueesta kiinnostuneet tutkijat ja pelisuunnittelijat löytävät keskeisimmän pelejä koskevan tutkimustiedon luvuista kuusi ja seitsemän (Pelien voima, Eläytyminen). Ammattikasvattajia voi hyödyttää perehtyminen erityisesti lukuun viisi (Oppiminen). Vanhemmat saanevat vastauksia heitä kiinnostaviin kysymyksiin edellisten lisäksi luvuista kahdeksan ja yhdeksän (Peliväkivalta, Pelaamisen hallinta). Nämä mainitut ryhmät edustavat myös niitä yleisöjä, joille olemme erityisesti sanamme suunnanneet. Toivomme kuitenkin tutkimuksemme löytävän lukijoita niin peleistä kiinnostuneen tai niitä vielä tuntemattoman laajan yleisön kuin vaikkapa päätöksentekijöiden piirissä.

Tampereella maaliskuussa 2004

Tekijät

# English summary

## **The Power of Games and Control of Playing**

### Children as the Actors of Game Cultures

Relatively often children have been the object of games related research, but the predominant approach has been one of search for media effects – meaning mainly negative effects such as increased aggression caused by game violence. “Children as the Actors of Game Cultures” research project is a part of a broader “Children and the Information Society” research consortium that promotes the active role of the children in the formation of the society. Starting from this same basis, the first subproject of our research, “Power of Games and Control of Playing”, looked into the game related practices and significances of games and game play in the real world contexts and predominantly from the viewpoint of the players themselves. We asked children what kinds of games they play and why they like to play them. Our hypothesis was that there would be some sources of pleasure to account for the popularity of games recorded in many previous studies, and we wanted to look for explanations derived from children themselves. The primary goals of the project were 1) to examine the pleasure derived from different games and 2) to analyse the different strategies developed by young people and their families to situate and control game playing.

Research was conducted among 10–12-year-old children in Tampere, Finland during spring and summer 2003. A sample of 284 survey questionnaires filled out by children and their parents provided us with an overview on the subject and the basis for 15 thematic interviews. The interviews of the children and their parents, supplemented with some activation methods such as illustrations, served as the main research method. The following summary follows the structure of the research report, while highlighting some of the key results from the research in English.

### **Chapter 1. Digital Games and Children's Game Cultures**

The often-discussed “stereotypical picture of the lonely boy playing aggressive computer games alone in his room” is too narrow when faced with the realities of today's game cultures. While the existence of adult game players and the cultural status of games in general, are gradually becoming recognized, the issue of children's relationship to digital games is far from clear and resolved.

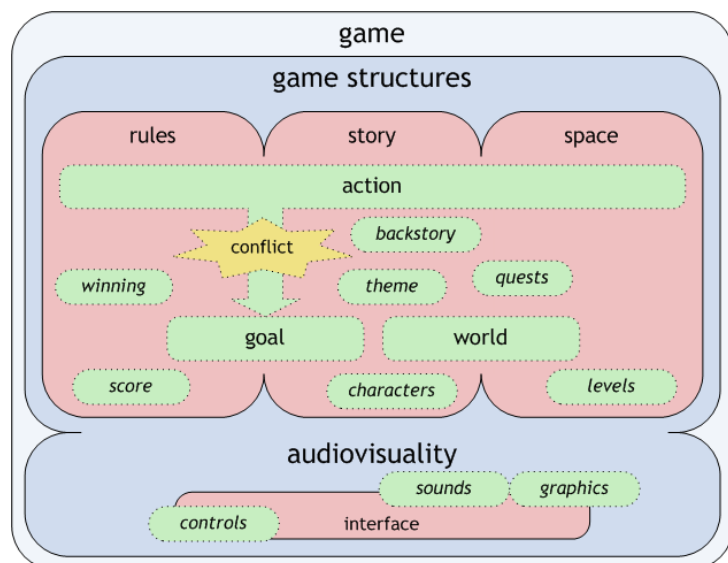
There is a long tradition of children-focused game research but most of that is coming from the media effects research tradition.

There continues to be plenty of debate, with mostly humanistic cultural studies on the other side, and clinical psychologists or concerned educators on the other side, and the oppositions tend to become aggravated. Rather than continuing this debate, we suggest an alternative approach, where children's game playing is regarded as complex and multidimensional as any human activity. Instead of presenting generalized claims where expressions like "games are" or "games influence" abound, we look at particular games, specific individuals and groups of players, and try to understand their relationships. It is our belief that by taking such a holistic approach, we will be able to produce a more diverse and multidimensional picture of games and their significance.

In the first chapter of this research report, several definitions of games and theories of game playing are discussed. It is important to start from game-specific and game literate theoretical basis, to avoid simplistically importing research settings and interpretative models derived from non-ludic forms of media and culture. Particularly we introduce the fundamental double character of games, as action that is usually non-utilitarian and self-contained, and as a structure of rules and optional other game elements like game environment and game objects.

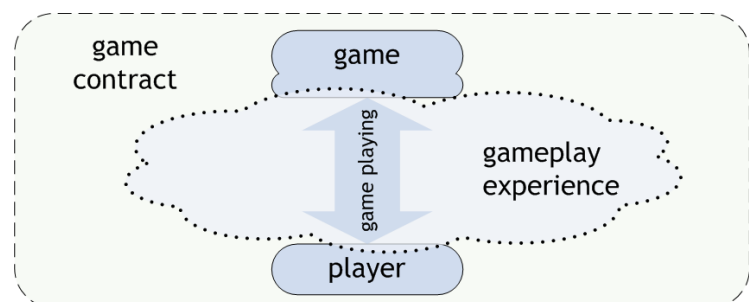
The first aspect, games as action, explains why games are at their strongest within dynamic structures. Goals or conflicts stimulate activities. A game guides and spurs player action by presenting some objective that either remains the same for the duration of game, or is divided into several successive or alternative sub-goals. Some game genres, as adventure or role-playing games, also have story elements and a fictive game world, where exploration or building can appear as the central aspect of game experience. Thus, game is a complex and flexible phenomena (Figure 1).

**Figure 1.** An outline of some of the concepts that are central in many digital games and game-play experiences.



Structured action within the game rules – playing the game – is the point where the game and player meet. Only through playing can a game itself become something real and concrete. Game playing is socially and culturally structured activity that is based on both outspoken and implicit agreements that taken together can be named as a game contract. Therefore our starting point has been to look at the interactions of games and their players, and to aim at creating understanding about the various factors and conventions that give this interaction shape and context.

**Figure 2.** Gameplay experience is created in the act of playing, between game and its player(s), within the framework of a game contract.



The two key concepts that we use to sort out the complexities of children's relation to games are power and control. Games are reported to have remarkable holding power in terms of their attractiveness: discourse of addiction surrounds game playing in public discussions. Many statistics show that people of many ages enjoy games, often many times a week, in sessions that can go on for hours. But games are not always fun; often games are immensely hard to master and create lots of frustrations in the learning process. Yet, games maintain their high popularity. Clearly, there are some reasons that help to explain this popularity; rather than stipulating the existence of a single, overall cause, when starting our study we took an open attitude: that there are probably several, and for different people in different life situations dissimilar reasons for their attraction to digital games. We also suspected that there might be some individuals or groups that would have problems that are games-related or that surface in this context. Therefore, our two terms are open-ended; 'power' of games signifies all the various reasons why people feel attracted to games, while 'control' of games is used to designate all those practices, rules or norms that people utilize while managing the power of games as a non-disruptive element in their lives.

## Chapter 2. Methodology

The philosophical starting point of this research project has been the perception of children as capable and active participants of game cultures, and this has affected on our methodological choices, as well as the general approach adopted. We have researched



what and how children play, but also how they interpret their playing themselves. While surveying and interviewing also the parents, we have strived to preserve the voice and personal media relationship of game players themselves, quoting from them extensively in the research report.

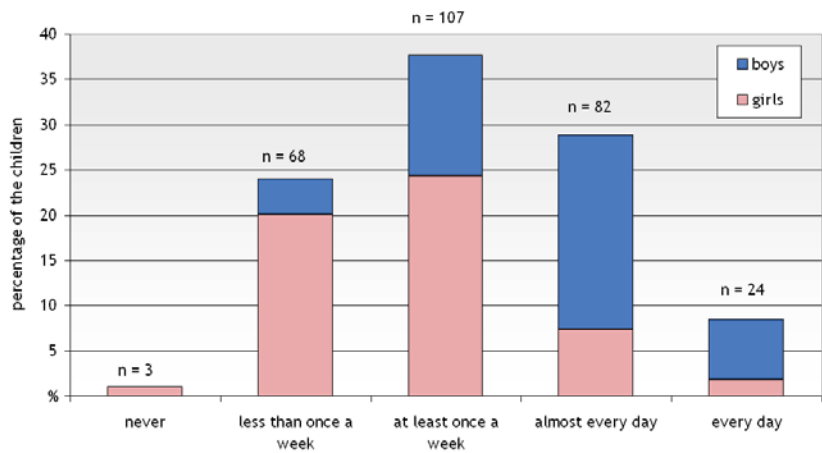
We combined both qualitative and quantitative approaches in gathering and analysing the data. The survey questionnaires filled out by both the children and their parents provided an overview on the subject and the basis for interviews, where the child and the parent were interviewed separately. The interviews, supplemented with some activation methods such as illustrations, serve as the main research method. In the survey we asked the parents basic facts about the family and questions about digital games' role in the family life and parents attitudes and opinions towards them. For the children we had a shorter survey form to fill out and the questions focused mainly on the playing of the games. We asked children how often and with whom they play, what are their favourite games and how do they perceive some issues related to controlling of the playing. Both questionnaires ended up with an invitation to participate in a thematic interview. Interview themes dealt with favourite games of the child, playing alone and with others, positive and negative consequences of playing, family's rules and practices in terms of playing and violence in games.

Of the children participating in the survey ( $n = 284$ ) there were 55% girls and 45% boys. About a half of the children were 11 years old and the rest either 10 or 12 years of age. From the survey sample we chose 15 families to participate in the thematic interviews trying to get different kinds of players and families. In practice, a total of 16 children were involved in the interviews, because in one of the families there were actually two children who had returned the survey questionnaire.

### **Chapter 3. Games and Playing as a Part of Children's Everyday Life**

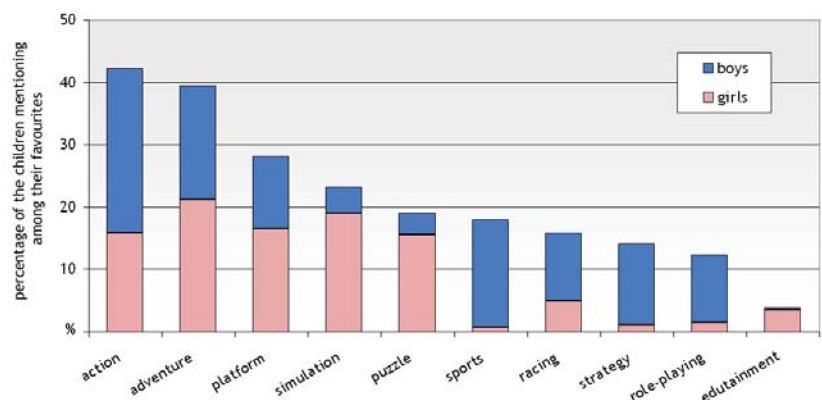
Researching children at the beginning of the third millennium, it quickly becomes clear that media and games are something that they have grown into from very early age. From those almost three hundred children who returned our questionnaire, 98% played digital games at least sometimes, and an overwhelming majority of 75% at least once a week (see figure 3). The typical game playing device was a computer: 88% of the families surveyed had a computer. Also Sony PlayStation consoles were quite common, but other video game consoles, as Microsoft Xbox or Nintendo GameCube had been acquired in only few of them. Only 4% of the children did not have any game playing device.

Figure 3. The frequency of how often children play digital games according to themselves.



Most of the children could name (with game titles and/or genres) some digital games they particularly liked (see figure 4, and also figure 10 and table 3 on pages 77–78). According to the results, the most popular among the children were action and adventure games, content-wise there was a vast range from *Harry Potter* to *Grand Theft Auto*. Adventure is a special category in a sense that there seemed to be no pure adventure games. Instead, adventure was a typical crossover element in games, as in the popular *Kingdom Hearts*, which includes some role-playing features and real-time action. Different kinds of *Mario* games were the most popular among platform games and also *Crash Bandicoot* and *Spyro* were often mentioned. By far the most popular individual game title was *The Sims*, which also explained the overall popularity of simulations genre. Sports and strategy games were mostly played by boys who stated their favourite games to be e.g. *Tony Hawk's Pro Skater*, *FIFA* and *NHL* games in the sports game genre or *Age of Empires* in the strategy games. Boys also liked role-playing games such as *Final Fantasy* and *Diablo*, and different kinds of racing games. In addition to simulations like *The Sims*, girls played puzzle games and edutainment games more often than boys.

Figure 4. The popularity of digital game genres among the children.



For most children playing digital games or interacting with information technology was a natural part of everyday activities. On the contrast, digital games were for most parents still a rather unfamiliar phenomenon, that they typically perceived rather useless or even harmful. Thus, a digital divide emerges in relation to games between the two Finnish generations. As mentioned earlier, 75% of the children played games at least once a week. In contrast, 73% of the parents told that they do not like playing digital games and also in the interviews the parents strongly expressed their lack of interest towards them. Typically games were not a part of the discussion and media education in families.

#### **Chapter 4. Game Playing as a Social Activity**

Children responding to our questionnaire typically either played alone or with their friends. Also playing with siblings was quite popular, but playing with one's parents or over the Internet was rare. We also asked the children with whom they would like to play and given the choice, majority would play with their friends, but – perhaps a bit surprisingly – playing with one's parents was more highly valued than playing with the siblings.

For some of the children, game playing was clearly an activity shared enthusiastically with their group of friends, while for some it was an easy past-time when there was nothing “better” available. However, many children gave testimonials of various social gaming practices, e.g. using friends as helpers or support in difficult games or in exiting parts of the games. It might be possible to advance with a friend in a game, even when one had become stuck on his or her own. And just sharing the game playing situation was felt to be rewarding in itself. A few children made use of the Internet game pages and communities to get hints on advancing in a game, or on interesting new games.

Typical games that were played together were either two-player combat games or games that were originally designed only for one player. Slow paced games were sometimes played by two or more children together, even if only one of them was using the controllers. The other children were giving advice or otherwise contributing to the gameplay from their observer position. This kind of “passive participation” or sharing the game situation can be perceived as one common way of playing in itself. A typical way to play together was to change the player after a certain game event such as reaching a new level or at the death of the game character. The social significance of game playing, however, extends beyond the game playing situation. A new game or just the number of games one owns can be social capital among children, and yet another reason to get company and friends to come over to play with you.

## Chapter 5. Learning by Game Playing

The free time and informal learning by contemporary children and young people is increasingly connected with digital and interactive media, while the formal learning in schools is still based on pen and paper. One obvious factor that is often emphasised when games and learning are discussed is the development of hand-eye coordination skills. The learning benefits, however, seem to be much extensive. Game playing will not just improve individual perceptual or motoric skills; it is possible to speak even of acquiring an entire new “language” or “culture”.

Majority of the interviewed children saw games in terms of entertainment only, and did not think that they would provide any other benefits except fun and leisure. The most important single thing these Finnish children considered to be learning from games was English language, as it is the dominant language of digital games available. Some children also reported to have learned some other things from games, mainly in the areas of general knowledge. One important facilitating factor of learning with games was the presence of a parent, some other adult or elder sibling while playing. Parents felt that it was possible to learn three kinds of skills from games: some school curriculum related skills, social skills and logical thinking, and information technology know-how. In some cases games also were used as tools for teaching the values and norms of the family.

On the basis of conducted interviews, using games in education is not very common. Children told that they do have computers in their schools and they are sometimes even allowed to play with them, but actual educational games, or edugames, were not much known or used. Children were quite critical towards educational software, probably because those examples they had been presented with can mostly be classified as computer-based learning programs, rather than actual educational games.

Also parents had had ambiguous experiences with educational games. Some of them regarded learning games and software to be good and improving, but some had more negative views. The educational software seemed inferior in quality to the actual video games, and thereby lost in comparison. Since most of the parents were not interested in games, they also lacked information on the alternatives on the market. Therefore parents were unable to find games or game playing devices with the learning related game content that they were interested in. Children neither do particularly ask for this kind of games, but according to some reported experiences, they can become interested, if they have an opportunity to get more familiar with them.

## Chapter 6. The Power of Games

Children stated that playing digital games is often an easy and quick way to spend time if there is nothing else to do. It can also serve as social lubricant providing topics for daily discussions and reasons for inviting friends over. But besides that several other sources of pleasure could be found by analysing the interviews (see also Ermi & Mäyrä 2003 for a more complete report on the subject).

Often it was the latest game that held children's attention for some time and made playing very intensive for a while. Successful and original games often offered something out of the ordinary, previously unseen and not yet experienced.

In accordance with the popularity of action games that emerged from the survey results, also interviewed children discussed the pleasures of fighting. It is noteworthy that all combat was not seen equally fascinating: playing against a computer opponent is not as fun as confronting a friend in a multiplayer match. Few children were interested in violence per se, but rather felt that violence made the game experience more exiting. The plot of the game had an important role here and children wanted to see the violence as a part of the struggle and adventure of the game, not as a separate element. The same is true for different kinds of puzzles. Puzzles embedded in stories and adventures were seen interesting but few children liked basic puzzle games where the puzzle is taken out of that kind of context.

Children considered the audiovisual quality of the games to be significant. Lack of audiovisual or technical sophistication could essentially weaken the gameplay experience. "Realistic" graphics were important for children in a particular sense of making the game world look "real" enough for them to immerse into. Camera angles were associated with the playability of the game but the style of the game was also seen as important. For some players, the theme of the game might be as or even more important than other qualities of the gameplay. Particularly in sports games the relation to one's hobby or interest seemed to be one of the main reasons for games being motivating and attention-grabbing.

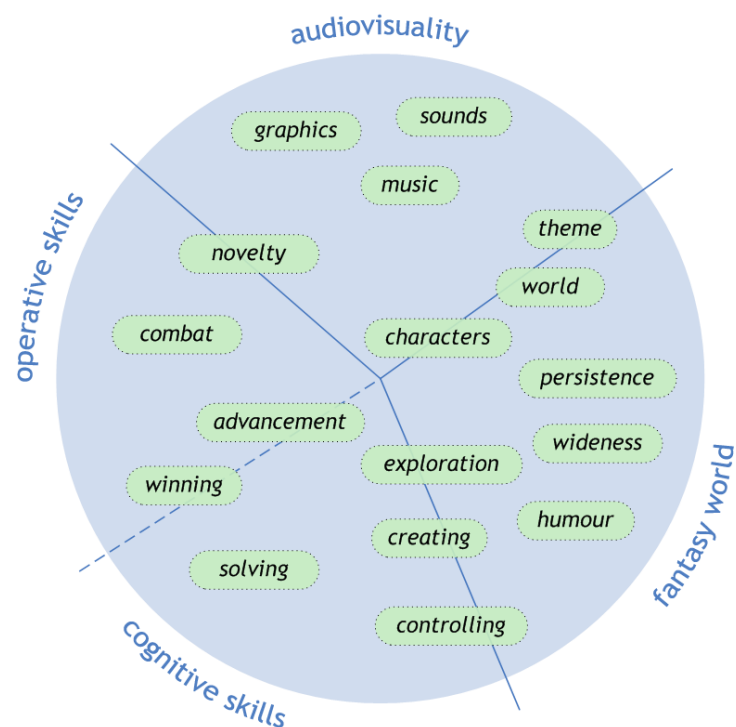
Adventure seems to be a key element in many of children's favourite games and related to several interconnected factors that children identified and discussed. The power of persistence seems to be central: it is fascinating to get immersed into a series of game sessions and experience continuity every time one plays the game. Other factors were the pleasures derived from exploration and advancement: finding new places and advancing in the game feels rewarding and offers experiences of achievement and game flow. Children analyzed quite carefully the various ways in which the level of challenge was balanced in games and how it changed

and increased in good games. Besides the gradual advancement discussed earlier, the end of the game and especially the final closure, or winning the game, were seen as significant. Many of the children's game-related memories dealt with this kind of situations, like beating up the last monster or receiving a prize for their achievements. Uncertainty of the final outcome was quite an important factor in the overall suspense of the gameplay.

Simulation games and many strategy games derive their powers from yet another source: the pleasures of building, creating and controlling. Children liked the possibility of contributing to the creation of the game world. For some, the most engaging aspect of *The Sims*, for example, was building houses and for some the possibility to control the people living in that house. On the whole, children enjoyed managing and examining the houses, armies and other things they had created themselves, even though they also felt that there had to be a continuous flow of interesting tasks in the game.

The children often discussed game characters as a central element of the games they played. They paid attention especially to the appearance and abilities of the characters when choosing their favourites. For example funny characters like a fat policeman on a skateboard or jokes made by the characters of action games can add to the fun of the game. In terms of game humour, the fun can be of the traditional comic kind, but some children also emphasised that it is fun to see and do things that are impossible in the

Figure 5. Elements of games' powers and game-related pleasures that emerged from the interviews of the children.



real world.

On the whole, the children considered the imaginary world to be central in the games. They preferred extensive worlds where they were free to move around, find new places, perhaps collect something and face new challenges. One important aspect of the imaginary worlds was that children could do things there that are not possible or even acceptable in everyday life, for example beating up a policeman or two children living in a big house without any adults.

To conclude, the holding power of games was a sum of many different elements and factors, and it is hard to name one of them above all the others. In a more general level, however, many factors contributing to the power of digital games can be connected with the characteristics of good playability: these include suitable difficulty level, interesting challenges and tasks, and the persistence and consistency of the game world. We have summarised and organised some of the main findings in this chapter in form of the illustration above (Figure 5).

### **Chapter 7. Immersion and the Gameplay Experience**

The way game players often become absorbed in the games has created much discussion. In the interviews of the parents, it became apparent that part of the worries parents had were particularly related to this: they felt that game worlds have too much holding power, as e.g. children did not react to calls for dinner. A bystander might sometimes feel that an eager game player is impossible to get separated from a game before the current game level or challenge has been cleared. Parents agreed with the views of some research in their belief that it was particularly the realistic and good-quality graphics and audio of contemporary games that explained their immersive powers.

On the other hand, children as the game players themselves mostly stated that the immersion experience feels stronger while reading books than while playing games. They emphasised the role of the characters and storylines for this kind of experiences, while they also acknowledged games' immersive audiovisuality and the engaging freedom of to make choices and have an effect on the gameplay. According to our research, it becomes clear that game playing experience and immersion to a game are multidimensional phenomena. The issue here is not that parents would have drawn wrong conclusions while observing their children's playing, or that children themselves would not be able to understand their own immersion experiences. Rather, the answer is that the immersion experience is many-faceted phenomenon with different aspect that can appear and be emphasised differently in the individual cases

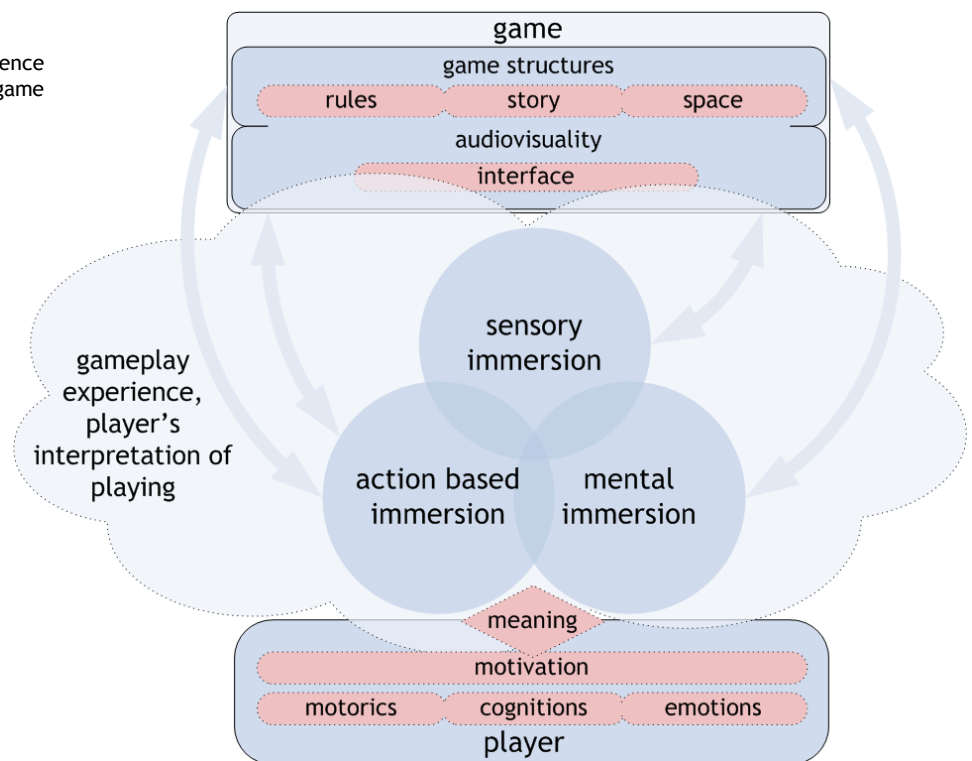
of different games and players.

The first dimension of game experience that we distinguish is the **sensory immersion** related to the audiovisual execution of games. This is something that even those with less experience with games can probably recognize: digital games have evolved into audiovisually impressive, 3D and stereophonic worlds that surround their players in a very comprehensive manner. Large screens, close to the players face and powerful sounds easily overpower the sensory information coming from the real world, and game player becomes entirely focused on the game world and its stimuli.

Another form of immersion that is particularly central for games as they are fundamentally based on interaction is **action based immersion**. This is that feeling of immersion which is at its most powerful when one is able to achieve the perfect balance of challenges and abilities. When children discussed the differences in what they experienced as a good or bad games, they considered good game to have enough interesting and challenging things to do, while too easy or too difficult games did not have such holding power. Mihaly Csikszentmihalyi has written of this phenomenon under the name of optimal or flow experience.

The relationship between player and the game world is not solely based on sensory information or on the rules and structures of game mechanics. In several contemporary games the worlds, characters and story elements have become very central, even if the

Figure 6. Gameplay experience as interaction between the game and the player.





game would not be classifiable as a proper role-playing game. We call that dimension of game experience where one becomes absorbed with the stories or begins to feel for or identify with a game character, as **mental immersion**. This is the area where game offers player means to use her imagination, tell stories, or just enjoy the fantasy of the game.

In the real life gaming situations, these three dimensions of immersion mix and overlap in many ways. The factors that typically contribute to mental immersion (e.g. characters, world, back-story) are in well-integrated game designs also apparent in the interaction design (e.g. goal structures) and audiovisual design (how goals, characters and the world are represented and perceived).

## Chapter 8. Game Violence

When one speaks about violence, violent games and their possible effects, one should first of all define what one actually means by violence. The interviewed children did not necessarily consider fighting or shooting in a game to be particularly violent activities. The aggressive or violent activities in games were interpreted to be parts of a fictional world, rather than the real one. Generally children felt those games to be most frightening where violence was presented in a real world style, e.g. as when a game character started to bleed while wounded or when a character could be killed with a single shot rather than in an arcade style bullet storms. When the parents of the children were asked how they defined game violence, the answers diverged. One parent considered hitting or shooting to be violence, while another thought that all aggression or even competition was violent by nature.

Action games were one of the most popular game genres and several of the holding powers of good games were reported by children to be related to fighting and combat. Particularly children liked to play against their friends. The confrontation against a real human adversary added the element of unpredictability that contributed to the replay value of a game.

Only few of the interviewed children were interested in violence itself; rather they perceived fictional violence to be one thing that can contribute to the excitement of the game experience. Children playing violent games said that they did not want to see senseless violence against human characters, but rather battle against monsters or other non-human opponents. The back-story of the game presented an important role in the interpretation of violence – children wanted to have games where violence was a justified and integrated element in the game world and adventure, rather than a separate and artificial addition. Monotonous shooting started to bore them quickly.

Death in a game did not compare to a real death. Children said that they understood a game death to mean loss of “life”, that is, one of the key game resources. Nevertheless, children were aware of the public discussion on the media effects that games are associated with in the press and some research. From the viewpoint of the interviewed children, violent games might have effects, but only to some other child, usually regarded as younger than them.

On the basis of our research, it appears that violent materials flood into the life of children from many sources, most of them other than games. When inquired about violence, fear or anxieties, children typically turned away from the topic of games and started to describe some movie or television programme they had seen.

### **Chapter 9. The Control of Playing**

The control of game playing is a complex topic, with several actors: in addition to children themselves, also their parents, siblings, friends, and also the bodies that regulate and give advice on games’ age limits.

The principal means for controlling game playing used in the interviewed families were particular days reserved for playing games, regulated game turns for the children in the family, and limited gameplay time. According to children, parents more often control the time used for game playing than the content of the games: 48% of the children stated that their parents decide how much they can play, whereas 29% stated that parents decide what kind of games they can play.

When children were free to decide how much they play, they usually did not play more than two hours in one session. They stated that they would not want to play more than that, except perhaps occasionally. The actual total time spend playing games varied much: in some families children were allowed to play only in one day of the week, while some were allowed to play every day. This means that the weekly playing time ranged from an hour per week to an hour or two per day. The shortest allowed daily playing time that one family uphold was 15–20 minutes. Parents also wanted to make sure that game playing stops around 8 or 9 pm latest, so that there would still be enough time for evening activities and getting calmed down before going to bed. In some cases children had to “earn” the playing time by doing housework or by engaging in outdoor activities.

When there were several children in the family, an interesting issue emerged: how to interpret the situation when the child is watching someone else playing? Different families had adopted divergent attitudes towards whether it was also actual playing or not, which in turn had consequences to the social dimensions of

game playing. If the time spent on watching playing was reduced from the children's own playing time, they were likely to play alone and thus the social aspects of playing were reduced. On the other hand, if there are several children in a family and besides their own playing time they also watch when their siblings play, it may result in several hours spent daily engaged with digital games, in a manner or another.

Parents often strongly objected to violent game content. However, according to the interviewed children, their parents do not involve themselves virtually at all with the games the children play and families usually do not discuss them together. Often children stated that their parents do not know much about the games and do not even want to. So limitations the parents set on the content of the games are often based on their recommended age ratings. For the interviewed 10–12-year-old children it was typical that games rated suitable for 15-year-olds were permitted whereas games rated suitable for 18-year-olds were forbidden or at least considered more carefully.

Rather than violent behaviour, the actual centre of negative behaviour around games appeared to be linked to the difficulty of games, and the ensuing frustrations. Almost all of the interviewed children had experienced situations when they had lost their nerve while playing. These situations were often related to the difficult or impossible-seeming parts in the game, or to the game device malfunctioning. The interviewed children were generally able to cope with their frustration, close the game and do something else. They acted the same way also when game started to feel too frightening or distressing. To conclude, there were some tensions but not serious problems reported in the context of the control of games in the researched families.

## **Chapter 10. Conclusions and Reflections**

This research is a picture of a form of entertainment and culture at a significant moment, when games have become very common and dominant in children's lives. The main research question, the reasons for games' popularity and power became revealed as an equation between certain kinds of player groups and several aspects in games and ways of playing them. Rather than just providing us with definite lists and figures, the most significant contributions of this work are where it advances understanding of games' structures, nature of game playing and the main types of immersion to games. The report opens up several directions for further research in this area, ranging from comparing our results with larger and cross-cultural samples, to applied games research activities promoting and developing games and playing practices more suitable for the needs of children and families.

# 1. Digitaaliset pelit ja lasten pelikulttuurit

Stereotyyppinen kuva yksinäisestä pojasta, joka pelaa huoneessaan väkivaltaisia tietokonepelejä, elää yllättävän sitkeänä peleihin ja pelaajiin liittyvien mielikuvien alueella. (Vrt. McFarlane, Sparrowhawk & Heald 2002.) Peliharrastuksen nykyinen kokonaiskuva on kuitenkin jotain muuta. Pelit ovat muuttuneet yhä näyttävämmiksi ja suosituimmiksi sekä houkuttelevat pariinsa erilaisten ja eri-ikäisten pelaajien aktiivisen ja intohimoisen joukon. Toisaalta tämän vastapainona ovat kasvattajien, tutkijoiden ja median esittämät huolestuneet ja pelikriittiset kannanotot. Tällä hetkellä onkin olemassa suuri tarve tutkimustiedolle, joka laaja-alaisesti hahmottaa lasten ja nuorten nykyisen peliharrastuksen luonnetta ja siihen liittyviä merkityksiä.

Digitaaliset pelit ovat interaktiivisen median tutkimusalueella erityisasemassa useilla mittareilla arvioituna. Pelit ja viihde ovat nopeimmin laajeneva liiketoimintasektori maailmassa ja lisäksi pelit toimivat suunnannäyttäjinä muun muassa teknisen kehityksen, elämyksellisyyden, käyttöliittymien, käytettävyyden sekä mediasisältöjen ympärille kehittyvien käyttökulttuurien alueilla. Digitaalisten pelien nousu on merkinnyt näkyviä edistysaskelia erityisesti vuorovaikutteisen median audiovisuaalisuuden alueella (vrt. Järvinen 2002). Paitsi että video- ja tietokonepelien teknologinen edistyskäsitys on toiminut yhtenä merkittävistä työntövoimista tietoyhteiskunnan teknisen perustan rakentamisessa, myös monessa kodissa syy tehokkaamman tietokoneen hankkimiseen, näyttökortin päivittämiseen tai nopeampaan verkkoyhteyteen vaihtamiseen on viime kädessä kytkeytynyt näihin uuden sukupolven peleihin. Niillä on ollut vetovoimaa, joka on ylittänyt kaikki muut digitaalisen sisältötuotannon alueet. Analyttikotkin ovat havainneet tämän ja innostuneet laatimaan hurjia kasvuennusteita: esimerkiksi Screen Digestin vuonna 2002 julkaistussa, European Leisure Software Publishers Associationille (ELSPA) tehdyssä selvityksessä arvioitiin Euroopan pc-, konsoli-, mobiili- ja digitv-peliteollisuuden kasvavan vuodesta 2001 huimat 5000 prosenttia vuoteen 2006 mennessä - eli liiketoiminnan arvon nousevan 127 miljoonasta peräti 6,5 miljardiin euroon (ELSPA 2002). Huolimatta siitä, osuivatko ennusteet oikeaan, pelien merkittävää asemaa on vaikea kiistää.

Digitaalisten pelien myötä pelit ja pelikulttuurit ovat nousseet myös näkyväksi yhteiskunnalliseksi ilmiöksi, vaikka peleissä ei sinänsä ole mitään uutta: ne ovat olleet keskeinen osa kulttuuria ja ihmisten keskinäistä viihtymistä aina lähtien varhaisimmista ajoista,

joista ylipäättään on säilynyt todistusaineistoa (ks. esim. Tylor 1879/1971). Digitaaliset pelit ovat kuitenkin valjastaneet tieto- ja mediateknologian tehokkaimmat välineet innovatiiviseen käyttöön ja samalla nousseet merkittäväksi niin taloudelliseksi kuin yhteiskunnalliseksikin voimatekijäksi.

Samalla pelit ovat sijoittuneet jännitteiselle ja kiistojen repimälle maaperälle. Uusien populaarien mediailmiöiden kohdalla on toistuva prosessi, että alkuvaiheessa äärimmäiset näkökohdat, niin utopistinen innostuneisuus kuin äärimmäiset uhkakuvatkin, korostuvat. Jälkimmäisestä reaktiosta käytetään nimitystä mediapaniikki, joka käytännössä tarkoittaa kärjistynyttä taipumusta nähdä erilaisten, mahdollisesti hyvinkin monisyisten ongelmien tai tapahtumien suora syy populaareissa mediailmiöissä. Sarjakuvista rockmusiikin kautta television, videonauhuriin ja videopelien kaltaisiin kohteisiin kaikki uutuuudet ovat vuorollaan herättäneet levottomuutta kunnes ne ovat normalisoituneet arjen osaksi. (Vrt. Järvinen 1999; Mäyrä 2002.) Esimerkiksi lasten ja nuorten tekemät rikokset saavat dramaattisuudessaan paljon tilaa julkisuudessa, eikä silloin useinkaan pysähdytä perusteellisesti pohtimaan kaikkia tapahtuneen ulottuvuuksia. Eräs esimerkki tästä on Yhdysvalloissa Koloradon kouluampumatapauksen jälkeen käynnistynyt julkinen prosessi, jossa pelit olivat suoralla törmäyskursilla vallitsevan moraalikeskustelun kanssa. MIT:n professori Henry Jenkins on kirjoituksissaan analysoinut ilmiötä laajasti (mm. Jenkins 2000) ja kiinnittänyt huomiota myös siihen, miten yksi syy digitaalisten pelien ongelmallisuuteen on se, että ne tuovat aiemmin ulkona harrastetun, fyysisen toiminnan ja mielikuvituksen höystämän leikki- ja pelikulttuurin koteihin. Tällöin sen monet piirteet ovat aiempaa paljon näkyvämmän vanhempien silmien edessä. Aiemmin takapihoilla tai lähimetsikoissa leikittyjen leikkien aggressiiviset, kilpailulliset ja eri tavoin ”huonoa makua” edustavat piirteet ovat digitaalisten pelien myötä osin siirtyneet kodin fyysisten seinien sisälle.

On kuitenkin tärkeä havaita, että pelit ovat monimuotoisuudessaan jotain, joka tulee aina pakenemaan yksinkertaistavia luonnehdintoja tai määritelmiä. Julkisuudessa esiteltävät vauhdikkaat taistelupelit ovat vain pieni osa pelien ja pelikulttuurien koko kirjoa, eikä pelikulttuuri missään nimessä pelkisty esimerkiksi vain poikakulttuuriin tai sen yksinoikeudeksi. Tässä tutkimuksessa yhtenä keskeisenä tavoitteena onkin tarjota aiempaa monipuolisempi kuva lasten ja nuorten suhteesta peleihin ja täten osallistua viime vuosina käynnistyneeseen pelitutkimuksen uuteen vaiheeseen. Eräitä maamerkkejä tässä kehityksessä ovat olleet kansainvälisen tieteellisen lehden (*Game Studies*) julkaisu- ja toiminnan käynnistyminen vuonna 2001 sekä Digital Games Research Association -yhdistyksen perustaminen vuonna 2003.

## 1.1. Pelit keskeinen osa nykylapsen mediaharrastusta

Lasten ja nuorten mediakäyttöä on 1990-luvulla kartoitettu mm. kansainvälisessä "Children, Young People and the Changing Media Environment" -tutkimushankkeessa (Livingstone & Bovill 1999). Hankkeen suomalaisen osatutkimuksen "Lasten ja nuorten muuttuva mediakulttuuri" (Suoninen 2002) tietokone- ja konsolipeleihin liittyvä materiaali koostui sekä kyselylomake- että ryhmähaastatteluaineistosta. Kyselytutkimukseen osallistuneista peruskoulun ekaluokkalaisista yli 90 % pelasi tietokone- tai konsolipelejä ainakin silloin tällöin. Etenkin poikien kohdalla elektroniset pelit ja pelaaminen ovat kiinteä osa nykyistä lastenkulttuuria, mutta myös tytöt pelaavat, vaikkakin heidän osaltaan pelaaminen on usein marginaalisemmassa asemassa ja he käyttävät poikia useammin myös tietokoneen hyötysovelluksia. Poikien arjessa peli- ja laiteuutuuksista sekä pelikokemuksista keskusteleminen, alan aikakauslehtien seuraaminen ja pelien vaihtaminen on hyvin tyypillistä. Tyttöjen kiinnostus tietokoneita kohtaan puolestaan näyttäisi heidän erityisesti siinä vaiheessa, kun he löytävät Internetin viestinnälliset käyttömahdollisuudet. Yläasteikässä tytöt käyttävätkin näitä selvästi poikia innokkaammin. (Mt.)

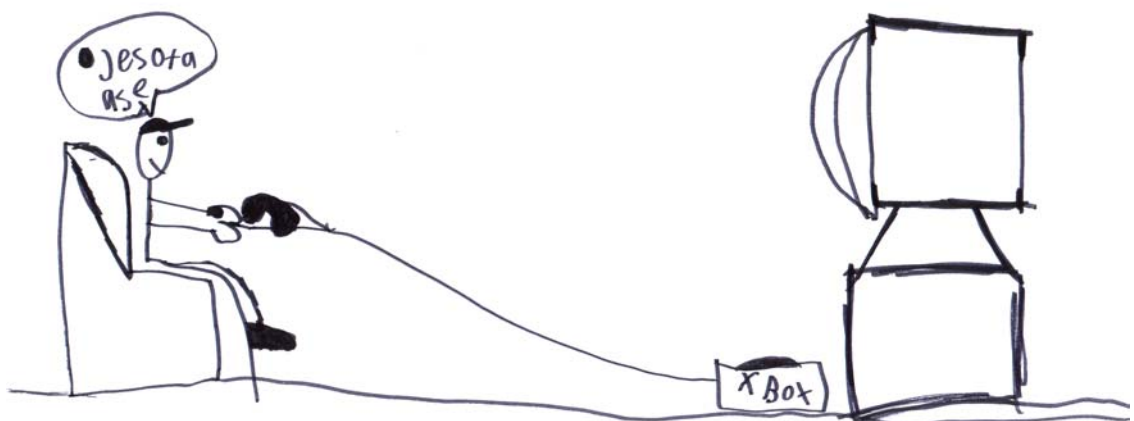
Melko yleinen elektronisiin peleihin liitetty uhkakuva on, että pelaaminen eristää lapsen normaalista sosiaalisesta kanssakäymisestä. Tämä lienee kuitenkin vain korkeintaan osa totuutta, sillä näyttäisi siltä, että pelaaminen voi hyvin usein olla myös sosiaalinen tapahtuma. Suonisen (2002) mukaan nuorimmat pelaajat pelaavat usein yhdessä jonkun kaverinsa, sisaruksensa tai vanhempansa kanssa, jolloin yhdessä pelaaminen yleensä merkitsee vuorotellen pelaamista. Iän karttuessa lisääntyy yksin pelaaminen, joskin moninpelit, joissa voi kilpailla pelitaidoissa kavereidensa kanssa, ovat myös hyvin suosittuja.

Pelit viehättävät lapsia ja joissain tapauksissa viehäytys voi vaikuttaa jopa riippuvuudelta, kun lapsen ajantaju hämärtyy hänen keskittyessään pelaamiseensa. Erityisesti tällaista "addiktiota" voi esiintyä silloin, kun lapsi on juuri saanut jonkin uuden pelin. Mielenkiinto peliä kohtaan alkaa yleensä herpaantua viimeistään siinä vaiheessa, kun pelin tavoite on kertaalleen voitettu. (Suoninen 2002.) Pelaamisen hallintaan liittyvät kysymykset nousevatkin tässä keskeiseen asemaan, sillä pelaamiseen liittyvä uppoutuminen tai niin sanottu *flow*-kokemus voidaan nähdä myös yhtenä hyvän pelattavuuden keskeisenä elementtinä (Järvinen, Heliö, Mäyrä 2002).

Peleissä esiintyvä väkivalta on puhuttanut paljon viime aikoina niin Suomessa kuin kansainvälisestikin. Poikien kohdalla on kiinnitetty huomiota siihen, miten väkivaltaiset pelit saattavat toimia jopa eräänlaisena "miehuuskokeena" siitä, kuka uskaltaa pelata hurjimpia pelejä (Suoninen 2002). Samankaltainen ilmiö voidaan

havaita myös esimerkiksi pelottavien tai väkivaltaisten televisio-ohjelmien kohdalla (Kytömäki 2001). Mediaväkivallan on yleensä nähty olevan lapsille pelkästään haitallista, mutta vastakkaisiakin näkemyksiä on esitetty. Yhdysvaltalainen kirjailija ja tutkija Gerard Jones (2002) puhuu voiman tunteesta yhtenä fiktiiviseen väkivaltaan keskeisesti liittyvänä merkitysulottuvuutena. Hänen havaintonsa antavat viitteitä siitä, että nuoret pelaajat voivat ammentaa pelien arkkityyppisten kamppailujen tiimellyksestä sisäistä voiman tunnetta, jolla puolestaan voi olla suurta merkitystä heidän identiteettinsä rakentumisen ja toimintakykyisyytensä kannalta. Tätä kulttuurintutkimuksen voimaantumisen käsitteeseen (*empowerment*) liittyvää teesiä ei ole kuitenkaan vielä systemaattisen pelaajatutkimuksen keinoin lähestytty sen paremmin Suomessa kuin kansainvälisestikään.

Pelit ovat kyllä vuosikymmenien kuluessa ajoittain saaneet myös tutkijoiden huomiota osakseen, mutta uudempaa pelitutkimusta yhdistävänä tekijänä on näkökulman siirtymä tai murros. Kun perinteisesti pelejä ja pelaamista on tarkasteltu ulkoapäin, esimerkiksi pohtien sitä, miten pelit vaikuttavat niihin jotka niitä pelaavat, on uudemmassa tutkimuksessa siirrytty ymmärtämään itse peliä, pelaajan kokemusta ja erilaisiin pelityyppisiin liittyviä merkittäviä eroja perspektiivistä jota informoi tutkijoiden omakohmainen kosketus peleihin. Kyse on taiteentutkimuksessa esimerkiksi kirjallisuudentutkimuksen tai poetiikan (runousopin) perustamiseen verrattavasta siirtymästä. On vaikea ajatella että esimerkiksi runouden merkityksiä tutkittaisiin ilman että kyseinen tutkija koskaan olisi lukenut ensimmäistäkään säkeistöä. Sen sijaan pelien tutkimuksessa täydellinen ulkopuolisuus kohteeseen on ollut pitkään hyväksyttävissä ja tutkijoiden huomio onkin usein suuntautunut nimenomaan pelien ja pelaamisen negatiivisiin puoliin tai mahdollisiin ei-toivottuihin vaikutuksiin. Kyse lienee osittain myös pelien ja leikkien sijoittumisesta hyödyttömyyden tai tarkoi-



tuksettomuuden alueelle – pelejä on ollut vaikea ottaa vakavasti, vaikka niiden laajaa harrastusta ei kukaan olekaan voinut kiistää. Tulkinta tuosta suosioista on johtanut huolestuneisiin johtopäätöksiin ja pohdintoihin siitä, miten tuota hyödyttömyyttä voitaisiin rajoittaa tai edes käyttää hyväksi johonkin hyödyllisempään tai muuten “korkeampaan” päämäärään pyrittäessä. Kulttuuriteoreetikot ja filosofit ovatkin huomauttaneet, että vallitseva eettinen arvomaailmamme on vieraantunut peleistä. Ihmisten keskinäiseen viihtymiseen ja vapaa-aikaan liittyvät helposti turmeltuneisuuden tai jopa synnillisyyden ajatukset. (Vrt. Weber 1920/1971.) Peli ja leikki ovat kuitenkin itseisarvollisia: peliä pelataan sen itsensä takia, vapaina kaikista hyötyyn tai välineellisyyteen liittyvistä ajatuksista (vrt. Holvas 1995). Kulttuurihistorioitsija Johan Huizingan (1938/1971) mukaan ihmisen perusluonne on olla *homo ludens*, leikkivä ihminen, jonka leikki-impulssista koko kulttuurimme on saanut alkunsa.

## 1.2. Mistä peleissä ja pelaamisessa on kysymys?

Pelien monimuotoisuus ja pelejä käsittelevän teorianmuodostuksen nuoruus yhdessä vaikuttavat siihen, että tyydyttävää kuvausta tai määritelmää pelille on vaikea antaa. Tuoreessa *The Video Game Theory Reader* -antologiassa Mark J.P. Wolf ja Bernard Perron kiteyttävät digitaalisten pelien monimuotoisuuden neljään avainelementtiin: pelin ohjelmoituun algoritmiin, pelaajan aktiiviseen toimintaan sekä käyttöliittymään ja grafiikkaan (Wolf & Perron 2003, 14–16). Samassa teoksessa Gonzalo Frasca (2003, 222–224) puolestaan nostaa keskustelun yleisemmälle tasolle ja luonnehtii pelien ominaislaatua korostaen niiden perustuvan simulaatiolle eli järjestelmän toiminnan mallintaminen toisella järjestelmällä. Tällainen toiminnan logiikka on periaatteellisesti erilainen kuin esimerkiksi elokuvia tai kirjallisuutta hallitsevat kerronnan ja representaation logiikat, sillä peli perustuu toimintaan ja on perusolemukseltaan sääntöpohjaista vuorovaikutusta.

Pelitutkija Roger Caillois (1958/2001) on erotellut pelejä neljään keskeiseen pääluokkaan: kilpailemiseen keskittyneet *agôn*-pelit, *alea* eli sattumapelit, *mimikry* eli simulaatiopelit ja *ilinx*-pelit, joissa viehätys perustuu huimaukseen tai vauhtiin. Erityisen tärkeä on Caillois’n jäsenitys peleistä niiden epämuodollisuuden tai muodollisuuden perusteella. Asteikon alkupisteenä on vapaa-muotoinen ja tiukoista formaalisista säännöistä vapaa leikki, jota Caillois nimittää termillä *paidia*. Kun *paidiaan* lisätään pelillisiä rakenteita, alkaa muodostua sääntöpohjaisuudelle vahvasti nojaava pelaamisen asenne, jota Caillois kutsuu nimellä *ludus*. Arkisessa kielenkäytössä ei kuitenkaan yleensä tehdä näin tiukkoja ja systemaattisia eroja leikkimisen ja pelaamisen välille, ja itse asiassa



peleistäkin suuri joukko on suunniteltu ensisijaisesti leikinomaiseen eikä tiukan pelilliseen, sääntöjen hallitsemaan, käyttöön. Esimerkiksi pelien myyntilistoja pitkään hallinneen *The Sims* -elämsimulaattorin kehittäjä Will Wright ja pelitalo Maxis ovat puhuneet tuotteensa kohdalla mieluummin ”ohjelmallisesta lelusta” (*software toy*) kuin pelistä. Pelituotteen ominaisuudet eivät koskaan täysin määrääkään sen roolia käyttäjälleen. Hylkäämällä pistelaskun, kilpailuasetelman ja tiukat sääntöpuitteet on täysin mahdollista ryhtyä käyttämään peliä leluna – aivan kuten lelujen, esimerkiksi pallon, avulla voidaan toteuttaa monenlaisia pelejä.

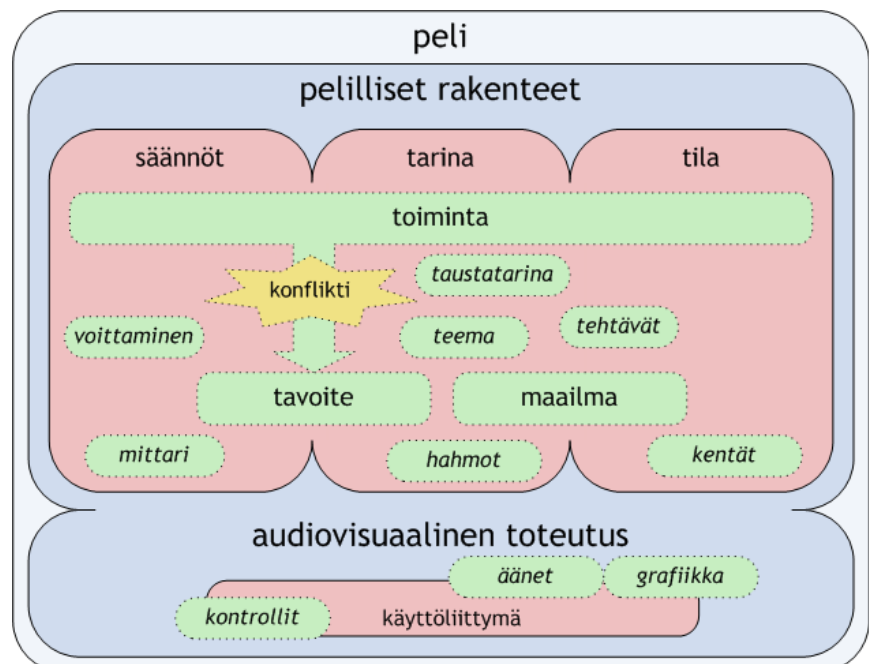
Vaikka jokaisessa määrittely-yrityksessä on vaaransa, on määrittelyyrityksen pyrkimys ja tähän liittyvä erittelevä toiminta välttämätöntä ilmiön ymmärtämiselle. Pelien suunnittelijoista analyttisimmät ovat kyenneet tarjoamaan useita hyödyllisiä osavastauksia siihen, mitä pelit ovat: heillä on myös käytännön kokemusta siitä, mitkä elementit ovat toimineet heidän peleissään. Chris Crawfordin klassisessa määritelmässä (1982, 7) peli määritellään ”suljetuksi formaaliseksi järjestelmäksi, joka edustaa todellisuuden osajoukkoa”; Greg Costikyan puolestaan määrittelee pelin ”sisäsyntyisen merkityksen formaaliseksi järjestelmäksi, joka edellyttää pelaajien ponnistelevan päämäärää kohti” (2002, 24). Tämän tyyppisen, pelin loogisesta ja formaalisesta rakenteesta lähtevän määrittelytavan etuna on, että näin syntyvä määritelmä on riittävän laava ja yleinen soveltuakseen monenlaisiin peleihin aina perinteisistä lautapeleistä urheilulajien kaltaisiin fyysisempiin pelimuotoihin. Heikkoutena puolestaan on se, että digitaalisten pelien tai tiettyjen pelityyppien yksityiskohdat katoavat näkyvistä. Peliharrastajan pelikokemuksessa pelin hahmot, pelimaailma, arvoitukset tai vaikkapa taistelut voivat olla sellaisia elementtejä, jotka hän kokee pelaamassaan pelissä kaikkein olennaisimmiksi. Nämä ovat jokainen kuitenkin tiettyihin pelien lajityyppeihin liittyviä ominaisuuksia; niitä ei ole löydettävissä kaikista peleistä.

Edellä sekä Crawfordin että Costikyanin määritelmissä kiinnitettiin huomiota pelin systeemiseen luonteeseen ja siihen, että pelaaja siirtyy jonkinlaiseen sisäsyntyisten merkitysten avaruuteen, tai erityiseen tilaan tai todellisuuteen peliä pelatessaan. Pelin formaalisessa rakenteessa tälle siirtymälle merkityksellisiä ovat eritoten pelin säännöt: esimerkiksi normaalielämässä nahkaisen pallon potkun suunnalla ei ole sellaista merkitystä kuin jalkapallopelellin kuluessa, jolloin pelin säännöt määrittelevät toiminnan tavoitteeksi pallon saamisen vastustavan joukkueen maaliin. Sääntö on perusluonteeltaan erityinen, leikillinen sosiaalinen sopimus, jonka peliin ryhtyvät omaksuvat toimintansa ohjenuoraksi. Leikillisuus ei tässä yhteydessä tarkoita triviaalisuutta tai vähäarvoisuutta. Jalkapallon maailmanmestaruuskisojen pelaajien ja yleisön käyttäytymistä seuraamalla on helppo vakuuttua pelisopimukselle

perustuvan toiminnan voimallisesta merkityksestä niille, jotka ovat antautuneet kyseiselle pelitodellisuudelle ja sen sisäiselle logiikalle. Useita tutkimuksia ja määrittelysuuntauksia syntetisoiden digitaalisissa pelissä on keskeistä pelaajien leikillinen toiminta pelin sääntöjen ja pelillisten rakenteiden tarjoamissa puitteissa. Pelin pohjimmainen olemus on siis kahtalainen: se on toisaalta pelillinen struktuuri, jonka osatekijöistä keskeisiä ovat pelin säännöt, sekä sääntöjen toimintapiiriä yleensä jäsentävät rajattu pelitila, tai pelin ajallinen kehys ja pelivälineet. Toisaalta peli on leikillistä toimintaa, joka on omalakisista, eli tapahtuu pelisääntöjen rajaaman pelitodellisuuden puitteisiin mentaalisesti ja pelillisen vuorovaikutuksen keinoin asettumalla. (Salen & Zimmerman 2004, 94-98.) Jesper Juul (2003) on puolestaan väitöskirjassaan tuonut esiin kuinka pelejä on mahdollista ymmärtää sisäisesti jännitteisinä niiden kaksoisluonteen pohjalta: pelit ovat merkitseviä meille toisaalta sääntöpohjaisina järjestelminä, toisaalta fiktiivisinä maailmoina.

Pelisäännöt ilmenevät digitaalisissa peleissä pelaajalle usein erilaisina pelimekaniikkoina (Järvinen 2003), joita tunnistamalla ja hallitsemaan oppimalla pelissä on mahdollista edistyä. Pelien ja pelaajan välisessä vuorovaikutuksessa keskeisiä ovat sääntöjen lisäksi erilaiset pelilliset elementit, jotka voivat olla hyvinkin erilaisia eri peleissä ja joiden kautta jokainen peli saa oman ominaisluonteensa (kuvio 1). Digitaalisten pelien kannalta keskeisiä tällaisia elementtejä ovat muun muassa pelin audiovisuaalinen toteutus, ja graafinen käyttöliittymä sen osana, sekä pelaamisessa tarvittavat kontrollit. Käytännössä kontrolleja aktivoidaan peliohjaimella, joita on olemassa monenlaisia ja jotka ominaisuuksil-

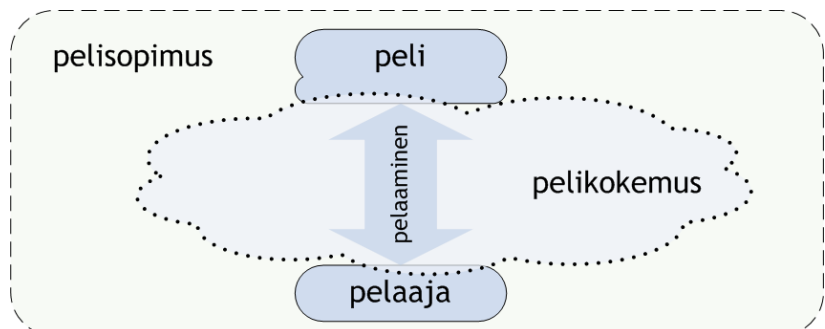
**Kuvio 1.** Digitaalinen peli sisältää monenlaisia pelaamisen ja pelikokemuksen kannalta keskeisiä elementtejä.



laan vaikuttavat osaltaan siihen, millaiseksi pelikokemus muodostuu.

Edistymistä arvioidaan useissa peleissä joidenkin saavutusten ja menetysten mittareiden avulla. Tällaisia ovat esimerkiksi pistelaskujärjestelmät, nopeimman ajan, suurimman maalien määrän tai jonkin muun kriteerin mukaiset mittarit. Pelit ovat luonteeltaan toimintaa, joten ne ovat vahvimillaan perustuessaan dynaamisille, toimintaan kannustaville rakenteille. Tätä kautta on ymmärrettävää että jonkinlainen haaste tai konflikti on useimpien pelien ytimessä. Peli ohjaa ja kannustaa toimintaan esittämällä pelaajalleen jonkin päämäärän, joka pysyy koko pelin ajan samana tai jakaantuu useisiin toisiaan seuraaviin tai toisistaan haarautuviin tavoitteisiin. Suuri osa peleistä on kilpailullisia ja monet pelaajista kokevat kilpailullisuuden ja kamppailun toisia pelaajia tai tietokonetta vastaan luovan pelillistä jännitettä, joka on tärkeä pelaamiseen motivoiva tekijä (vrt. Prensky 2001, 100–104, 122). Joissakin pelityypeissä, kuten seikkailu- tai roolipeleissä on lisäksi tarinallisia elementtejä, sekä fiktiivinen pelimaailma, jonka tutkiminen tai rakentaminen voi nousta pelikokemuksessa tärkeään rooliin.

**Kuvio 2.** Pelaaminen on pelaajan ja pelin välistä vuorovaikutusta pelisopimuksen puitteissa. Monen pelaajan pelitilanteissa vuorovaikutuksen ulottuvuudet ovat moninaisempia.



Pelin valmiina tarjoamien tai itse luotujen pelisääntöjen mukainen toiminta – pelin pelaaminen – on se piste, missä peli ja pelaaja kohtaavat (kuvio 2). Vain pelaamalla peli konkretisoituu tai tulee todeksi; voisi sanoakin että pelaamaton peli ei ole tässä laadullisessa mielessä peli lainkaan. Pelimateriaalit, olivat ne sitten digitaalista ohjelmakoodia tai pelilautaa pelimerkkeineen, eivät itsessään riitä peliin, vaan peli on ytimessään aina myös performanssi ja mentaalinen tapahtuma. Peli ei kuitenkaan toteudu vain pelaajan mielessä, vaan nojaa joukkoon erilaisia konventioita, joista voi käyttää yleisnimitystä ‘pelisopimus’. Pelisopimuksen tärkeistä ja joustavuudesta ovat hyvä esimerkki niin sanotut ‘cheatit’. Pelissä huiputtaminen, esimerkiksi katsomalla läpipeluuohjeita, voi olla edelleen pelisääntöjen mukaista toimintaa, jos pelaajat ovat itse venyttäneet pelisopimusta ja ottaneet käyttöön

itse luodun säännön, jonka mukaan tämä on sallittua. Pelaaminen on sosiaalisesti ja kulttuurisesti pohjattua, usein sekä ääneen lausuttuihin että -lausumattomiin sopimuksiin nojaavaa toimintaa. Siksi olemmekin tässä tutkimuksessa korostaneet pelin ja pelaajien vuorovaikutusta pelitapahtumassa ja pyrkineet paremmin ymmärtämään, miten tämä vuorovaikutus jäsentyy ja kuinka sitä voidaan luonnehtia.

Pelitapahtuman ja pelillisen vuorovaikutuksen luonnetta on tutkittu ja teoretisoitu sangen vähän. Marie-Laure Ryan (2001, 99–105) on kytkenyt modaalilogiikkaan perustuvan mahdollisten maailmojen (*possible worlds*) teorian avulla kirjallisuuden lukijalle tutun uppoutumisen eli immersion käsitteen pelien ja virtuaalitodellisuuksien tutkimukseen. Ryan kutsuu uudelleenkeskittämiseksi (*recentering*) sitä tapahtumaa, jossa lukija antaa tietoisuutensa esimerkiksi romaanissa kuvatun toisen todellisuuden vietäväksi, antautuu kokemaan sen ilmiötä, ja jonka puitteissa hän kykenee myös tarvittaessa arvioimaan tuon fiktiivisen todellisuuden sisäistä johdonmukaisuutta eli konsistenssia. Ryan katsoo, että samantyyppinen imaginaarisen tilan tai mentaalisen maailman kehystäminen, rakentaminen ja tietoisuuden uudelleenkeskittäminen on tyypillistä myös digitaalisille peleille ja niiden pelaamiselle (mts. 307).

Luotettavaa pelitutkimusta on mahdotonta tehdä, jos tällaisia ilmiön perusluonnetta koskevia kysymyksiä ei selvitetä tutkimuksen alkuvaiheessa, sillä riittämätön esiymmärrys pelien ja pelikokemuksen luonteesta johtaa helposti kyseenalaisiin tutkimusasetelmiin, joissa tutkimuskohde pakotetaan esimerkiksi joltain toiselta elämänalueelta tai tutkimuskentältä lainattuun malliin. Toisaalta pelitutkimus on vasta vakiinnuttamassa omaa teoreettista ja metodista näkökulmaansa ja kaipaa siksi tutkimuksellista vuoropuhelua teoreettisen ja aineistolähtöisen tutkimuksen välillä. Oman tutkimuksemme tavoitteena onkin toimia esimerkkinä tästä: tarkennamme kuvaamme peleistä, pelaajista, pelaamisen systä, merkityksistä ja pelikokemuksen luonteesta samalla kun kartoitamme tavallisten suomalaiskotien arkea modernin pelikulttuurin parissa. Samalla tämä tutkimus osallistuu myös laajempaan tieteelliseen ja yhteiskunnalliseen keskusteluun. Akateemisen tieteenharjoituksen kartalla digitaaliset pelit ja niiden pelaaminen on pitkään ollut “tutkimatonta maaperää”, joka on nyt lopultakin tärkeä saada systemaattisen tutkimuksen piiriin. Vain näin voimme paremmin ymmärtää vuorovaikutteisen median laajempaa roolia ja sosiokulttuurista merkitystä myöhäismodernissa yhteiskunnassa. Pelejä koskevaan yhteiskunnalliseen keskusteluun puolestaan kaivataan erilaisia näkökulmia sekä tutkimustietoa, joka kartoittaa, mitä pelien parissa itse asiassa on tapahtumassa ja kuinka näitä ilmiöitä voidaan tulkita.

### 1.3. Lasten toimijuus pelikulttuureissa

Pelin ja pelaajan suhde on tiivis ja erityinen. Pelituotteita voi kuka tahansa ladata verkosta tai ostaa kaupasta, mutta jotta peli alkaisi elää, on pelaajan pelattava sitä, oltava pelituotteen kanssa vuorovaikutuksessa. Tämä edellyttää monipuolisesti erilaisia taitoja ja tietoja, joiden puuttuessa peli ei avaudu. Norjalaistutkija Espen Aarseth (1997) on pelien yhteydessä käyttänyt käsitettä “ergodinen teksti”, missä ’ergos’ viittaa kreikan työtä tarkoittavaan sanaan. Pelissä edistyminen edellyttää ponnistelua. Pelin pelaaminen läpi tai edes siinä edistyminen on osoitus pelillisestä kompetenssista, jonka osatekijöitä ovat muun muassa tietotekniikkaan liittyvät tekniset taidot, koordinaatio-, ongelmanratkaisukyvyt sekä usein myös erilaiset mielikuvitukseen ja sosiaalisuuteen liittyvät taidot. Lapsen kokemusmaailmassa pelaaminen voi olla hyvinkin keskeisessä asemassa: pelatessaan hän voi paitsi rentoutua ja viihdyä, myös kehittää esimerkiksi pärjäämisen tunteita ja omanarvontuntoa.

Pelaaminen on myös kulttuurinen ilmiö. Digitaalisten pelikulttuurien voi katsoa syntyneen 1970- ja 1980-luvuilla, jolloin digitaaliset pelit levisivät sekä pelihalleihin kolikkopeleinä että koteihin monenlaisten tv-pelien ja elektroniikkapelien muodoissa. Nykypäivän digitaalisia pelejä ei kuitenkaan kohdata tyhjiössä, sillä pelien historia ulottuu kauas ensimmäisten tietokoneiden ja niihin liittyvien pelillisten kokeilujen (1940–60-luvut) taakse. Pelillinen tai leikillinen vuorovaikutus on hyvin keskeinen, vaikkakin usein näkymätön, osa kulttuuriperintöämme. Takapihojen “pum-sodat” tai pimeässä taskulamppujen kanssa leikkittävät hippaleikit, erilaiset hyppyrudut, kortti- ja lautapeleistä puhumattakaan ovat kaikki löytäneet digitaalisista leikkikehistä uusia toteutusympäristöjä ja samalla kehittyneet uusiin muotoihin.

Pelikulttuurilla tarkoitetaan tietyn pelaajaryhmän jakamien pelaamisen käytäntöjen, mentaliteettien ja mielihyvän kytkentöjen sekä heidän harrastamiensa pelien muodostamaa kokonaisuutta (vrt. Järvinen 1999). Näkyvästi pelikulttuuri tulee esiin esimerkiksi pelilajityypeissä, jotka perustuvat joukkoon pelien tuotannon, suunnittelun ja niihin liittyvien pelaamisen tapojen konventioita, joiden kautta pelejä voidaan luokitella samankaltaisuudelle perustuviin ryhmiin. (Vrt. Herkman 2001, 108–126; Nieminen 1996.) Esimerkiksi roolipeleissä, strategiapeleissä ja tasohyppelypeleissä on erityyppisiä sisänrakennettuja oletuksia siitä, miten kyseisiä pelejä on tarkoitus pelata, ja tietyn pelikulttuurin piirissä esimerkiksi strategiapelien pelaajat ovat niitä, joiden toiminnassa juuri strategiapeleillä ja niiden parissa taktikoinnilla on erityistä merkitystä.

Sama pelaaja voi harrastaa useiden eri lajityyppien pelejä, mutta usein peliharrastuksessa erikoistutaan johonkin tiettyyn peliin, pelisarjaan tai lajityyppiin. Tällöin voidaan puhua faniudesta tai fanikulttuurista. Fani on aktiivinen ja pelivalinnoissaan kriittinen harrastaja, joka voi panostaa huomattavastikin aikaa ja energiaa hallitakseen tiettyä peliä, saadakseen heti uusimman pelisarjan tuotteen itselleen tai osallistuakseen keskusteluun ja Internet-kirjoitteluun muiden harrastajien kanssa. Faniudessa on mahdollista erottaa useita asteita, joissa ”rivipelaaja” voi edetä pelikulttuurin toimijana entusiastin, kriittisen asiantuntijan tai jopa pientuottajan rooliin. (Vrt. Abercrombie & Longhurst 1998.)

Digitaaliset pelit ovat osa tietoteknistyneen yhteiskunnan populaarikulttuuria, joka ei enää rajaudu vain lasten tai nuorten harrastustoiminnaksi. Itse asiassa IDSA:n (2003) selvityksen mukaan peräti 70 % digitaalisten pelien pelaajista on yli 18-vuotiaita. Lapset ja nuoret muodostavat kuitenkin avainryhmän pohdittaessa pelikulttuurin kehitystä ja laajemminkin mediatisoituvan yhteiskuntamme tulevaisuutta. Peliharrastajien toiminnassa pelit saavat merkityksensä ja heidän reaktionsa näyttävät suuntaa johon myös pelituotannon on otettava kantaa – oli kyseessä sitten ostopäätökset, erilaiset kommentit ja kritiikki kaveripiirin parissa tai fanikirjoittelu netissä ja lehtien palstoilla. Kun puhutaan peleistä kulttuurina, jolla on näkyvä ja edelleen kasvava rooli interaktiivisen median läpäisemässä tietoyhteiskunnassa, on nuorten pelaajien kyky tehdä merkitseviä erotteluja hyvän ja huonon pelin välillä, tai nimetä lajityypillisiä piirteitä tai käyttää sanastoa, joka nimeää heidän pelikokemukselleen merkittäviä elementtejä, keskeistä kulttuurista pääomaa.

## 1.4. Voima ja hallinta

Kaksi tämän tutkimuksen avainkäsitettä, joita olemme käyttäneet eritelläksemme lasten monisäikeistä suhdetta peleihin, ovat voima ja hallinta. Peleillä on usein kuvattu ja havaittu olevan merkittävää vetovoimaa: tästä kertoo myös kuinka näkyvästi pelien pelaamiseen ovat julkisuudessa läheisesti liittyneet riippuvuuteen liittyvät puhutavat tai diskurssit.

Lukuisat tilastot osoittavat, että kaikenikäiset ihmiset nauttivat peleistä ja monet heistä pelaavat useita kertoja viikossa, jopa useita tunteja kerrallaan (Fromme 2003; Jones 2003; Yee 2001). Mutta pelit eivät ole aina ja kaiken aikaa hauskoja, vaan usein pelien hallintaan liittyy pitkälinen ja turhauttavakin oppimisprosessi. Tästä huolimatta pelit ovat säilyttäneet suosionsa, joten voidaan hyvällä syyllä olettaa, että suosion taustalta voidaan löytää joitakin tärkeitä vetovoimatekijöitä. Emme ole tässä tutkimuksessa pyrkineet selvittämään minkään yksittäisen vetovoima-

tekijän ominaisuuksia, vaan olemme pyrkineet avoimuuteen erilaisille selitysmalleille. Pelien ja peliharrastuksen monimuotoisuutta tarkasteltaessa käy pian selväksi, että digitaalisten pelien pelaamiselle ja tiettyjen pelien vetovoimaisuudelle löytyy luultavasti useita erilaisia syitä, erilaisilta ja eri elämäntilanteissa olevilta ihmisiltä kysyttäessä.

Saattaa myös olla, että on joitakin yksilöitä tai ryhmiä, joilla on peleihin liittyviä ongelmia tai ongelmia jotka nousevat esiin tässä kontekstissa. Tästä syystä avainkäsitteemme ovat määritelmällisesti avoimia: 'pelien voimalla' tarkoitamme niitä moninaisia syitä joiden takia ihmiset haluavat pelata, kun puolestaan 'pelien hallinta' tarkoittaa tässä tutkimuksessa kaikkia niitä käytäntöjä, sääntöjä tai normeja joita ihmiset hyödyntävät pyrkiessään jäsentämään pelejä ja niiden vetovoimaa arkensa ristiriidattomaksi osaksi. Tässä yhteydessä on toki myös muistettava, että pelit ja pelaaminen voivat joillekin olla myös esimerkiksi kapinallisuuden tai ristiriitaisten tunteiden välikappaleita.

Ymmärrys lapsesta aktiivisena mediakulttuurin toimijana on läpäissyt Tampereella "Lapset ja tietoyhteiskunta" -hankkeessa tehtyä tutkimusta sen alkutaipaleelta lähtien (Kangassalo & Suoranta 2001; Suoranta, Lehtimäki & Hakulinen 2001). Tämä tutkimus pohjautuu samaan peruslähtökohtaan ja ymmärrykseen lapsen toimijuudesta moniulotteisena dialogina, missä lapsi ei vain muovaannu, vaan on aktiivisesti osaltaan muovaamassa mediasuhdettaan ja mediatisoituvaa todellisuuttamme.

Seuraavassa luvussa käsittelemme tarkemmin tutkimuksemme metodologisia lähtökohtia sekä käytännön toteutusta. Luvussa kolme kuvataan lyhyesti hiukan sitä arkea, joka taustoittaa tutkimukseen osallistuneiden lasten peliharrastusta: mitä muuta lapset leikkivät ja pelaavat ja miten merkittävässä roolissa digitaaliset pelit ovat heidän arjessaan. Luvussa neljä tarkasteltavien pelaamiseen liittyvien sosiaalisten elementtien sekä luvussa viisi käsiteltävien oppimispotentiaalien kautta edetään lukuihin kuusi ja seitsemän, joissa käydään läpi tutkimustuloksiamme pelien vetovoiman osalta sekä muodostetaan kokonaiskuvaa pelaamisesta kokemuksena. Koska peliväkivalta on julkisessa keskustelussa paljon esillä ollut aihe ja liittyy aiemmin sivuttuun voimaantumisen käsitteeseen, on sillekin omistettu oma lukunsa tässä raportissa. Lopuksi luvussa yhdeksän käsittelemme niitä keinoja ja käytäntöjä, joita lapsilla sekä heidän vanhemmillaan on hallita pelien vetovoimaa ja mahdollisia pelaamisen ongelmallisia ulottuvuuksia. Kautta koko raportin olemme käyttäneet melko runsaasti suoria sitaatteja etenkin lasten, mutta myös heidän vanhempiensa, haastatteluilta. Tarkoituksenamme on näin tuoda mahdollisimman hyvin esiin lasten ja perheiden oma ääni ja toisaalta arjen konkretian tasolla luoda kuvaa siitä, millainen rooli ja merkitys digitaalisilla peleillä on nuorille pelaajilleen.

## 2. Tutkimusmenetelmät

Tutkimuksemme lähtökohta on näkemys lapsista aktiivisina pelikulttuurien toimijoina ja olemme pyrkineet selvittämään, mitä ja miten lapset ja nuoret pelaavat, sekä miten he omaa pelaamistaan jäsentävät. Tärkeää on erityisesti ollut saada esiin pelaajien oma ääni sekä henkilökohtainen mediasuhde. Lähestymistapamme pohjautuu fenomenografiseen tutkimusperinteeseen (ks. esim. Anttila 1999), jossa ollaan kiinnostuneita kokemuksista ja niiden pohjalta muodostetuista käsityksistä. Tutkimus nojaa vahvasti empiiriseen aineistoon, josta tehtyjen päätelmien pohjalta on muodostettu kuvausta lasten pelaamisesta ilmiönä. Teoriaa ei tutkimuksessa ole käytetty ennakolta tehtävään käsitteiden luokitteluun eikä teoriasta tehtyjen hypoteesien testaukseen vaan se ohjaa analyysin tekoa etäämmältä. Voidaankin puhua mieluummin ideakehyksestä kuin teoriasta. Perusväittämiä ei ole muotoiltu aikaisemman tutkimuksen ja teorianmuodostuksen perusteella vaan empiirisen aineiston tulkinnan pohjalta, vaikka analyysin kuluessa onkin käyty keskustelua myös muiden teorioiden kanssa. (Vrt. *grounded theory*: Strauss & Corbin 1990.)

Eräs tämän tyyppisessä tutkimuksessa paljon käytetty aineistonkeruun tapa on haastattelu. Haastattelu voidaan toteuttaa hyvin tiukasti strukturoituna, mutta usein kuitenkin käytetään teemahaastattelua, jossa haastattelun aiheet ja keskeisimmät kysymykset on ennakolta määritetty, mutta haastattelutilanteessa edetään strukturoitua haastattelua vapaamuotoisemmin. Haastattelutilanteen tukena käytetään etukäteen laadittua runkoa, jossa haastattelun teemat on esitetty kategorioina, joiden alle on laadittu useampia avoimia kysymyksiä kategorian aihepiiristä. Tutkimusotteemme on ollut pääosin laadullinen, ja haastattelemalla niin lapsia itseään kuin heidän vanhempiaankin olemme pyrkineet muodostamaan kokonaiskuvaa pelaamiseen liittyvistä mielihyvän ja hallinnan kysymyksistä. Haastattelut toteutettiin kodeissa, jolloin menetelmässä korostuivat myös osallistuva havainnointi, keskustelu ja vapaamuotoinen vuorovaikutus. Haastattelujen pohjaksi toteutimme kuitenkin ensin kyselytutkimuksen laajemmalle joukolle lapsia ja vanhempia ja valitsimme haastateltavat tähän kyselyyn vastanneista perheistä.





## 2.1. Lasten ääni kuuluviin

Lapsitutkimuksen piirissä on alettu korostaa lapsen omasta maailmastaan antaman tiedon merkitystä ja arvoa. Perusajatus lapsista aktiivisina toimijoina ja oman elämänsä asiantuntijoina pitää sisällään myös ajatuksen lapsista pätevinä haastateltavina (esim. Kirmanen 2000, Ritala-Koskinen 2001). Esimerkiksi etnografinen tai fenomenografinen metodologia tarjoaakin lapsille yleensä paremmat mahdollisuudet osallistua sosiaalisen tiedon tuottamiseen kuin koeasetelmat tai kyselyt. Lapsuutta voidaan periaatteessa tutkia pitkälti samanlaisilla menetelmillä, joilla aikuistenkin sosiaalisia ja kulttuurisia ilmiöitä tutkitaan, ja lasten haastattelemisessa pätevät monilta osin samat ohjeet ja säännöt kuin aikuisten haastattelemisessa (Ritala-Koskinen 2001, Turtiainen 2001).

Haastattelussa on kyse kahden tai useamman ihmisen välisestä vuorovaikutustilanteesta, jossa haastattelija ja haastateltava tuottavat aineiston yhteistyössä, eli toisin sanoen luovat yhdessä sosiaalista todellisuutta. Tällaisesta konstruktivisesta näkökulmasta katsottuna ei ole olennaista, miten hyvin haastattelussa saadaan selville objektiivisia tosiseikkoja lasten elämästä, vaan keskeisiä ovat ne tulkinnat, joita lapset itse omista asioistaan tekevät. (Kirmanen 2000, 18–38.) Tämä on kuitenkin usein unohdettu lapsia koskevassa tutkimuksessa ja lapsia on pidetty tutkimustarkoituksiin liian epäluotettavina tiedonlähteinä, jolloin on yleensä päädytty haastattelemaan heidän vanhempiaan. Vanhemmat ovatkin yleensä kielellisesti lapsia kyvykkäämpiä ja heidän motivoimisensa tutkimukseen osallistumiseen on usein ainakin periaatteessa yksinkertaisempaa. Ongelma tällaisessa metodologisessa valinnassa on kuitenkin se, että vanhemmat eivät välttämättä tiedä riittävästi lastensa asioista saati heidän mielipiteistään tai he voivat pyrkiä välittämään tutkijalle haluamansa kaltaista kuvaa lapsestaan. (Lahikainen et al. 1995, 103.) Ja koska lapsi joka tapauksessa on omien asioidensa paras asiantuntija, on tällainen toisen käden lähteen käyttäminen oikeastaan tarpeetonta. Aineistonkeruussa lapsia ja heidän vanhempiaan voi tietysti usein olla hyödyllistä käyttää toisiaan täydentävinä informantteina, jolloin vanhemmilta kannattaa kysyä nimenomaan sellaisia asioita, joista syystä tai toisesta voi lapsilta itseltään olla vaikea saada tietoa tai esimerkiksi heidän elämäänsä liittyvistä faktoista, joiden kysyminen lapselta itseltään turhaan kuluttaisi lapsen haastatteluun käytettävissä olevaa rajallista aikaa (mts. 105). Muutenkin tulee huolella miettiä, mitä asioita tutkimuksessa kysytään lapsilta ja mitä hänen vanhemmiltaan, jotta kyseessä todella olisi triangulaatio, jolla pyritään saamaan monipuolisempi kuva tutkittavasta ilmiöstä. Valitettavan usein tutkimuksissa ei triangulaatiolla kuitenkaan pyritä monipuolisempaan kuvaukseen, vaan lähinnä lasten kertomi-

en asioiden vahvistamiseen vanhemmilta tai jonkin lasten itsensä kertomaa “oikeamman totuuden” löytämiseen (Ritala-Koskinen 2001).

### Lasten haastattelemisesta

Eräs onnistuneen haastattelun perusedellytyksistä on kontakti haastattelijan ja haastateltavan välillä – oli sitten kyse lapsista tai aikuisista. Aikuisten motivoiminen tutkimukseen voi onnistua vetoamalla asian tärkeyteen tai velvollisuuden tunteeseen, mutta lasten kohdalla tästä ei ole hyötyä (Lahikainen et al. 1995, 101) vaan heidät on saatava innostumaan ja kiinnostumaan tutkimuksesta muilla keinoin. Haastattelijan olisi pyrittävä luomaan haastattelutilanteeseen mahdollisimman rauhoittava ja kiireetön ilmapiiiri. Lapselle on myös erityisesti korostettava sitä, että tutkija on kiinnostunut juuri siitä, mitä lapsi ajattelee tai miltä lapsesta tuntuu eikä oikeita tai vääriä vastauksia siten ole olemassa. Lasten motivoitumisen ja haastatteluun suhtautumisen kannalta on olennaista myös se, ovatko he saaneet itse päättää osallistuvatko haastatteluun vai ovatko esimerkiksi heidän vanhempansa tai opettajansa velvoittaneet heidät siihen (Ritala-Koskinen 2001).

Tutkijan ongelmat kontaktin luomisessa lapsen kanssa liikkuvat pääasiassa kahdella ulottuvuudella, joita ovat positiivisen kontaktin määrä lapsen ja aikuisen välillä sekä aikuisen auktoriteetin aste (Fine & Sandstrom 1988, 14–17). Finen ja Sandstromin mukaan paras rooli tutkijalle on ystävän rooli. Haastattelijan olisi päästävä eroon aikuisen ja tutkijan auktoriteettiroolistaan, jotta vuorovaikeus haastateltavan lapsen kanssa sujuisi parhaalla mahdollisella tavalla. Ei kuitenkaan ole realistista odottaa, että entuudestaan toisilleen vieraiden lapsen ja aikuisen välille voisi muodostua varsinainen ystävyys lyhyen haastatteluhetken aikana, mutta ellei ole mahdollista tutustua lapseen etukäteen, kannattaa kuitenkin haastattelujakson alkuun varata aikaa molemminpuoliselle tutustumiselle. Aikuinen voi tässä vaiheessa pyrkiä löytämään niitä keinoja, joilla kunkin lapsen kanssa parhaiten pääsee kontaktiin ja lapsi puolestaan saa aikaa tottua vieraaseen aikuiseen. (Lahikainen et al. 1995, 121–122.)

Tutkijan valitsemaan rooliin liittyvät tiiviisti myös tutkijan omat persoonalliset ominaisuudet ja henkilökohtainen tyyli, joilla on erityisesti merkitystä haastateltaessa lapsia. Vaikka haastattelija pyrkiikin ystävällisiin väleihin lapsen kanssa, täytyy kuitenkin välttää valheellisesti antamasta itsestään liian nuorekasta kuvaa. Lapset huomaavat epärehellisyyden herkästi ja tutkija on vaarassa saada negatiivisen leiman. Ylipäättäänkin lapset voivat ensivaikutelmansa perusteella helposti muodostaa käsityksensä haastattelijasta ja esimerkiksi siitä, pyrkiikö tämä mahdollisesti käyttämään lapselta saamia tietoja jollain tapaa tätä vastaan. Joskus voi

käydä myös niin, että haastattelun ystävällinen sävy ja haastattelijan vakava suhtautuminen lapsen ajatuksiin itse asiassa hämmentää lasta. Lapsi, joka ei ole tottunut siihen, että häntä tai hänen ajatuksiaan otetaan vakavasti edes silloin kun hän itse sitä toivoisi, voi kokea haastattelutilanteen omituisena. (Ritala-Koskinen 2001.)

Lasten haastattelemisessa tavallisimmin esiintyviä virheitä voidaan pyrkiä välttämään keskittymällä myös haastattelutekniikkaan liittyviin kysymyksiin. Pienet lapset eivät esimerkiksi mielellään asetu vastakkain aikuisen kanssa ja saattavat pyrkiä vastauksiltaan miellyttämään haastattelijaa. Tästä syystä on paitsi korostettava lapselle, ettei oikeita ja väriä vastauksia näihin kysymyksiin ole olemassa, myös pyrittävä muotoilemaan kysymykset niin, että ne eivät tarjoa lapselle vihjeitä siitä, millaisia vastauksia haastattelijaa mahdollisesti ennakoi saavansa. Kysymykset kannattaa muotoilla myös niin, että lapsi ei voi vastata niihin vain kyllä tai ei. Väärinkäsitysten välttämiseksi kysymysten tulisi olla muodoltaan mahdollisimman yksinkertaisia ja yleensä on vielä syytä tarkistaa lapselta, että on ymmärtänyt oikein sen mitä hän tarkoitti. (Breakwell 1990, 90–93.) Haastattelua voivatkin vaikeuttaa osaltaan myös tutkijan ja lapsen väliset kommunikaatiovaikeudet. Alle 12-vuotiaan lapsen ajattelu ja sanavarasto ovat vielä melko konkreettisella tasolla ja aikuisen haasteena onkin löytää tutkimilleen ilmiöille sellaisia kuvauksia ja sanoja, jotka lapsi tuntee ja ymmärtää. (Lahikainen et al. 1995, 102.)

Haastattelijan on syytä varautua myös siihen, että lapsen kiinnostuksenkohteet voivat haastattelutilanteessa olla kovin erilaisia kuin aikuisen ja hänelläkin voi olla monia kysymyksiä kysyttävään. Paitsi että haastattelun tarkoitus selitetään lapselle huolellisesti etukäteen, on myös syytä varata siihen riittävästi aikaa, jotta erilaiset keskeytykset ja asiasta syrjähtelemiset voidaan sallia. (Breakwell 1990, 90–93.) Lasta on motivoitava koko haastattelun ajan ja hän tarvitsee välitöntä myönteistä palautetta ponnisteluistaan haastattelukysymysten parissa. Tarkkaavaisuuden ylläpitämiseksi voi ainakin joidenkin lasten kohdalla olla paikallaan pitää välillä pieniä taukoja. (Lahikainen et al. 1995, 122–123.) Tauoilla voidaan tarkoittaa esimerkiksi juuri sitä, että haastattelijä keskustelee lapsen kanssa hetken aikaa aiheen vierestä tai antaa lapsen esimerkiksi keskittyä piirtämiseen (Turtiainen 2001). Haastattelutilanteesta saadaan lapsen kannalta ylipäättäänkin motivoivampi ja kiinnostavampi, jos kysymyksiä tuetaan esimerkiksi kuvien, esineiden tai kirjoitettujen kysymyskorttien avulla ja kun haastateltavia aiheita on riittävän monipuolinen valikoima. (Breakwell 1990, 90–93.)

Haastattelijalta edellytetään myös kykyä kestää hiljaisuutta. Liian helposti aikuinen kiirehtii auttamaan lasta, joka etsii sopi-

vaa sanaa tai vielä mieltii vastausta esitettyyn kysymykseen. (Mt.) Lasten haastatteluissa voi olla huomattavan paljon haastatteluvivettä eli lapset vastailevat esitettyihin kysymyksiin vasta pitkänkin ajan kuluttua saatuaan ensin rauhassa prosessoida asiaa (Ikonen 1996, 48–59).

Haastattelu on parasta nauhoittaa, sillä kaikenlainen muistiinpanojen tekeminen lasta haastateltaessa paitsi häiritsee lapsen ja aikuisen välistä katsekontaktia, myös estää haastattelijaa havainnoimasta vuorovaikutusta kovin tarkasti. Lapsille tulee heti alkuun kertoa siitä, että haastattelu tullaan nauhoittamaan eikä nauhurin käyttö yleensä häiritse lapsia. Puhtaaksikirjoittaminen kannattaa tehdä mahdollisimman pian haastattelun toteuttamisen jälkeen, sillä muuten esimerkiksi jotkin olennaiset nonverbaaliseen ilmaisuun tai epäselviin kohtiin nauhalla liittyvät asiat saattavat unohtua eikä niitä pystytä enää palauttamaan mieleen siinä vaiheessa kun nauhaa kuukausia myöhemmin puhtaaksikirjoitetaan. (Lahikainen et al. 1995, 132.)

Vaikka lasten haastattelemiseen liittyy erilaisia haasteita ja eettisiä kysymyksiä, ovat tutkijoiden kokemukset Ritala-Koskisen (2001) mukaan olleet varsin myönteisiä. Lapset on koettu motivoituneiksi ja avoimiksi haastateltaviksi, jotka osaavat hyvin kuvata omia kokemuksiaan ja mielipiteitään. Haastateltavana oleminen voi olla myös lapselle itselleen myönteinen kokemus: häntä kuunnellaan, hänestä ollaan kiinnostuneita ja hänen ajatuksiaan arvostetaan (Turtiainen 2001). Nykyisin lapsitutkimuksen piirissä halutaan pois vanhasta mallista, jossa lapset itse eivät ole näkyneet tutkimuksissa vaan ovat olleet ainoastaan sen mykkä kohde. Lapsuus nähdään aktiivisena toimintana ja vuorovaikutuksena ja lapsi aktiivisena, merkityksiä tuottavana subjektina. Aito lapsinäkökulma edellyttää, että tietoa saadaan suoraan lapsilta eikä muiden tahojen välittämänä, joten lasten kuunteleminen on lapsuuteen liittyvissä tutkimuksissa olennaisen tärkeää. (Strandell 1992.)



Hauskaa, että lapsetkin saavat osallistua johonkin kyselyyn! (Tyttö 10 v., 034)

### Eettisistä kysymyksistä

Lapsiin kohdistuvassa tutkimuksessa noudatetaan samoja eettisiä periaatteita kuin aikuisiinkin kohdistuvassa tutkimuksessa. Lapset ovat kuitenkin tietyissä suhteissa erityinen tutkimuksen kohderyhmä ja on muutamia tutkimuksen etiikkaan liittyviä seikkoja, jotka lasten kohdalla on erityisesti nostettava esiin.



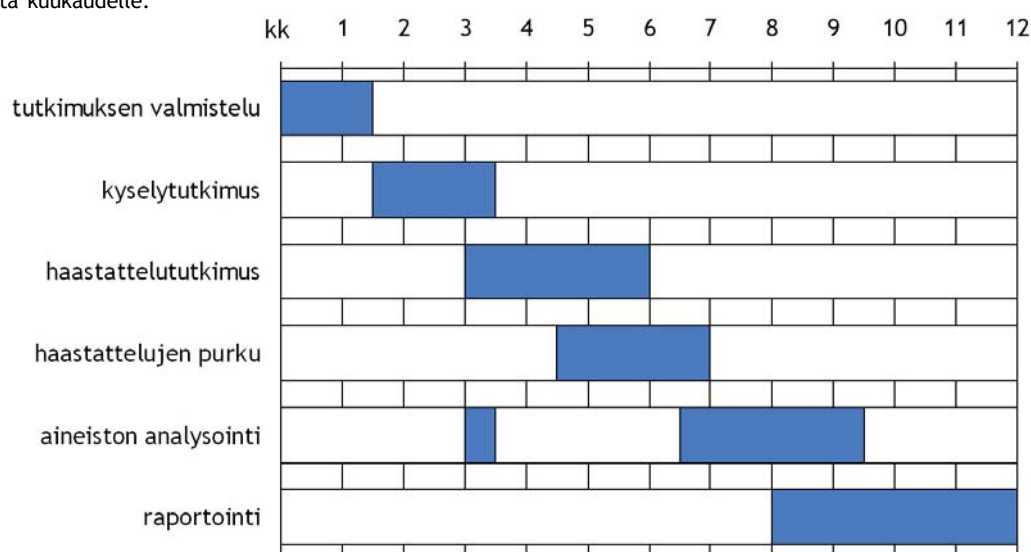
Käsitys lapsista kykenemättöminä tekemään perusteltuja päätöksiä ja antamaan luotettavaa tietoa on usein johtanut siihen, että myös päätös ylipäätään koko tutkimukseen osallistumisesta (*informed consent*) on annettu heidän vanhempiansa tai muiden aikuisten tehtäväksi (vrt. esim. Kvale 1996, 113). Tärkeää onkin pyytää lupa paitsi lapsen huoltajalta, myös lapselta itseltään. Huoltajalle täytyy lyhyesti, kattavasti ja ymmärrettävästi kuvata tutkimuksen tarkoitus ja kulku sekä tarjota myös mahdollisuus kieltää lapsen osallistuminen tutkimukseen (Ruoppila 1990). Lapselle itselleenkin on selkeästi ja hänen ymmärrettävissään olevalla tavalla kuvattava, mistä tutkimuksessa on kysymys ja mitä häneltä sen aikana mahdollisesti odotetaan. Lapsella tulee myös olla oikeus kieltäytyä osallistumasta eikä häntä saa painostaa osallistumaan, tuntui se tutkijasta itsestään miten tarpeelliselta hyvänsä. (Mt.) Lapsen omaa subjektiivista suhteesta tutkimukseen ja sen käsittelemisiin asioihin voidaan korostaa pyytämällä lasta kohteliaasti osallistumaan tutkimukseen aivan kuten aikuisten kohdalla toimittaisiin eikä pelkästään jättämällä hänelle kieltäytymisen mahdollisuutta.

Lapsilla ei ole siinä määrin yhteiskunnallista valtaa kuin aikuisilla, mistä syystä myös tutkimuskysymysten muotoiluun ja tutkimustulosten raportointiin liittyä lasten kohdalla erityisiä eettisiä kysymyksiä. Lapset eivät yhteiskunnallisen vallanpuutteensa takia voi yleensä kritikoida havaintoja tai niistä tehtyjä päätelmiä eivätkä välttämättä osaa arvioida tutkimuskysymysten eettisyyttä – esimerkiksi arkaluontoisten aiheiden kohdalla. Tästä syystä esimerkiksi vanhempien toiminnan ja asenteiden selvittäminen lasten kautta on jossain määrin arveluttavaa. (Ruoppila 1990.)

## 2.2. Tutkimuksen toteutus

Tutkimushanke toteutettiin Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa (Game Research Lab) ajalla 1.2.2003–30.1.2004 ja sen resursointi oli 12 henkilötyökuukautta. Tutkimushankkeessa toimivat tutkijoina Laura Ermi ja Satu Heliö sekä vastaavana johtajana professori Frans Mäyrä.

**Kuvio 3.** Tutkimusprojektin eri vaiheiden ajoittuminen projektin kahdelletoista kuukaudelle.



### Kyselytutkimuksen toteutus

Tutkimuksen ensimmäisessä vaiheessa laadittiin kyselylomakkeet lapsille ja heidän vanhemmilleen. Vanhempien lomakkeessa tiedusteltiin taustatietoja perheestä, pelaamisesta perheen arjessa sekä vanhemman asenteita ja mielipiteitä pelaamiseen liittyen (ks. liite 1). Lasten lomake oli tarkoituksella suunniteltu lyhyemmäksi ja siinä keskityttiin nimenomaan digitaalisten pelien pelaamiseen: esimerkiksi mitä lapset pelaavat, miten usein ja kenen kanssa. Lapsilta tiedusteltiin myös heidän suosikkipelejään sekä esitettiin väittämiä pelaamiseen liittyvien hallintakysymysten osalta (ks. liite 2). Sekä vanhempien että lasten lomakkeen lopussa kysyttiin suostumusta haastatteluun. Tutkimuslomakkeiden mukana oli suuremman postimaksullisen kirjekuoren lisäksi mukana pienempi suljettava kuori, joka oli tarkoitettu lapsen lomakkeelle. Tällä menetelyllä mahdollistettiin se, että lapsikin sai vastata kyselyyn täysin luottamuksellisesti eikä hänen tarvinnut näyttää vastauksiaan edes vanhemmilleen, mikäli ei itse ollut tähän halukas.

Lomakkeet jaettiin lapsille koulujen kautta. Olimme aluksi yhteyttä koulujen rehtoreihin ja pyysimme lupaa tutkimuksen toteuttamiseen koulun kautta. Tämän jälkeen kävimme henkilökohtaisesti viemässä lomakkeet kullekin tutkimukseen osallistuneelle koululle ja esittelimme lyhyesti tutkimushankkeemme tavoitteita ja menetelmiä. Olimme laatineet opettajille erillisen ohjekirjeen (ks. liite 3), jotta he voisivat esitellä tutkimuksen luokassaan, mutta tarjouduimme myös itse tekemään vastaavan esittelyn ja lomakkeiden jakamisen, mikäli opettajat kokivat, että siihen oli tarvetta ja ennen kaikkea aikaa.

### Haastattelututkimuksen toteutus

Haastattelut toteutettiin teemahaastatteluina perheiden kodeissa. Jokaiselle haastattelukäynnille osallistui kaksi tutkijaa, joista toinen haastatteli vanhempaa tai vanhempia ja toinen lasta. Käytännössä katsoimme tutkimuksen toteutuksen kannalta käytännöllisimmäksi toimia niin, että emme vaihdelleet näitä rooleja: Laura Ermi vastasi koko tutkimuksen ajan lasten haastatteluista ja myös niiden analysoinnista, kun taas Satu Heliö haastatteli lasten vanhemmat ja analysoi nämä haastattelut. Haastatteluille oli ennakolta laadittu rungot, joiden avulla pyrittiin käsittelemään mahdollisimman monipuolisesti tutkimuksemme kannalta keskeisiä teemoja (liitteet 4 ja 5). Haastatteluissa keskusteltiin muun muassa suosikkipeleistä, yhdessä ja yksin pelaamisesta, pelaamisen hyödyistä ja haitoista, perheen säännöistä ja käytännöistä sekä peliväkivallasta. Lasten ja vanhempien haastatteluissa käsiteltiin pääosin samoja teema-alueita, mutta vanhempien haastatteluissa nostettiin lisäksi esiin yleisempiä mediakasvatukseen liittyviä aiheita sekä selvitettiin vanhempien näkemyksiä ja tietämystä digitaalisten peleistä. Keskustelua pelaamisen sijoittumisesta perheen arkeen tuettiin käyttämällä lukujärjestyspohjaa. Lasten haastatteluissa käytettiin keskustelun tukena kuvatehtäviä (liite 6), joissa lapset saivat keksiä tarinan kolmeen valmiiseen kuvaan liittämällä kuvassa esiintyville hahmoille puhe- ja ajatuskuplia sekä halutessaan värittää kuvan, piirtää hahmoille kasvonilmeitä ja keksiä niille nimiä. Haastattelun lopuksi kutakin lasta pyydettiin piirtämään jotakin omaan suosikkipeleensä liittyen; joko kuvan, jossa hän itse pelaa kyseistä peliä tai jonkin kuvan kyseisen pelin maailmasta. Kuhunkin haastatteluun oli varattu aikaa noin yksi tunti, mutta käytännössä haastattelujen kestoksi muodostui vanhempien kohdalla noin 45 minuuttia ja lasten kohdalla noin 60 minuuttia, johtuen juuri kuva- ja piirrostehtävien viemästä ajasta.

## 2.3. Kohderyhmä ja otokset

Pelaamiseen liittyvät kysymykset ovat erilaisia eri ikäryhmissä, mistä syystä tutkimuksessa oli tarpeen rajautua johonkin tiettyyn ikäryhmään. Tutkimuksen kohderyhmänä ovat 10–12-vuotiaat tietokone- tai konsolipelejä säännöllisesti pelaavat lapset ja heidän perheensä. Tämä ikäryhmä on valittu olettaen, että juuri tämän ikäisten kohdalla pelaamisen hallintaan liittyvät kysymykset laajenevat ja muuttuvat monikerroksisiksi: lapsuudesta varhaisnuoruuteen siirtymiseen liittyy lapsen oman aktiivisen toimijuuden merkityksen kasvaminen, myös esimerkiksi suhteessa erilaisiin pelikulttuureihin. Aivan nuorimpien lasten kohdalla vanhempien rooli on oletettavasti hyvin keskeinen, mutta 10–12-vuotiaiden kohdalla alkaa omien valintojen ja oman vertaisryhmän merkitys tulla korostetummin esiin. Pelien ikärajasuositukseen nähden tämä on myös sellainen ikäryhmä, jonka kohdalla niihin liittyvät erityiskysymykset tulevat ehkä selkeimmin esiin.

### Kyselytutkimuksen kohderyhmä ja otos

Lomakkeita jaettiin huhtikuun 2003 alussa viiden tamperelaisen koulun kautta niiden neljänsien ja viidensien luokkien oppilaille, yhteensä noin 550 kappaletta. Saimme täytettyjä lomakkeita takaisin yhteensä 284 lapselta ja heidän vanhemmaltaan. Näistä 26 prosentissa oli sekä vanhemmalta että lapselta myös suostumus haastatteluun. Kyselyyn vastanneista lapsista tyttöjä oli 55 % ja poikia 45 %. Noin puolet vastanneista lapsista oli iältään 11-vuotiaita ja loput 10- tai 12-vuotiaita. Kyselyyn vastanneiden lasten tarkempi sukupuoli- ja ikäjakauma ilmenee taulukosta 1.

**Taulukko 1.** Kyselyyn vastanneiden lasten ikä- ja sukupuolijakauma

	10 v.	11 v.	12 v.	YHT
tyttö	55	68	32	155
poika	34	73	22	129
YHT	89	141	54	284



### Haastattelututkimuksen kohderyhmä ja otos

Lomakeaineiston perusteella valitsimme 15 perhettä, joihin otimme yhteyttä ja joita kävimme haastattelemassa. Käytännössä haastatteluihin osallistui yhteensä 16 lasta ja 16 vanhempaa, koska yhdessä perheessä kohderyhmään kuuluvia lapsia oli kaksi ja yhdessä perheessä haastatteluun osallistuivat molemmat vanhemmat. Haastatelluista lapsista puolet oli tyttöjä ja puolet poikia. Lasten ikä- ja sukupuolijakauma on esitetty taulukossa 2. Haastatelluista vanhemmista valtaosa oli äitejä, sillä haastatteluihin osallistui yhteensä 13 äitiä ja kolme isää. Myös kyselyaineistossa suurin osa vastanneista vanhemmista oli lasten äitejä.

**Taulukko 2.** Haastatteluun osallistuneiden lasten ikä- ja sukupuolijakauma

	10 v.	11 v.	12 v.	YHT
tyttö	3	3	2	8
poika	3	4	1	8
YHT	6	7	3	16

### 3. Pelit ja leikit osana lasten arkea

Tämän päivän lapset ja nuoret ovat jo pienestä pitäen kasvaneet mediakulttuuriin – ja myös digitaalisten pelien kulttuuriin. Pelit ovat erottamaton osa useimpien suomalaisten lasten arkea ja mediamaisemaa ja tutkimusten perusteella tiedetään, että lapset pelaavat paljon. Kuten jo aiemminkin nostimme esiin, vuonna 1997 Suomessa kerätyn aineiston mukaan koulussa ensimmäisellä luokalla olevista oppilaista 90 % pelasi digitaalisia pelejä ainakin silloin tällöin (Suoninen 2002). Kansainvälisen vertailututkimuksen mukaan suomalaislapset viettävät pelien parissa 42 minuuttia päivässä, millä määrällä he pääsevätkin eurooppalaisittain katsottuna aktiivisimpien pelaajien joukkoon (Beentjes ym. 2001, 96; sit. Fromme 2003).

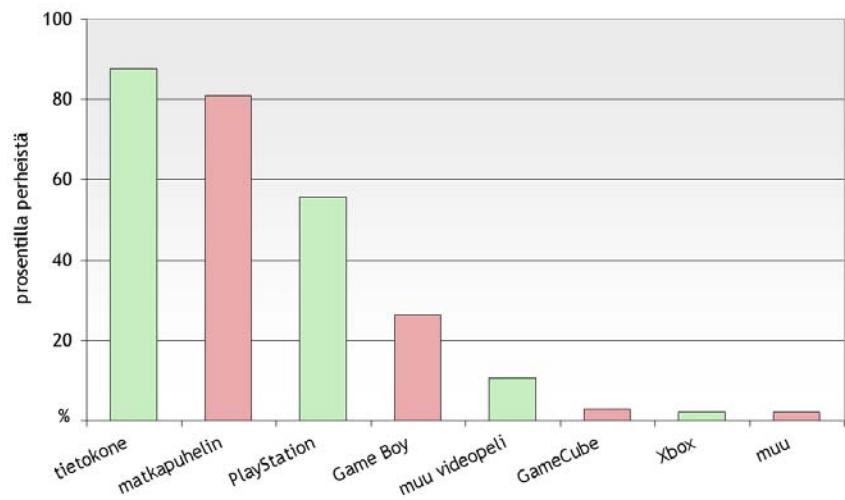
Omaan tutkimukseemme osallistuneista 284 tamperelaisesta 10–12-vuotiaasta lapsesta 98 % pelasi digitaalisia pelejä ainakin joskus; 75 % ainakin kerran viikossa (kuvio 4). Kyselyyn vastasi vain muutama sellainen lapsi, joka ei pelannut digitaalisia pelejä lainkaan ja he olivat kaikki tyttöjä. Päivittäin pelaavista suurin osa oli poikia, kun taas tytöt pelasivat tyypillisesti hieman harvemmin.

**Kuvio 4.** Lasten vastaukset kysymykseen, miten usein he pelaavat digitaalisia pelejä.



Tyypillisin kotona oleva pelilaitte oli pc-tietokone, jollainen löytyi 88 %:lta kyselyyn vastanneista perheistä. Myös Playstation-pelikonsolit olivat melko yleisiä, kun taas muita pelikonsoleita kuten Xboxia tai GameCubea löytyi harvasta perheestä (kuvio 5). Lapsista 54 % ilmoitti, että heillä oli kotonaan sekä tietokone että muu laite, jolla he saattoivat pelata. Pelkkä tietokone oli 32 %:lla ja ainoastaan muunlainen pelikone 10 %:lla lapsista. Noin neljällä prosentilla ei ollut kotonaan pelilaitetta.

**Kuvio 5.** Perheissä olevat laitteet, joilla oli mahdollista pelata digitaalisia pelejä.



Kysyimme lapsilta myös, oliko tietokone tai pelikonsoli kotona sijoitettu heidän omaan huoneeseensa. Kyselyyn vastanneista lapsista 27 %:lla oli omassa huoneessaan tietokone, 28 %:lla jokin muu pelilaitte ja 9 % lapsista ilmoitti, että heillä on omassa huoneessaan sekä tietokone että muu pelilaitte. Noin puolella vastanneista lapsista (54 %) ei ollut omassa huoneessaan mitään pelikoneita. Tietokone omassa huoneessa oli 22 %:lla tytöistä ja 33 %:lla pojista, muu pelikone puolestaan 13 %:lla tytöistä ja 47 %:lla pojista.

### 3.1. Leikkimistä, tekemistä ja yhdessäoloa

Tutkimuksemme osallistuneiden 10–12-vuotiaiden lasten ikäryhmässä oli havaittavissa melko suuria eroja lasten välillä sen suhteen, millaiset vapaa-ajan puuhut ja harrastukset heitä kiinnostivat. Lukeminen mainittiin usein mieleisenä vapaa-ajan tekemisenä, samoin erilaiset urheilulajit. Erityisesti pojista osa leikki paljon mielikuvitus- ja roolileikkejä, joissa eläydyttiin erilaisten sankareiden hahmoihin, sekä miekkoja tai muita aseita hyväksikäyttäen taisteltiin pahuuden voimia vastaan. Elokuvat, televisio-ohjelmat ja pelit toimivat usein virikkeenä näille leikeille tarjoten ne puitteet, joiden pohjalta lapset lähtivät kehittämään oman leikkinsä hahmoja ja tapahtumia.

*Jotain Taru sormusten herrasta mennään puumiekkojen kaa tai sitte jotain Star Warsia mennään puumiekkojen ja aseitten kanssa. Tai sitt me mennään jotain omakeksimää leikkiä missä me ollaan jotain velhoja ja meillon semmoiset ninku sauvat ja sit me osataan taikoo. (Poika 10 v., 231)*

*Legoilla joskus ja joskus sellasia roolileikkejä tai sellasia. [...] Avaruudessa on planeettoja joilla asustaa kaikenmaailman örkkiäisiä ja ne taistelee, pampupitiam. [...] Me aina ollaan piirretty joku olento ja sitten siitä keksitään joutain. (Poika 11 v., 171)*

Sellasia että kaikki vastaan kaikki tai sitte kaks vastaan yks ja sitten kierrettään taloo ja ollaan tuolla metässä ja sitte kun meillä on varasto melkein täynnä pyssyjä ja kaikkii keppejä niin. Sitten välillä meen Teron kanssa tonne meluvallille meen kun siä on maitohorsmii niin me leikitään ku *Taru sormusten herrassa* on ne örkit niin leikitään sitä ja hakataan niitä sitten kepeillä siellä. (Poika 11 v., 086)

Kyllä ne on hirveesti ulkona nyttenki, just kavereitten kaa, metässä kulkevat ja leikkii Tähtien sotaa tai Taru sormusten herraa siellä metässä ja semmosta. Ja tässon lähellä nää kaverit, ett on se semmoinen leikkitaitokin ett tavallaan ne ehkä siirtää sen pelin ja noi kirjat ja elokuvat sitten siihen leikkiin. (Isä, 231)

Osalla lapsista taas kavereiden kanssa oleminen oli muuttunut lähinnä yhdessä olemiseksi ja keskustelemiseksi. Saatettiin istuskelua pihan keinuissa juttelemassa tai kävellä yhdessä. Tyttöjen kohdalla ystävytyteen kuuluivat usein myös keskinäiset salaisuudet tai yhteisten asioiden jakaminen.

Viime vuonna ehkä pelattiin enemmän kun tänä vuonna ollaan nyt pelattu. Että tota ööö silloin kun me viime vuonna oltiin siis oltiin siis neljännellä viidennellä niin tota meill oli ett me ei yleensä keksitty mitään tekemistä, ett sitt me vaan pelattiin. [...] Emmä oikein tiedä, mutta meillä on, mullon ainakin vaan sitt määhän vaan keksin että emmä tiedä kun me nykyään vaan siis oikeestaan vaan kävellään jossain pihalla. (Tyttö 12 v., 050)

Niin tai oikeestaan se on se että me vakoillaan. Kun tossa on Lotta ja Riikka, niillon jotain ihme projekteja ja me halutaan tietää mikkä ne on. (Tyttö 10 v., 107)

Poikien sankarileikit olivat myös joissain tapauksissa muuttuneet lapsen iän lisääntyessä ja painottuneet enemmän esimerkiksi pelaamiseen kuin leikkimiseen. Roolipelaaminen tai esimerkiksi bofferimiekkailu ja omien elokuvien tekeminen videokameralla sijoitti sankarileikit erilaiseen kontekstiin joidenkin lasten kohdalla.

No määhän pelaan semmosilla *Warhammer*eilla, tai semmosilla ninkun pikku-ukoilla joilla on semmosia sääntöjä, vähän niinku semmonen isompi lautapeli. (Poika 11 v., 220)

Yleensä määhän kyllä, tehdään elokuvia. Määhän ja mun isoveljen ja vähän meidän kavereiden kanssa tai sitt me mennään semmosta pehmomiekkailua, sellatiilla poffereilla. (Poika 12 v., 165)



Vaikka lapset ottivatkin leikkeihinsä vaikutteita elokuvista, televisio-ohjelmista ja peleistä, oli heidän leikeissään paljon luovuutta ja innovatiivisuutta. Leikkivälineitä saatettiin käyttää uusilla tavoilla tai niiden ympärille rakentaa kokonaisia tarinoita ja maailmoja. Yksi esimerkki tulee 11-vuotiaalta pojalta, joka kertoi, miten heillä oli toisinaan tapana pelata jalkapalloa hirviöahmojen avulla:

Joo kun meillä aina otetaan joku on tällasta Venomin pää sellanen *Hämähäk-kimiehestä*, sellanen yhen tyypin pää, niin sitä aina potkitaan niillä [hirviö-ukoilla] ja leikitään sitten ja tehään maalit niistä Duploista tehään tolpat. (Poika 11 v., 086)

Muutenkin haastateltujen lasten leikkeihin ja vapaa-ajan puuhiin sisältyi paljon omaa luomisvoimaa. Lapset käyttivät hyväkseen myös nykyaikaisen tekniikan suomia mahdollisuuksia kuvatessaan omia elokuvia tai televisio-ohjelmia.

Tosin me ollaan kyllä kuvattuki yks semmonen Varrastaja-niminen, siis videokameralla kuvattu semmonen Varrastaja, missä niinku me kuvataan että se Varrastaja iskee niinku vartaat selkään ja sitte siihen kaadetaan punasta mehua. Se on aika aidonnäköstä mun mielestä, se niinku oksentaa verta. Se oli meidän paras kumminki. Tai ehkä nykyään meiän paras on ku me matkittiin Summerista niin me tehtiin Mummeli. Niit on kaks. Sellanen ohjelma missä me ollaan tua sohvilla ja sit mä oon siä takana ja sit me aina haastatellaan kaikkia tyyppejä ja sitte kuunnellaan musiikkia. Arvostellaan musiikkia. Ja sitte aina ne viikon top kymmenen lelut. (Poika 11 v., 171)

Mä oon tehny jotain yli kaksnyt sarjakuvaa vuodessa. [...] Mullon tosi paljon silleen inspiraatioita ett jos mä katon jonkun elokuvan tai leikin jotain niin sitt mä varmaan sen pohjalta kehitellen samanlaisen sarjakuvan vähän niinkun. (Tyttö 11 v., 252)

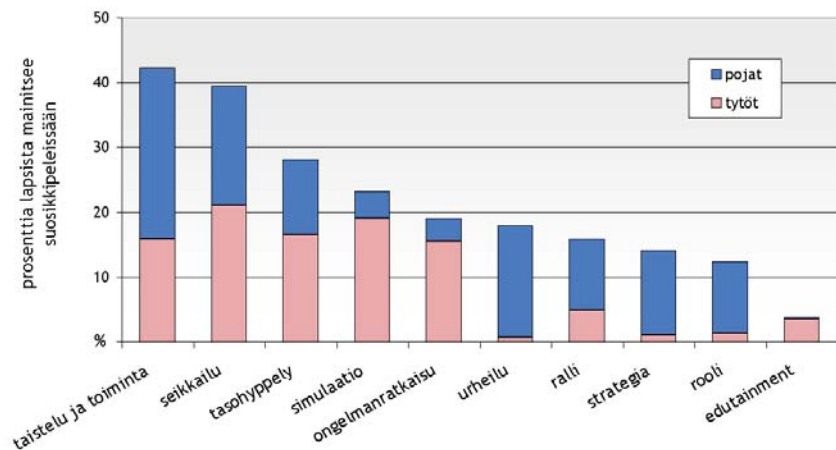
Me ollaan tehty joku kaksnyt elokuvaa niin jotain kuus niistä on ollu näitä roolipeliaiheisia, muut on ollu sellatteita jotain, sellatteita ihan sellatteita ampumiselokuvia tai sellatteita. Tai rikoselokuvia on suurin osa. (Poika 12 v., 165)

Pelit saattoivat toimia innoittajana paitsi leikeissä ja elokuvissa, myös tarjota muunlaisia virikkeitä tekemiselle. Esimerkiksi eräs haastatteluihimme osallistunut 11-vuotias poika esitteli meille itse pikkuveljeään varten tekemiään pelejä. Kyse ei ollut lauta- tai korttipeleistä, vaan paperille hyvin huolellisesti toteutetuista ”digitaalisten peleistä”, joita ohjattiin tavallisella Playstationin peliohjaimella. Ideana oli, että pikkuveli käyttää ohjainta pelaamiseen ja isovelji liikuttaa sormeja valikoissa tai kynää kentässä sen mukaan, mitä pikkuveli ohjaimesta painaa. Tarkoituksena oli liikua pelin kentässä keräten erillisen taulukon mukaan määräytyviä pisteitä ja edeten vähitellen kohti uusia pelikenttiä.

## 3.2. Suosikkipelien parissa liki päivittäin

Pelien pelaaminen vaikuttaisi olevan nykypäivän suomalaislapsille erittäin tärkeä harrastus. On toisaalta toki myös mahdollista että kyselytutkimuksemme eivät vastanneet kaikki ne, joita pelit eivät lainkaan kiinnosta, mutta joka tapauksessa enemmistö tutkimukseen osallistuneista lapsista sanoi pelaavansa ainakin kerran viikossa tai useammin. Useimmat tutkimukseen osallistuneista lapsista pystyivät mainitsemaan joko nimeltä tai lajityypiltään joitakin digitaalisia pelejä joista he erityisesti pitivät. Tulosten mukaan lasten suosikkeja olivat erityisesti toiminta- ja seikkailupelit (kuvio 6), joskin on huomattava että ”toiminnan” alla on suurta sisällöllistä hajontaa.

**Kuvio 6.** Lasten suosikkipelien jakautuminen eri pelilajityyppeihin.



*Harry Potter* -seikkailupeli sisältää toiminnallista kamppailua siinä missä väkivaltaisuudestaan tunnettu aikuispelinä *Grand Theft Auto III*. Seikkailu on lajityyppinä erityislaatuinen, sillä tänä päivänä ei näyttäisi olevan enää juuri tarjolla puhtaita seikkailupelejä. Seikkailu onkin nähtävä lajityyppiä ylittävänä (*crossover*) piirteenä tai ominaisuutena. Seikkailu saattoi suosikkipeleissä yhdistyä roolipelaamiseen tai reaaliaikaiseen toimintaan kuten suosituissa *Kingdom Hearts* -pelissä. Erilaiset *Mario*-pelit olivat suosituimpia tasehyyppelypelien joukossa ja myös *Crash Bandicoot* ja *Spyro* mainittiin usein. Yksittäisistä peleistä kaikkein useimmin suosikkipeliksi mainittiin *The Sims*, joka olikin suurelta osin vastuussa simulaatiopelien lajityypin suosioista. Urheilu- ja strategiapelejä pelasivat enimmäkseen pojat, jotka kertoivat suosikkinsa olevan esimerkiksi *Tony Hawk's Pro Skater* -rullalautailupeli, *FIFA*-jalkapallopelit tai *NHL*-jääkiekkopelit. Suositusta strategiapistä esimerkki oli *Age of Empires*, jossa keskeistä on kivikautisten heimojen kasvataminen suuriksi ja menestyviksi sivilisaatioiksi. Pojat pitivät myös roolipeleistä kuten tarinapainotteisesta *Final Fantasy* tai tais-

teluun enemmän keskittyvästä *Diablosta*, sekä monista rallipeleistä. *The Sims* -pelin kaltaisten simulaatiopelien lisäksi tytöt pelasivat ongelmanratkaisupelejä sekä erilaisia oppimislelejä tai pelinomaisia piirteitä sisältäviä tietoromppuja (*edutainment*) enemmän kuin pojat. Melko monen tytön suosikkipeleiden joukossa oli myös *Habbo Hotel Kultakala*, joka ei itse asiassa ole varsinainen peli vaan sarjakuvamaisen virtuaalihuoneen muotoon toteutettu chat-palvelu, jonka puitteissa käyttäjät kylläkin voivat osallistua erilaisiin kilpailuihin ja peleihin.

### 3.3. Pelaamisen sijoittuminen arkeen

Tyypillisimmin haastatteluihin osallistuneilla lapsilla oli käytössään tietokone ja mahdollisesti sen lisäksi jokin pelikonsoli, yleensä Playstation. Keskimäärin perheissä oli melko vähän pelejä, sillä useimmissa perheissä keskeisenä pelikoneena oli Playstation2-pelikonsoli, johon oli hankittu kahdesta viiteen peliä. Monissa perheissä tietokoneella saattoi olla vain yksi lapsia erityisesti kiinnostava peli, tytöillä esimerkiksi *The Sims* -ihmissimulaatio ja monilla pojilla jokin strategiapeli. Pelien korkeat hinnat ja vaikeustaso olivat usein ensimmäinen rajoittava tekijä lasten pelaamisessa. Toisaalta myös tietokoneen ylläpitokustannukset, jatkuva päivityksen tarve ja pelien usein monimutkaisiksi koetut asennusprosessit rajoittivat tietokoneen käyttöä pääasiassa pelikoneena monessa perheessä. Hyvin harvassa perheessä oli esimerkiksi paljon lapsille suunnattuja pelejä valmistaneen Nintendon GameCube-konsolia. Markkinoiden johtava konsoli, pelitarjonnaltaan lähinnä nuorille aikuisille suunnattu ja markkinoitu konsoli Playstation2 piti hallussaan kärkisijaa myös lapsiperheissä. Pelilaitteet eivät yleensä olleet lasten omissa huoneissa, vaan joko yhteisissä tiloissa tai vanhemman sisaruksen huoneessa. Joissakin perheissä vanhemmilla oli oma tietokone, jossa saattoi olla esimerkiksi nettiyhteys, mutta lasten täytyi käyttää omaa konettaan, jossa ei ollut nettiyhteyksiä.

Mun isän tietokone on sit siälä ja Maijan ja Tapion tietokone, mun vanhempien, niin se on ihan tossa vieressä, se oli sellanen musta hieno ja mun on sellanen kauhee pieni vanha. (Tyttö 11 v., 252)

Ne [vanhemmat] käyttää sitä toista josson nettiyhteys. (Tyttö 12 v., 170)

Pelaamista rajoitti helposti myös pelilaitteiden sijoittaminen vanhemman sisaruksen huoneeseen: joko niin, että vanhempi sisarus isomman oikeudella käytti konetta enemmän tai niin, että huoneeseen ei ollut vapaata pääsyä nuoremmilla.

Se on mun isosiskon huone joka ninkun, se ei halua että sinne menee jokkut mun tai mun pikkusiskon kaverit [...] Tai joskus se kyllä vähän määrää että nyt ei voi että me ei voida enään pelata. Että mennään, että meiän pitäis mennä vähän aikaa siitä huoneesta pois kun se vaikka soittaa sen kaverille tai jotain. (Tyttö 10 v., 107)

Mun isovelel sai ton videokortin niin se on yleensä tässä [tietokoneella] paljon enemmän. Että sen takia mää yleensä menen tohon [Playstationille], mää en ehdi tässä kauheesti oleen kun mun isovelel on tässä aika paljon. (Poika 12 v., 165)

Pelaamisen sijoittumiseen vaikutti joidenkin kohdalla myös se, että jos lapsella oli kaksi kotia: toinen isän ja toinen äidin luona, saattoivat näissä paikoissa olevat pelilaitteet olla erilaisia tai sitten jokin pelilaitte oli siirretty esimerkiksi mökille.

Joo siis täällei oo siis tällä hetkellä ollenka mitään täällä oli tietokone mutt se meni... meiän iskä korjaa sitä nyt. Eli meillon tua isällä Pleikkari ja tietokone. Ja tota täälläkin on yleensä siis [tietokone]. (Tyttö 12 v., 050)

Meillä oli kyllä tietokone mutta me jätettiin se mun äitille. (Tyttö 11 v., 003)

Pelaaminen ajoittui yleensä iltaan läksyjen teon jälkeiseksi tekemiseksi. Lapset erosivat toisistaan sen suhteen, milloin pelaaminen oli tiiveimmillään: toiset eivät pelanneet paljoakaan koulujen loma-aikoina tai viikonloppuisin, koska silloin oli tärkeämpää tekemistä kavereiden kanssa ja heillä pelaaminen keskittyi arki-iltoihin. Toisilla sen sijaan arkisin ei ollut juurikaan mahdollisuutta pelata ja he pelasivat eniten nimenomaan viikonloppuisin ja lomilla.

Kyllä mää joskus viikonloppuisin pelaan tota koska viikonloppuisin mullon ehkä enemmän kavereita niin sillon mää oon ehkä enemmän niitten kanssa, mutt kyllä mää joskus niinkun vapaina, vapaina tota kohtina pelaan ja sit mää käyn netissä aika paljon siis viikonloppuisin. (Tyttö 12 v., 050)

Jos mää pelaan jonkun pelin, sillain että mää pelaan sen johon tiettyyn kohtaan asti, sitten mää seivaan ja lähden muualle. Mutta yleensä se on se pari tuntia sitten jos on tylsää, talvi, niin sitten se on jo neljä, viis tuntia yleensä. (Poika 11 v., 220)

Kesälomalla ei oo mitään tekemistä yleensä, et kun ei oo mitään tekemistä niin sitten ehkä pelaa jotain sen puoltoista tuntia, ja sitten ei jaksa tehdä enää mitään. Ja koulussa taas on vaan se että ei ehdi pelaan kun vaan jotain puoltoista tuntia, tai no kyllä ehtii mutta sitten on niitä muitakin asioita mitä pitäis tehdä. (Poika 12 v., 165)

Lasten lukumäärä perheessä, heidän muitten harrastustensa määrä, vanhempien asennoituminen digitaalisiin peleihin sekä yleinen arvomaailma, rahankäyttötottumukset ja tulotaso ohjasivat myös sitä, miten paljon ja millaisia pelejä lapset pelasivat. Haastatteluihin oli tarkoituksella valittu sekä hyvin aktiivisesti että vähän satunnaisemmin pelaavia lapsia. Toiset pelasivat päivittäin, toiset



pari–kolme kertaa viikossa. Tyypillisesti yhdellä kertaa pelaamiseen käytetty aika oli kaikilla kuitenkin tunti tai kaksi. Lasten mukaan tämä ei johtunut niinkään vanhempien pelaamiselle asettamista aikarajoista, vaan heidän omasta jaksamisestaan.

Sit [tunti pelaamisen aloittamisen jälkeen] ei kiinnosta enää. Ettei tuu neliönmuotoiset silmät. (Tyttö 11 v., 071)

Se riippuu, joskus mä saatan pelata jopa kaks tuntii siihen kyllästymiseen asti mutt yleensä mun pitää kysyy Tapiolta lupa, mun isältä, että kuinka kauan mä saan pelata. (Tyttö 11 v., 252)

Pelien valinnassa kavereita pidettiin tärkeimpinä ja luotetuimpina tietolähteinä. Vaikka jotkut lapsista, erityisesti pojat, seurasivat pelialan lehtiä tai tv-ohjelmia, olivat kavereiden luona saadut kokemukset tai kaverien välittämät tiedot tärkeämpiä tekijöitä harkittaessa uuden pelin hankkimista. Suosituksia saatettiin jopa kysellä. Jotkut lapset hakivat peleistä tietoa myös kauppojen mainoskuvastoista sekä Internetistä tai kävivät kokeilemassa niitä pelejä myyvissä liikkeissä.

No oikeestaan se *Matrix* ei saanu mitään hirveen hyviä arvosteluja, mutta me otettiin se koska kaikilta kavereilta oli kuullu et se on niin hyvä ja tallein. (Poika 11 v., 220)

Sillai et siitä *Tony Hawk* kakkosesta tuli tosi kiva... sitt mä kysyin kavereilta et kumman mun kannattais ostaa ett ostanks mä *Tony Hawk* nelosen vai kolmosen. Kaverit sano sitt ett osta ihmeessä nelonen, ett toi kolmonen on niin huono se on niin lyhyt. Ja se on ihan liian helppo. Helppoja tehtäviä ja. Mä ostin nyt ton nelosen. (Poika 10 v., 231)

Jotkut lapset hankkivat pelejä itsenäisesti esimerkiksi syntymäpäivälahjaksi saamallaan rahoilla, mutta useimmiten tässä ikäryhmässä pelin osti joku aikuinen. Varsinkin isät olivat tyypillisesti pelien ostajia, samoin kuin sukulaiset. Kuitenkin monesti myös lapset, useimmin pojat, vastasivat jo 10–12-vuotiaina hyvin itsenäisesti peliensä hankinnasta tai ainakin saivat melko itsenäisesti valita, mitä pelejä perheeseen hankittiin.

No paljonhan se on ihan sillai, että pojat kertoo. Ja niin vähän on itte ostanut mitään pelejä, että jotain on sitten koittanut joskus lukea jostain pelipaketista, että minkä ikäisille se on suunnattu ja mitä se sitten sisältää. (Äiti, 074)

Koska perheissä olevien pelin määrä oli rajallinen, oli pelien lainaileminen lasten kesken yleistä. Tyypillisesti pelejä myös kopioitiin kavereilta sekä sukulaisilta: tädeiltä, sediltä tai jo pois kotoa muuttaneilta isosisaruksilta.

Noo meillei oo kauheen montaa niinkun ostettua peliä. Ne yleensä kopioidaan joltain meidän iskän tutuilta. Että kun niillon niin kauheesti pelejä niin meidän iskä ei viitti ostaa niitä koska se saa ne helpommin kopioimalla. (Tyttö 12 v., 050)

Tai oikeestaan me ei niitä osteta kun meidän siis isoin sisko joka on muuttanut nin se tuo niitä se käy hakeen niitä jostain ja ostaa niitä. (Tyttö 10 v., 107)

### 3.4. Perheiden digitaalinen kuilu?

Keskustelussa tieto- ja mediayhteiskunnasta nousee usein esiin myös termi digitaalinen kuilu, jolla tarkoitetaan tietoyhteiskuntaan liittyvää eriarvoisuutta. Tietoteknologian läpimurto ihmisten arkielämään koskee vain pientä vähemmistöä maapallon asukkaista. Yli 80 prosenttia ihmisistä ei ole koskaan soittanut tavallisella lankapuhelimella puhumattakaan siitä, että olisi lähetelty tekstiviestejä tai kokeillut nettisurffailua (Rekola 2001). Tällaisen makrotason digitaalisen kuilun ohella voidaan pienempiä digitaalisia kuiluja havaita myös suomalaisen yhteiskunnan ja perhe-elämän sisällä. Paitsi että esimerkiksi asuinpaikka tai tulotaso voivat vaikuttaa ihmisten mahdollisuuksiin päästä käsiksi uusiin medioihin kuten Internetiin, ovat myös niin eri sukupuolet (esim. Oksman 1999) kuin eri sukupolvetkin keskenään erilaisessa asemassa, mitä tulee esimerkiksi uuden viestintäteknologian omaksumiseen.

Monille lapsille digitaalisten pelien pelaaminen ja teknologian kanssa toimiminen oli luontevaa ja jokapäiväistä toimintaa, kun taas vanhempien puheessa pelit näyttäytyivät tyypillisesti joko turhina tai vaarallisina. Digitaaliset pelit olivat lasten vanhemmille pääosin melko vieras ilmiö ja vanhempien usein hiukan kielteinen suhtautuminen pelaamiseen korosti kuilua lasten ja heidän vanhempiensa välillä. Tietyissä mielessä voitaisiin jopa nähdä kyseessä olevan eräänlaisen digitaalisen kuilun, joka jakaa perheissä teknologiaa käyttäviä sukupolvia.

Tää on taas sitten sillä lailla uus juttu, mitä mä en ole tehnyt ollessani pieni, että nykyaikana nää on tullut. Että kun se on uutta ja nykyaikana tullut, niin se ihmetyttää ja huolestuttaa että nykyään käytetään aikaa tuollaiseen, että onko se sitten hyvää tai huonoa se. Että kyllähän se on siten leikkimistäkin se, ja tietysti sitten se kun ikää tulee niin se leikin määrä koko ajan vähenee, että tää nyt on sitten semmoinen että yksi muoto tehdä sitä jotain muuta kuin leikkiä. Mutta jotenkin sitä ajattelee, että tuolla ulkona pyöräiltäis ja juostais ja potkittais palloa, että se olis jotekin paremmin käytettyä aikaa. Että välttämättä mä en pysty osoittamaan mitään suoranaista haittaa, mutta mua huolestuttaa se että onko siitä haittaa. (Äiti, 074)

Tutkimukseemme osallistuneissa 284 tamperelaisessa perheessä 75 % lapsista pelasi digitaalisia pelejä ainakin kerran viikossa, mutta vastaavasti 73 % vanhemmista ilmoitti, että ei itse pidä digitaalisten pelien pelaamisesta lainkaan tai juuri lainkaan. Samoin haastattelemamme vanhemmat toivat melko voimakkaasti esiin oman kiinnostuksen puutteensa pelejä kohtaan.

Mua ei kerta kaikkiaan kiinnosta. Että pojat kyllä kauheesti toivois, että mä pelaisin ja on monta kertaa pyytäneet, mutta mua ei kertakaikkiaan kiinnosta. [...] Kun kuitenkin vapaa-aika on niin rajallista niin ei, että ne on aika pitkiä ja niihin täytyisi oikein todella keskittyä, että kun sä tunninkin pelaat, niin ei juuri oo päässyt mihinkään. Että se vaatii tosi paljon aikaa, että ei kiinnosta. (Äiti, 165)

Ei, ei, mä olen pelannut joskus kaksikymmentä vuotta sitten tarpeeksi. Emmää enää jaksa innostua niistä. Ja luulen että Seppokin [perheen isä] tais saada silloin niistä ihan tarpeekseen, *Tetriksestä*. Ei enää uppoa. (Äiti, 170)

No mää käytän tietokonetta koko päivän, niin ei enää oikeen oo intoa sitten. (Isä, 231)

Musta ne on niin älytöntä, ei kiinnosta pätkääkään. (Äiti, 171)

Monet vanhemmat vetosivat ajanpuutteeseen, vaikka samalla myönsivätkin, että eivät oikeastaan ole edes kiinnostuneita pelaamisesta. Jotkut vanhemmat olivat kokeilleet tai aiemmin jopa josain määrin harrastaneet pelaamista, mutta eivät silti olleet varsinaisesti intoutuneet nykyisistä peleistä, jotka he näkivät usein liian paljon paneutumista ja perehtymistä vaativina. *Tetris* oli monen vanha suosikki, mutta lasten pelaamat pelit olivat tyyppillisesti joko liian monimutkaisen tuntuisia aloittaa tai muuten epäkiinnostavia vanhempien mielestä.

Kyllä mä väliin käyn kattomassa siellä, että mitä Sini siellä tekee, mutten mä en niinku jaksa enää ite niihin perehtyä enkä alkaa, ne on niin erilaisia ne pelit. Siis mun mielestä noi pelit, varsinkin noi mitä Sini just pelaa, niin ne on semmosia että niihin pitää just tosiaan paneutua ja ne vie hirveesti aikaa. [...] Ja kun mulla on noi kaksi pientä tossa, niin eihän siitä tuliskaan yhtään mitään kun menisin sinne pelaan. (Äiti, 170)

En pelaa oikeestaan kun just tälläsiä logiikkapelejä joskus. Mutta yritin mä sitä *Age of Empiresia* silloin kun se kasetti hankittiin, mutta mä kuulemma pilasin jonkun alotuspelin totaalaisesti. (Äiti, 086)

No se on oikeestaan se ettei oo aikaa. Ja onko sitten vähän intressikin vähentynyt vuosien myötä. Tai no *Tetris* kyllä on edelleenkin aika semmoinen vangitseva, että sitä vois varmaan useamminkin pelailla, jos olis kunnon *Tetris* ja aikaa. (Äiti, 074)

Vanhemmat eivät välttämättä myöskään erityisemmin arvostaneet pelejä vapaa-ajan vieton muotona. Pelit saatettiin nähdä vain lapsille suunnattuna roskaviihteenä, joka ei ainakaan aikuisten maailmaan kuulu. Pelien mielletäänkin tällä hetkellä olevan vahvasti lasten omaa tekemistä ja kulttuuria, vaikka digitaalisia pelejä ei ole ensisijaisesti suunniteltu tai markkinoitu lapsille, vaan niiden pääasiallisin ostaja- ja käyttäjäryhmä ovat noin 20–30-vuotiaat miehet (vrt. esim. IDSA 2003).

On kyllä vähä sairasta jos leikkii aikuiset. [...] Kyllä mä nään, ihan mun mielestä, että leikit kuuluu vaan lapsuuteen ja sitten se, että jos aikuisetki sitten pelaa, emmää tiedä, en mä nää sitä mielekkääksi. (Äiti, 171)

Lukeminen ja television ajankohtaisohjelmat nauttivat vanhempien mielessä aivan toisentyypistä arvostusta kuin pelit. Tämä voikin osaltaan olla vaikuttamassa siihen, millaisia asioita he haastattelutilanteessa haluavat erityisesti nostaa esiin (vrt. Ermi & Sotamaa 2003).

Mutta ei oo semmoista tarvetta tullut niinku jotkut vetää jotain pasianssia, niin ei mulla ole tarvetta siihen. Ja mieluummin sitten tosiaan lukee sen ajan tai vaikka kattoo televisiosta jotain uutisia ja ajankohtaisohjelmia niin. (Äiti, 086)

Vanhempien oma pelaamattomuus ja pelien vierastaminen ilmiönä näkyi myös laajempaan tiedon vähäisyytenä. Vanhemmat eivät kokeneet, että peleistä olisi tarpeen keskustella lasten kanssa samaan tapaan muun median kohdalla, eikä monilla vanhemmilla ollut edes halua ottaa selvää, mistä peleissä oikeastaan on kyse. Suurin osa vanhemmista koki, että heillä oli riittävästi tietoa peleistä ja pelaamisesta, vaikka he eivät välttämättä tieneet, mikä pelilaite tai mitä pelejä perheessä oli. Pelaaminen ei ollut aiheuttanut perheissä mitään merkittäviä ongelmia, mistä syystä suuri osa vanhemmista koki, että pelien ja pelaamisen pintapuolinenkin silmäily riittää heidän kohdallaan pelaamisen kontrollointiin sekä siihen liittyvään tiedonhankintaan ja osallistumiseen.

Vanhempien asennoituminen pelejä ja pelaamista kohtaan nousi melko selkeästi esiin haastatteluissa siinä, miten pelaamisesta puhuttiin ja suhtauduttiin siihen enemmän pelkkänä ajanvietteenä vai vakavasti otettavana harrastuksena. Valtaosa vanhemmista piti pelaamista ajanvietteenä, vaikkakin myönsi samalla, että kenties se jollekin lapselle voisi olla myös harrastus.

Kyllä ne meidän perheen kohdella on enempi semmoinen ajanviette. Samantyyppistä kuin tv:n katsominen, yksi asia mitä tehdään jonain päivänä. Ett ei sillä lailla meillä voi puhua harrastuksesta. [...] Tiedän että hänen [perheen jo yläastetta käyvän lapsen] koulukaverinsa, joka on ihan hurautanut tähän, niin hänestä hyvinkin voisi tulla joskus tulevaisuudessa pelisuunnittelija tai jotain. Että ehkä niinkun sitä kautta sitten saa sitä, että oppia saa ja tulee ehkä sitten harrastukseksikin. Mutta tässä vaiheessa ja meillä se on kyllä ajanvietettä. (Äiti, 086)

Lapsista varsinkin pojat kokivat pelit usein harrastuksen omaiseksi toiminnaksi tai olisivat halunneet suhtautua peleihin samoin kuin muihin harrastuksiin. Sitä paitsi monet nykyisistä digitaalisista peleistä ovat myös niin pitkiä ja monimutkaisia, että niiden pelaaminen itse asiassa edellyttää ainakin jonkinasteista harrastuneisuutta.

Perheen sisäinen digitaalinen kuilu saattoi myös estää rakentavat neuvotteluyritykset pelaamiseen liittyen, kun vanhemmat pitivät tiukasti kiinni rajoista ja kieltäytyivät kuuntelemasta lasten mielipiteitä peleistä. Vain muutamassa haastatteluuhin osallistuneista perheistä peleistä keskusteltiin mediakasvatuksen hengessä. Keskustelu oli yleensä lähtenyt liikkeelle joko jostain perheen yhteisestä pelitilanteesta tai jostakin lasta kummastuttaneesta tai pelästyttäneestä asiasta. Valtaosassa perheistä tällaisia keskusteluja ei kuitenkaan käyty, ja monet vanhemmat jopa kummastelivat kysymystä siitä keskusteltiin heillä peleistä tai pelaamisesta.

No kyllä me sillai yleisellä tasolla puhutaan [peleistä], että justiin tästä, että minkälaisia pelejä pelataan ja kuinka myöhään niitä pelataan, muttei muuten. (Äiti, 170)

Se vaatii myös kotona sitä aktiivisuutta, että niistä puhutaan niistä asioista. Että on pelit, että muistutetaan lapsille jopa silloin kun on *Mario* kyseessä, että niin kun meillä, niin muistutetaan, että se on peli. Ettei siihen tarvii uppoutua, että otetaan vähän taukoa välillä. Ei tarvii ohjainta paiskoa. (Isä, 003)

Toisaalta vanhemmat näkivät myös sen, että ajat ja yhteiskunta ovat muuttuneet sitten heidän lapsuutensa. Jo pelkkä raaistunut katukuva saattoi riittää perusteluksi sille, miksi lapsen pelaaminen turvallisesti kotona oli suotavaa.

Sitä vois miettiä vähän filosofisemminki ku aattelee, että omassa lapsuudessa kun niitä [digitaalisia pelejä] ei ollu niin mitä silloin tehtiin, niin silloin oltiin ulkona ja keksittiin ne leikit itte. Niin onks tää sitten hyvä vai huono juttu? Niin kyl nyt tavallaan ku tää maailma on muuttunut vähän tämmöseks, jotenkin tuntuu vähän semmoseks rajummaks, että tuolta löytyy huumetta ja tuolta löytyy kaiken maailman piiriä, mihin saattais eksyä, niin onks tää siinä mielessä hyväkin asia. Niin että on turvallisemmat ympäristöt, vaikka se on siellä virtuaalimaailmassa se väkivalta joskus mutta enempi varmasti ulkona sitä on kun mitä näki ennen vanhaan. (Isä, 231)



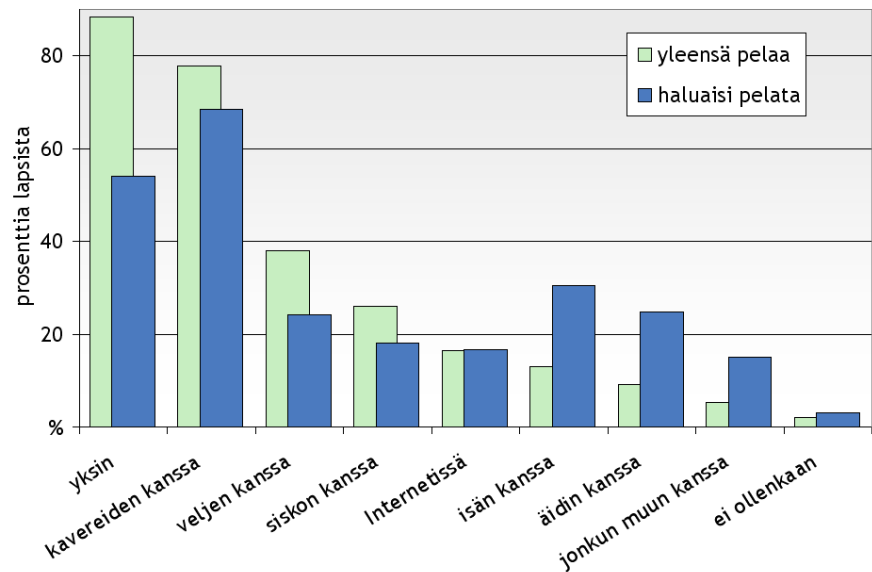
## 4. Pelaaminen sosiaalisena toimintana

Pelaamisella on useita sosiaalisia ulottuvuuksia. Annikka Suonisen (2002) raportoiman tutkimuksen mukaan erityisesti nuorimmat pelaajat pelaavat usein yhdessä jonkun kaverinsa, sisaruksensa tai jopa vanhempansa kanssa. Yhdessä pelaaminen merkitsee tällöin yleensä vuorotellen pelaamista. Iän karttuessa yksin pelaaminen kuitenkin lisääntyy, vaikka myös moninpelit kasvattavat tässä vaiheessa suosiotaan. Nuorten televisiokatselua tutkinut Juha Kytömäki (2001) on havainnut, että televisio-ohjelmiin liittyvässä innostuksessa on ensisijaisesti kyse ikävaiheelle tyypillisestä piirteestä. Kavereiden suosittamat ohjelmat on ”pakko katsoa”, koska lapset ja nuoret haluavat osallistua ohjelmista käytävään keskusteluun ja siten jakaa yhteistä kulttuurista kehystä toistensa kanssa. Eräs tämän keskustelun keskeinen osa on ohjelmiin liittyvä kehuskelu, jossa televisio-ohjelmista puhumalla tuodaan esiin sitä, että itse kuuluu sellaiseen ryhmään, joka on saanut katsoa kyseisen ohjelman. Keskusteluihin osallistuminen tarjoaa lapselle tai nuorelle siten myös mahdollisuuden rakentaa omaa identiteettiään, kertoa muille siitä millainen itse on. Mediakulttuuria voidaan käyttää paitsi yhdistämään, myös erottamaan. Erityisesti nuoruusiässä tärkeäksi tulee erottautuminen omista vanhemmista. Tämä voi olla yksi syy siihen, miksi kielletyn, käsittämättömän ja paranormaalien leimaa kantavat aiheet yleensä kiehtovat nuorta sukupolvea. Väkivaltainen media on jo varsin pitkään toiminut tämän tyyppisen sosiaalisen erottautumisen ja arvonnannon mittarina (Sjögren 1989; Herkman 2001; Suoninen 2002). Toisaalta koko digitaalisten pelien kulttuuri on monille nykypäivän vanhemmille vielä niin vierasta maaperää, että se jo sinällään palvelee erottautumista vanhempien sukupolvesta.

### 4.1. Kavereiden kanssa pelaaminen on kivaa

Kyselytutkimukseemme osallistuneet lapset pelasivat digitaalisia pelejä tyypillisesti yksin ja kavereidensa kanssa (ks. kuvio 7). Myös sisarusten kanssa pelattiin jonkin verran, mutta omien vanhempien kanssa tai Internetissä pelaaminen ei ollut kovin yleistä. Kysyimme lapsilta myös sitä, kenen kanssa he haluaisivat pelata. Kavereiden kanssa pelaaminen osoittautui tällöin yksin pelaamista houkuttelevammaksi ja ehkä hieman yllättäen äidin ja isän kanssa pelaaminen kiinnosti enemmän kuin omien sisarusten kanssa pelaaminen. Pelaamista Internetissä tuntemattomien kanssa lapset eivät kokeneet erityisen houkuttelevana.

**Kuvio 7.** Lasten vastaukset kysymyksiin kenen kanssa he yleensä pelasivat ja kenen kanssa halusivat pelata.



Myös haastattelujen perusteella kävi ilmi, että lapset kokevat kavereiden kanssa yhdessä pelaamisen erityisen vetovoimaisena. Toisaalta paljon riippuu myös siitä, millaisia pelejä lapsi pelaa ja mitä pelilaitteita hänellä on käytössään. Pelikonsolipeleissä on useammin tuettu yhdessä tai vuorotellen pelaamista kuin pc-peleissä, joita puolestaan tyypillisesti pelataan yksin, ellei käytössä ole verkkoyhteyttä. Pelikonsoleilla yhdessä kaverin kanssa pelaamisen mahdollistavat pelit olivat tyypillisesti erilaisia kamppailu- ja taistelupelejä.

No määhän Pleikkarilla jos määhän pelaan niin määhän pelaa siinä näitä tällaisia kaksintaistelupelejä eli kaks ihmistä pelaa toisiaan vastaan semmosilla ukkeleilla ja sitte jotain tällasta että. (Tyttö 12 v., 050)

Semmosia moninpelejä on tai sitten tappelupelejä, niitähän on aina hauska pelata kaverin kanssa ja siltä. Se on hauskempaa kuin, hauskempaa pelata konsolilla kaveria vastaan kun siltä pelaa sitä konetta vastaan. Kun se tekoäly on kuitenkin siltä paljon huonompi kuin että siinä kaks. Kaks ihan niinkun yhtä järkevää kaveria pelaamassa. [...] Ja sitte onhan se siltä että eihän siinä oo tavallaan, ei siinä oo semmosta tunnelmaa jos pelaa yksin vaan tuolla. Jotain yhtä, jossain jumiin jossain kohtaa ja sitten koko ajan sitä niin kun jankkaa siinä. Sehän on paljon hauskempaa pelata kaverin kanssa siltä. (Poika 11 v., 220)

Jos vaikka mun kaveri sanoo että määhän voitetaan sut ihan varmasti että siinä on hauska sitte niin kun kaveria vastaan menee, niin voi vaikka päihittää sen. Tai jotenki siltä. (Tyttö 11 v., 003)

Kaksinpeleistä varmaan tykkäisin tai jos ois toinen tietokone niin vois *Age of Empiresiäkin* vois kahdestaan pelata niin vois vaikka tällä vaikeimmalla tasolla vaikka Timo [isovelii] ja määhän pelata niin se ois ihan tasaverosta toisii vastaan kun ois kaks hyvää pelaajaa. (Poika 11 v., 086)

Toisaalta myös yksin pelaamisella lapset näkivät olevan tiettyjä hyviä puolia. Erityisesti lapset, jotka ikään kuin olosuhteiden pakosta pelasivat yleensä aina yhdessä sisarustensa kanssa kokivat, että yksinkin pelaaminen olisi mukavaa. Erityisesti itseä nuoremmat sisarukset saatettiin kokea hiukan rasittaviksi pelitovereiksi, kun taas vanhemmat sisarukset olivat yleensä haluttuakin peliseuraa.

No ku se pienempi sisko alkaa aina kinaan vastaan että mitä sää nyt tollain teit ja munhan se piti ottaa kaikkee. (Tyttö 10 v., 107)

Mieluummin määhän ehkä ihan yksin tai no Timo [isovelij] siinä vois ehkä siinä kun Tero [pikkuvelij] koko ajan höpöttää ja pälättää siinä ja osottelee sinne että hei kato tuolla vilkkuu joku kun joku on hyökänny sinne tai kaikkee muuta niin se ei oo oikein hauskaa. (Poika 11 v., 086)

Se riippuu pelistä, mutta jos on, no yksin ehkä on vähän hausempaa koska jos menee kavereille pelaan, niin siinon sillain että pitää, siinähan pitää aina vuorotella että se on niinkun se tasapuolinen peliaika, mutta jos kavereilla on jotain toisia pelejä sitte mennään pelaan kaverille sitä hienoo uutta peliä niin tottakai se on aina sillon hausempaa mutta kuitenkin se rauha ja se ihan erilainen, jos mä haluan pelata jotain semmosta peliä, jota ei vaikka kavereilla oo, niin kyllä määhän, kotona se on kuitenkin hausempaa. (Poika 11 v., 220)

Se on aika tyhmää kun on niinkun esimerkiks viis kaveria niin ei sitten jos ei oo mitään edes kaksinpeliä niin joutuu kattoon kunnes se ja pyytään että voiks jo pelata ja sitt kaveri vaan että ei ny viää ja määhän haluan tehää ja sillain. Määhän tykkään kaikkein eniten sillain kaksinpeleistä jos on niikun esimerkiks mun lisäksi viä toinen kaveri niin. (Tyttö 11 v., 071)

On kuitenkin syytä huomata, että vaikka kuviossa seitsemän yksin pelaaminen näyttäytyy kaikkein yleisempänä pelaamisen tapana, ei kyse ole siitä, että näin suuri osuus tutkimukseen osallistuneista lapsista pelaisi yksin. Kysymys oli kyselylomakkeessa muotoiltu niin, että lapset saivat valita yhden tai useampia vaihtoehtoja. Lapsia, jotka eivät yksin pelaamisen lisäksi merkinneet mitään muuta vaihtoehtoja oli alle 7 %. Heistäkin valtaosa ilmaisi halukkuutta pelata myös muiden kanssa, ja vain 1 % lapsista ilmoitti pelaavansa ja haluavansakin pelata ainoastaan yksin.





Vanhempien kanssa pelaaminen ei ollut kovin yleistä. Joissakin perheissä vanhemmat pelasivat joskus vähän aikaa lastensa kanssa, mutta useimmissa tapauksissa pelaaminen oli vain lasten ajanvietettä. Lasten näkökulmasta vanhemmat olivat liian laiskoja opettelemaan pelaamista tai eivät yksinkertaisesti olleet siitä lainkaan kiinnostuneita, joten vaikka lapset periaatteessa suhtautuivat myönteisesti ja kiinnostuneesti ajatukseen isän tai äidin kanssa pelaamisesta, he kokivat sen käytännössä usein mahdottomaksi.

Kyllä mä jospus aina pyydän iskää silleen että tuu pelaan mun kaa yks peli ja kyllä se sit jospus yhen pelin voi pelata, mutt ei kauheesti tykkää silleen pelaa. (Tyttö 11 v., 003)

No emmää oikeestaan ku ei, no jos se [äiti] niistä jotain tajuais niin ois se sitten varmaan aika hauskaa, mutta en mä muuten sillain. Pitäs opettaa hirveesti ja tälleen. (Poika 11 v., 220)

Ne [vanhemmat] ei osaa pelata. Siinä taas kestää niin kauan jos niille pitää opettaa. Ja ei ne kuitenkaan opi. [...] Mutta kavereiden kanssa on kuitenkin kivempaa kun ne tuntee sillain ainakin vähän paremmin sillain, kun taas vanhemmat on ihan vaan vanhemmat. Niitten kanssa kuitenkin on enemmän, aikaa viettää vanhempien kanssa kuin kavereiden kanssa, niin mieluummin mä kyllä kavereiden kanssa oon. (Poika 12 v., 165)

Mun äiti ei oikein pidä sillain, se ei pidä mistään lautapeleistäkään sillain niin. (Tyttö 11 v., 071)

Ei ne jaksa, ne on niin laiskoja. Ei ny jaksa on yleisin syy. (Poika 11 v., 056)

## 4.2. Kenttä tai kuolema

Osalla lapsista yhdessä pelaaminen oli selkeästi kaveriporukan yhteinen harrastus ja ajanviete, kun taas toisilla pelaaminen sijoitui enemmän niihin hetkiin, kun kavereita ei ollut saatavilla ja kavereiden kanssa keksittiin “parempaakin tekemistä” kuin pelaaminen.

Sitte jos mä meen niille kavereille sisään, sitten sielä keksitään jotain muuta. Tai kyllä mä niinkun aika paljon, jos niinkun mennään kavereille niin sitten sieläkin on sillain, että jossei keksi mitään muuta niin sitten pelataan. (Poika 11 v., 220)

Kavereita saatettiin myös käyttää apuna ja tukena jännittävässä peleissä tai pelien vaikeissa kohdissa. Kaverin kanssa yhdessä yrittämällä saattoi päästä eteenpäin kohdasta, jossa yksin ei ollut onnistunut. Toisaalta myös pelitilanteen yleinen yhdessä jakaminen ja kommentointi koettiin sinällään palkitsevaksi. Muutamat lapset käyttivät myös Internetin peliyhteisöjä hyväkseen saadakseen vinkkejä siitä, miten peleissä pääsi etenemään tai mitkä pelit olisivat kiinnostavia pelattavia.

Joskus me pelataan sellatteita kohtia mitä mä en oo päässy niin pelataan kavereitten kanssa vuorotellen niin useimmiten sitten kaverin kans pääsee helpommin. (Poika 12 v., 165)

Pelaan mieluummin joko yksin tai kavereitten kans, ett kavereitten kanssa tietty on haus Kempaa kun on jotain muitakin ja joilta voi kysyä mitenkähän tää menee ja silleen. (Tyttö 11 v., 071)

Emmää siellä [eräällä Internetin pelipalstalla] mitenkään ihan keskustele, mutta yleensä vaan kyselen sieltä jotain. [...] Jotain että miten pääsee jostain pelikohdasta eteenpäin ja koska joku peli ilmestyy ja ett onko se hyvä ja mikä ois hyvä peli sellatteelle josta, vaikka tykkää jostain pelistä niin mikä olis hyvä peli sitten kun on sen pelannu läpi. Jotain sen aiheisia kysymyksiä. (Poika 12 v., 165)

Tyypillisesti lasten yhdessä pelaamat pelit olivat joko kaksinpeleinä toteutettuja kamppailupelejä tai alun perin yksin pelattaviksi tarkoitettuja pelejä. Hidastempoisempia pelejä kuten esimerkiksi Sim-sarjan pelejä saatettiin pelata yhdessä niin, että molemmat osallistuivat pelaamiseen vaikka vain toinen kerrallaan käytti ohjaimia. Tyypillisempää oli kuitenkin vuorotellen pelaaminen, jossa pelivuoro vaihtui joko pelin sopivassa kohdassa kuten seuraavalle tasolle päästäessä tai sitten pelaajan jotenkin epäonnistuessa, esimerkiksi tämän pelihahmon kuollessa.

No yleensä me tehdään silleen että toinen tota käyttää tota hiirtä ja tekee sielä ja sitten molemmat niin kun tai toinenkin saa silleen välillä ettei siinä mitään että toinen valittais tekeen sitä mutta silleen että sitten molemmat nyt sillein pelaa sitä että. (Tyttö 11 v., 194)

Yleensä siten että voidaan tehdä muutenkin, mutta yleensä sillain että vuorotellen aina pelataan vaikka jostain että kun kuolee niin sitten on toisen vuoro ja sillein. (Poika 12 v., 165)

Jos tekee jonkun haman ja sitte kuolee, ni sitte siitä. [...] Siinon niinkun erilaisia tehtäviä niin siinä voi niinkun yhen tehtävän tehdä itte ja sitten toinen tekee toisen tehtävän ja niin. (Tyttö 11 v., 071)



Aina kaikki pelikoneen ympärille kerääntyneet lapset eivät välttämättä osallistu peliin tasapuolisesti, vaan ainoastaan yksi pelaa ja muut katselevat pelaamista. Pelaamisen katselu tai siihen vierestä osallistuminen voidaan nähdä eräänä pelaamisen tapana. Jos esimerkiksi toinen lapsista katsoo peliä vierestä ratkoen sen tehtäviä ja antaen toimintaohjeita, joita toinen peliohjainta pitelevä lapsi pyrkii noudattamaan, ei voida oikeastaan sanoa, kumpi itse asiassa pelaa peliä. Kuvatun kaltaisessa tilanteessa molemmat osallistuvat pelaamiseen vaikkakin erilaisilla tavoilla. Vaikka lapset eivät yleensä erityisemmin pitäneet vuoron odottamisesta yhteisissä pelitilanteissa, joissakin tapauksissa he nimenomaan halusivat ainoastaan katsella toisen pelaamista tarttumatta itse lainkaan ohjaimiin. Monesti kysymys oli tällöin siitä, että pelattava peli oli lapselle itselleen liian vaikea ja toisen taitavamman pelaajan suorituksen katseleminen koettiin hauskeemmaksi kuin itse pelaaminen.

Se on ihan kivaa kattella kun tota siinä kun se [pikkuveli] osaa pelata kaikkee niin tota se on kiva kun se pääsee eteenpäin koko ajan ja sit tulee kaikenmaailman uusia paikkoja ja. (Tyttö 12 v., 050)

Se on enemmänki jos mun veli pelaa siälä netissä jotain räiskintäpeliä niin mä meen ennemminki kattoon sinne. Emmää sitä pelaa yleensä. Oon mä aika montaki kertaa koittanu pelata siä netissä, mutt se on niin paljon vaikeempaa kun siä netissä on just sillain että se on sillain että sielä on kaikki niinkun yhtä viisaita tai niin kun pelataan netissä niin sielä kaikki, siellä ei oo yhtään tyhmää tekoälypelaajaa, joka ei älyä mitään. Sielä on niin pistetään tasavertasia pelaajia sinne pelaan ja se on hirveen vaikeeta kun mä en oo niin hyvä sillain. (Poika 11 v., 220)

Joskus pelaamisen yhteydessä saattoi lasten välille tulla myös erimielisyyksiä ja riitoja esimerkiksi pelivuoroista tai lapset saattoivat hermostua toisen tyrkyttämiin neuvoihin muutenkin hankalassa ja siten myös turhauttavassa pelitilanteessa. Näissä tilanteissa saatettiin kaivata vanhempien sovitteluapua elleivät lapset itse kyenneet riitatilannetta ratkaisemaan. Joissakin perheissä tosin ainoa sovitteluapu, jonka lapset pelaamiseen liittyviin riitoihin vanhemmiltaan saivat, oli virran katkaisu pelikoneesta, kun riitaisia ääniä alkoi kantautua vanhempien korviin.

Pelien sosiaaliset merkitykset ulottuivat kuitenkin myös varsin naisten pelitilanteiden ulkopuolelle. Uusi peli tai vaikkapa pelien valtava määrä saattoi kaveripiirissä olla tekijä, jonka avulla sai seuraa ja ystäviä luokseen leikkimään.

Kun mullei oo kauheesti sillein leikkijuttuja, niin sitten me aina välillä sillain pelataan tietokonetta ja sitt me aina niinkun että mullapas on tietokone jossin yli sata peliä ja haluut sä tulla pelaan ja sitt ne on heti ett joo kun sull on niin monta peliä ja silleen. Sitte me pelataan joku puol tuntia ja sitte me tehdään jotain muuta. (Tyttö 11 v., 252)

Tietokone- ja konsolipelien suhteellisen korkea hinta vaikutti osaltaan myös siihen, että kun pelejä ostettiin perheisiin, piti lasten yleensä päästä keskinäiseen yhteisymmärrykseen siitä, minkä pelin he haluavat. Usein valinnoista jouduttiin myös neuvottelemaan vanhempien kanssa ja esittämään perusteluja sille, miksi juuri jokin tietty peli olisi hankkimisen arvoisen.

Kaiken kaikkiaan yhdessä pelaaminen oli lasten mielestä hauskaa ajanvietettä ja monissa tapauksissa houkuttelevampaa kuin yksin pelaaminen. Yhdessä pelaamisen mahdollistamat sosiaaliset tilanteet tarjoavat lapsille myös harjoitusta yhdessä neuvottelemiseen, sopimiseen, voittamiseen, häviämiseen ja ylipäätään sosiaaliseen kanssakäymiseen ikäistensä kanssa. Valitettavasti lapsilla ei kuitenkaan ollut käytössään kovin paljon kaksin- tai moninpeleiksi suunniteltuja pelejä, ja useimmat niistäkin olivat varsin yksipuolisesti kahden pelihahmon väliseen taisteluun keskittyviä. Voidaankin kysyä, missä ovat esimerkiksi erilaiset yhteistyöhön perustuvat pelit lasten pelivalikoimasta, sillä ainakin näiden havaintojen perusteella ne voisivat saavuttaa suosiota niin lasten keskuudessa kuin heidän vanhempiensakin piirissä.



## 5. Peleistä oppiminen

Viihteen ei ole välttämätöntä tyytyä tuottamaan vain tunteisiin vetoavia elämyksellisiä kokemuksia, vaan yleensä mielihyvää tuottaa myös uusiin asioihin perehtyminen, niiden hallitseminen ja oppiminen. Peliin kohdalla oppimisen ei tarvitse olla tietoinen tavoite tai motivaatio, mutta Crawfordin (1982, 17) mukaan se on kuitenkin aina läsnä. Samaan tapaan kuten eläinten pennutkin harjoittelevat leikkimällä tulevaisuutensa kannalta tärkeitä kykyjä, myös ihmisen leikkien ja pelien tarkoituksena on alun perin ollut harjoitella erilaisia arjen taitoja (Crawford 1982, 17; vrt. Rätty 1996, 24–30). Mukaansatempaavan pelikokemuksen syntymisen edellytyksenä onkin nimenomaan peliin liittyvän tavoitteen ja pelaajan omien taitojen välisen suhteen synnyttämä haaste (vrt. Csikszentmihalyi 1988, 30–31). Haastetta voidaan pitää yhtenä keskeisimmistä motivoivista tekijöistä digitaalisissa peleissä (esim. Malone 1984). Peliin on tarjottava riittävästi haastetta ja mahdollisuuksia pelaajalle tämän taitojen kehittyessä, mutta se ei saa vaikuttaa liian monimutkaiselta siinä vaiheessa, kun pelaaja vasta opettelee sen toimintaa. Jotta toiminta olisi haastavaa, sillä on tulella oltava tavoite, jonka lopputulos on epävarma (Malone 1984; vrt. Costikyan 2002). Peli voi määrittellä tavoitteen pelaajalle tai tarjota pelaajalle mahdollisuuksia luoda itse omia tavoitteitaan. Lisäksi pelaaja tarvitsee palautetta suorituksestaan eli siitä miten hyvin hän lähestyy tavoitetta. Tavoitetta kohti kamppaileminen tuottaa paitsi turhautumisen, myös onnistumisen kokemuksia. Yhä vaikeampien tai laajempien kokonaisuuksien hallinta tarjoaa nautinnon (*enjoyment*) tunnetta, joka on olennaisesti erilainen kokemus kuin pelkkä mielihyvän (*pleasure*) kokemus, joka ei edellytä aktiivista toimintaa (Järvinen, Heliö & Mäyrä 2002, 20–21). Esimerkiksi television passiivinen katselu voi tuottaa mielihyvää, mutta ei tämän jaottelun mukaan varsinaista nautintoa, ellei siihen liity jonkinasteista aktiivista ponnistelua. Digitaaliset pelit ovat parhaimmillaan erinomaisia nautinnollisesti virtaavien pelikokemusten (*game flow*) tuottamisessa: ne tarjoavat paitsi riittävästi haastetta, myös selkeitä tavoitteita ja välitöntä palautetta. Lisäksi pelaajan on mahdollista kehittyä niissä asteittain taitavammaksi ja taitavammaksi.

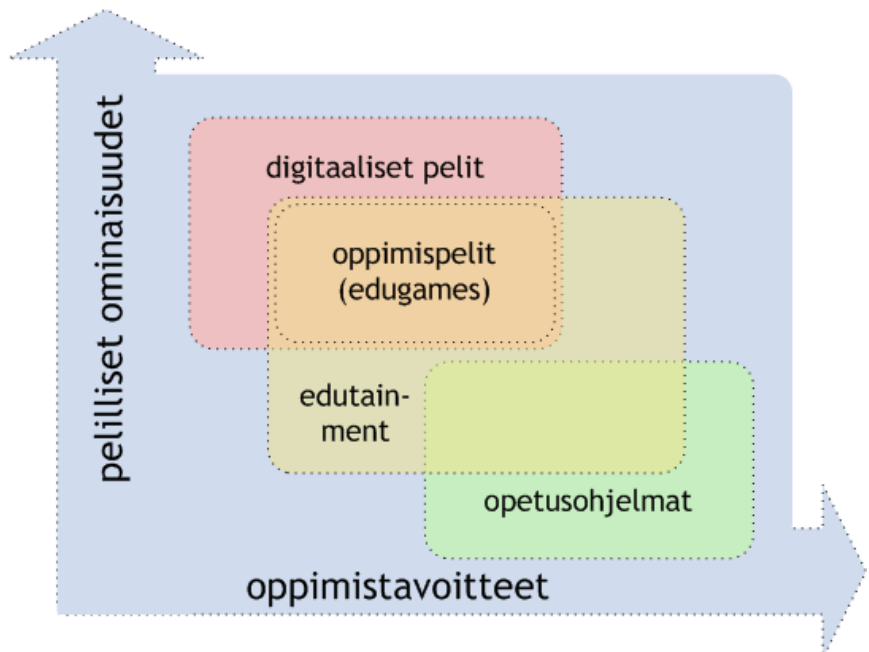
Digitaalisten pelien huomattava vetovoima ja suuri suosio nykypäivän lasten ja nuorten keskuudessa on nostanut esiin kysymyksen siitä, miten tätä vetovoimaa olisi mahdollista valjastaa erilaisiin hyödyllisiin pidettyihin tarkoituksiin kuten oppimisen tukemiseen. Lapset voivat olla valmiita huomattavankin suuriin ponnisteluihin edetäkseen ja menestyäkseen pelissä, ja kasvatta-

jat ja lasten vanhemmat puolestaan näkisivät mielellään vastaavanlaisia ponnisteluja myös koulutehtävien ja läksyjen parissa.

Kun määhän luin sitä [pelin ohjekirjaa] multa kesti tunti yhen sivun lukemiseen kun mun täytyy koko ajan katsoa sanakirjasta, että mitä toi tarkoittaa, mitä toi tarkoittaa ja niin edes päin. (Poika 11 v., 171)

Nykypäivän lasten ja nuorten vapaa-aika ja informaalinen oppiminen kytkeytyvät yhä enemmän digitaaliseen mediaan, kun taas koulu- ja maailmassa tapahtuva formaalinen oppiminen perustuu edelleen pääasiassa kynään ja paperiin. Hyvän oppimispelin (*edugame*) suunnittelu ei myöskään ole aivan yksinkertainen tehtävä, eikä minkä tahansa lapsille suunnatun opettavaisen tietokoneohjelman kohdalla voida puhua oppimispelistä. Haluamme lisäksi erottaa oppimispelit *edutainment*-käsitteestä, jolla tarkoitetaan interaktiivisen multimedian tuotteita, joissa viihteen keinoin pyritään esittämään opettavaista materiaalia (esim. Kangas 1999). Edutainmentissäkin voi olla kyseessä oppimispeli silloin, kun myös pelille asetetut kriteerit (ks. luku 1.2) täyttyvät riittävän hyvin. Kaikki opetuskäyttöön tarkoitettujen ohjelmistojen ei välttämättä täytä edutainmentin kriteerejä, vaan ovat lähinnä digitaaliseen ympäristöön siirrettyjä harjoitustehtäviä.

**Kuvio 8.** Oppimispelien sijoittuminen pelillisyyden ja oppimistavoitteiden kentälle.



Lapset oppivat kuitenkin todennäköisesti jotakin myös pelatessaan pelejä, joiden suunnittelussa mitään opetuksellisia päämääriä ei ole lainkaan otettu huomioon. Onkin mielenkiintoista selvittää, millaista oppimista ja oppimisen mahdollisuuksia digitaalisten pelien pelaamiseen liittyy. Kartoitimme näitä tekijöitä keskustelemalla haastatteluissa lasten kanssa siitä, mitä hyötyä peleistä on, voiko peleistä oppia ja jos niin mitä, mitä he itse kokevat oppi-

neensa sekä ovatko he pelanneet erityisesti oppimiseen tarkoitettuja pelejä esimerkiksi koulussa. Vanhempien kanssa oppimiseen liittyvät sisällöt nousivat keskustelussa esille erityisesti puhuttaessa siitä, millainen heidän mielestään on hyvä peli.

## 5.1. Voiko pelaamalla oppia?

Puhuttaessa digitaalisista peleistä ja oppimisesta nostetaan usein esiin silmä-käsi-koordinaation kehittyminen. Vaikuttaisi kuitenkin siltä, että pelaamisen oppimispotentiaalit ovat huomattavasti laajalaisempia. Pelaaminen ei kehitä vain yksittäisiä visuospatiaalisia kykyjä, vaan voidaan puhua jopa kokonaan uuden “kielen” tai “kulttuurin” omaksumisesta (ks. esim. Gee 2003, 13; Prensky 2001, 35–65). Voidaan hyvällä syyllä olettaa, että lapset, jotka eivät ole kokeneet aikaa ennen tietokoneita, Internetiä ja tietokone- ja konsolipelejä, vaan ovat kasvaneet suoraan digitaaliseen kulttuuriin, näkevät ja kokevat sen hyvin eri tavoin kuin vanhempansa.

Greenfieldin (1998) mukaan pelaamisella on yhteyttä kehittyneempään kuvallisen informaation lukemiseen, tehokkaampaan tarkkaavaisuuden jakamiseen useiden kohteiden kesken sekä taitoihin löytää sääntöjä ja kaavoja aktiivisen ja interaktiivisen yrittäjä-erehdys -prosessin ja hypoteesien testaamisen kautta (ks. myös Prensky 2001, 44–46). Sinällään nämä taidot eivät ole mitenkään uusia tai pelien erityisomaisuutta, mutta niiden korostuminen ja tietynlaiset yhdistelmät voivat osaltaan muovata pelien parissa kasvaneiden sukupolvien reagointi- ja ajattelutapoja tai ainakin suhtautumistapoja toisenlaisiksi kuin heidän vanhemmillaan. Samaa tapaan voidaan nähdä esimerkiksi lukutaidon tai television aikoinaan vaikuttaneen kehitykseen. (Mts. 43–44.) Keskeisintä saat- taakin olla se, miten digitaalisten pelien pelaaminen jo sinällään edellyttää tietynlaista pelaamisen tahdissa etenevää oppimisprosessia (ks. esim. Weinbren 2002). Pelaamisella on siten todennäköisesti vaikutuksia siihen, millaisia oppimisstrategioita lapset totuttavat soveltamaan sekä miten he suhtautuvat toimintaan muissa digitaalisissa ympäristöissä (Downes 1999).

Haastattelemamme lapset näkivät pelien olevan pääsääntöisesti pelkästään viihdettä, eivätkä kokeneet niiden pelaamisesta olevan oikeastaan mitään muuta hyötyä kuin hauska tekeminen ja ajankulu.

Koulun kaa pelattu jotai matikkapeliä niin siinä mää opin matikkaa ja sillain. Emmää tavallaan niistä räiskintäpeleistä sillain opi. Niiton vaan kiva pelata. (Poika 10 v., 231)

Ei siitä mitään hyötyä oo ainaka mun mun mielestä. Tai sillain. No, emmää tiedä, onhan niitä opetuspelejä mutta en mää niitä vapaa-ajalla pelaa ollenkaan, ett se kuuluu sitten kouluun. (Poika 11 v., 220)

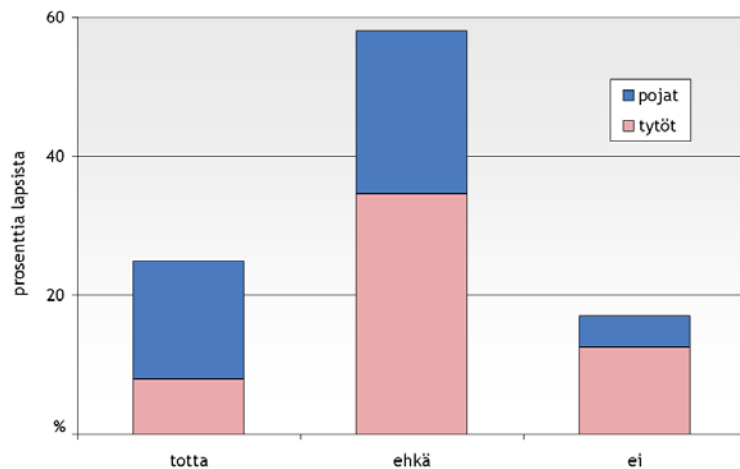
Ei mun mielestä siitä oo mitään hyötyä, se vaan on ihan kivaa. Tai silleen että jos on sillei ettei tiedä mitä tehdä niin onhan siitä nyt sellanen hyöty että voi sitten tehdä jotain. (Tyttö 11 v., 194)

Emmä oikein tiedä, ku pelaaminen on vähän niinku viihdettä, että ei siitä varmaan silleen kauheesti oo hyötyä, ainakaan mulle. (Tyttö 11 v., 252)

Koska lapset mielsivät hyödyn käsitteen liittyvän nimenomaan kouluoppimiseen ja mahdollisesti sitä tukemaan suunniteltuihin opetuspeleihin, he eivät olleet paljoakaan pohtineet sitä, mitä sisältöjä heidän vapaa-ajallaan pelaamat digitaaliset pelit saattaisivat heille opettaa. Toisaalta lapsen voi olla mahdotontakin havaita sitä, millä tavalla digitaalisen pelikulttuurin parissa kasvaminen vaikuttaa esimerkiksi hänen suhtautumiseensa kuvalliseen ja tekstuaaliseen tiedon esittämisen tapaan, koska mitään vertailukohdtaa hänellä ei oikeastaan ole.

Kyselyaineiston valossa pelien oppimispotentiaali näyttikin olevan lasten kohdalla kysymys, jonka suhteen he olivat melko epävarmoja: 25 % lapsista oli sitä mieltä, että peleistä oppii ja 17 % sitä mieltä, että ei. Loput 58 % eivät osanneet valita kantaansa asiassa.

**Kuvio 9.** Lasten vastaukset väittämään ”peleistä oppii asioita”.



Vanhempien näkemyksen asiasta jakaantuivat melko tasaisesti eri vaihtoehtojen kesken: 36 % kallistui siihen, että peleistä oppii, 31 % oli vastakkaista mieltä ja 33 % oli epävarmoja. Vanhemmista 47 % uskoi pelaamisen opettavan lapsille etenkin tärkeitä tietoteknisiä taitoja, 36 % sen rikastuttavan lapsen mielikuvitusta. Vanhemmista 38 % katsoi kuitenkin pelaamisen olevan haitallista ajanvietettä lapselle.

Vanhempien on kenties vaikea hyväksyä lasten innokkuutta uppoutua pelien maailmaan tai ehkä työetiikkamme on luonut kuvan yhteiskunnasta, jossa hyveitä ovat ainoastaan työ ja oppiminen. Pelaamiseen usein liittyvä nopeatempoisuus sai kritiikkiä vanhem-



milta: pelaamisesta noussut jännitys ja innostus herättivät vanhemmissa huolta ja ärtymystä, kun lapsi vaikutti levottomalta ja tämä levottomuus tuntui jatkuvan pitkään vielä pelaamisen loputtuakin. Varsinkin kilpailulliset monipelit ja toiminnalliset autolu- sekä taistelupelit koettiin intensiteettinsä vuoksi monissa perheissä rasittaviksi. Osaltaan tästäkin syystä rauhallisempaan puuhasteluun keskittyneet pelit, kuten opetuspelit, olivat vanhemmista houkuttelevampia. Toisaalta koko maailmankuvamme vaikuttaa melko pitkälti painottuvan hyötyajatteluun ja tehokkuuden ideaaliin, jolloin jo 10–12-vuotiaan lapsen vapaa-ajan tulisi olla enimmäkseen hyödyllistä: koulun, harrastusten, liikunnan ja virikkeellisen ajankäytön täyttämää. Turhanpäiväisenä pidetty viihde kuten television katselu ja digitaalisten pelien pelaaminen koetaan lähinnä ajan tuhlaamiseksi. Osittain kyse voi olla myös vanhempien halusta antaa itsestään tietynlaista kuvaa tutkimuksen tekijöille. Esimerkiksi haastateltaessa ihmisiä television katselusta korostuvat ajankohtais- ja dokumenttiohjelmat, vaikka katsojatilastoissa ne eivät yleensä yllä kärkipäähän viihdeohjelmien taapaan (esim. Ermi & Sotamaa 2003).

Ja sitten on just näitä opettavaisia niinku yhteenlaskuja ja jotain kirjainjuttuja ja semmosia. Mun mielestä ton ikäisillä pitäis olla just semmosia eikä mitään muita. (Äiti, 107)

Vaikka digitaaliset pelit herättävät vanhempien mielissä helposti monenlaista huolta ja uhkakuvia, juuri potentiaali oppimisen ja hyödyllisten taitojen kehittämisen tukemisessa nosti niiden arvostusta. Useat vanhemmat mainitsivat uskovansa, että pelien veto-voiman avulla niillä voitaisiin opettaa lapsille myös esimerkiksi etiikkaa, moraalialia, arvoja ja filosofiaa, mutta esimerkkejä tällaisista peleistä he eivät juurikaan osanneet nimetä. Esiin nostettiin ainoastaan nuorille lukijoille suunnatusta filosofisesta kirjasta *Sofian maailma* tehty pelisovellus. Muita vanhempien mielestä lapsille hyödyllisiä pelejä olivat simulaatiot ja strategiapelit. Tunnetuimpina esimerkkeinä simulaatioista mainittiin *Sim City*, *The Sims* sekä koko *Sim*-sarja ylipäätään. Strategiapeli puolella tunnetuimpia ja arvostetuimpia olivat puolestaan *Civilisation*, *Age of Empires* ja *Age of Mythology* -pelit, joista jälkimmäiset kaksi tosin saivat hiukan kritiikkiä pelien sodankäyntiin painottuneen teeman vuoksi. Simulaatio- ja strategiapeli puolella vahvuutena pidettiin valinnan mahdollisuuksien runsautta, itsenäistä kokeilemistä ja kokeilujen ja kokemusten kautta oppimista. Hyvänä pidettiin myös mahdollisuutta nähdä omien tekojensa konkreettisia seurauksia ja hahmottaa merkityssuhteita.

No hyvä peli on ehkä vaikka just semmoinen missä ensin vaikka nähdään, että semmoinen strategiapeli justinsa, että ensin nähdään vaivaa sen homman eteen ettei lähdetäkään heti pelaamaan vaan luodaan ne hahmot ja tehdään siitä vähän omempi siitä pelistä, luodaan ne ominaisuudet niille ja aseet tai mitä ne nyt käyttäkään, niin ehkä tämmöiset jotain opettaa, että jotain täytyy tehdä. (Äiti, 165)

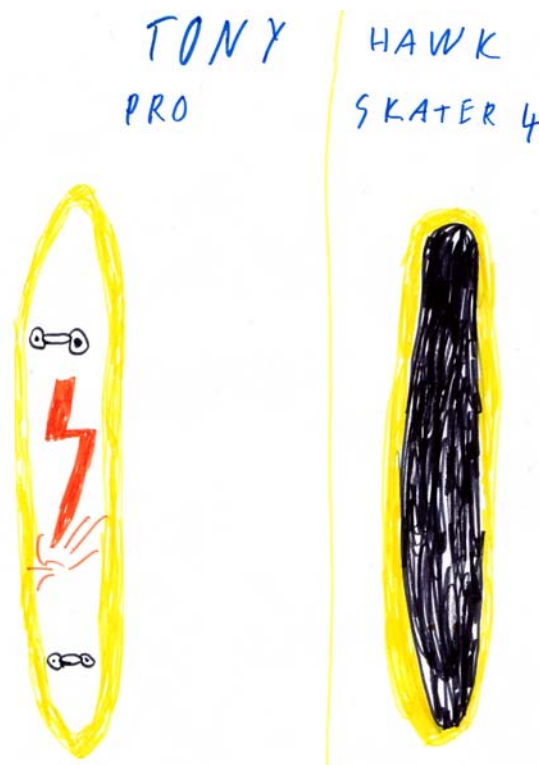
Pelejä saatettiin käyttää myös koulutusvälineenä perheen sisäisten arvojen ja käytäntöjen oppimisessa. Esimerkiksi jos lasten liikunnan puute huolestutti vanhempia, liikuntaa saatettiin käyttää peliajan säätelyyn: lapset ansaitsivat peliaikansa liikkumalla.

## 5.2. Englantia ja pieniä sutkautuksia

Keskeisin asia, jonka peleistä haastateltujen lasten mukaan voi oppia, on englannin kieli. Useimmat lasten suosikkipelit ovat englanninkielisiä ja sanat tarttuvat mieleen usein kuin huomaamatta kiinnostavan pelisisällön parissa askaroidessa. Useimmiten käännösavuksi pyydettiin jompaakumpaa vanhempaa tai vanhempia sisarusia. Mutta myös itse oltiin valmiita näkemään vaivaa, jotta saataisiin selvää englanninkielisistä teksteistä, mikäli ne koettiin merkityksellisiksi pelin pelaamisen kannalta.

Ne sanat jää päähän ja sitten kun kysyy että mitä tarkoittaa vaikka tea, tee, sitten kysyy että. (Tyttö 10 v., 037)

Jos on iskä paikalla ni kysyn siltä, joka tosin on aika harvinaista, ja tai sitte otan sanakirjan. Meiän iskä reissaa ihan hirveesti. (Poika 11 v., 171)



Jotkut lapsista kertoivat oppineensa peleistä myös muita asioita, lähinnä erilaista yleistietoutta kuten NHL-joukkueiden pelaajia ja historiallisia faktoja.

Kyllä mä oon oppinu ainakin siitä *NHL*:stä niitä kaikkia joukkueiden tota mitä pelaajia jossain joukkueessa on ja niin. Mutt sehän on 2002 ja nyt on vuosi 2003 niin se on vähän vanhentunu se peli. (Poika 11 v., 074)

Ei mullo kauheen sellasia pelejä mistä ois yhtään hyötyä, mutt siä netissä on kyllä siis se *Tylypahka*, mä oon saanu siitä jotain tietoja mitä mä en oo tienny ennen. (Tyttö 12 v., 050)

Siinä oppii aika paljon englantia ja joissain asioissa niin, usein peleissä, aika monissa peleissä niin on ihan väliin laitettu jotain, jotain sellatteita, ihan johonkin historiaan, sellatteita pieniä sutkautuksia. Että niistäkin oppii jotain pientä, pientä yleistietoo. [...] Jonkun, mä en oikein muista, mutt se oli joku semmonen historiaan liittyvä kysymys niin meill oli kokeissa se niin mä muistin sen ihan muutenkin mutt mä muistin sen enimmäkseen siitä pelistä. Et sit mä tiesin vastauksen siihen. (Poika 12 v., 165)

Lapset kertoivat oppineensa peleistä myös monia muunlaisia asioita, mutta eivät pitäneet niitä varsinaisena hyötynä, koska eivät nähneet opituille asioille olevan mitään käyttöä omassa elämässään.

Niistä jotka on niinkun tietopelejä niin niistä oppii mutt emmää usko että mitään *Final Fantasysta* tai jotain oppii mitään sillain kunnolla. Oppii kyllä ampumaan suoraan! Mutt ei siitä varmaan oo mitään hyötyä. (Tyttö 11 v., 071)

Siis mutta kuitenkin pitemmän päälle peleistä niin niistä on pelkkää hupia. Ainakin mulle. Mutt ei niistä mitään hyötyä oo. Mihin mä tarvin jotain tietoo että millain tapetaan joku vartija nopeesti tai jotain? (Poika 11 v., 220)

Peleistä oppiminen kytkeytyi pitkälti vanhemman, muun aikuisen tai isomman sisaruksen saatavilla tai läsnäoloon pelitilanteissa. Pelaamista seuraava isovelji saattoi kartuttaa nuorempien historian tuntemusta ja kotona olevaa äitiä tai isää kaivattiin vähintään auttamaan kieliongelmiensa kanssa.

Aina kun tulee joku uus homma niin mä meen aina kysyyn äidiltä että mitä se tarkoittaa jos en mä tiedä mitä se tarkoittaa. (Poika 11 v., 074)

No siitä ainakin oppii asioita ja sanoja, kun se on englantii puhuu niin. *Age of Empiresistakin* mä oon oppinu aikalailla, oppinu näitä englanninkielisii sanoja. Muutenki historiaa, kun Timo [isovelji] on selittäny niistä kaikkee. (Poika 11 v., 086)

Usein pelaamisen ajatellaan kehittävän lasten tietoteknisiä taitoja, ja jotkut lapset kertoivatkin pelien myötä kiinnostuneensa tietokoneesta ja pitivät itseään keskimääräistä taitavampina tietokoneen käyttäjinä.

Ongelmatilanteissa lapsille on tyypillistä tukeutua vanhemman apuun. Vanhemman, joka itse ei pelaa, näkökulmasta tilanne voi olla jossain määrin vaikea: lapsi saattaa tulla pyytämään apua asiassa, josta vanhempi itse tietää vielä vähemmän. Koska harvat

vanhemmat itse pelasivat, ei heillä yleensä ollut omakohtaista kokemusta pelaamisesta. Oppimisteemaa ajatellen on ehkä mielenkiintoista se, miten vanhemmat pääsääntöisesti kokivat, että pelaamisen oppimiseen ja opetteluun menisi heiltä liian kauan aikaa. Pääsääntöisesti lapset kuitenkin pyysivät vanhempiaan apuun kieleen liittyvien ongelmien kanssa kun taas pelin vaikeita kohtia ratkottiin itse ja kavereiden kanssa. Siinä mielessä lasten näkökulmasta oli selvää, että vanhemmat eivät ole osa pelisukupolvea eivätkä ymmärrä sen konventioita, joten sen tyyppisissä kysymyksissä avun pyytäminen heiltä ei välttämättä ole hyödyllistä. Lapset puolestaan ovat pelien kautta oppineet ainakin peleihin liittyvää medialukutaitoa; pelilukutaitoa. Tietoteknisten taitojen oppimisen rinnalla ei pitäisikään väheksyä pelaamisen lapsille opettamien pelitaitojen merkitystä. Pelin perusideoiden ymmärtäminen voi myös osaltaan auttaa esimerkiksi englanninkielisten sanojen omaksumista, kun peli tarjoaa sanoille kontekstin ja vihjeitä niiden merkityksestä. Monissa tapauksissa avainsanat myös toistuvat usein.

Kyllä aika monista peleistä on siinä mielessä hyötyä että niistä oppii englantia aika hyvin, koska sitten siinä kun tietää tavallaan mitä siinä pelissä tapahtuu niin sitten ne voi niinkun arvatakin ne englannin sanat siitä että. (Poika 12 v., 165)

James Paul Geen (2003) mukaan videopelien vetovoima nojaa tapaan, jolla oppiminen ja identiteetti niissä sekoittuvat. Kun pelaaja heijastaa omia toiveitaan, arvojaan ja pelkojaan pelihahmoon, luovat pelaaja ja pelisuunnittelija yhdessä pelaajan reaali-identiteettien ja pelihahmon väliseen yhtymäkohtaan projektiivisen identiteetin, joka puolestaan tarjoaa pelaajalle mahdollisuuksia käsitellä omia toiveitaan, arvojaan ja pelkojaan (mts. 199–200). Haastatteluissamme nousi esiin ainakin yksi tapaus, joka antaisi viitteitä tämän tyyppisistä prosesseista ja niihin liittyvästä oppimisesta:

Et jos se on joku skeittipeli ni siit on hyötyä ett mää opin niitä temppuja sitten, ett jos se on joku jännityspeli ni mää oon voittanu jo pimeänpelkoniki niitten pelien avulla että. [...] Ku me tuhottiin se monsteri ni se oli siä tosi pimees huoneessa niin se jotenki autto mua. Kun niit on niin paljon niitä monstereita niis pimeis huoneissa. Sit ku me oltiin menty se läpi niin se mun pimeänpelko oli ohi menny. (Poika 10 v., 231)

Tämä esimerkki antaisi viitteitä myös pelien mahdollisesta terapeuttisesta potentiaalista, mutta aineistomme oli liian suppea, että aihepiiristä voisi tehdä pidemmälle meneviä johtopäätöksiä. Digitaalisen pelejä voimakkaammin etenkin liveroolipeleillä on ilmeisiä yhteyksiä psykodraaman kaltaisiin terapiamuotoihin, ja lisäksi digitaalisten pelien käytöstä vammaisten lasten kuntoutuksessa on tehty kotimainen väitöskirja (Räty 1999).

### 5.3. Sorminäppäryyttä ja sosiaalisia taitoja

Millaisia asioita vanhemmat sitten kokivat lasten peleistä oppivan ja millaisista peleistä näitä taitoja voidaan oppia? Vanhemmat näkivät peleissä melko runsaasti oppimismahdollisuuksia. Yleisesti ottaen he kokivat, että peleistä voidaan oppia paitsi koulumaisia taitoja ja oppimissisältöjä, myös yleisemmän tason ajattelua ja päättelytaitoja sekä sosiaalisia taitoja. Koulumainen oppiminen piti sisällään perinteisiin koulun oppiaineisiin liittyviä taitoja kuten kieliä, matematiikkaa, historiaa ja maantietoa. Paitsi että pelaaminen saattoi suoraan opettaa lapsille näitä taitoja, sen nähtiin myös ylipäätään kannustavan heitä ongelmanratkaisuun ja opiskelamiseen ylipäätään. Keskeisimmin tämän tuli näkyviin kielten, erityisesti englannin kielen taitojen kehittämisessä niin sanaston kuin ääntämisenkin osalta.

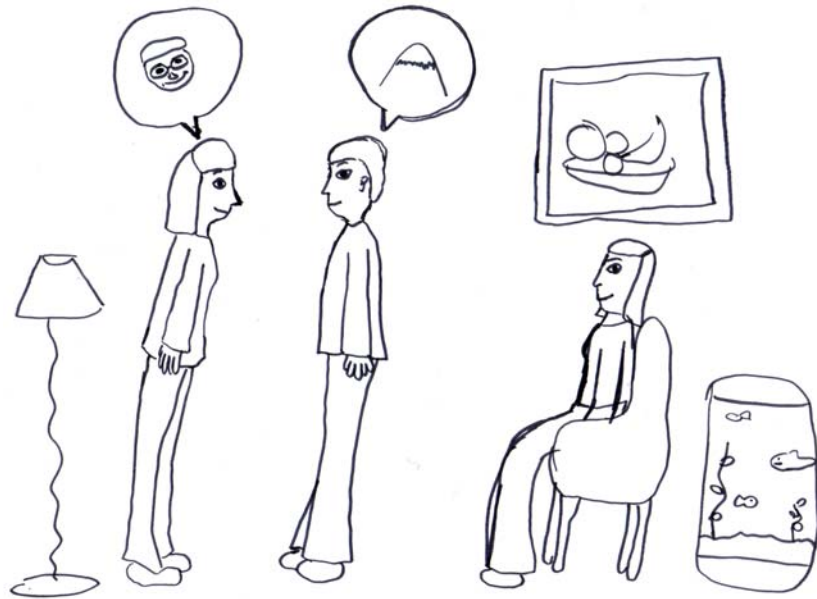
Niin ja kyllä se ainakin Nikolla oli, ihan se sanoi sen syyksikin kun kolmannella se enkku alkoi, ett se on kivaa kun sitt hän voi ymmärtää ja tota [peliä]. (Äiti, 231)

Mä uskon, että jotain järjestelykykyä ja että esimerkiksi kun tää poika rakensi justinsa näitä eri maita niin kyllä sen täytyi ettiä Tanskan hallitsija ja Ruotsin ja erimaiden lippujen värejä ja asukaslukuja ja tämmöisiä. Kun se halusi niistä vähän niin kun oikeita niistä maista niin sehän joutui vähän onneksi hakemaan tietoa ja näkeen vaivaa. (Äiti, 165)

Kieltä. Englantia ihan huimasti. Ja ääntäminen, että se on ihan valtavaa, ja sitten toi Pokemon-pelikin on englanniksi, että lukee, että se on ollut ihan hurjaa. Että en usko että englanninkieli olis noin vahvoilla kuin mitä esikoisella, Samilla, on ton *NHL*-pelinkin myötä tullut. Että sielläkin on ne kuulutukset, on peliselostus ja intonaatio ihan ääntämistä myöten, että kaikki matkitaan sieltä, että se on kyllä todella hyvä asia. (Äiti, 074)

Muita hyödyllisiä taitoja, joita peleistä voitiin oppia koulumaiseen oppimiseen liittyvien taitojen ohella, olivat vanhempien mielestä toisaalta erilaiset loogisen ajattelun ja päättelyn taidot sekä toisaalta tietotekniset valmiudet ja tiedonhaun taidot. Toisinaan pelin myötä saattoi herätä myös kiinnostus esimerkiksi rullalautailuharrastuksen aloittamiseen. Vanhempien esimerkeissä toistuivat usein myös silmä-käsi -koordinaation, sorminäppäryyden, tilan hahmottamisen ja keskittymiskyvyn kehittyminen pelien avulla.

No ei ne oo pelejä nää tekstikäsittelyohjelmat, mutt ett, ja piirustuspelit ja tälläset, ett se tietokone on ehkä niin tuttu ett sitä voi sen pelin kautta tajuta ett sitä tietokonetta voi käyttää johonkin muuhunkin kuin pelaamiseen. (Äiti, 231)



Kyllä siinä varmaan sellaista sitä peliteknikkaa oppii ja semmosia strategioita. Ehkä siinä jonkinlaista, kai siinä varmaan jonkinlaista loogista ajattelukykyäkin ja semmosta on, ett semmoiset sujuukin ja semmoinen tietty tuleekin. Ett onhan semmoista vertailua paljon lapsilla keskenään, ett kuinka nopeasti on päässyt mihinkin ja tulee semmoista pätemisen juttuakin missä, välillä musta tuntuu että kyllä noi ihan hyvin pärjää, mutta se on varmaan harjoittelun tulosta. (Äiti, 220)

Vanhemmat näkivät pelien toimivan myös välineenä sosiaalisten taitojen ja valmiuksien oppimisessa. Yhdessä pelaaminen, tekeminen ja jakaminen opettivat muun muassa niin voittamisen kuin häviämisenkin käsittelyä ja ajan hallintaa, kun lapset sopivat keskenään pelivuoroista ja huolehtivat näiden sopimusten pitämisestä esimerkiksi peliajan säätelemisen suhteen. Lapset myös opettivat toisiaan pelaamaan ja kartuttivat sosiaalista pääomaansa pelaamisen kautta omanikäisten tovereiden keskuudessa. Pelit olivatkin usein olennainen väline solmittaessa uusia ystävyys- ja tuttavuusuhteita.

Ett se on niinku kanssa semmoinen asia missä voi päteä. Ett siitä puhutaan ja ett miten on päässyt ja mihin ja kuinka. Ja kyllähän siinä sellaista sosiaalisuutta, että se on yksi asia mikä sosiaalisia vuorovaikutussuhteita kanssa, että se on sisältöä niihin ja siinä täytyy ollakin toistenkin kanssa tekemisissä ja puhua miten on niissä mennyt ja sillä tavalla, jonkinlaista yhteistoimintaa. Ett sehän on ihan erilainen juttu mitä aikaisemmin on ollut, ett jonkinlaista semmoista ryhmätyötä että pelaamisvuoroja pitää jakaa ja ja arvostaakin toisia ja silleen. Ja voi olla että joku nuorempikin, se pelaamisen määrä voi vaikuttaa niihin taitoihin, ett vaikka nuorempikin on, niin se voi niinku päteä tai opettaa vanhempaa, ett onhan siinä sellaista tiettyä, se voi niinku tasarvoistaa sitäkin ett vaikka on eri-ikäisiä lapsia ett kuinka osataan, kuka osaa mitään peliä ja kuinka, miten se pääs siihen ja tähän. Ja kyll se musta se neuvonta ett se on aika mukavaa ett vaikk on isompikin, niin ei siinä oo semmoista usein kuitenkaan semmoista henkeä ett “et sä tajua yhtään mitään”. Kyllä aika auliisti neuvotaan ja sillai näin pääsee. Et se on niinku eri väline missä tulee tommosta. (Äiti, 220)

Joo, esimerkiksi itsehillintää että malttaa sitten lopettaa. Se ois ihan hyvä ja sen ymmärtämistä, että malttaa lopettaa silloin kun pitää lopettaa ja että pystyy lopettamaan silloin kun pitää lopettaa että ei suutu eikä hermostu siitä. Että sen noi meidän pojat osaa että ne ei sitten suutu eikä hermostu siitä että jos aika on loppu ja jos mä olen niistä vahtimassa. (Äiti, 074)

Niin no siis kyllähän varmaan pelejä on iänkaiken pelattu sen takia että niistä opitaan ihan elämistä varten. Että se on niinku semmoista jonkinlaista tämmöstä harjottelua ihan todellisuuteen. Mun mielestä ihan noi lautapelitkin on sitä että oppii vaan käsittelee sen että selviää jotain tai että selviää, ja mitäs sitten jos aina selviää ihan hemmetin hyvin, niin ettei silti nouse päähän mikään ja muuta että. (Äiti, 170)

## 5.4. Mitä värejä on ampiaisessa?

Downesin (1999) mukaan on selvää, että oltiinpa mitä mieltä tahansa siitä, muuttaako pelaaminen lasten mentaalisia prosesseja, maailmankuvaa ja identiteettiä, niin joka tapauksessa se muuttaa heidän oppimistyyliaan enemmän aktiivisen kokeilemisen sekä yrityksen ja erehdyksen menetelmää hyödyntäväksi. Myös Prenskyn (2001, 35–65) mukaan nykylapset ovat digitaalisen median parissa kasvaessaan omaksuneet erilaisen tavan oppia, leikkiä ja kommunikoida kuin vanhempansa, mistä syystä perinteiset opetusmenetelmät pitkästyttävät heitä. Pelaaminen Prenskyn mukaan puolestaan tarjoaa sellaisia tapoja oppia, joihin lapset ovat jo pienestä pitäen pelien parissa tottuneet, mikä tulisi opetusmenetelmiä kehiteltäessä ottaa huomioon.

Olimme kiinnostuneita selvittämään, minkä verran pelejä käytettiin tarkoitushakuisesti oppimisen tukemiseen ja olivatko lapset esimerkiksi koulussa opiskelleet pelaamalla. Haastattelujemme perusteella pelien käyttö opetuksessa ei ainakaan vielä ole kovin yleistä: lasten kouluissa oli kyllä yleensä tietokoneita ja niillä saatettiin pelatakin, mutta varsinaisten opiskeluun tarkoitettujen pelien käyttö oli vähäistä. Pelaaminen toimi lähinnä palkkiona loppuunsaoritettujen tehtävien jälkeen tai sitten koulun koneilla ei ollut käytettävissä mitään peliä, jonka lapset olisivat kokeneet vetovoimaiseksi.

Kun meidän luokassa on tota niinkun tietokone, niin siinon vaan joku pasianssi ja *Miinaharava* ja noita tavallisia pelejä. Niin sitten niitä ei kauheesti pelata kun ne ei oo kauheen hyviä sillein. (Tyttö 11 v., 252)

Siellä on aina jos joku on tietokoneella täytyy kirjoittaa joku niin siellä saa aina mennä tänne nettiin pelaan jotain ja tai muuten sinne surffaileen nettiin kun on tehnyt jonkun kirjoitushomman niin siellä saa aina välillä pelata. (Poika 11 v., 086)

Joskus kun me harvoin mennään tietokoneluokkaan niin siltä me yleensä käydään jossain tietyllä nettisivulla ja siinä se sitten onkin. (Tyttö 11 v., 194)

Lapset kritisoivat voimakkaasti opetuspelien sisältöä ja toteutusta. Periaatteessa he olivat kiinnostuneita peleistä oppimisen välineinä, mutta toteutukset, joihin he olivat kouluympäristössä törmänneet, olivat ilmeisesti useimmiten luokiteltavissa pikemminkin opetusohjelmiksi kuin oppimispeleiksi.

Ne [opetuspelit] on huonoja. Klikkaa tuota nappia niin skeittaa eteenpäin. (Poika 11 v., 056)

Sitten siinä Jalokivien tai siitä, *Jalokivien mestarit* tai mikä lie, siinä pitää kun on joku kysymys, onko kissa substantiivi tai joku tommonen, ne on liian helppoja. (Tyttö 10 v., 037) Niijjust, mitä värejä on ampiaisessa! (Poika 11 v., 056)

Niissä opetellaan niitä asioita ja niissä ei oo nimenomaan se toteutus niin hyvä. Jos siinäkin aina ois semmonen idea että sää meet jollain jätkällä ja räiskit vaan jotain toisia ja sitten aina ku sää tapat yhden jätkän niin sää opit uuden sanan. Niissä on vaan sillain että ku sää painat jotain nappulaa, sieltä kuuluu joku ääni joka ääntää niinku jonku sanan ja sitten niitä pitää sanoo ja tai kirjottaa miten se kirjetetaan se sana. Ei niissoo mitään hauskaa. [...] Että en mää niitä vapaa-ajalla pelais missään nimessä. (Poika 11 v., 220)

Ylipäätään pelien vieminen koulukontekstiin saattaa muuttaa niiden luonnetta lasten mielissä: opiskelu on opiskelua, vaikka se toteutuisikin digitaalisessa ympäristössä.

Niissähän on se sama opetusmäärä melkein tai siinä mutt siinä ei tarvi ohjata niin paljon sen opettajan tai sillain. (Poika 11 v., 220)

Emmää niistä [opetuspeleistä] hirveesti, se on ihan normaalia koulua, onhan se hauskaa mennä tietokonetunnille mutta ei se oikeestaan oo, ei se mitenkään oo niinkun ei se musta oo, kouluahan sekin on. Se on aika tyhmää ja tylsää sillain. Riippuu aiheesta. Tai sillain jos se on jotain matikkapelejä niin ei kiinnosta ollenkaan mutta joskus jos mennään koulun kanssa nettiin niin se on heti paljon hausempaa. (Poika 11 v., 220)

Tietysti voidaan myös kysyä, onko oppimisen sitten edes oltava hauskaa. Uusien asioiden oppiminen edellyttää ponnistelua, joten siinä mielessä oppimisen ei voida pelienkään avulla odottaa sujuvan vaivattomasti, ja on varmasti asioita, joiden kohdalla jonkin muu opetusmenetelmä on pelaamista hyödyllisempi. Hyvän oppimiskokemuksen voidaan kuitenkin katsoa aina olevan “edutainmentia” siinä mielessä, että kun tehtävä motivoi ja haastaa, tuottaa uusien asioiden oppiminen mielihyvää ja hallinnantunnetta. Pelien keskeinen vahvuus opetusmenetelmänä onkin todennäköisesti niiden myönteisessä vaikutuksessa oppimismotivaatioon: peli voi saada lapsen huomion ja mielenkiinnon kohdistumaan uuteen aiheeseen, innostaa perehtymään asioihin ja oppimaan lisää. Kyselyyn vastanneista lapsista neljä prosenttia, pääasiassa tyttöjä, mainitsi suosikkipeleinään myös edutainmentiksi luokiteltavissa olevia ohjelmia kuten *Alkupolku*, *Mahtava matikkaraketti* sekä erilaisia kielten opetusohjelmia.



Eniten mää on oppinu siitä *Gaudi*-pelistä, niinkun kaikista Gaudin teoksista siinä ja mää on nähny Barcelonaa siitä ihan oikeesti ja nähny erilaisia paikkoja niin siitä on oppinu. Siinon aina tietoja niinkun siinä Life and Workissa, siitä voi lukee ja kaikkeen niin mää on oppinu siitä Gaudista aika paljon. Meillon sellanen yks kirjakin, *Gaudi*, niin mää on lukenu senkin vaikka se on englanniks. Ja sitte *Sofian maailmasta* kaikenlaisia filosofisia juttuja. (Tyttö 11 v., 071)

Vanhempien kokemukset opetuspeleistä olivat ristiriitaisia. Periaatteessa vanhemmat kokivat oppimispelit hyväksi ja kehittäviksi, ainakin idean tasolla, mutta monesti kokemukset olivat olleet kuitenkin negatiivissävytteisiä. Opetuspelien ulkoasu, äänimaailma ja peleihin käytetyn tuotantoresurssien määrä oli niin paljon viihdepelejä pienempi, että ne hävisivät auttamattomasti kilvan lasten mielenkiinnosta. Myös osa vanhemmista totesi itsekin kokeneensa opetuspelit huonoiksi tai vieraisiksi.

Kieltenopetuksessa mä luulin että ne olisi aika hyvä väline ja varsinkin sellaisilla lapsilla joilla ei ole kovin hyvä kielipää ja jotka eivät ole kovin innokkaita tekemään jotakin, niin silloinhan tää olisi semmoinen uusi media, että ostaa jonkun semmoisen kivan seikkailurompun ja, kielirompun ja jossa sä niinkun opit tai ainakin väitetään että opit jonkun kivan jutun ja seikkailun kautta niin sitä niin kun tavallaan huomaamattasi. (Äiti, 071)

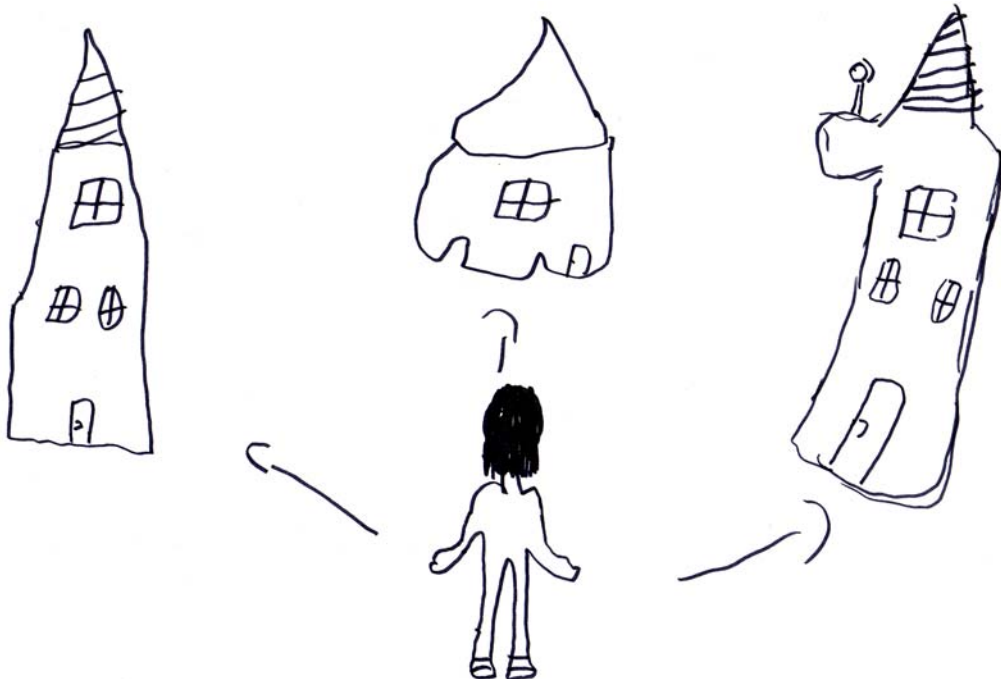
No meillä oli sitten kirjaston kautta lainassa jotain tällaisia matemaattisia tehtäviä ja ne oli aivan liian helppoja, kun täytyy olla isompia asioita. Ja sitt just kielipelejä oli siinä vaiheessa, että meillä on pojat lukeneet pitkää saksaa ja toinen on aloittanut sen englannin ja ruotsi kun alkoi tällä isoimmalla, mutta he ei kokeneet niitä mielekkäiksi. Ett se ei sitten ollut heistä kivaa. [...] Ehkä siinä ois tarvinnut olla jotenkin joku juoni mukana eikä vaan yksinkertaisia harjoituksia ruudusta toiseen, ett se ei ollut enää peli sillä lailla. Että oli ainoastaan vaan se cd, jota sitten hiirtä klikkaamalla edettiin tasosta toiseen. Että se ei ehkä antanut sitä potkua siihen, että ehkä kyllä musta enempi oppii jonkun tällaisen tavallaan tällaisen ihmisen historiasta vaikka olevan pelin kautta. (Äiti, 086)

Kuten muidenkin pelien, myös oppimispelien korkea hinta sai moitteita vanhemmilta. Pelien ja koneiden korkeat hinnat sekä tietokoneiden jatkuva päivittämistarve mainittiin myös syiksi, joiden takia peleihin ei haluttu käyttää perheessä enempää aikaa tai rahaa. Pelikonsolit olivat hintansa puolesta halvempia ja helpompia, mutta pelien hinnat vastaavasti pc-pelejä kalliimpia ja pelitarjonta varsinkin nuorimmille lapsille kapeampaa. Parhaiten vanhempien tarpeisiin ja haluihin tuntuisikin vastaavan perinteinen pc-tietokone, koska sille tehdyt ohjelmat tukivat eniten vanhempien tavoitteita tuoda lapsia oppimisen ja hyötysisältöjen pariin. Lisäksi monia vanhempien mielestä suotuisia lajityyppejä, kuten simulaatioita, rakentelu-, strategia- ja oppimispelipelejä, on tarjolla nimenomaan tietokoneille. Kuitenkin useissa perheissä perheen ainoa tai keskeisin pelilaitte oli pelikonsoli, vieläpä useimmiten PlayStation2-konsoli, jonka pelitarjonta on pääosin nuorisolle ja aikuisille kuin lapsille suunnattua. Vanhemmat kokivat, että periaatteessa heillä oli riittävästi tietoa peleistä ja pelaamisesta perheen

tarpeisiin nähden. Tästä huolimatta haastatteluissa havaittiin, että useilta vanhemmilta puuttui tietoa niin peleistä, niiden saatavuudesta, ikärajoista kuin pelilaitteistakin. Useimmissa perheissä vanhemmat kuitenkin tekivät hankintapäätökset pelejä ja laitteita koskien. Koska vanhemmilla ei ollut riittävästi tietoa esimerkiksi siitä, millaisia vaihtoehtoja on olemassa, he eivät kyenneet löytämään pelejä, joissa olisi heidän toivomaansa opettavaista sisältöä. Lapset eivät myöskään välttämättä itse näitä pelejä tunne tai pyydä, mutta saattaisivat kuitenkin innostua niiden pelaamisesta, jos niitä olisi tarjolla kotona tai koulussa.

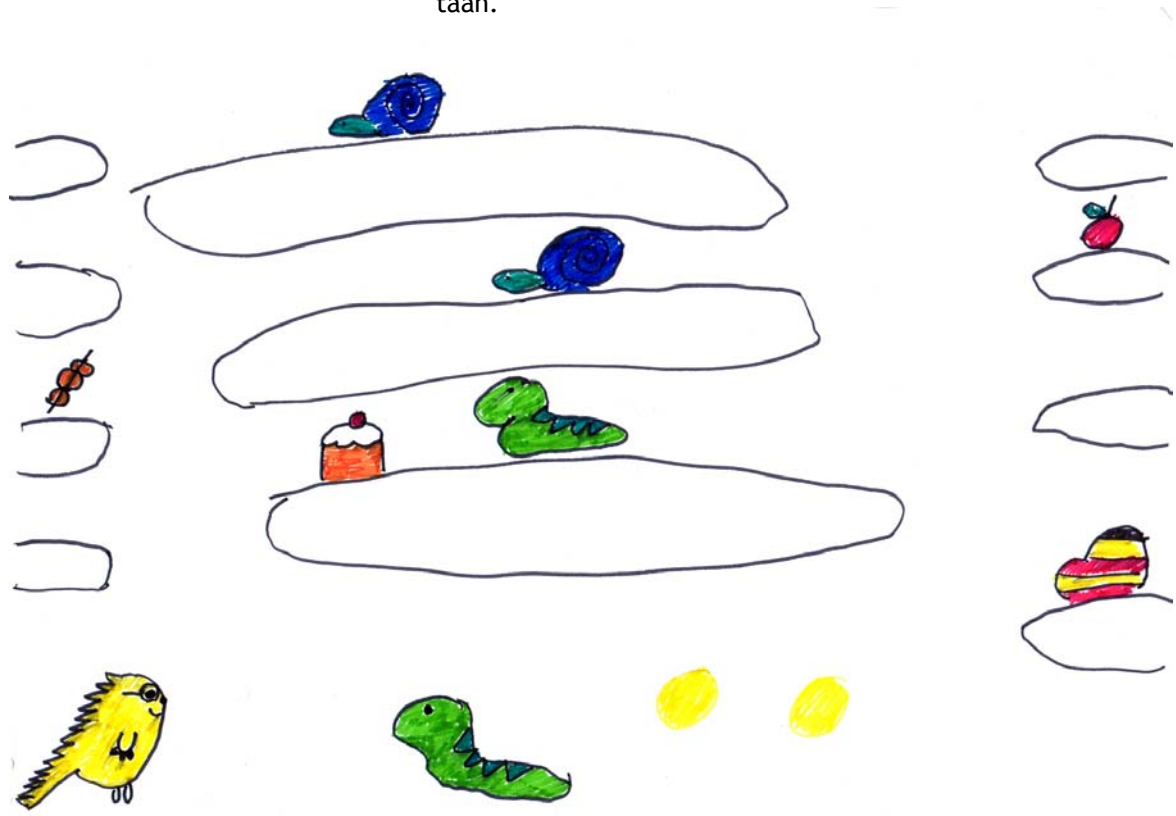
Emmää nyt kaupasta vartavasten menis ostaan sellasta [opetuspelejä], mutt jos mä saisin sellatteen pelin niin kyllä mä sittä pelaisin sitä varmaan. (Tyttö 11 v., 194)

Pelien ja oppimisen suhde vaikuttaa siis olevan monisyinen ja edelleen kehittymässä. Toisaalta nykyisetkin viihdepelit tarjoavat innostavaa motivointia monien taitojen ja myös joidenkin tietosäältöjen oppimiseen. Osin kuitenkin lupaukset ovat edelleen tulevaisuudessa, jolloin perheissä olisi enemmän tietoa ja valmiuksia hyödyntää pelien potentiaalia, ja toisaalta pelit ja oppimissovellukset kehittyisivät paremmalle tasolle niin pelillisyyden kuin oppimistavoitteiden suhteen. Peli ja oppiminen liittyvät luonnollisesti toisiinsa: hyvä peli esittää aina myös nautinnollisen oppimishaasteen.



## 6. Pelien voima

Ihminen on pelannut ja leikkinyt kautta aikojen. Kuten eläinten pennut leikkimällä mittelevät voimiaan ja testaavat rajojaan, myös ihmiset vielä aikuisenakin tyydyttävät samankaltaisia leikki-impulssejaan esimerkiksi urheilun ja visailujen keinoin. Digitaaliset pelit ovat vain yksi osa pelien ja leikkien monipuolisessa kentässä. Yhdessä pelaaminen tarjoaa mahdollisuuden jakaa jännittäviä kokemuksia ja elämyksiä muiden kanssa. Oli kyse sitten jalkapallo-ottelusta tai lautapeli-illasta yhdessä ystävien kanssa, peleihin kytkeytyy monimuotoisia mielihyvän lähteitä. Sosiaaliset ulottuvuudet ovat lapsille pelaamisen yksi keskeinen vetovoimatekijä (vrt. luku 4). Sen lisäksi pelit tarjoavat monipuolisia oppimiskokemuksia ja mahdollisuuksia itsensä kehittämiseen ja sitä kautta syntyvään tyydytyksen tunteeseen (vrt. luku 5). Vaikkakin tällaiset pelien kehittävä potentiaalit ovat sinällään kiinnostavia, lapset tuskin hakeutuvat pelien pariin kehittääkseen käden taitojaan. He tekevät sitä, mikä heistä tuntuu hauskalta tai jännittävältä. Myöskään pelkkä sosiaalinen toiminta ja yhdessäolo eivät riitä selittämään digitaalisten pelien suosiota lasten keskuudessa. Tässä luvussa tarkastellaan pelien vetovoimatekijöitä, joita lapset itse haastatteluissa nostivat esille keskeisinä omassa peliharrastuksessaan. Vetovoimatekijä on vastaus kysymykseen, miksi pelejä pelataan.



## 6.1. Fantasian voima

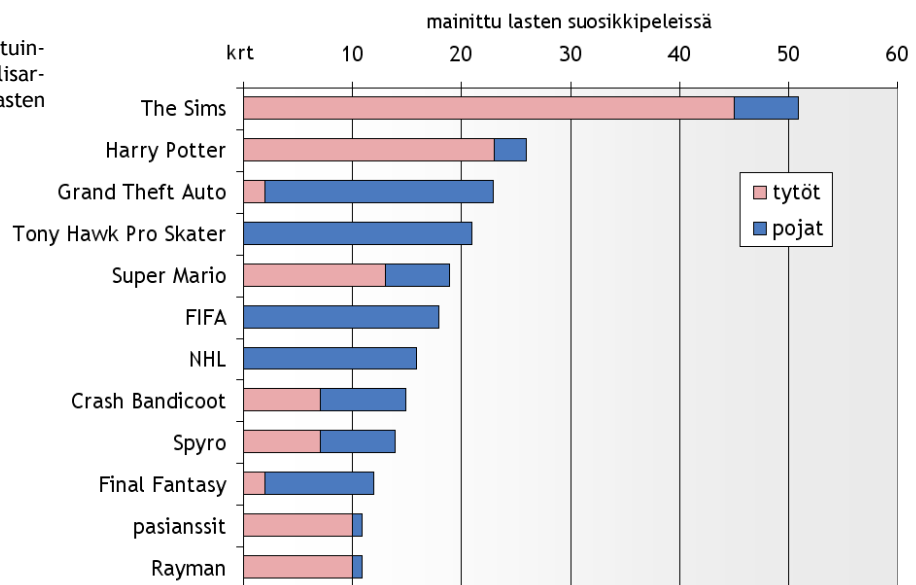
Eräs osa-alue jota ei ole riittävästi käsitelty digitaalisia pelejä koskevassa keskustelussa on pelien luonne fantasiana. Fiktiolla on läheinen suhde kuvittelukykyyn, ja kyky erottaa leikki ja kuvitelmat todellisuudesta kehittyy jo hyvin varhaisella iällä (esim. Pavel 1986, Messenger Davies 1997, Winnicott 1971/1989). Useimmat pelit tuovat avoimesti esiin fiktiivistä luonnettaan ja eroaan pelaajien arkitodellisuudesta: niiden keskeisenä tehtävänä on tarjota pelaajille mahdollisuuksia toimia jonkin sellaisen parissa, joka on kiinnostavaa ja houkuttelevaa juuri sen takia että se on vaarallista, mahdotonta tai kiellettyä arkitodellisuudessa. Satujen toisinaan aggressiivisten fantasioiden on tulkittu näyttelevän tärkeää roolia yksilönkehityksen ja sisäisten prosessien kehityksessä (Betelheim 1975/1989). Vaikka pelejä ei voidakaan suoraan samastaa satuihin, koska useimmissa peleissä tarina tai kerronnallinen ulottuvuus on toissijaista ja pelattavuudelle alisteista, pelaajien merkitystä luovat kyvyt ja taipumukset eivät lakkaa toimimasta pelaessa. Pelaamiseen liittyy aina myös jonkinasteinen symbolisten tai semioottisten prosessien aktivoituminen, sekä pelaamiseen että pelien sisältöihin liittyvä tulkinta ja merkityksen rakentaminen. Näkemystä, jonka mukaan pelien voima liittyy niiden kykyyn mielikuvitusta aktivoimalla siirtää pelaaja toiseen todellisuuteen, jossa reaali maailman rajoitukset eivät päde, voidaan nimittää mielikuvituksella vapautumisen tulkintamalliksi (*freedom-by-imagination*).

Digitaalisten pelien osalta on huomionarvoista, että eräät kaikkien aikojen suosituimmista peleistä, kuten *Doom*, *Counter-Strike* tai *Grand Theft Auto III* ovat luonteeltaan väkivaltaisia. Gerard Jones (2002) on selittänyt väkivallan vetovoimaa erityisesti lasten kohdalla voimaantumisen (*empowerment*) tulkintamallilla. Tämän lähestymistavan mukaan jopa kaikkein väkivaltaisimmat pelit ja ”sopimattomimmat” aihepiirit voivat palvella sellaisia sosiaalisia, psykologisia tai kulttuurisia tarpeita, jotka osaltaan auttavat ymmärtämään pelien voimaa. Vaikka Jones ei perustele näkemystään laajoilla kokeellisilla tutkimuksilla, tuo hän esiin vakuuttavia tapauksia. Hänen eräässä esimerkissään arka tyttö pystyi saamaan kosketuksen torjuttuihin tunteisiinsa ja löytämään henkilökohtaisen voiman tunteen (mts. 3–5). Jonesin kuvaamien keskiluokkaisten amerikkalaislasten elämässä populaarikulttuurin ”pimeä puoli” saattoi, samanhenkisten kesken jaettuna, toimia ahdistusta lievittävänä sosiaalisena voimavarana.

Pelit, kuten muutkin mediasisällöt luultavasti saavat paljon voimastaan myös muilta alueilta. Niillä on runsaasti sosiaalisia ja emotionaalisia käyttötarpeita, pelejä ja niiden pelaamisessa kehitettyjä taitoja ja tietämystä voidaan hyödyntää sosiaalisena pää-

omana, osana identiteetin rakennusta, ja muissa laajemmissa sosio-kulttuurissa yhteyksissä. Uusien tutkimusten mukaan pelit ovat integroituneet osaksi nykypäivän nuorten aikuisten elämää; lapsuudestaan asti aktiivisina pelaajina tämä sukupolvi hyödyntää pelejä monipuolisesti ystävien kanssa jaettavana viihteenä, ikävyyttävää päivää piristävänä ajanvietteenä, tai vain hovin ja mielihyvän lähteenä (Jones ym. 2003). Yhdessä pelilehdistön, aihepiiriä käsittelevien televisio-ohjelmien, tapahtumien ja verkkosivustojen kanssa pelit ja pelaaminen liittyvät osaksi laajaa pelikulttuurista kokonaisuutta.

**Kuvio 10.** Kaksitoista suosituinta digitaalista peliä tai pelisarjaa kyselyyn vastanneiden lasten keskuudessa.



Lapset nimesivät kyselytutkimusessamme peräti yli 200 eri peliä tai pelisarjaa, kun heitä pyydettiin kyselytutkimuksessa kertomaan, mitkä ovat heidän suosikkipelejänsä. Kuviossa 10 on esitetty kaksitoista lasten useimmin mainitsemaa peliä. Ylivoimaisesti eniten mainintoja sai *The Sims* -elämysimulaattori, jonka kohdalla itse asiassa on hieman tulkinnanvaraista, onko kyseessä varsinaisesti peli vaiiko pikemminkin digitaalinen lelu. Monissa aiemmissa tyttöjen pelaamista ja tietotekniikkasuhdetta koskevissa tutkimusartikkeleissa on peräänkuulutettu tytöille suunnattuja pelejä (mm. Kangas 2002, Oksman 1999). Näyttäisi siltä, että *The Sims* vastaa tähän tarpeeseen, sillä se oli varsinkin tyttöjen suosiossa (ks. taulukko 3). Poikien keskuudessa eniten suosiota saivat *Grand Theft Auto* -sarjan pelit, jotka ovat tulleet myös median kautta tunnetuksi erityisesti peliväkivallan yhteydessä. Väkivaltaisessa autopelissä on ilmeisesti jotain, joka vetoaa suureen joukkoon nuoria poikia. Kiellettyyn liittyvä jännitys, väkivaltaiseen ja rikolliseen toiminnan tarjoamat arkielämästä irtoavat ja kiehtovat fantasiat

**Taulukko 3.** Suosituimmat pelit tai pelisarjat kyselytutkimukseen osallistuneiden tyttöjen ja poikien keskuudessa.

tytöt			pojat		
1	The Sims	29 %	1	Grand Theft Auto	16 %
2	Harry Potter	15 %		Tony Hawk Pro Skater	
3	Super Mario	8 %	2	FIFA	14 %
4	pasianssit	6 %	3	NHL	12 %
	Rayman		4	Final Fantasy	8 %
5	Crash Bandicoot	5 %	5	Age of Empires	6 %
	Spyro			Crash Bandicoot	
6	Alkupolku	3 %		Ratchet & Clank	
	Habbo Hotel Kultakala		6	Diablo	5 %
	Hugo			Metal Gear Solid	
	Roller Coaster Tycoon			Spyro	
	SimCity			Super Mario	
	Tallitytöt			Super Smash Bros Melee	
	Tarzan			The Sims	
	Tetris		7	NBA	4 %
	Theme Park World				

ovat *GTA*-pelien yhteydessä esiin nousevia suosion osatekijöitä. Pelien voima vaikuttaakin olevan peräisin useista erityyppisistä lähteistä. Tavoitteenamme on sekä laajasti tuoda esiin lasten ja pelien välisen suhteen monimuotoista kirjoa todellisesta elämästä, että nimetä eräitä yhtenäisiä suuntaviivoja tai kokoavia piirteitä.

## 6.2. Lasten kokemuksia ja tulkintoja pelien voimasta

Lapset kertoivat haastatteluissa digitaalisten pelien pelaamisen olevan heille ennen kaikkea helppo ja nopea ratkaisu tekemisen puutteeseen. Pelit ovat viihdyttävää ajanvietettä, jonka parissa saa ajan helposti kulumaan silloinkin, kun esimerkiksi kavereita ei ole saatavilla.

Toisaalta peliharrastuksesta puhuttaessa nousi usein esiin myös pelien **sosiaalinen merkitys**. Paitsi että kavereiden kanssa pelaaminen on hauskaa, on peleistä myös mukava keskustella kavereiden kanssa ja yhdessä pelaaminen voi myös toimia kätevästä syystä ystävien kutsumiseen vierailulle. (Vrt. luku 4.)

Monet lapset kertoivat kuitenkin myös, että heidän mielenkiintonsa peleihin ja pelaamiseen vaihtelee. Viimeisin pelihankinta vangitsee usein mielenkiinnon joksikin aikaa ja sen pelaaminen saattaa olla hetken hyvinkin intensiivistä. Jossain vaiheessa kuitenkin muu tekeminen nousee jälleen tärkeämpään rooliin tai uusi peli syrjäyttää aikaisemman, joka puolestaan saattaa tässä vaiheessa unohtua hyllyyn pölyttymään. Uusissa peleissä lapsia viehättivät erityisesti niiden uudet ominaisuudet ja ratkaisut, joita ei aikaisemmissa peleissä kenties ole vielä lainkaan nähty, kuten esimerkiksi aikaisempaa näyttävämmät graafiset ominaisuudet tai

uudenlaiset pelilliset mekaniikat ja ratkaisut. Näitä vetovoiman ulottuvuuksia voidaan yhdessä kutsua **uutuuden ja spektaakkelin** voimaksi. Onnistunut ja omaperäinen peli yleensä tarjoaa jotain erityistä, aiemmin kokematon ja näkemätöntä pelaajilleen.

Se vaihtelee kans aika paljon että nyt sen uuden hienon pelin hohto on jo menny jo vähän sillain, että nyt se on taas sitten joku uus peli kaverilla joku ja kohta pitäs ostaa taas sitten joku oma uus peli ja sit se on taas se lempipeli, et ohan niitä aika monta sillain. (Poika 11 v., 220)

En osaa oikein sanoa, se on varmaan se kun se [*The Sims*] on niin erilainen kuin kaikki muut pelit, että mä en oo nähny ennen mitään samanlaista peliä kun se. (Tyttö 12 v., 050)

Kyselytutkimuksessa toimintapelit olivat yksi suosituimmista digitaalisten pelien lajityypeistä lasten keskuudessa ja myös haastateluissa lapset nostivat esiin erilaiset toimintaan ja taisteluun liittyvät mielihyvän lähteet. Keskeisin tekijä oli taistelun kyky lisätä pelin jännitystä ja pelaamisen intensiteettiä sekä tarjota mahdollisuuksia konkreettisiin voittamiseen ja onnistumisen kokemuksiin, mistä syystä tätä pelien vetovoimatekijää voidaankin nimittää yleisemmällä tasolla **kamppailun jännitykseksi**. On syytä painottaa, että lasten mielestä kaikki kamppailu ei ollut yhtä mielenkiintoista: tietokonetta vastaan pelaamista ei yleensä pidetty yhtä jännittävänä kokemuksena kuin oikeaa pelaajaa vastaan kamppailemista moninpelin tiimellyksessä. (Ks. peliväkivallasta myös luku 8.)

Jos vaikka mun kaveri sanoo että mä voitan sut ihan varmasti että siion hauska sitte niin kun kaveria vastaan menee niin voi vaikka päihittää sen. (Tyttö 11 v., 003)

Kyllä se tietty on jännittävämpää pelata sellasta ampumapeliä kun *Sofian maailmaa* ku ei siinä *Sofian maailmassa* ammuta eikä sillain, siinä vaan ratkotaan tehtäviä. (Tyttö 11 v., 171)

Lapset pitivät myös **pelihahmoja** melko merkittävänä monissa harrastamisissaan peleissä. Hurjat pelihahmot kuten hirviöt saattoivat tietysti lisätä pelikokemuksen jännitystä, mutta myös toisentyypiset, vaikkapa sievät tai hassut hahmot olivat monista kiehtovia. Hahmojen suosioon vaikuttivat erityisesti niiden ulkonäkö ja pelin kannalta keskeiset ominaisuudet. Myös mahdollisuus muokata tai personoida pelihahmoja oli joidenkin lasten mielestä tärkeää. Joskus tähän saattoi riittää pelkkä mahdollisuus nimetä pelihahmonsa itse, mutta myös pelihahmon kehittäminen pelaamalla koettiin mielenkiintoiseksi.

Just sellatteet laajat maailmat, joisson sellanen yks iso maailma jossa mennään ja sellatteita että se oma hahmo tai millä siinä mennään niin se kehittyis siinä matkan varrella. Että sitten vaikka ois vetäny sen pelin jo läpikin niin sitten sitä vois kuitenkin kehittää paremmaks. Ja sitten sellanen tosi laaja ja pitkäkin peli kyllä ois hyvä. (Poika 12 v., 165)

Monissa haastateltujen lasten suosikkipeleissä vaikuttaisivat seikkailu sekä sitä tukevat pelin ominaisuudet olevan hyvin keskeisiä vetovoimatekijöitä. Lapset toivat esiin esimerkiksi sellaisia tekijöitä, joiden perusteella voidaan tulkita **pelimaailman jatkuvuuden ja pysyvyyden** (*persistence*) olevan heille keskeistä: useat korostivat kuinka kiehtovaa on palata pelin maailmaan aina uudelleen ja kokea pelisessioiden kytkeytyvän toisiinsa. Tämä ulottuvuuden voidaan tulkita liittyvän nimenomaan kerronnallisen mielihyvän hakemiseen peleistä. Toisaalta kuitenkin esimerkiksi joidenkin urheilupelien pitkät kaudet ja lukuisat ottelut ennen lopullisen voittajan ratkeamista saattoivat tuntua lapsista jopa liiankin pitkiltä.

Jotain pelejä vaan tulee pelattua ja sitten kun mullon esimerkiks *NHL 2002*:ssa mull on kausi kesken, niin että sitä yleensä tulee pelattua. (Poika 11 v., 074)

Siinäkin [jääkiekkopelissä] mä menin sen puolessa vuodessa tavallaan läpi sillain, että mulla meni puol vuotta kun mä menin yhden seasonin läpi, ett se on niin hir... se on niiiiiin pitkä peli. Ett esimerkiks yrittää mennä sitä kautta läpi ni siinon varmaan yli tuhat eri joukkuetta, mitä vastaan pitää mennä. (Poika 10 v., 231)

Pelimaailman tuottama mielihyvä oli tiiviissä yhteydessä toisaalta **tutkimisen ja löytöretkeilyn** ja toisaalta myös pelissä **edistymisen** tuottamaan mielihyvään. Uusien ympäristöjen ja asioiden löytäminen sekä niin pelissä kuin pelimaailmassakin eteneminen tuntuvat palkitsevalta ja voivat tarjota pelaajille parhaassa tapauksessa myös ns. optimaalisen tai *flow*-kokemuksen (vrt. esim. Csikszentmihalyi 1988). Tällaisen mukaansatempaavan pelikokemuksen kannalta myös pelin tarjoaman haastetason sopivuus on tärkeää, minkä myös lapset toivat haastatteluissa monin tavoin esiin. Hyllyyn pölyttymään jäivät yleensä niin liian helpot kuin liian vaikeatkin pelit. Lapset erittelivät niitä moninlaisia tapoja, joilla pelin haastetaso voi olla tasapainossa tai epätasapainossa, ja kuinka se hyvissä peleissä muuttuu pelin edetessä. He toivat tässä yhteydessä esiin myös sen, että kokevat pelaamisen “stressaavampana” vapaa-ajan käyttömuotona kuin vaikkapa elokuvien katsomisen. Toisaalta keskeistä vetovoimaisessa pelissä on lasten mukaan mahdollisuus tehdä, valita ja ratkaista itse, mutta toisaalta eräs ärsyttävimpiä ja turhauttavimpia asioita pelaamisessa on paikalleen juuttuminen ratkaisemattoman haasteen edessä.

Onhan se jossain elokuvissa paljon hauskeempaa, koska nimenomaan jos on jossain jumissa ni se on paljon stressaavampaa niinkun koko ajan rampata sitä samaa kohtaa. [...] Onhan niissä se ero, että pelissä sää teet ite ja elokuvassa sää katot kun joku toinen tekee. (Poika 11 v., 220)

Niin ett mä pelaan niitä [rallipelejä] yleensä kaikkein vaikeimmalla asteella mutt ne on niin helppoja. Kun niist ei oo mitään vastusta niistä toisista. Paitsi esimerkiks formula ni se taas o vähän liian vaikee. (Poika 10 v., 231)



Jokainen kohta on kuitenkin pitemmän päälle hauska ellei oo tosi vaikee kohta, mutta siinäkin on sitten oma hauskuutensa sitten kun pääsee siitä kohdasta ett se on kaikista tyhmintä kun jää jumiin. (Poika 11 v., 220)

Varsinainen pelin **voittaminen** oli myös monille tärkeää. Paitsi pelissä eteneminen pienten voittojen ja onnistumisten myötä, myös pelin varsinainen loppuhuipennus ja -ratkaisu oli mieleenpainuva kokemus. Lapset saattoivat muistaa melko yksityiskohtaisestikin, miten olivat jossakin pelissä aikoinaan lopulta kukistaneet loppuhirviön, miten peli oli päättyessään kommentoinut ja palkinnut heidän saavutustaan tai kuinka he joskus olivat voittaneet esimerkiksi isoveljensä. Lopputuloksen epävarmuus lisäsi pelin jännittävyyttä ja motivoi lapsia jatkamaan pelaamista nähdäkseen, miten pelissä lopulta kävisi.

Siis on niissä jännittäviä kohtia ollu sillain että voitankohan mää sen ja silleen, että kuoleeks toi ukko muka. (Tyttö 11 v., 003)

Kun mää voitin siinä katurallissa viimesen kisan niin siinäki tuli semmonen ett yks ukkeli rupes puhuun, ett nyt olet maailmanmestari ja sitte silleen. (Poika 11 v., 171)

Ne [rallipelit] on vaan siinä mielessä tylsiä, että niissä ei oikein, useimmiten niissä niinku ei voita mitenkään sille pelille olennaista asiaa, jos voittaa. [...] Esimerkiks että siinä yhdessä autopelissä niin siinä esimerkiks voitti kato voitti ton, siinä esimerkiks voittaa kato autoja. Ja sitte totanoin tavallisissa voittaa vaan jotain pokaaleja, millä ei oikein tee mitään siinä pelissä. (Poika 11 v., 171)

Ehkä jonkun kuukauden yritin päästä sitä vikaa vastusta siinä [*Ratchet & Clank* -pelissä], sitt mää pidin jonkun parin viikon tauon, sitt mää taas yritin sitä monta päivää ja sitt mää pääsin sen, niin se oli kyllä aika sellanen ikimuistonen tunne kun pääsin sen sitten vihdoinki. (Poika 12 v., 165)

Paitsi motoristen, pelin kontrollien hallitsemiseen liittyvien haasteiden, myös erilaisten älyllisten haasteiden ja **ongelmien ratkaisu** on keskeisessä osassa monissa peleissä. Lapset pitivät ongelmanratkaisuun perustuvista peleistä, vaikka varsinaiset puzzle-tyypiset, yksinkertaiset ongelmanratkaisupelit eivät olleetkaan heidän parissaan kovin suosittuja. Ongelmat, jotka kohdattiin osana tarinaa tai seikkailua, olivat lasten mielestä paljon kiinnostavampia kuin irralliset ongelmat tai tehtävät.

Se on hauskaa ratkasta niitä kaikkia tehtäviä. [...] Siinei selitetä mitä pitää tehdä, vaan pitää itte ratkasta, pitää olla niinkun, pitää olla mielikuvitusta ja muuta. (Tyttö 11 v., 071)

*Sim*-sarjan ja vastaavatyypisten simulaatiopelien sekä monien strategiapelien vetovoima syntyy myös **rakentamiseen, luomiseen ja hallitsemiseen** liittyvästä mielihyvästä. Lapset pitivät mahdollisuudesta vaikuttaa pelimaailmaan ja luoda sitä itse. Joillekin heistä esimerkiksi *The Sims* -pelin kaikkein vetovoimaisin piirre oli talojen rakentaminen, toisille taas mahdollisuus hallita ihmisiä, jotka niitä asuttivat. Lapset ylipäätään nauttivat tekemiensä ra-

kennusten, sotajoukkojen ja muiden peliluomusten hallinnoimisesta ja tarkastelusta pelilaitteen näytöllä, vaikkakaan se ei yksinään riittänyt tekemään pelistä riittävän vetovoimaista. Tärkeää oli, että peli kykeni tarjoamaan pelaajalle jatkuvasti uusia mielenkiintoisia tehtäviä ja haasteita.

No se on ainaki se jossa on sillein kun näkee sen kun on tehny paljon ja sitte pistää vaikka rivistöihin tai muuten marssii vaikka viholliselle on menossa, niin se on ainaki siinä hienoo tai kun on paljon jotain tyyppiä ja vihollinen hyökkää niin siellä parveilee joka paikassa niitä sotilaita samanlaisii niin se on ainakin hienoo. (Poika, 11 v., 086)

Eräs tekijä, joka korostui ainakin joidenkin pelien kohdalla oli **humori**. Esimerkiksi huvittavat pelihahmot kuten paksu rullalautaleiva poliisimies tai toimintapelien hahmojen murjaisemat vitsit lisäsivät pelaamisen hauskuutta. Hauskuus ja pelihumori saattoi lasten puheissa tarkoittaa tällaista perinteistä komediaa, mutta jotkut lapset kommentoivat myös sitä, että huvittavaa on ylipäättään nähdä ja tehdä asioita, jotka ovat mahdottomia todellisessa maailmassa, kuten esimerkiksi laittaa *The Simsissä* lapsia asumaan keskenään ilman aikuisia. Huomionarvoista on myös, että toisiinsa myös asioiden pieleen meneminen, epäonnistuminen, voi olla lasten mielestä pelissä hauskaa.

Se *Worms* on sillain hauska, ett siinä pelataan, taistellaan, madoilla. Ett tota madot osaa käyttää kaikenmaailman pommeja ja sinkoja ja konekiväärejä ja niin edespäin. (Poika 10 v., 231)

Ja tota siinä pitää olla jotain, vaikka se oiskin mikäkin vakava peli niin siinä pitää olla jotain sillain vähän hauskaa. (Tyttö 11 v., 071)

Niit on jotain ihme tulipaloja syttyny [*The Sims* -pelissä] ja sitt ne ihmiset on käristyny sinne tai jotain vastaavaa. Ne on aina kauheen hassuja kohtauksia kun ne näyttää niin oudoilta kun ne kuolee sinne, tulipaloon. (Tyttö 12 v., 050)

Joillekin pelaajille **pelin teema ja sen suhde omiin kiinnostuksen kohteisiin** saattoi olla yhtä tärkeä tai jopa tärkeämpi kuin esimerkiksi sen pelattavuuteen liittyvät tekijät. Erityisesti urheilupeleissä suhde omaan harrastukseen tai mielenkiinnon kohteeseen vaikutti olevan yksi tärkeimmistä syistä, joiden perusteella peliä pidettiin motivoivana ja vetovoimaisena. Esimerkiksi jääkiekkoon, golfiin, rullalautailuun tai hevosten hoitoon liittyviä pelejä lapset mainitsivat pelaavansa pääasiassa sen takia, että ne liittyivät heidän omiin mielenkiinnon kohteisiinsa.

Se jalkispeli on sillain kiva, kun mä itekki harrastan jalkkista ja se on niin todentuntunenki, ett siinä ku tekee kampin niin se äijä kaatuu ihan oikeesti sillain. (Poika 10 v., 231)

Lapset pitivät myös pelien **audiovisuaalista laadukkuutta** melko tärkeänä seikkana. Vaikkakin hyvistä peleistä puhuttaessa lasten kommentoissa yleensä keskeisimpinä nousivat esiin muunlaiset ulottuvuudet, saattoi audiovisuaalisen tai teknisen viimeistelyn puute

olennaisesti heikentää pelikokemusta. Pelimaailmaan eläytymisen kannalta pelien grafiikoiden riittävä uskottavuus oli tärkeää ja kolmiulotteisten pelien kamerakulmat olivat olennaisia pelien pelattavuuden kannalta, mutta myös pelin tyyli koettiin tärkeäksi. Osa haastatelluista lapsista halusi nähdä värikkäitä ja sadunomaiseen tyyliin toteutettuja pelejä, kun taas toisille asia oli juuri päinvastoin ja sadunomainen tyyli koettiin liian lapselliseksi.

Jotkut semmoset oudot pelit jotkut, no tasohyppelyt, niistä mää ennen tykkäsin, mutta nykyään ne on ihan tyhmiä, koska niissä on semmonen piirretty grafiikka ja sitten on niissä on tota niinkun nimenomaan huono pelattavuus, ett se kamera on ihan kökkö ja sitten se niinkun liikkuu ihan tyhmästi ja sillain että. [...] Ett jos niinkun räiskintäpeleissä saa päättää jonkun verran mihin menee, mutta siinä ei saa päättää ollenka. (Poika 11 v., 220)

Pitää olla hyvä sellanen kuva. (Tyttö 11 v., 071)

Mun mielestä sellaset pelit on missä on mukava musiikki ja hienot värit ja pitää liikkuu, niin ne on mun mielestä kivoja. (Tyttö 11 v., 252)

Ylipäättään pelin muodostama **mielikuvitusmaailma** oli lapsille monessa tapauksessa tärkeä. He pitivät laajoista pelimaailmoista, joissa saattoivat liikkua vapaasti, löytää uusia paikkoja ja kenties keräillä jotakin sekä kohdata uusia haasteita. Pelimaailmaa pidettiin sitä parempana, mitä enemmän erilaisia mahdollisuuksia se pelaajalle tarjosi. Niinpä pelkästään pelimaailmassa löytöretkeilykin saattoi olla hauskaa "pelaamista" mielekkäiden ja vaihtelevien tehtävien ohella. Ehkä keskeisin fiktiivisten pelimaailmojen ulottuvuus lasten kannalta oli niiden tarjoama mahdollisuus kuvitteellisesti tehdä asioita, jotka eivät reaalielämässä ja -maailmassa olleet heille mahdollisia tai edes hyväksyttäviä. Tämänäyttävyyden huomioiden voidaan nähdä tukevan pelien vetovoimaa osaltaan selittävää mielikuvituksella vapautumisen tulkintamallia.

Se on niinku oikeestaan se minkä takia mää tykkään pelaamisesta ni se luo, ni pelintekijät osaa luoda sellasen todellisen maailman, missä voi tehdä sellasia asioita mitä ei vaikka oikeessa elämässä voiskaan tehdä. (Poika 11 v., 220)

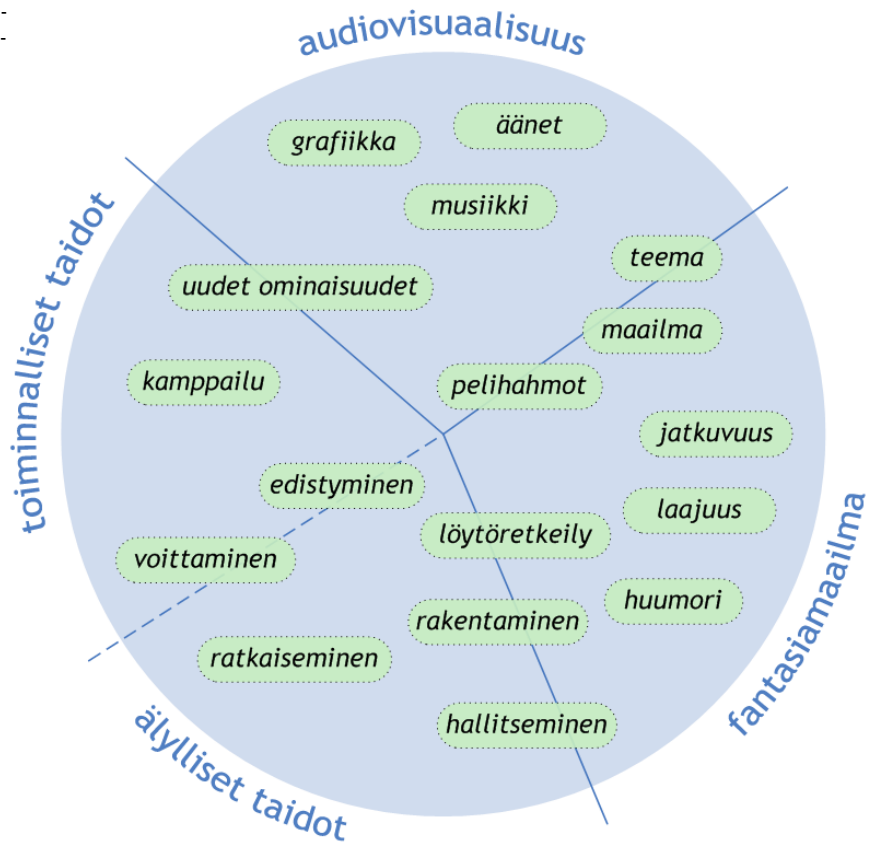
*GTA Vice City* on tosi hauska. Siinon moottorisaha, pystyy hakkaan poliiseja. (Poika 11 v., 056)

Siinä voi mennä mihin haluaa ja siinä on paljon sitä kaikkee tekemistä. Ja siinä voi ihan muuten vaan, vaikka ei sitä peliä menis eteenpäin, voi ihan muuten vaan mennä siellä jossain paikoissa ja kerätä jotain tavaraa. (Poika 12 v., 165)

Yhteenvetona kuvioon 11 on koottu tässä luvussa esitellyt digitaalisten pelien vetovoimatekijät, joita lapset nostivat haastatteluisa esille. Vetovoimatekijät voidaan karkeasti jaotella kolmeen pääryhmään, joita ovat pelin audiovisuaaliseen toteutukseen, pelin fantasiamaailmaan ja -tarinaan sekä pelaamiseen toimintana liittyvät tekijät. Pelaamistoiminta voidaan edelleen jakaa kognitiivi-

seen, älyllistä ongelmanratkaisua ja loogista päättelyä edellyttävään toimintaan, ja motoriseen, pelin kontrollimekaniikkojen ja esimerkiksi erilaisten temppujen hallitsemiseen liittyvään toimintaan. Esimerkiksi rallipelit edellyttävät tyypillisesti lähinnä jälkimmäistä pelitoimintaa kun taas erilaiset puzzlepelit kuten pasianssit ensinmainittua. On tärkeää huomata, että kuvion sektorit edustavat erilaisia laadullisia ilmiöitä, emmekä ole siis pyrkineetkään esittämään eri tekijöiden keskinäisiä merkittävyyseroja tai voimasuhteita. Lasten haastattelujen perusteella voidaan todeta kaikilla näillä osa-alueilla olevan merkitystä miellyttävän pelikokemuksen muodostumisessa ja käytännössä nämä tekijät painottuvat eri pelaajien ja eri pelityyppien kohdalla eri tavoin.

**Kuvio 11.** Lasten haastatteluita esiin nousseet pelien vetovoi-matekijät.



### 6.3. Ehkä se on yks harrastus

Lähestyimme pelien vetovoimakysymystä myös keskustelemalla lasten vanhempien kanssa siitä, millaisia syitä he näkivät oman lapsensa pelaamisen taustalla olevan. Kuten lapsilla, myös vanhemmilla ensimmäinen ja nopein vastaus oli usein ajan tappaminen.

Tuskin sitä kukaan tekee sen takia että oppisi jotain uutta tai jotain muuta. Mä luulisin että se on se ajankulu. Ajan tappaminen on se tärkein juttu. (Äiti, 170)

Hiukan tarkemmin mietittyään monet vanhemmat pohtivat kuitenkin hyvinkin syvällisesti pelien rooleja yhteiskunnassa ja sitä, mitä lapset itse asiassa pelatessaan tekevät. Seikkailuntunne ja uusien maailmojen tarjoamat elämykset olivat vanhempien mielestä keskeisiä merkitysten lähteitä, samoin kuten lasten oma, itsenäinen tekeminen ja sen tarjoamat onnistumisen kokemukset. Vanhemmat eivät myöskään kieltäneet viihteen merkitystä lasten elämässä, vaan monet heistä näkivät pelit myös mielihyvän ja mukavien kokemusten lähteenä ja sen vuoksi lapsille lähtökohtaisesti tärkeänä asiana.

Iloahan siitä pelaamisesta lapselle on. Päiville siellä on ihan kokonaisia maailmoja ja porukoita, jotka siellä toimii ja toisaalta jos on porukoita monessa kohtaa eri kohdissa, vaikka jokaisella porukoita jotka rakentaa sitä juttua niin että kyllä se ihan iloa siitä yksiselitteisesti on. Ilo on ihan hyvä asia. (Äiti, 050)

Yksinomaan se viihtyminen, että heillä aika kuluu, ei varmastikaan riitä, vaikka he valittaakin, että aika ei kulu eikä ole mitään tekemistä, jos ei saa pelata. Eli että kyllä se varmastikin on joku seikkailun kokemus, että lapsilla on sellainen, he pystyy samastuun siihen on he sitten pelissä tai katsoo elokuvaa tai jotain muuta, että he niinku kokee. Niinkun meillä ei hirviöt, meille esimerkiksi Mikko leikkiessään huuda, vaan ne on ne pienet ukot jotka huutaa, elikkä justiinsa että hän samaistuu ja elää siinä tilanteessa, eläytyy siihen eli sitä kautta sitten tulee se. (Äiti, 086)

Miksi tehdään asioita, joista pidetään? Mielihyvä, onnistumisen tunne, lopeus, lopputaistelut ja onnistumista. Ja miksi me luetaan kirjoja tai että on mukavaa, [...] tekee sitä josta pitää. (Isä, 195)

Vanhemmat näkivät sosiaalisten merkitysten olevan vahvasti yhteydessä pelien vetovoimaan. Pelit voivat olla yksi keskeinen lasten keskinäisen sosiaalisuuden ja yhdessäolon muoto, vaikkakin tutkimukseen osallistuneet lapset olivat vielä sen verran nuoria, että eivät välttämättä vielä olleet ehtineet varsinaisesti kiinnostua esimerkiksi roolipelaamiseen, keskusteluihin, yhdessä pelaamiseen ja tarinankertomiseen pohjaavista pelityypeistä, vaan tämäntyyppiset pelit kuuluivat perheen vanhempien sisarusten peliharrastukseen.

Mun isovelji pelaa sellatteita, sellatteita aika paljon erilaisia pelejä kuin mää. [...] Sellatteita, noh, vaikka toi *Cyberia* niin siinä mennään sellatteella naisella vaan ja siinä niinkun yritetään, se on ihan vaan, no siinä yritetään niinkun, siinä ei yleensä yritetä mitään, siinä vaan mennään kaikilla naisilla, puhutaan ihmisille ja pitää selvittää joku juttu. Se pelaa aina sellatteita, sellatteita vähän, sellatteita noh, ehkä älyä vaativampia pelejä. Tai no ei ihan älyä mutta sillain sellanen vähän puzzle-peli, semmonen, se on vähän vaikee selittää, sellanen että mennään niinkun jollain ihmisellä ja yritetään, tai siis sellanen ihan lyhyesti sellanen peli jossa ei yritetä mitään vaan siinä ihan vaan mennään ja ratkastaan jotain asioita. (Poika 12 v., 165)

Päiville se on yksi yhdessäolon muoto, että se on sitten ihan ensisijainen siinä että pelataan yhdessä, että sitten se suurempi porukka. (Äiti, 050)

Ainakin ajankäytöllisesti ne on niille molemmille todella tärkeitä ja tietysti se on että just tän *Final Fantasyn* kautta on tullut paljon kavereita niille, tuttuja, tällomaisia nettikaveritakin, joita ne on ihan tavannutkin, järjestäneet yhteisiä tapaamisiakin. Että ehkä se on ihan kavereitakin tuonut ja jotain yhteenkuuluvuuttakin luo. Ja sitten tää pelien vaihtelu ja keskustelutkin siitä. [...] Että onhan se sitä nykyajan lapsien sosiaalisuutta, mikä on tietenkin vähän erilaista kun minun aikani, mutta aika muuttuu, että onhan siinä tällomaisia hyviäkin puolia, että ehkä tää on se niiden merkitys ja tietenkin niillä on keskenäänkin hauskaa ja yhteistä tekemistä ja puheenaihetta ja muuta. (Äiti, 165)

Vaikka osalle vanhemmista ajatus pelaamisesta harrastuksena tuntui hieman vieraalta, osa näki sen nimenomaan yhtenä harrastuksena muiden joukossa, ja varsinkin pojilla jopa yhtenä tärkeimmistä. Tällöin pelaamisen merkityksinä nähtiin hyvin samankaltaisia asioita kuin minkä tahansa muunkin harrastamisen: esimerkiksi omatoimisuus ja itse tekeminen sekä onnistumisen kokemukset ja yhdessä toimiminen.

Mä en haluaisi lukea sitä harrastukseksi. Että lukeminenkin voi olla harrastus, mutta pelaaminen ei. Että tietenkin voi olla syynä, että se on sen verran uutta, ettei tunnu vielä sillä lailla hyväksytyltä harrastukselta, se on vähän, en tiedä onko haitallista, mutta ajanvietettä. (Äiti, 074)

Kyllä mä sanoisin, että pelit on enemmän harrastus kun tv:n katsominen, ehdottomasti, ei mun mielestä tv tue sosiaalisuutta millään tavalla, että kyllä tosta paljon enemmän hyötyä siinäkin mielessä on. (Äiti, 165)

Ehkä se on yks harrastus. [...] Kesällä on tullut tää jalkapallo ja muut, niin ehkä sekin, että on tullut muita harrastuksia kun sillä on nyt tää yks harrastus jäänyt vähemmälle. Että sit talvella se korostuu ehkä, tai ei niinkään talvella, vaan syksyt ja kevääät. Että kun on huonot ilmat ulkona, niin silloin pelataan. Niin sitt taas talvella ne peuhas tuolla lumessa ja leikkivät ulkona tuntitolkulla. (Äiti, 231)

Oli pelaaminen luettavissa harrastusten joukkoon tai ei, vanhemmat joka tapauksessa näkivät sen olevan eräs tärkeä vapaa-ajanvieton ja tekemisen muoto digitalisoituneen yhteiskunnan lapsille. Pelaaminen nähtiin paitsi lasten omana tekemisenä, myös nimenomaisesti aikana, jonka lapset saivat varata itselleen. Varsin-

kin hiljaisemmilla lapsilla pelaaminen toimi myös vetäytymiskeinona sisarusparvesta tai kodin ympyröistä, mutta median tarjoamaan syrjäytymiskuvaan verrattuna useat perheet näkivät lapsen “oman ajan” positiivisena ilmiönä.

Pelien merkitys on varmaan ihan samanlainen kuin kaikenlaisten muidenkin asioiden, jotka tulee sulle, ja ne on osa tätä yhteiskuntaelämää ja niitä on joka paikassa. Ja siis niin kun joku tällainen kännykän käyttö ja puhelimen käyttöhan on, ja kannettavat cd:t ja romput ja dvd:t ja muut. On asioita, jotka on tulleet jäädäkseen ja jotka kehittyi kaiken aikaa johonkin suuntaan päin niin kuin kaikki muukin tekniikka. Eli ne on yksi osa tätä heidän arkielämää ja juuri yksi osa siitä. (Äiti, 071)

Ton ikäiset tytöt on hirveen sosiaalisia, ett ne tarvii koko ajan jonkun kaverin ja ne ei osaa olla yksin. Mutta se on sitten että jos Mikolla ei ole jotain kaveria niin se voi sitten pelata. Se on ihan tyytyväinen sitten. (Äiti, 037/056)

Lapsen oma aika saattoi käytännössä tarkoittaa myös vanhempien omaa aikaa, esimerkiksi remontin keskellä tai kesälomalla, lapsen kavereiden ollessa pois kaupungista. Pelin avulla lapsen viihdytysvastuu voitiin ainakin hetkeksi säilyttää pois itseltä. Osa vanhemmista kritisoi tätä kuitenkin tiukkaan sävyyn ja koki, ettei tällainen perustelu saisi ikipäivänä olla pelaamisen sallimisen taustalla.

Haastatelluista vanhemmista osa korosti myös sellaisia ilmiöitä, joiden voidaan nähdä liittyvän Jonesin (2002) voimaantumisen tulkintamalliin. Eräs keskeisimmistä oli lapsen oma osaaminen, joka saattoi pelien parissa kehittyä hyvinkin asiantuntijamaisiin mittasuhteisiin ja paljastua vanhemmille kuin vahingossa, kuten eräs äideistä tilannetta kuvasi:

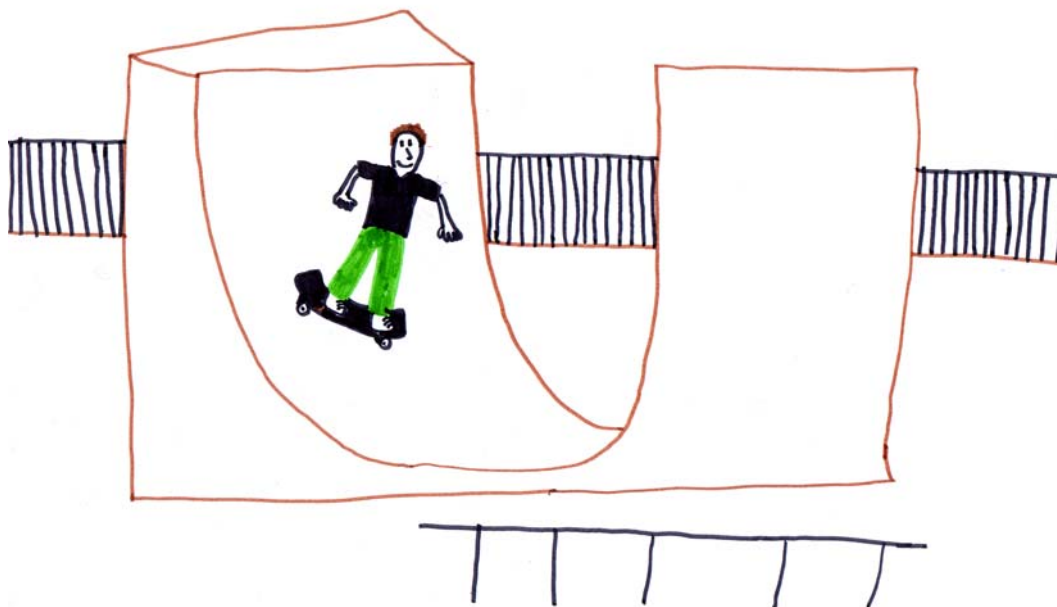
Kun on muutamana vuonna käynyt pelikaupoissa ostamassa ja kattomassa, ja kun oli käytettyjenkin pelien markkinat, ja kyllähän pojat hirveen asiantuntevasti keskustelelee niitten myyjien kanssa. Että välillä tuntui ihan että sitten kun oli siellä kaupassa, että ihmettelee että tälläinkö täällä puhutaan aikuisten ihmisten kanssa, että tää on niinku tää maailma ja hirveesti osataan kysyä kaikenlaisia kysymyksiä ja jotenkin ollaan niissä niin sisällä. Ett hämmästy vähän sitä, että itse asiassa sitä, että myyjän kanssa ollaan niinku niin samalla viivalla ja et, myyjätkin on niin innostuneet. Ja jotenkin se tuntui niin hassulle, että aijaa että tällai täällä vaan lasten kanssa puhellaan tästä samasta jutusta, ett ollaan niin sisällä siinä ett tavallaan se on ollut musta niiku jännä havaita, että siinä mielessä, että kyllähän se niinku tietty aika harrastunutta hommaa on ollut, että siinä ollaan niinku mukana ja tiedetään. (Äiti, 220)

Onnistumisen tunteet olivat vanhempien mielestä erityisen tärkeitä lapsille, joille esimerkiksi koulunkäynti saattoi tuottaa vaikeuksia, jotka olivat pienimpiä sisarusparvestaan perheessä tai eivät olleet niin urheilullisia kuin toverinsa. Muun muassa heille pelit tarjosivat loistavan harjoittelukentän hioa muunlaista osaamista sekä myös onnistua ja päteä.

Saahan siitä hyvänkin olon. Että Mikko kun oli juuttunut, monta viikkoa oli yhdessä kentässä, niin sitten kun se kekkasi sen, niin kyllähän siitä tuli hyvä olo, palkitseva tunne, että jes mä pääsin tästä! Tulee siitä paljon sellaistaakin, että mä osaa tän. (Äiti, 037/056)

Kaiken kaikkiaan vanhempien käsitys peleistä ja niiden merkityksestä oli huomattavasti moniulotteisempi ja vivahteikkaampi kuin mitä perheiden pelisääntöjä pintapuolisesti tarkastelemalla olisi saattanut kuvitella. Vaikka pelaamista rajoitettiin perheissä, löytyi peleistä myös paljon positiivisia merkityksiä lapsille. Kaikki vanhemmat eivät kuitenkaan kokeneet, että peleissä voisi olla lapsille mitään syvällisempiä merkityksiä. Pelilaitteet ja pelit oli saatettu hankkia perheeseen vain jotta lapsi ei syrjäytyisi sosiaalisista suhteistaan tai jotta vanhemmat saisivat paremman mahdollisuuden tarkkailla pelattavia pelejä ja kontrolloida lasten pelamista.

Musta tuntuu että noin yleisimmin ajatellen meillä toi peli on tullut nyt vaan siksi, että meidän lasta ei haukuttaisi nössöksi, se pärjäisi vallan mainiosti ilman. Että kautta maailmansivu ei lapsilla ole ollut pelikonsoleita ja eikä ne niitä todellisuudessa tarvitse. [...] Mutta että mä nään että miksi ihmisillä yleensä on, ihmiset on niin paljon töissä ja lapset on yksin, että se on niiden lastenhoitaja. Musta ihmiset hommaa väärästä syystä lapsen kaveriksi pelin, että ne tietää että ne pelaa kotona eikä ole riehumassa missään. (Äiti, 171)





## 7. Eläytyminen ja pelikokemus

Vuorovaikutteisen median, ja erityisesti digitaalisten pelien, on usein nähty olevan perinteisiä mediamuotoja elämysvoimaisempia, koska interaktiivisuutensa lisäksi ne kykenevät hyödyntämään yhtäaikaaisesti useita aistikanavia (ks. esim. Mustonen & Pulkkinen 2003, 41). Pelien kohdalla tästä on vedetty johtopäätöksiä, joiden mukaan pelikokemukset saattavat vaikuttaa psykologisesti vielä voimakkaammin kuin esimerkiksi televisio-ohjelmat tai elokuvat (mt. 63). Toisaalta taas voidaan väittää, että pelaamisessa on kysymyksessä hallintakokemus, jonka nautinnollisuus edellyttää ainakin jonkinasteista erillisyyttä siitä mitä hallitaan (Poole 2000, 77) ja että pelaajan toiminta liikkuu yleensä enemmän tiedollisella ja taidollisella kuin tunnetasolla (Darley 2000, 147–166, Weinbren 2002). Pelikokemuksen ydin ei siten välttämättä ole pelin tarinaan tai hahmoihin samastumisessa, eikä siten voida yksinkertaistaa, että vuorovaikutteinen media väistämättä synnyttäisi syvempää samastumista ja siten voimakkaampia tunne-elämyksiä kuin muut mediamuodot. (Ks. Ermi & Mäyrä 2003.)

Pelien vetovoima selittyi lasten haastatteluissa monilla erilaisilla elementeillä ja tekijöillä, joista on vaikea nostaa yhtä muita keskeisemmäksi. Monien pelien voimaan liittyvistä elementeistä voidaan kuitenkin nähdä kytkeytyvän hyvään pelattavuuteen kuten sopivaan vaikeustasoon, kiinnostaviin haasteisiin ja tehtäviin sekä pelimaailman jatkuvuuteen ja konsistenssiin. Oppimisesta, etenemisestä ja nykyaikaisten digitaalisten pelien parissa toimimisesta syntyvä mielihyvä vaikuttaa olevan meille synnynnäistä, osa perimäämme *homo ludensina*, leikkivänä ihmisenä. Modernin digitaalisen viihteen rikas audiovisuaalisuus sekä simulaatioiden tarjoamat uudet kontrolloimisen ja vuorovaikutuksen mahdollisuudet tuovat tämän haasteiden ja palkitsevuuden ikaikaisen yhteispelin uudelle aikakaudelle. Kuitenkaan tämä ei tarkoita, että digitaaliset pelit olisivat vain pelien ja digitaalisen median leikkauspiste, aivan kuten elokuvatkaan eivät ole vain teatterin ja valokuvauksen leikkauspiste (Murray 2003).

Eläytyminen esimerkiksi elokuvan tai televisiosarjan tarinaan ja samastuminen siinä esiintyviin hahmoihin on eräs keskeinen tapa, jolla viihteestä voidaan nauttia. Taide ja viihde voivat paitsi viihdyttää, myös opettaa jotain elämästä, maailmasta ja ihmisistä - samastuminen ja tunnistaminen tarjoavat tunnekokemuksia ja auttavat pääsemään kosketuksiin "todellisen" inhimillisyyden kanssa. Todennäköisesti myös pelien kohdalla pelaamisen tarjoamista tunnekokemuksista nauttiminen kytkeytyy jossain määrin eläytymiseen. Lombard ja Ditton (1997) puhuvat "mediattomuuden" il-

luusiosta (*illusion of nonmediation*), joka syntyy, kun käyttäjä unohtaa käyttävänsä mediaa ja reagoi niin havaintojen, kognitioiden kuin emootioidenkin tasolla aivan kuten kokemus ei olisi lainkaan mediavälitteinen. Kyseessä ei ole harha tai todellisuudentajun hämärtyminen niin, että käyttäjä ei ymmärtäisi käyttävänsä mediaa, vaan läsnäolo- tai uppoutumiskokemus, josta etenkin digitaalisen viihteen yhteydessä usein käytetään myös termiä *immersio*. Immersio tarkoittaa uppoutumista, jonkin sisään tai valtaan joutumista. Immersiivisimmässäkin pelikokemuksessa pelaaja on kuitenkin itse päättänyt ryhtyä pelaamaan ja tietää, että kyse on pelistä, mutta on tarkoituksellisesti halunnut asettua pelilliseen kehukseen, ikään kuin ”hylätä epäuskonsa” (*suspension of disbelief*, Coleridge; sit. Murray 1997, 110). Samasta ilmiöstä voidaan käyttää myös ilmausta ”astua pelin taikaympyrään” (*magic circle*, Salen & Zimmerman 2004, 94-98). Jos pelaajalta kesken pelin kysyttäisiin, hän osaisi varmasti kertoa, että kyseessä on peli eivätkä todelliset tapahtumat, mutta pelatessaan hän tahtoo antautua pelin maailmalle ja sääntörakenteille. Gary Alan Fine (1983) on omassa tutkimuksessaan analysoinut sitä joustavaa tapaa, jolla hänen tutkimansa roolipelaajat kykenivät liikkumaan pelimaailman ja sosiaalisen todellisuuden roolien ja toimintakehysten välillä.

Kun pelaamisessa samastuva, kognitiivisia ja emotionaalisia ulottuvuuksia sisältävä eläytyminen on eräs keskeisimpiä elementtejä, usein puhutaankin juuri roolipelaamisesta, jolloin pelaajat pyrkivät samastumaan pelaamaansa hahmoon tai ainakin toimimaan tämän roolissa uskottavasti. Roolipelaaminen voidaan nähdä erityisenä asennoitumistapana, jonka osaava pelaaja voi periaatteessa yhdistää lähes mihin tahansa peliin (Heliö 2004). Läheskään kaikissa digitaalisissa peleissä ei kuitenkaan ole pelihahmoja tai edes juonta, johon samastua. Pelaaja voi silti uppoutua pelin tilanteeseen niin, että esimerkiksi kallistelee näyttöruudun edessä pyrkiessään väistelemään esteitä tai pysymään radalla, kuten etenkin immersiiivisesti ralli- tai lentopeliä pelattaessa voi tapahtua.

## 7.1. Vanhempien käsitykset pelien elämysvoimasta

Lasten vanhemmat olivat sitä mieltä, että lapset eläytyvät peleihin voimakkaasti. Monet vanhemmat myös pohtivat, eläytyvätkö lapset peleihin ja elokuvaan eri tavoin. Useat vanhemmat arvelivat, että eläytyminen on pelien maailmoissa jotenkin erityisen voimakasta, jotkut taas olivat sitä mieltä, että eläytyminen oli jokseenkin samanlaista, oli kyse sitten pelistä, kirjasta tai elokuvasta.

Mä olen huomannut itnessänikin sen, että pelit tekee äkkiä hermostuneeksi, jostain kumman syystä. Eli tota siihen uppoutuu silleen niinku maanisella tavalla, tota, että sun on pakko niinku päästä tehtävä tai joku räiskimisosuus. Meissä jokaisessa asuu pieni sankari. Ne haluaa niinku, sitä on hirveen vaikeeta niinku käyttää järkeään siihen irrottautumiseen ja todeta, että se on pelkkä peli, ett "mullon kuitenkin niinku lapset etusijalla". Ja tota se onnistuu kun sen on etukäteen niinku tehny itelleen selväksi, mutta lapsessa se tekee sen, että varsinkin poika kiukuttelee, ett välillä se kieriskelee maassa ja lentää peliohjaimet. Ja sitten mun kolkytäteitteemänvuotias pikkuväljeni, se heittää ett "mä en pelaa sun kanssa" – kiukuttelee ihan tosissaan. (Isä, 003)

No tää on ihan että mutua, että en tiedä olenko oikee ihminen tähän vastamaan, mutta kyllä se on musta ihan fifti-fifti. Molemmista [peleistä ja elokuvista] se [eläytyminen] tulee. Ei toinen ole sen enempi musta. (Isä, 195)

Pääsääntöisesti pelimaailmoja, joita lapsi saattoi itsekin olla mukana rakentamassa, pidettiin myönteisinä eläytymiskohteina lapsille. Vanhemmat arvostivat myös joistakin peleistä löytyviä tarinoita. Esimerkiksi *Final Fantasy* ja *Legend of Zelda* -pelisarjojen monimutkaiset ja kauniit kertomukset oli koettu lapsille sopiviksi eläytymiskohteiksi. Monet vanhemmat mainitsivat myös *Myst*-seikkailupelin onnistuneena ja lapsille sopivana pelimaailmana. Vanhemmat nostivat eläytymisen yhteydessä esiin myös erilaiset sosiaaliset ulottuvuudet. Varsinkin tyttöjen suosiossa olevat chat-pohjaiset, pelinomaiset mediatuotteet kuten *Habbo Hotel Kultakala*, mainittiin esimerkkeinä "peleistä", joissa lapsi voi kehittää sosiaalisia taitojaan eläytyessään pelimaailmaan.

Näiden positiivisten ulottuvuuksien ohella peleihin uppoutuminen herätti vanhemmissa myös huolta. Osa vanhemmista oli havainnut, että lasten elämä saattoi ikään kuin jäädä pyörimään pelin maailmojen ympärille. He olivat kyllä havainneet samanlaisen ilmiön myös muunlaisten mukaansatempaavien medioiden ja tarinoiden kuten esimerkiksi kirjojen ja elokuvien yhteydessä, mutta pelien kohdalla siihen yhdistyi enemmän huolestuneita mielikuvia. Vanhempia huolestutti etenkin ajatus siitä, että pelien veto-voima voisi käydä niin suureksi, että lapset eivät enää viitsisi tehdä mitään muuta.

Se että tulee se riippuvaisuus, että mihinkään muuhun ei oo tyytyväinen, että ei viitti tehdä mitään muuta kuin odottaa että sais pelata ja sitten jos pelaa niin ei viitti lähteä mihinkään. Elikkä on se että esimerkiksi serkkupojissa, siskonpojissa, näkee sen että he sitten haluaa vaan pelata eikä enää lähdekään sitten pelaamaan futista tai tule pihalle vaan. (Äiti, 086)

Usein huoli ei liittynyt kuitenkaan oman perheen lapsiin, vaan vanhemmat olivat yleisesti huolestuneita pelien mahdollisista vaikutuksista kasvavaan sukupolveen tai muiden tietämiensä perheiden lapsiin ja nostivat kuulemiaan tapauksia esille, kun peleihin liittyvistä negatiivisista ilmiöistä kuten riippuvuudesta tai ongelmapelelaamisesta tuli puhe.

Kyllä jotkut asiat [huolestuttaa peleissä]. Kyllä mua toisten lasten puolesta, että kun mä olen kuullut aika sellaisia hurjia kertomuksia ihan lähipiirissäkin, että poika ihan uppos siihen. Että oli kolmetoistavuotias ja ihan mielenterveys alkoi kärsiä. [...] Sulautui siihen vaan eikä muuta elämää nähnykkään ja kaikki jäi, vanhemmat taka-alalle, ja vaan piti pelata ja tota sitten se ei enää pystynyt, että joutui hoitoon, että kolmetoistavuotias. Ja sitten mä olen kuullut paljon, että ei ole mun tuttuja, mutta kuullut että tota että tääkin äiti sanoi, että löys sitten sellaista yhteyttä, että on monia muitakin vanhempia jotka on huolissaan, että joku keskusteluryhmä sitten perustettiin. (Äiti, 252)

Mä oletan, en tiedä sitten että oletanko väärin, että pojat ottaa ne niinku peleinä, pelin kannalta, ja on kuitenkin näistä arvoista keskusteltu, että vaikka siellä jotain hakataan ja nousee pystyyn, niin sama käytäntö ei oikeessa elämässä pelaa. [...] Mutta silleenhän on, että aina vanhemmat uskoo ettei omat lapset pahoissa piireissä pyöri, mutta kuitenkin silleen että he niinku ymmärtää mikä on oikein ja mikä väärin, just niinku ymmärtävät ja mieltävät sen pelimaailman. (Äiti, 086)

Eläytymisen alueella roolipelaaminen jakoi vanhempien mielipiteitä kiinnostavalla tavalla. Toiset vanhemmista kokivat, että nimenomaan sen tyyppistä sisältöä ja roolipelaamista tukevia elementtejä pitäisi saada myös digitaalisiin pelimaailmoihin nykyistä enemmän. He arvelivat, että sen tyyppisen eläytymisen kautta lasten olisi mahdollista saada kiehtovia ja opettavaisiakin kokemuksia - jopa ilman väkivaltaista aineistoa. Lisäksi roolipelaaminen saattoi johtaa lapsia enemmän tekemisiin toistensa kanssa ja pois kuvaruudun äärestä. Toiset vanhemmat taas kokivat, että roolipelit olivat kaikissa muodoissaan lapsille jopa digitaalisia pelejä haitallisempia. Roolipelaamiseen kohdistuvissa peloissa korostuivat faktan ja fiktion sekoittuminen lapsen mielessä ja sitä kautta mahdollisesti peräti mielenterveyden häilyminen ja lapsen "katoaminen" pelien maailmaan.

Jos en olisi näin vanha, tai no niihin [roolipeleihin] varmaan vähän yli-ikäinen, niin mä luulisin, että jos mä olisin yhtään nuorempi niin mä varmaan innostuisin niistä. Että ne on ehkä eniten semmoinen, mitä mä henkilökohtaisesti haluaisin. Varmaan niinku että ne on kivoja juttuja ja että nyt Päivi soitti tonne jonnekin, että sinne ei pääse, mutta että lisää tietoa kerätään nyt tulevaa varten. (Äiti, 050)

Just tää tämmöinen väkivaltaisuus tulee siitä [pelaamisesta] ja se että aletaan elää, että joku joka pelaa niin paljon kuin haluaa, niin se alkaa elään siinä pelimaailmassa ja tästä askel eteenpäin on roolipelit. Niin sitten eletään siinä roolissa, että hommataan kaikki asut ja muut. Että mä en näe sitä mitenkään järkeväksi. [...] No ne on onneksi kyllä aikuisempia ihmisiä jotka niitä tekee, mä en oo niihin ihan tarkkaan perehtynyt. Onneksi ei ole tarvinnut vielä ja mä toivon että mun lapseni eivät koskaan, ja jos niin yritän saada ne niinku pois semmosesta. Että mun mielestä se ei ole ollenkaan tervettä et eletään semmoisessa satumaailmassa. Että mun mielestä pitäisi elää tässä. (Äiti, 171)

Vanhemmat olivat seuranneet mediassa peleistä käytävää keskustelua ja osin huolestuneisuus nousi heidän televisiossa tai lehdissä kohtaamistaan väitteistä, joiden mukaan esimerkiksi väkivaltaisten pelien pelaaminen johtaa väkivaltaiseen käyttäytymiseen tai pelit ylipäätään ovat haitallisia lapsille. Erityisesti ne mediassa esiintyneet tapaukset, joissa pelit oli yhdistetty lasten dramaattisiin väkivallantekoihin, olivat jääneet vanhempien mieleen. Vaikka omassa perheessä pelaamiseen ei olisikaan liittynyt merkittäviä ongelmia, liittyi peleihin ja pelaamiseen huolta ja epävarmuutta.

Jos ne on ollut pienestä pitäen lapset sillai aika heitteillä, ettei oo sitä aikaa, niin sitten kaikella muulla rahalla korvataan se. Ja sitten jos ne uppoutuu näihin peleihin kun ne ei saa sitä aikaa olla kotona ja tehdä jotain ilman tv:tä, tietokonetta, joka on hauskaa ja josta nauttii, niin sitten ne saattaa semmoiset, heikot yksilöt, niin kun ne tota vaan tekee ja paneutuu, niin sitten siitä saa kaikenlaisia mielijohteita niin nyt kun on seurannut uutisia, niin kaikenlaisia kauheen näköisiä hurjia tapauksia on tapahtunut. (Äiti, 252)

Tällaisten uhkakuvien valossa kaikenlainen uppoutuminen ja eläytyminen peleihin saatettiin tulkita haitalliseksi ja sitä pyrittiin rajoittamaan. Myös hollantilaisessa tutkimuksessa (Eggen, Feijs, de Graaf & Peters 2003) mukana olleissa perheissä vanhemmat kokivat nimenomaan peleihin uppoutumisen keskeiseksi ongelmaksi.



Tältä pohjalta kyseisessä tutkimusprojektissa lähdettiin kehittämään peleihin lisälaitteita, jotka häiritsisivät ja katkaisisivat pelikokemusta eri tavoin ja täten helpottaisivat pelaamisen keskeyttämistä ja kontrollointia.

## 7.2. Pelien elämysvoima lasten kokemana

Tätä taustaa vasten olimme tutkimuksessamme kiinnostuneita erityisesti siitä, miten peleihin eläytyminen ja pelimaailmojen immersiiivisyys näyttäytyvät pelejä pelaavien lasten kokemuksissa. Pyrimme haastatteluissa lähestymään läsnäolon ja eläytymisen kysymyksiä keskustelemalla lasten kanssa paitsi peleistä, myös vertaamalla pelaamista kirjojen lukemiseen ja elokuvien katsomiseen. Ne lapset, jotka eivät juurikaan lukeneet tai lukivat lähinnä ainoastaan *Aku Ankkoja*, pitivät pelejä pääsääntöisesti kirjoja elämysvoimaisempina, kun taas ne lapset, jotka olivat innokkaita lukijoita, olivat hyvin yksimielisiä siitä, että eläytyminen kirjaan on voimakkaampaa kuin peliin.

No kyllä kirjaan eläytyy enemmän mun mielestä. Emmää kyllä tiedä siihen kauheesti syitä mutta määhän ainakin enemmän eläydyn niihin kirjoihin kuin peleihin. Kun peleissä määhän vaan yleensä joko pelaan tai sitten niinkun seuraan sitä juonta, mutta niissä kirjoissa se on sillain vähän jännittävämpää kun niissä se juoni on siinä pääosassa siinä, peleissä taas se ite liikuttaminen ja ne muut on siinä pääosassa, niissä se juoni on vaan sellanen ihan sivullinen osa. (Poika 12 v., 165)

Mustaki tuntuu kun määhän oon luku esimerkiksi jotain *Pottereita*, niin mullon myöskin ne kaikki *Potterit*, niin ett siinon niinkun itte siälä sisällä. [...] Ku ei tietokonepeliinkään sillain niinkun esimerkiksi siinä *Gaudissa* niin ei siihen oikein voi sillain eläytyä että on itte siellä sisällä niinkun. (Tyttö 11 v., 071)

Lapset kokivat kirjojen olevan usein myös elokuvia mukaansatempaavampia, koska elokuvan tai televisio-ohjelman katsominen nähtiin passiivisena makoiluna ja tarinan seuraamisena, kun taas lukeminen edellytti aktiivisempaa oman mielikuvituksen käyttöä. Kuitenkin elokuvien, televisio-ohjelmien ja pelien audiovisuaalisuus oli myös tekijä, joka herätti lasten kiinnostusta ja jota he arvostivat elämysten tuottajana.

Sitte sillain että kun määhän oon luku sen kirjan ja kattonu sen elokuvan, niin mun mielestä seokuva ei oo kauheen paljon niinkun, ei kauheen jännittävä silleen ku se kirja, ku saa itte niinkun mielikuvituksessa niinkun tehdä ne henkilöt niin. (Tyttö 11 v., 252)

No kirjassa on kyllä enemmän niitä yksityiskohtia mutta paitsi siinä voi niinkun ajatella ja muuten mielessä minkälaista se ois, paitsi sitten kun kattoo elokuvaa niin siinä liikkuu ne ja muuten kuuluu äänet niin se on silleen hienempi. (Poika 11 v., 086)

Ehkä määhän siihen mun lemppariohjelmaan eläydyn enemmän kuin peleihin. [...] Se on sellasta nopeeta. Tai se on aika nopeeta. [...] Sellaset räjähdykset aina ja sillain. (Poika 11 v., 195)

Lapset kokivat kuitenkin, että myös peleihin voi eläytyä. Tässä yhteydessä he korostivat lähinnä itse päättämisen ja itse liikuttamisen merkitystä pelikokemuksessa ja siihen eläytymisessä.

Peleissä on vaan se, että niissä voi sitten ite päättää mitä se hahmo tekee, mutta kirjoissa taas ihan se kirjailija on päättänyt, et sitä vaan luetaan, mutta kyllä kirjatkin mun mielestä on ihan pelin arvostia. (Poika 12 v., 165)

Elokuissa määhän en eläydy yhtään siihen päähahmoon. Määhän vaan katon mitä se tekee. Mutta kirjassa taas jos määhän luen jonkun päähahmon tekemisistä niin sitten määhän eläydyn siihen niin että määhän oisin se ite. Tai määhän eläydyn siihen kuitenkin paljon enemmän. Mutta pelissä siihen eläytyy kaikista eniten koska siinähan tehdään sillä jatkällä, sillä hahmolla niinku kaikista eniten. (Poika 11 v., 220)

Niissä [peleissä] voi pelata itte voi, itte voi sitten niitä kontrolloida niitä hahmoja ja ajattelee et itte on tossa, niinkun ampumassa esimerkiks. (Tyttö 11 v., 071)

Pelaaminen on usein myös sosiaalinen tapahtuma, mikä voi olla merkityksellistä peliin uppoutumisen ja läsnäolon tunteen syntymisen kannalta. Samassa tilassa läsnä olevat pelitoverit voivat toisalta tehdä pelikokemusta rikkaammaksi, mutta toisalta muiden kanssa keskustelu pelin aikana voi myös etäännyttää pelaajaa pelin maailmasta ja siten toimia muistuttajana siitä, että kyseessä on vain peli.

Kun siinä [kirjassa] saa itte aivoillansa miettiä että jaahas, se nyt tekee tota ja tota. [...] On se [peli] nyt vähän eri, kun sen voi sanoa kaverille että hei toi tekee nyt tota ja tota mutt kirjoissa ei oikein voi kun ei sitä kaverin kanssa lueta. (Tyttö 10 v., 037)

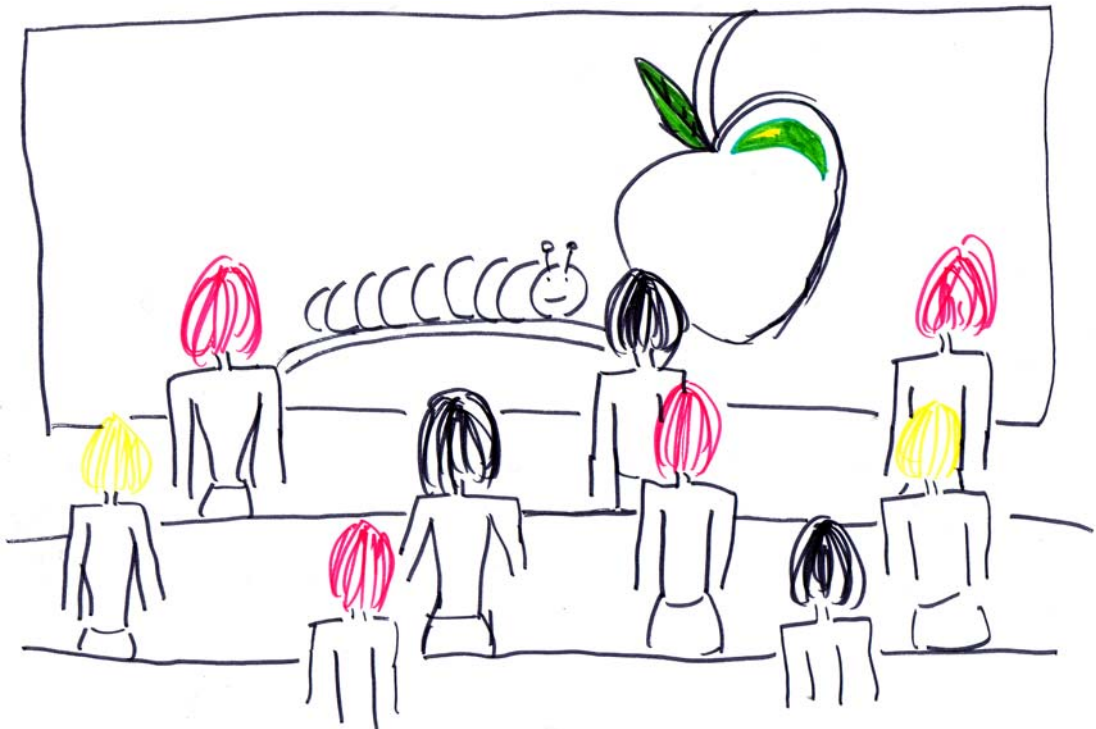
### 7.3. Pelikokemuksen luonteesta

Pelien kohdalla pelaajien innokas uppoutuminen pelimaailmaan on herättänyt paljon keskustelua. Vanhempien haastatteluissa (ks. kappale 7.1) kävi ilmi, että osa vanhempien huolesta nousi juuri tästä: pelimaailmojen koettiin olevan liian mukaansatempaavia, kun lapsi ei pelatessaan esimerkiksi reagoinut kehotuksiin tulla syömään. Sivustaseuraajista voikin toisinaan tuntua, että innokasta peluria on täysin mahdotonta saada irrottautumaan pelistä ennen kuin seuraava kenttä tai haaste on saatu selvitettyä. Vanhemmat arvelevat usein tämän uppoutumisen perustuvan nykyisten pelien hyvälaatuiseen ja realistiseen näköiseen grafiikkaan ja kuten tämän luvun alussa mainittiin, myös monet tutkijat ovat arvelleet, että nimenomaan pelien audiovisuaalisesti taitava toteutus on omiaan edesauttamaan niihin uppoutumista.

Toisaalta lapset itse pelien pelaajina pääsääntöisesti kokivat,

että eläytyminen on voimakkaampaa esimerkiksi kirjojen kuin pelien parissa. He painottivat erityisesti tarinan ja henkilöhahmojen moniulotteisuuden merkitystä immersiokokemuksen muodostumisessa, vaikka toisaalta samalla antoivat arvoa pelien audiovisuaalisuudelle sekä mahdollisuudelle itse liikkua, toimia ja tehdä. Tutkimuksemme perusteella vaikuttaakin siltä, että pelikokemus ja peliin uppoutuminen ovat huomattavan monitahoisia ilmiöitä. Ei ole kyse siitä, että vanhemmat olisivat tehneet virheellisiä havaintoja seurattessaan lastensa pelaamista eikä siitä, että lapset eivät olisi riittävän taitavia arvioimaan omaa eläytymistään eri mediamuotojen parissa. Kyse on siitä, että immersiokokemuksessa on useita erilaisia puolia, jotka voivat näyttäytyä ja korostua erilaisten pelien tai pelaajien kohdalla eri tavoin.

Ensimmäinen pelikokemuksessa erottamamme ulottuvuus on pelin audiovisuaaliseen toteutukseen kytkeytyvä **aistimellinen immersio**, jonka pelejä vähemmänkin harrastavat ihmiset yleensä tunnistavat: pelit ovat audiovisuaalisessa mielessä kehittyneet näyttäväksi ja stereoääninä pauhaaviksi maailmoiksi, jotka ympäröivät pelaajansa usein hyvin kokonaisvaltaisesti. Suuret tai lähellä pelaajan kasvoja olevat näytöt ja voimakkaat äänet peittävät helposti alleen reaali maailmasta tulevan aisti-informaation ja pelaaja on kokonaisvaltaisesti keskittynyt havainnoimaan pelimaailmaa ja sen tarjoamia ärsykeitä. Uudet pelit ovat kehittyneet entistä multimodaalisemmiksi sensorisen informaation suhteen: esimerkiksi tärisyvät ja käsissä väänntyilevät peliohjaimet tuovat tun-





toaistimukset tukemaan aistimellisen uppoutumisen kokemusta. Esimerkiksi useiden aistikanavien hyödyntäminen, vuorovaikutteisuus ja (foto)realistisen aineiston esittäminen ensimmäisen persoonan näkökulmasta saattavat olla tekijöitä, jotka helpottavat aistimellisen immersiokokemuksen muodostumista.

Pelien kohdalla keskeiseksi nousee myös pelaajan taitojen kehittymiseen ja testaamiseen liittyvä **toiminnallinen immersio**, joka voi taitojen ja pelin esittämän haasteen täydellisen tasapainon hetkellä tarjota kokemuksen, josta Mihaly Csikszentmihalyi (1988) on puhunut optimaalisena kokemuksena eli niin sanottuna *flow*-kokemuksena. Lasten haastatteluissa tämä ulottuvuus nousi esiin nimenomaan lasten vertaillessa hyvinä ja huonoina pitämiään pelejä: hyvässä pelissä oli riittävästi mielekästä tekemistä, kun taas liian helpot tai liian vaikeat pelit eivät innostaneet pelaamaan (ks. kappale 6.2). Csikszentmihalyi on kuvannut esimerkiksi urheilijoiden, taiteilijoiden ja monien muidenkin alojen toimijoiden huipukokemuksia, joissa ajan, nälän ja muiden tarpeiden tunteet katoavat tietoisuudesta tekijän ja toiminnan sulautuessa hetkellisesti yhteen. *Flow*-kokemus voi syntyä, kun ihminen saa kamppaila oman taitotasonsa ääri rajoilla, mielekkäältä tuntuvan tehtävän parissa. Tällöin hänen käsityksensä ajasta ja paikasta, ylipäätään muusta ympäristöstä, voi hetkellisesti hämärtyä tai menettää merkityksensä. Kaikki keskittyminen ja kiinnostus on suuntautunut vain käsillä olevaan tehtävään, oli sitten kyseessä ristisana-tehtävä, monimutkainen laskusuoritus tai digitaalisen vastustajan voittaminen. Tällaisia kokemuksia voi syntyä oikeastaan missä tahansa tilanteessa kun paneudutaan mielenkiintoiseen haasteeseen työssä tai vapaa-ajalla, esimerkiksi opeteltaessa jotain uutta taitoa. *Flow*-kokemus sijoittuu haasteiden ja taitojen tasapainoiseen pintaan, jolloin sitä toiselta suunnalta reunustaa liialliseen haasteeseen tai riittämättömiin taitoihin liittyvä ahdistus tai turhautuminen, sekä toiselta riittämättömiin haasteisiin tai haasteen ylittäviin taitoihin liittyvä pitkästyminen. (Csikszentmihalyi 1991, 74; vrt. *game flow*: Järvinen, Heliö & Mäyrä 2002, 20–27.) Digitaalisissa peleissä haastetta voidaankin pitää yhtenä keskeisimmistä motivoivista tekijöistä (esim. Malone 1984). Mukaansatempaavan kokemuksen syntymisen edellytyksenä on nimenomaan tehtävän tarjoaman haasteen ja henkilön oman taitotason välinen tasapaino. Digitaaliset pelit ovatkin parhaimmillaan erinomaisia *flow*-kokemusten tuottamisessa: ne tarjoavat paitsi riittävästi haasteita, myös selkeitä tavoitteita ja välitöntä palautetta pelaajan edistymisestä. Lisäksi pelaajan on mahdollista kehittyä asteittain yhä taitavammaksi.

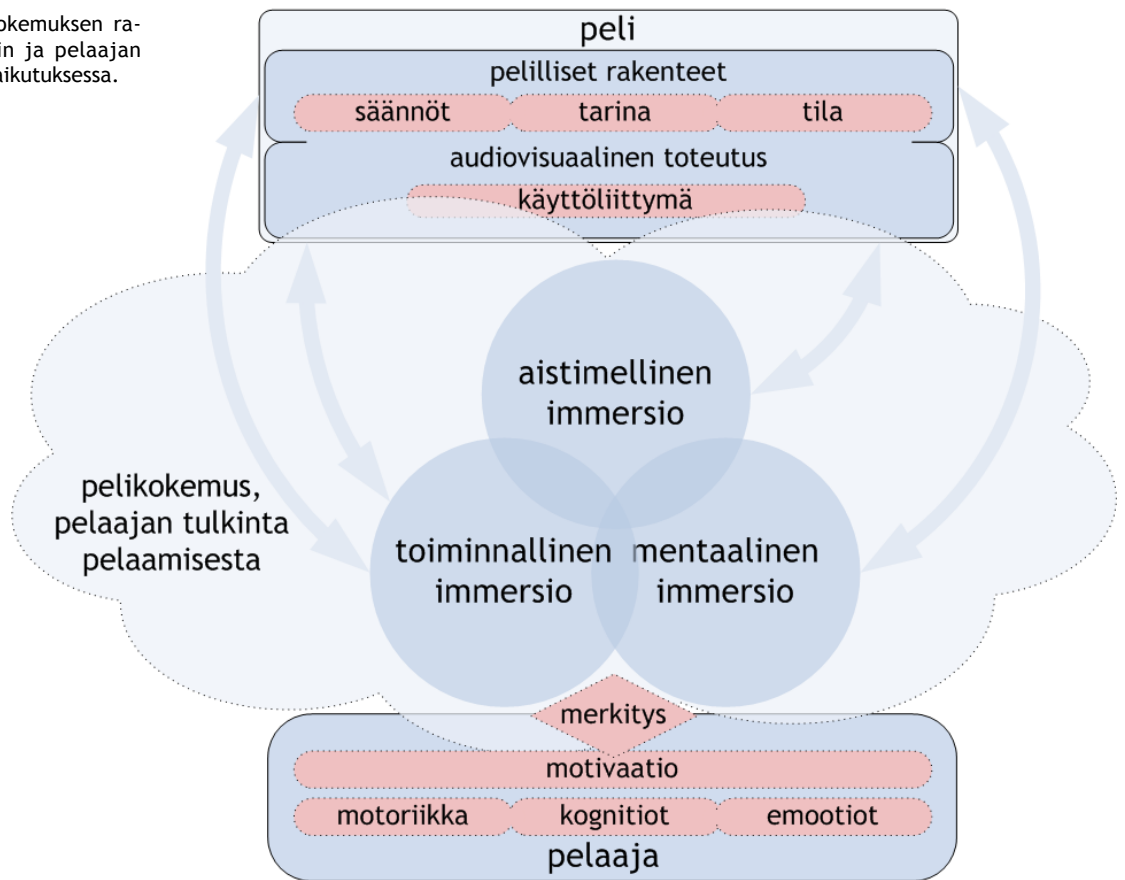
Lapset toivat haastatteluissa (ks. kappale 6.2) esiin sen, miten olennaista pelin realismi ja uskottavuus on pelikokemuksen syntymisen kannalta. Mediasisällön realismilla voidaan Lombard-

din ja Dittonin (1997) mukaan tarkoittaa toisaalta sitä, missä määrin ympäristö näyttää, kuulostaa ja tuntuu todelliselta (vrt. aistimellinen immersio) tai toisaalta sitä, miten lähellä todellista elämää sen yhteisö ja tapahtumat ovat. Realistisuus, eli se että pelimaailma “tuntuu todelta”, ei lastenkaan näkemyksen mukaan kuitenkaan tarkoita sitä, että pelien ja pelimaailmojen tulisi mahdollisimman tarkkaan jäljitellä reaalista elinympäristöämme, vaan pikemminkin sitä, että pelin sisältöjen kuten hahmojen, juonikäänneiden ja muiden elementtien tulee muodostaa uskottava kokonaisuus. Koherenttiin maailmaan on helpompi eläytyä kuin sellaiseen, jossa asiat tapahtuvat jokseenkin sattumanvaraisesti, vaikkapa niin, että aseella voi ampua ihmisen, mutta ei hajottaa oveensa olevaa lukkoa. Pelaajan suhde pelimaailmaan ei välttämättä rakennukaan vain aisti-informaation tai pelin tavoite- ja sääntöraakenteiden varassa. Useissa nykyisissä digitaalisissa peleissä pelien maailmat, hahmot ja tarinat ovat nousseet entistä keskeisempään osaan, vaikka kyseessä ei olisikaan varsinaisesti roolipeliksi luokiteltavissa oleva peli. Tätä pelikokemuksen ulottuvuutta, jossa pelaaja voi syventyä pelin tarinalliseen ulottuvuuteen tai samastua sen johonkin hahmoon, nimitämme **mentaaliseksi immersiksi**. Sen kautta digitaalinen peli voi tarjota pelaajalleen mahdollisuuksia käyttää mielikuvitustaan, kertoa tarinoita ja ylipäätään nauttia pelin fantasiasta. Pelaajan eläydyttyä pelin maailmaan, tarinaan tai hahmoon hän voi kokea tekevänsä niitä asioita, joita hän hahmonsa kautta pelissä tekee. Eläytyvä kokeminen pelin parissa voi tarjota mahdollisuuksia omien käsitysten ja tunteiden käsittelemiseen sen avulla. Geen (2003, 199-200) mukaan pelaaja voi oman identiteettinsä ja pelihahmon välisen yhtymäkohdan kautta saada mahdollisuuden käsitellä myös omia tunteitaan tai ajatuksiaan. Jotkut havainnoistamme näyttäisivät ainakin epäsuorasti tukevan esimerkiksi voimaantumisen (*empowerment*) ja mielikuvituksella vapautumisen tulkintamalleja pelien vetovoiman ja eläytymisen suhteesta. Ensisijaisena samastumisen kohteena eivät kuitenkaan vaikuttaisi olevan pelihahmot, eikä voimaantumisessa täten yksiselitteisesti olisi kyse pelihahmojen voimiin ja tekoihin samastuvasta eläytymisestä. Keskeisempää tutkimuksemme perusteella näyttäisi olevan uppoutuminen fiktiiviseen pelimaailmaan, joka tarjoaa toiminnan mahdollisuuksia, jotka ovat vapaita todellisen maailman rajoituksista. Myös Mary Fuller ja Henry Jenkins (1994) ovat tehneet havainnon, jonka mukaan digitaalisissa peleissä nimenomaan tilassa kulkeminen on keskeisempää kuin juoni tai hahmojen luonteiden kuvailu. Tästä seuraa heidän mukaansa se, että digitaalisissa peleissä painottuvat lähinnä tutkiminen, löytäminen, asioiden ja esineiden hankkiminen ja hyödyntäminen.

Pelaaja voi pystyä myös omalla mielikuvituksellaan täydentämään pelimaailmaa pelin ja sen käyttöliittymän hänelle välittä-

män informaation ulkopuolelle. Mentaalista immersiota voidaan kuvata myös niin sanotun transportaation käsitteen kautta. Transportaatiolla voidaan tarkoittaa sitä tunnetta, kun käyttäjä kokee median siirtävän hänet ikään kuin toiseen paikkaan tai ulottuvuuteen tai sitä, kun hän kokee toisen maailman saapuvan median välityksellä hänen luokseen. (Lombard & Ditton 1997). Yksinkertaisesti kysymys on siis siitä, missä määrin pelaaja kokee olevansa sisällä pelimaailmassa tai miten paljon pelaajasta pelin aikana tuntuu, että pelin tapahtumat tapahtuvat hänelle itselleen. Tämän immersioluottavuuden merkitys voi kuitenkin vaihdella hyvin paljon pelistä riippuen, sillä vaikka perinteisten pöytä- tai liveroolipelien harrastajat usein kertovat eläytyneensä voimakkaasti pelitilanteessa ja jopa kokeneensa monia pelihahmonsa tunteita, niin suuressa osassa suosituista digitaalisista peleistä pelihahmo on kuitenkin edelleen parhaiten luonnehdittavissa "kursoriksi", pelivälineen omaiseksi kohdistimeksi, jonka avulla pelaaja on vuoro-

**Kuvio 12.** Pelikokemuksen rakentuminen pelin ja pelaajan välisessä vuorovaikutuksessa.



vaikutuksessa pelin kanssa (Weinbren 2002). Tällöin mentaalisen immersion emotionaalinen voima voi jäädä suhteellisen vähäiseksi, vaikka pelaaja saattaaakin uppoutua pelin teemaan, toimintaan tai pelillisten tavoitteiden saavuttamiseen.

Käytännössä pelitilanteissa nämä erilaiset immersion lajit usein sekoittuvat ja kerrostuvat keskenään eri tavoin. Digitaalisissa peleissä moniulotteinen maailma, sen henkilöhahmot ja kiehtovat tapahtumat tarjoavat lähtökohtia ja tukea mentaaliseen eläytymiselle, kun taas pelilliset rakenteet, vaikeustason kasvu sekä pelaajan omien taitojen kehittyminen pyrkivät ylläpitämään toiminnallisen immersion edellyttämää jännitettä. Nämä prosessit eivät ole toisistaan erillisiä, vaan esimerkiksi pelaajalle asetetut tavoitteet ovat omiaan synnyttämään hänessä tunnekokemuksia (Lankoski 2004) ja toisaalta maailmaan eläytymisellä voi olla vaikutusta siihen, miten merkityksellisinä tietyt tavoitteet ja niiden saavuttaminen koetaan. Pelin audiovisuaalinen toteutus voi puolestaan paitsi tuottaa aistimellista immersiota, myös helpottaa tai hankaloittaa muunlaisten immersiokokemusten syntymistä. Visuaalisesti kiinnostavalla tavalla toteutettu pelimaailma voi houkuttaa pelaajaa eläytymään seikkailijaksi tuohon toiseen maailmaan ja erilaisilla ääniefekteillä tai musiikilla voidaan vaikuttaa siihen, millaisena pelimaailma koetaan. Toisaalta pelimaailmassa seikkailaan aina sen käyttöliittymän välityksellä. Käyttöliittymä voi omalta osaltaan etäännyttää pelaajaa: hän ei esimerkiksi liiku maailmassa fyysisesti omalla kehollaan, vaan ohjaa liikkeitä näppäinten painalluksilla tai peliohjaimen vipuja kääntelemällä.

Pelikokemuksen malliin (kuvio 12) olisi edellä kuvattujen immersion lajien lisäksi tarpeen lisätä myös pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus. Monia pelejä voidaan tietysti pelata yksin, mutta näissäkin pelitilanteissa voi pelaajan ympärillä olla läsnä muita henkilöitä, jotka kommentoivat ja tulkitsevat pelitilanteita, antavat neuvoja ja omalta osaltaan rakentavat pelikokemusta. Varsinaisissa moninpeleissä myös pelimaailman sisällä on toisia inhimillisiä toimijoita ja tällainen mediavälitteinen vuorovaikutus toisten kanssa voikin ainakin joissain tapauksissa edesauttaa immersion tunteen syntymistä.

Haastattelujemme perusteella vaikuttaa siltä, että useat vanhemmat sekoittavat keskenään toiminnallisen ja mentaalisen immersion, mikä saattaa osaltaan lisätä heidän huolestuneisuuttaan. Pelaamisen toimintaan uppoutunut lapsi ei ehkä heti kuule vanhempiansa kehotuksia, mutta tämä ei silti välttämättä ole todiste voimakkaasta mentaalisestä immersioista, saati siitä, että lapsi olisi jotenkin kadonnut pelin maailmaan tai kyvytön erottamaan faktaa ja fiktiota. Usein juuri tilanteet, jotka voitaisiin tulkitta toimintaan uppoutumiseksi olivat niitä, jotka johtivat perheen sisäisiin konflikteihin tai saivat pelaamisen näyttämään vanhemmista pe-

lottavan pakonomaisena toimintana. On kuitenkin syytä painottaa, että immersiokokemuksia ei synny ainoastaan interaktiivisen median parissa, minkä voi jokainen itse todeta esimerkiksi muukaansatempaavaa elokuvaa katsomalla tai romaaniin uppoutumalla. Pelin esittämä toiminnallinen tai kilpailullinen haaste voi kuitenkin olla erityisen houkutteleva joillekin pelaajille. Todennäköisesti mediasisältöön uppoutuminen riippuu myös paitsi mediasta ja mediasisällöstä, myös mediakäyttäjän omista kiinnostuksista, kokemuksista ja persoonallisista ominaisuuksista. Vanhemmat eivät yleensä huolestu yhtä voimakkaasti lapsesta, joka syventyy kiinnostavaan kirjaan niin, että ei huomaa, mitä ympärillä tapahtuu. Itse asiassa tämä voidaan nähdä jopa toivottavana ominaisuutena ja osoituksena älykkyydestä tai hyvästä keskittymiskyvyystä. Pelikokemuksessa ja pelillisessä tilanteessa on yleensä tärkeää säilyttää tietty etäisyys peliasetelmaan, jotta kykenee laatimaan pelistrategiaansa, kokeilemaan erilaisia vaihtoehtoja ja käymään läpi samojakin tilanteita yhä uudelleen ja uudelleen. Pelaamisesta nauttiminen tietystä mielessä jo sinällään edellyttää tietoisuutta siitä, että on kyse pelistä eikä todellisesta tilanteesta, mutta pelatessaan pelaajat usein leikittelevät nimenomaan tällä fantasian ja todellisuuden välisellä suhteella (vrt. Poole 2000, 77; McGonigal 2003). Pelien edellyttämä fyysinen aktiivisuuskaan ei siis tarkoita, että pelaaja välttämättä olisi aktiivisempi tai uppoutuneempi pelimaailmaan kuin esimerkiksi elokuvakatsoja elokuvamaailmaan. Siinä missä liikuttava elokuva voi saada katsojan kyynelehtimään, kirjoittaa pelaaminen yleensä lähinnä hikipisaroita otsalle. Samalla on kuitenkin muistettava, että haastattelemamme lapset kertoivat myös samastumiskokemuksista pelien parissa. Uppoutuminen peliin voi siis sisältää kaikkia edellä kuvattuja immersion ulottuvuuksia, eri tapauksissa eri tavoin painottuen.

## 8. Peliväkivalta

Harva mediatutkimuksen osa-alue on ollut yhtäläisten intohimojen ja kiistojen kohteena kuin median väkivaltaisten sisältöjen ja vaikutusten tutkimus. Lawrence Grossberg kollegoineen (1998, 300) on arvioinut Yhdysvalloissa tehdyn 1950-luvun jälkeen yli 3000 aihepiirin tutkimusta. Mediavaikutusten tutkimusperinnettä esitellyt Juha Herkman (2001, 173) on todennut, että mediaväkivallan tutkimus on saanut keskeisen aseman, koska kyse on oletetuista suorista yhteyksistä väkivaltaisista mediasisällöistä yleisöjen asenteisiin ja jopa käyttäytymiseen.

Pelien väkivallasta on tullut uusiin mediavaikutuksia koskevan tutkimuksen ja kiistan aiheista. Varsinkin Yhdysvalloissa, missä median tai pelien mahdollinen syyllisyys näkyvästi uutisoituihin väkivallantekoihin on noussut kiihkeän julkisen keskustelun kohteeksi, on julkaistu myös peliväkivallan ja todellisen elämän väkivaltaisuuden suhdetta tukevaa tutkimusta. Esimerkiksi Craig Anderson (sit. Heins ym. 2002, 1–2) on tutkimustensa perusteella päätenyt siihen, että jo lyhytkin väkivaltaisten pelien pelaaminen aiheuttaa väkivaltaista käyttäytymistä, ja että yleisemminkin väkivaltaisten mediasisältöjen kuten elokuvien tai televisio-ohjelmien ja todellisen elämän väkivallan välillä on todistettu syy-seurausyhteys. Andersonin kriitikot ovat puolestaan kiistäneet niin hänen metodiensa, tuloksiensa kuin tulkintojensakin todistusravon (Heins ym. 2002).



Oman tutkimuksemme tavoitteena ei ole mediavaikutusten – niin kielteisten kuin myönteistenkään – todistaminen olemassa oleviksi sen paremmin kuin vääriksi. Tämä tutkimus on ensisijaisesti suunnattu selvittämään peleihin liittyviä merkityksiä ja käytäntöjä tarkastelemiemme lasten ja perheiden arjessa. Vaikutuskeskustelu on kokonaisuudessaan ongelmallinen: tiukka syy-seuraussuhteen todistusvaade johtaa helposti keinotekoiisiin ja todellisesta elämästä irrotettuihin tutkimusasetelmiin, sekä äärimmäisyydestä toiseen heilahteleviin väittämiin, joissa toisaalta oletetaan fiktiivisen väkivallan vaikuttavan kaikkiin samalla tavalla, tai toisaalta yhtä lailla totalisoiviin “mediavaikutuksettomuuden” väittämiin. On tietysti aivan mahdollista, että jotkut erityisryhmät, esimerkiksi muuten vaikeissa sosiaalisissa oloissa elävät tai psyykeltään hauraat lapset voivat saada peleistä, televisiosta tai vaikkapa kirjallisuudesta haitallisia vaikutteita. Yhtä todennäköiseltä vaikuttaa, että suurin osa pelien pelaajista saa pelaamisesta sellaisia taitoihin tai minäkuvaan liittyviä harjaannuttavia ja vahvistavia vaikutteita joita voi pitää heidän elämäänsä rikastuttavina ja myönteisinä. Edelleen Juha Herkmania siteeraten:

*Media on osa kulttuuria, yhteiskuntaa ja arkea, ja siksi sen vaikutuksia on vaikea erottaa niistä. Yhteiskunta, kulttuuri ja media ovat vuorovaikutuksessa keskenään. [...] Juuri median kaikkinaisessa osallistumisessa kulttuurin merkitystuotantoon on sen voima ja vaikutus, jota voi olla vaikea erottaa muusta kulttuurisesta toiminnasta. (Herkman 2001, 180.)*

Peliväkivalta on kuitenkin arjen tasolla joka tapauksessa aihepiiri, joka puhuttaa ja huolestuttaa lasten vanhempia ja kasvattajia. Tämä huolestuminen ei välttämättä pohjaudu vanhempien omiin havaintoihin ja kokemuksiin siitä, että väkivaltaiset pelit olisivat lapsille haitallisia, vaan esimerkiksi huhupuheena leviäviin varoitustarinoihin tai mediassa esiintyneisiin näyttävästi otsikoituihin juttuihin. Tunnetasolla pelkät mahdolliset yhteydet peliväkivallan ja väkivaltaisen käyttäytymisen välillä riittävät siihen, että väkivaltaa sisältävät pelit koetaan ilmiönä vaaralliseksi ja uhkaavaksi.

*Jos vaan päivät ja yöt pelaa jotain räiskintäpeliä, niin uskon vahvasti että se mimmainen malli, ja se semmoinen levottomuus jää sinne koko kehoon sitten jylläämään. (Äiti, 074)*

*Niin no mun mielestä se on ihan turhaa. Ne semmoset [väkivaltaiset] on ihan turhia pelejä. Ei niitä tarvita. (Äiti, 170)*

Vanhemmat saattoivat olla huolestuneita väkivaltaisten pelien pelaamisesta, vaikka konkreettisia ongelmia tai edes halua väkivaltaisten pelien pelaamiseen ei lasten parissa perheessä olisikaan ollut. Kuitenkin huoli toistaiseksi suhteellisen vähän tunnetun ja tutkitun ilmiön mahdollisista vaikutuksista on ymmärrettävä.

Täytyy sanoa, että mun kokemuksenikin niistä on kyllä aika vajavainen, mutta siis se mitä mä olen seurannut televisiosta ja muista tiedotusvälineistä ja vaikka pelialista, että minkälaisia pelejä on ja, tai mahdollisuuksia, että minkälaisia erilaisia niitä on, että se mun tieto rajoittuu siihen. Että kun meillä ei niitä ole koskaan kotona ollut eikä koskaan ole tullut kysymykseen siitä että ois vaikka lainattu kaverilta sellaista, tai että “hieno peli että me pelattiin sellaista ja muuta” niin ei. Mä näen semmoiset vähän niinku tarpeettomiksi semmoset, mutta että se ei ole kyllä koskaan tullut vastaan ongelman muodossa. (Äiti, 071)

Vanhemmat saattoivat kokea taisteluun ja kamppailuun keskittyvät pelit vastenmielisiksi ja “turhiksi” myös siksi, että toiminnallisten pelien tempo, vauhdikas musiikki ja lasten äänekkyys tai riehakkuus pelin parissa nähtiin ongelmallisina. Vanhemmat olivat myös havainneet lasten levottomuuden ja riehakkuuden usein jatkuvan pelaamisen jälkeenkin, mutta kokivat sen johtuneen pääasiassa pelaamisen aiheuttamasta innostuksesta ja jännityksestä sekä niistä seuranneesta uupumuksesta eikä esimerkiksi siitä, että pelaaminen lisäisi lasten levottomuutta tai väkivaltaisuutta sinällään.

Vanhempien suhtautumisessa pelien sotaisiin teemoihin saattoi osaltaan näkyä myös se, että valtaosa haastatelluista vanhemmista oli lasten äitejä, jotka eivät yleensä itse pelanneet tai tunneneet pelien kenttää. Monessa perheessä olikin niin, että vaikka äiti vastaisi pääasiassa pelaamisen kontrolloinnista, vastaa perheen isä kuitenkin hankittavista peleistä.

## 8.1. Kivan näköiset nallet huiskii siellä vihaisesti

Puhuttaessa väkivallasta, väkivaltaisista peleistä ja niiden mahdollisista vaikutuksista on tärkeää jotenkin määritellä, mitä väkivallalla itse asiassa tarkoitetaan. Lasten määritelmässä taistelemine ja ampuminen peleissä eivät välttämättä olleet sinällään mitenkään erityisen väkivaltaista toimintaa.

*Se (Grand Theft Auto Vice City) on niinkun K18, mutta mää en oo kyllä nähny siinä mitään väkivaltastakaan. Tai siis sellasta mitään kauheen väkivaltasta. [...] Siis niissä se tyyppi ampuu, mutta siinei oikeestaan tapahdu mitään kauheeta, erikoista. [...] Oikeesti mun mielestä se ei oo kauheen mitenkään erikoinen peli. (Tyttö 12 v., 050)*

Aggressiivinen ja väkivaltainen toiminta peleissä sijoittui lasten mielissä enemmän fiktiivisen kuin realistisen maailman piiriin. Sitte pelottavimmiksi ja väkivaltaisimmiksi yleensä koettiin ne pelit, joissa väkivalta oli toteutettu realistisimmin, esimerkiksi niin, että hahmosta vuosi verta sen loukkaantuessa tai se kuoli yhdestä ainoasta laukauksesta.

Tavallaan kotona mää pelasini tota *Quakea* joskus viiden vanhana, se oli aika pelottava silloin. Ja sittä mull oli semmonen jännityspeli ku *Rainbow Six*, siinä mennään semmosia terroristeja vastaan taistellaan, yritetään olla huomattomia. Siinäki kuolee esimerkiks yhestä laukauksesta. Tai kahesta. Se on



niin hirveen todentuntunen ett se on aika vaikee ja. Sitäki mää pelasin tosi pienenä. [...] Ni ku ett olin mää sillon, se oli noin pari vuotta sitten, ett on seki aika raaka peli. Ett ku siinä mennään aseeseen kaa ja ammutaan jotain niin kyllä siitä verta tulee. (Poika 10 v., 231)

Kysyttäessä lasten vanhemmilta, miten he määrittelevät peliväkivallan, vastaukset erosivat toisistaan melko paljon. Siinä missä lyöminen tai ampuminen oli väkivaltaa yhden mielestä, saattoi toinen kokea aggression ilmaisemisen ja jännityksen ylipäättään väkivaltaiseksi ja kolmannen mielestä puolestaan kaikenlainen kilpailu oli lähtökohtaisesti aggressiivista ja siksi ei-toivottua ajanvietettä lapsille. Joidenkin vanhempien mielestä väkivalta oli ongelmallista vain realistisesti kuvattuna, kun taas piirroshahmot saivat tehdä mitä vain. Toiset vanhemmat taas näkivät myös piirroshahmoilla esitetyn kamppailun olevan väkivaltaa tai kokivat kaiken toiminnallisen, mukaan lukien esimerkiksi vauhdikkaan musiikin, olevan peleissä ei-toivottua.

Niin, mikä on väkivaltaa? Onko taisteleminen? Tai jos puolustaa itseään, niin onko se sitten väkivaltaa? Ei se varmaan ole kyllä? Onko väkivaltaa sitten sellainen, mitä tehdään tarkoituksettomasti? Mutta kyllähän ne aina haluaa sillä jotain, että mihinkähän sen rajan sitten oikein vetäis? Niin että joku miekkailu tai taistelu tai esteen raivaaminen, että onko se? Tai jos haluaa jotakin tai pahaa vastaan taistelee, niin onko se sitten vielä väkivaltaa? Että mä olen kauheasti sitä miettinyt, että mistä kohtaa mä alkaisin sitä kutsuun tällä nimellä. [...] Eikös ole tää, missä vaan koitettiin saada mahdollisimman paljon jalankulkijoita autolla vaan listittyä, että se nyt on ihan selkeästi väkivaltaa se. Että ehkä se sitten on joku tällöinen määritelmä, että sen pitää olla tällöisiä tarkoituksetonta, että sillä ei ole mitään hyvää tarkoitusta. (Äiti, 165)

No se kaiken maailman huiskiminen ja riehuminen. Semmoista että jonkun pulikan kanssa mennään ja tuhotaan ja hävitetään henkilöitä sieltä, millä keinoin siten tahansa. [...] Oli ne sitten robotteja tai, on se, kivan näköiset nallet huiskii siellä vihaisesti niin. (Äiti, 171)

Mun mielestä se on niinku sitä jatkuvaa kamppailua, jossa toinen aina häviää, että mä koen jopa sen väkivaltaisena, että ei sen tarvitse olla sitä, että mitään räjähdyksiä ja erilaisia tapoja laittaa toinen palasiksi. Että mun mielestä se on jatkuvaa kamppailua siitä että kumpi häviää, että musta sekini on jo väkivaltaa, vaikkein mä tietenkään ole voinut alkaa sellaista karsimaan enkä pyrikään karsimaan, mutta että meillä on lasten soittoharrastuksessakin, että lapset käy Suzukissa, missä ei ole kilpailua eikä konservatoriossa. Että se katkaa myös lasten muut harrastustavat ja lasten soittotavan, että ei vaan pelimaailmassa. Että vähentää kilpailua ja kamppailua. (Äiti, 050)

Mä en semmosta esim tappamista tai toisen satuttamista voi ymmärtää ollenkaan, että mun mielestä ei ole mitään järkeä, että jossain pelissä tehdään niin. Ja toi *Tony Hawk* on sitten siinä rajalla, kun siinä tulee jotain verilammikoita kun oikein pahasti kaatuu. Toisaalta ei siellä ilmeisesti kukaan toista satuta, että ne vaan aina sitten itte. Mutta skeittaajaa sattuu, mutta se on jo vähän sitten siinä rajalla, että haluaisinko mää tollasta. (Äiti, 074)

Jos tältä pohjalta pyrittäisiin löytämään jonkinlainen väkivallaton, kaikkien vanhempien mielestä lapsille sopiva peli, niin hyvin harva, jos juuri mikään peli jäisi jäljelle. Kenties jotkut tempoltaan rauhalliset, maailman tutkimiseen keskittyneet pelit kuten *Myst* ja monet opetuspelit kuitenkin pääpiirteittäin täyttäisivät nämä kriteerit. Eri asia on, miten kiinnostavia ne sitten pelillisessä mielessä ovat. Osa vanhemmista näkikin, että jonkinlainen kamppailu kuuluu lähtökohtaisesti kaikkiin peleihin, mutta silti puhtaasti väkivaltaiset kiusantekopelit, kuten esimerkiksi *Carmageddon*, jossa saa pisteitä ajaessaan autolla jalankulkijoiden yli, koettiin huolestuttaviksi. Yleinen väärin tekeminen ja yhteiskunnan normien rikkominen koettiin peleissä pääsääntöisesti pahaksi, vaikka pelin teemaan olisi liittynyt sankarillista toimintaa ja seikkailua, joka näennäisesti olisi oikeuttanut teon.

Perheiden säännöt ja käytännöt väkivaltapelien suhteen erosivat toisistaan melko paljonkin, koska vanhempien näkemykset siitä, mikä on väkivaltaa ja missä määrin se on peleissä hyväksyttävää vaihteli suuresti. Lisäksi pelin lajityypillä oli monesti vaikutusta siihen, miten väkivalta koettiin. Esimerkiksi strategiapeleissä sotimiseen liittyvä taistelu oli hyväksyttävämpää kuin itsetarkoituksellinen väkivalta. Monet vanhemmat myönsivätkin, että peliväkivallan määrittäminen ei ollut heille lainkaan ongelmatonta ja pitivät parhaana toimintatapana lapsi-, perhe- ja peli-kohtaista arviointia.

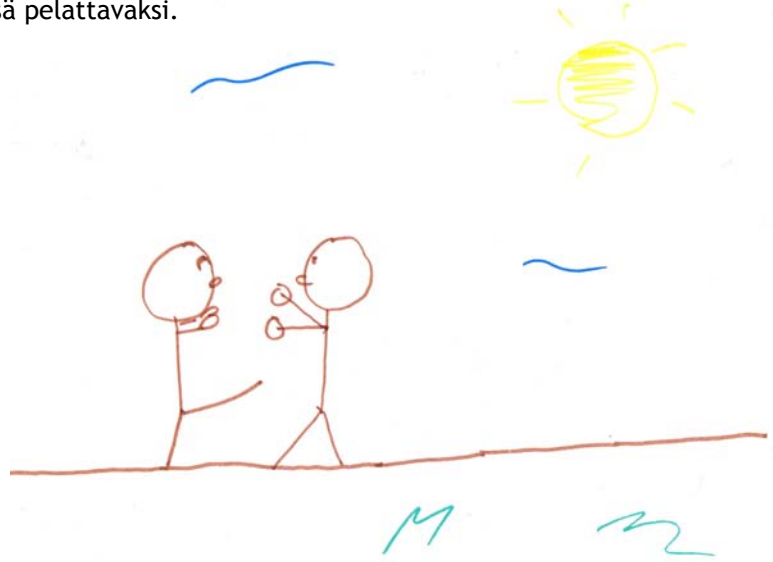
Ja tietysti jos niitäkin rupeaa analysoidaan, niin kaikistahan löytyy negatiivista, eihän sitä nyt voi pois sulkea. Tappamisen tarkoitus on aina siellä kuitenkin pohjalla. Mutta siinäkin täytyy osata niinku jotain, ja se on aina kuitenkin perhekohtainen, lapsikohtainen. Mä tunnen niinku omat lapset ja osaan mielestäni arvioida. Ja viimeistään jos arviointi menee pieleen, niin kyllä mä näen sen heti käytöksessä. Sieltä tulee palaute. (Isä, 003)

## 8.2. Mäiskimisen ja seikkailun jännitys

Toimintapelit olivat yksi suosituimmista pelilajityypeistä ja myös haastatteluissa nousi esiin taisteleminen ja kamppailuun liittyviä mielihyvätekiäjiä. Taisteleminen on omiaan lisäämään pelikokemuksen jännittävyttä ja monessa tapauksessa tällainen kamppailu voidaan nähdä myös peliväkivaltana. (Vrt. luku 6, Pelien voima.)

Siis onhan se [tappelu] todellisuudessa tyhmää mutta niinku on siinä pelissä sillein kivaa niinku sellatteet taistelut. (Tyttö 11 v., 003)

Erityisesti lapset pitivät kaveria vastaan kamppailemisesta. Kaksin- tai moninpeleihin ei välttämättä kyllästytty yhtä nopeasti kuin yksinpeleihin, vaan niitä saatettiin pelata yhä uudestaan ja uudestaan ja vielä aikojenkin päästä kaivaa esiin vanhoja pelejä yhdessä pelattavaksi.



Harvat haastatelluista lapsista olivat kiinnostuneita väkivallasta sinänsä, vaan haastatteluissa nousi nimenomaan esiin, miten fiktiivinen väkivalta tekee pelikokemuksesta jännittävämmän. Väki- valtaisista pelejä pelaavat lapset kertoivat, etteivät he halua niinkään nähdä järjetöntä, ihmisiä kohtaan suunnattua väkivaltaa, vaan lähinnä kamppailla hirviöitä tai muita ei-ihmishahmoisia vastustajia vastaan. Pelin tarinalla oli väkivallan tulkinnassa myös merkittävä rooli – lapset halusivat sellaisia pelejä, joissa kamppailu ja väkivalta olivat kiinteä ja perusteltu osa pelin maailmaa ja seikkailua, eikä niistä irrallinen tai päälleliimatulta tuntuva elementti. Pelkkään räiskintään perustuvat pelit sitä paitsi alkoivat usein melko nopeasti kyllästyttää.

Ne pelit missä on ihan liikaa räiskimistä eikä oo ollenkaan seikkailua ne on aika tylsiä. Ja vaikka siinä *War of the Monsters* -pelissä kaksinpelissä ei ookaan mitään seikkailua niin periaatteessa se on vähän semmosta nyrkkeilyn tapasta että se on kivaa. Mutt siis ihan semmonen alaton, ihan semmonen hullu räiskintä viattomia siviilejä vastaan on mun mielestä aika tyhmää. (Poika 11 v., 171)

Ne [räiskintäpelit] on vähän samantapasta koko ajan. Tai sillain, ammutaan vaan toisia ihmisiä ja mennään eteenpäin ja sitte kuollaan itteki jossain vaiheessa. (Poika 10 v., 195)

Siihen *GTA3*:een kyllästy sen takia koska siinä oli ne, kun siinä tehdään niitä tehtäviä aina eteenpäin, niin siinä niihin tehtäviin alko kyllästyyn kun ne oli kaikki ihan samanlaisia et siinä just piti aina joku tappaa joku niin siks sen takia siihen aina kyllästy. Kun niissä muissa peleissä ne on niin erilaisia ne tehtävät. (Poika 12 v., 165)

Lapsetkaan eivät olleet kiinnostuneita näkemään mieletöntä ja rajatonta väkivaltaa eivätkä yleensä nimenomaisesti tahtoneet nähdä pelissä verta tai ihmistä muistuttavien hahmojen tappamista. Lisäksi se mikä ulkopuolisen tarkkailijan, kuten lapsen vanhempien, silmin voi näyttää väkivallalta, voi lasten kokemuksessa olla lähinnä esteiden poistamista pelissä etenemisen tieltä eikä siten vertaudu esimerkiksi oikeaan tappamiseen. Etenkään erilaisien sarjakuvahahmojen tai vaikkapa kilpikonnien eliminoiminen ei lasten mielissä yhdistynyt tappamiseen tai väkivaltaan.

Ja sit jos otetaan sen Nintendon ulkopuolelta, niin sitten on sellanen kun *Lion King*, se on leijonakuningas ja siinä on sellanen Simba, niin sen pitää kävellä sillain samalla tavalla kun *Mariossakin* ja sit kerätä kaikkii sellasii hienoi juttui. Ja sit kun pääsee siihen loppuvastukseen, on tappanu tavallaan sen sillain, lyöny sitä päähän silleen, niin sit pääsee seuraavaan tasoon silleen. (Tyttö 11 v., 252)

No ainakin silloin kun sen on saanu tapettua niin se tuntuu kivalta että pääsee seuraavaan paikkaan. (Tyttö 10 v., 107)

Melkein jokaisessa pelissä on sitä väkivaltaa, mutta se vähän riippuu että miten sitä siinä tehdään, että onkse ihan sellasta että nauttii siitä kun tappaa jonkun toisen vai onkse ihan vaan sellasta että, sellasta jotain että ne viholliset on jotain, ei oo ihmisiä, yleensä sellatteet pelit missä ne on ihan ihmisiä ne viholliset niin niistä ei kyllä mun mielestä saa mitään vaikutteita, mutta niissä ei oo kauheesti mitään järkee. Mutta mää sellatteita pelejä pelaan missä ne viholliset ei oo mitään ihmisiä vaan jotain sellatteita ihan muita. (Poika 12 v., 165)

Se ei niinku oikeet ihmiset periaatteessa. Siis ne ei näytä oikeilta ihmisiltä. Ett ne näyttää semmosilta, just semmosilta piirretyiltä. (Tyttö 12 v., 050)

Ne [*Quake* ym. räiskintäpelit] ei nyt oo mitään. Nekin on niinku sillain, siion semmoset lättäset naamatki. (Poika 10 v., 231)

Ett kaverikki saa pelata semmosia ja kaikkee, että ei niissä sillain mitään oo. Riippuu vähän miten siinä ammutaan ja millasta jälkee siitä jää. [...] Riippuu vähän siitä että ei siitä tarvi ees ollenka tulla verta mutt ett jos menee niinku puukon kaa tähän näin ja vetäsee tollain, ett siitä ei vaikka tuu ollenka verta niin että emmää semmosia ehkä saa sitte pelata. (Poika 10 v., 231)

Mutta niitä ihmisiä taas tapetaan jollain pyssyillä ja miekoilla, enimmäkseen. Mutta niitä muita, niitä ei-ihmisiä taas, niitä ihan jotain sellatteita, sellatteilla jollain ihan ruumiillisilla aseilla. Sillain on ihan et ne ei niinkun kuole vaan jotenkin räjähtää tai sillain jotenkin poksahuttaa, sillain kummallisesti. Mutta kun niitä ihmisiä tapetaan niin se veri lentää ja se on siinä mielessä vaan vähän erilaista. (Poika 12 v., 165)

Sit se kuolee, sillon aina neljä elämää alussa. [...] Niin sitten tulee sellanen että pitää painaa siitä mistä se ampuu niin jonkun kymmenen sekunnin kuluessa jos tahtoo jatkaa sitä peliä. (Tyttö 10 v., 107)

Lasten puheessa kuolema pelissä ei muutenkaan vertautunut todelliseen kuolemaan vaan lähinnä “elämän”, yhden pelin sisäisistä resursseista, menettämiseen. Tämä viittaa siihen realiteetteja koskevaan erotteluun, jonka lapset ovat kykenevät tekemään kuvitteellisen pelimaailman ja todellisuuden välille. Joka tapauksessa myös vaikutuskeskustelu oli tavoittanut lapset ja ilmeni heidän puheessaan. Lapset kokivat, että väkivaltaiset pelit saattaisivat vaikuttaa haitallisesti johonkuhun toiseen, yleensä heitä itseään nuorempaan lapseen.

Jos niinkun vaikka jokkut pienet lapset pelaa niinku jotain niitä missä on ikäraja, vaikka K18, sitte ku jokkut kymmenenvuotiaat alkaa vaikka pelaan niitä niin niissä tulee vaikka kaikkia zombeja vaikka tällatteita, niin sitt tietenkine alkaa pelkään. (Tyttö 11 v., 003)

Se tekee lapsellekin huonoo jos on kauheesti sellasii pelei miss veri vaan roiskuu ja sitte kauheesti on sellasii haamu- ja mutanttipelejä sellasii, mä en tykkää ollenkaan niist silleen. Ne on must tosi pahoi pelei. Useimmat lapset pelaa niitä eikä se oo ollenkaan hyvä niille silleen. (Tyttö 11 v., 252)

Sellattet ihmiset jotka ei pelaa väkivaltasia pelejä niin ne on mun mielestä paljon enemmän sellatteita väkivaltasia. Sellatteissa väkivaltasissa peleissä se sitten näytetään se että, useimmiten niissä näytetään se että jos käyttää väkivaltaa, niin se kuitenkin on aika sillain pahasta. Siinä GTA3:ssakin tulee jokkut poliisit jos siinä tekee jotain sellasta väkivaltasta niin siinä sitten yleensä huomaa, että sellanen ei kuitenkaan kannata ja se on niinkun väärin. (Poika 12 v., 165)



Kysyimme lapsilta, minkälaista peliä he itse pitäisivät itselleen sopimattomana ja tyypillisesti lapset vastasivat kauhupelit, joissa on esimerkiksi vampyyrejä tai zombieita.

No semmonen missä manataan kuolleista ukkeleita, se saattais olla kyllä aika raaka. (Poika 11 v., 171)

Keskustelimme lasten kanssa myös siitä, oliko väkivaltaisten pelien pelaaminen aiheuttanut perheessä konflikteja lasten ja vanhempien välille. Joissakin tapauksissa lapset kokivat aiheutta protestointiin, jos eivät olleet saaneet hankkia jotakin kaipaamaansa peliä. Varsinaisiin konflikteihin ja riitoihin perheissä tämä ei kuitenkaan välttämättä johtanut, vaan lapset tyytyivät melko hyvin vanhempiensa asettamiin rajoituksiin. (Ks. myös luku 9, Pelaamisen hallinta.) Toisaalta monet lapset myös kokivat, että saivat pelata kaikkia niitä pelejä, joita halusivatkin pelata. Joko he eivät ylipäätään olleet kiinnostuneita väkivaltaisista peliteemoista tai vanhemmat olivat antaneet periksi asiassa, vaikka saattoivatkin silti hiukan huolestuneena seurata jälkikasvunsa peliharrastusta.

Ei ne [vanhemmat] oo paljoo moksiskaan [räiskintäpelien pelaamisesta]. Ei ne välitä yhtään. (Poika 10 v., 195)

Kyllä siinä ehkä vähän on aiheutta [äidin olla huolissaan], mutta musta se oli kyllä aika turhaa, koska vaikka siinä onkin sitä väkivaltaa niin siitä ei kuitenkaan mun mielestä saa mitään vaikutteita. Että ei tuu mitään sellasta mielenpintymää, että pitäis tappaa joku tai jotain sellasta, ei siitä saa mun mielestä mitään väkivaltaa vaikutteita. (Poika 12 v., 165)

Yleisesti ottaen vaikuttaisi myös siltä, että väkivaltaista aineistoa tulvii nykylasten elämään pääsääntöisesti enemmän muualta kuin peleistä. Useissa lasten haastatteluissa väkivalta- tai pelkoteeman nostaminen esiin käänsi lasten ajatukset ja puheet pois peleistä ja he ryhtyivät kertomaan näkemistään elokuvista tai televisio-sarjoista.

Jotkut elokuvat, nekin on vähän niinkun pelit, ett nekin, katoin just äsken *Harry Potterin* tai siis *Harry Potter* kakkosen, niin sitte se oli tosi pelottava sillein ja sitte kun mä eilen menin nukkuun, sitten mä kelailin niitä asioita ja sitte mä en melkein meinannu sillain päästä nukkumaanka kun se oli aika jännä sillain. (Tyttö 11 v., 252)

Kyll mun mielestä [väkivaltaisilla peleillä on yhteys väkivaltaiseen käyttäytymiseen], ainakin meiän luokkalaisilla on, ja myös telkkarin kattomisessa. Niin esimerkiksi ne kattoo sellasta *Smack Downia*, niin niiston tullu ihan kamalia meiän luokan pojista. Ne tota koko ajan tappelee ja meiän luokalta on joutunu yks jo Hatanpäälleki [terveysasemalle]. (Tyttö 11 v., 071)

### 8.3. Ei siihen mitään jälkimakua jää?

Pyrimme selvittämään kokemusta väkivaltaisten pelien pelaamisesta suhteessa vaikutuskeskusteluun kysymällä lapsilta, oliko heillä väkivaltaisen pelin, esimerkiksi jonkin räiskintäpelin, pelaamisen jälkeen jotenkin erilainen olo kuin jonkin muun tyyppisen pelin.

No ihan samanlainen se olo on. Tai sillain että ei siihen mitään jälkimakua jää. Tai semmosta. Että jos sää oot pelannu räiskintäpeliä niin ei siinoo sitten sillain, emmä ei siinä mitään oo semmosta. (Poika 11 v., 220)

Jotkut lapset kuitenkin kokivat, että pelin jälkeen saattoi esimerkiksi jäädä miettimään sen tapahtumaketjuja tai oma olo saattoi olla vahvempi ja pystyvämpi sen jälkeen, kun oli voittanut jonkin pelin hirviöistä. Tällaisen kokemuksen voidaan ajatella olevan yhteydessä voimaantumiseen pelin kautta – eli ainakin joissain tapauksissa peli, kenties juuri väkivaltaa sisältävä, voi tarjota lapselle kokemuksia hänen omasta vahvuudestaan ja voimastaan.

Alkaa tuntuun et miks määhän nyt lopetin sen, miks, sitte alkaa miettiin koko ajan sitä peliä, jaa se oli siinä kohtaa kun se veti ton, semmosta. (Tyttö 10 v., 037)

Jos jotain tappelupelejä pelaa, semmosia missä niinku tai että jos just niissä räiskimispeleissä, niin niissä ehkä määhän kuvittelisin että niisson se, että eihän niitä osaa tehdä tommosia asioita. Siinä pelissä niinkun osaa. (Poika 11 v., 220)

Tuntee ett nyt kun määhän oon voittanu, oon voittanu esimerkiks jonkun sellasen tappelupelin, että nyt määhän voitan kaikki, päihitän, niin sittä tekee mieli tapella esimerkiks poikienki kanssa. (Tyttö 11 v., 071)

Myös jotkut vanhemmista pohtivat voisiko väkivaltaisten pelien pelaaminen toimia aggressioiden tai muiden negatiivisten tunteiden purkamisväylänä, mutta eivät pääsääntöisesti pitäneet sitä kovinkaan olennaisena väkivaltapelejä puoltavana asianhaarana.

Ehkä se on toisaalta näin kun nämä jotkut kirjailijat, Donnerilla ainakin ollu, ei kun se oli se Turkan kirja missä se teki näitä, tappoko se sitä isäänsä siä mielikuvituksessa vai ja sanoi, ettei tartte tehdä sitä sitten oikeasti kun sen tekee mielikuvituksessa. Että siinä mielessä tietysti noikin puolustais paikaansa, että kun saa siinä pelissä tappaa niin ei tarvii mennä tappamaan oikeesti, mutta musta se on aika hepponen perustelu kuitenkin. (Äiti, 170)

Nekin lapset, jotka eivät kokeneet oloaan erilaiseksi väkivaltaisten pelien pelaamisen jälkeen, olivat sitä mieltä, että tällaisten pelien pelaaminen pelikokemuksena eroaa monista väkivallattomista peleistä. Lähinnä kyseessä vaikuttaisi olevan paitsi pelin jännittävien tapahtumien, myös sen nopeaan tempoon liittyvä tunnekokemus.

Tai sillain jos sää pelaat pelaat sitä räiskintäpeliä niin sun täytyy vaan räiskiä niitä sillain, mut jos sää pelaat strategiapeliä ne on sillain että niissä täytyy enemmän aatella ja sillain että. (Poika 11 v., 220)

Määhän pelaan yleensä vähän sellasia nopeitaki pelejä, määhän tykkään sillain nopeista. (Poika 11 v., 195)

Toisaalta pelien ”jälkimaku” ei välttämättä liittynyt vain väkivaltaisiin peleihin, vaikka yleensä vain niistä ollaankin oltu tässä mielessä kiinnostuneita. Täysin väkivallatonkin peli saattoi laittaa lapsen mielessä liikkeelle erilaisia ajatusprosesseja, kuten kävi esimerkiksi 11-vuotiaalle tytölle hänen pelattuaan filosofia-aiheista peliä:

*Sofian maailman* jälkeen, kun määhän pelasin, niin määhän olin ihan sekasin että kun siinä oli sellainen että oletko itse olemassa ja sellasia, niin määhän olin ihan sekasin niin määhän en pystynyt pelaamaan sitä kahteen päivään. (Tyttö 11 v., 071)

## 8.4. Jos sitä ymmärtää ne seuraukset

Väkivaltaiset pelit eivät näyttäneet haastattelimissamme perheissä mitenkään merkittävänä konfliktien aiheuttajina lasten ja vanhempien välillä, mutta kuitenkin vanhemmat toivat esiin huolestuneisuutensa peliväkivallan suhteen. Osaa huolestutti kaikenlainen mediaväkivalta ylipäätään ja jotkut kokivat, että vakavilla ja ikävillä asioilla viihteessä leikittely on sinällään kielteinen ilmiö. Keskeisin huolenaihe useilla vanhemmilla oli kuitenkin pelko väkivaltaan turtumisesta ja jonkinlaisesta mediavälitteisestä mallioppimisesta, jossa pelistä saadut aggressiivisen käyttäytymisen mallit siirtyisivät suoraan lasten käytökseen arjessa. Kysyttäessä vanhemmilta, olivatko he huomanneet lapsissaan piirteitä väkivaltaisuudesta aggressiivisten tai kovin toiminnallisten pelien pelaamisen jälkeen, ei viitteitä tästä kuitenkaan löytynyt.

Joissakin perheissä lapset olivat kuitenkin nuorempina nähneet jännittäviä unia tai jopa painajaisia peleistä, vaikka pelit olisivatkin olleet lapsille suunnattuja. Sen sijaan muidenkin kuin erityisen väkivaltaisten pelien yhteydessä vanhemmat olivat havainneet, että pelaamisen jälkeen lasten toimintaan leimasi usein innostuneisuus, ja jopa riitaisuutena ilmenevä kiihtyneisyys ja levottomuus. Luvussa seitsemän kuvatussa pelikokemuksen mallissa tämäntyyppiset tuntemukset liittyvät nimenomaan toiminnalliseen immersion ulottuvuuteen, jossa pelin vaikeusasteen sekä oman turhautumisen kanssa kamppaileva ja pettymyksiäkin kohtaava lapsi näyttää vanhemmilleen ärtyneenä ja riitaisena. Aikuisetkin pelaajat toteavat usein, kuinka peliä voi olla hyvinkin vaikeaa jättää kesken ja kuinka lopulta hauskaksi ajanvietteeksi tulkittava pelaaminen voi usein olla myös välittömän kokemuksen tasolla tuskasta ja uuvuttavaa.

Vanhemmat olivat tehneet havaintoja, että väkivaltaiset sisällöt saattoivat siirtyä myös lasten pihaleikkeihin. Useat vanhemmat nimesivät esimerkkinä vapaapainia esittelevän tv-ohjelman *Smack Downin*, joka innoitti varsinkin poikia riehumaan. Sen sijaan pelejä koskevia erityisiä esimerkkejä ei heiltä löytynyt yhtään, eivätkä he olleet varmoja, olivatko pelit varsinaisesti lisänneet kamppailua pihaleikeissä vai tarjosivatko ne vain lapsille kiinnostavia teemoja, joihin leikit liitettiin.



Osittain niistä [peleistä] voi siirtyä pihaleikkeihin, ei niin että leikkeihin nimenomaan, että ei niin että se olisi oikeaa väkivaltaa, mutta että niistä peleistä tehdään niin kun pihan leikkiversiot. Että nehan toimii paremmin leikkiversioina, kun on oikeat ihmiset, että se ei oikeastaan ole huonokaan [...] Että sitten kun se peli siirrettiin siihen leikkiin, niin ei se nyt ole yhtään kauempaa kuin mitä yleensä pihaleikit ja niissäkin voidaan vähän tapella siis ihan. (Äiti, 050)

Toisaalta ainahan pojat niin kun on leikkineet pyssyillä, ja aina on ollut rosvot ja aina on ollut poliisit, ja intiaanit ja valkoihoiset, ja aina on taisteltu. Ja monella lapsella on tossa ihan niitä pyssyjä ja pyssyleikkejäkin ja katsotaan sitten niitä väkivaltaisempia elokuviaakin ja en mä sitten loppujen lopuksi tiedä, että onko se sitten silkkaa hössötystä, että sitten liikaa puhutaan siitä niiden haittavaikutuksesta kun niiden puolesta, että kuinka paljon ne sitten vaikuttaa semmoiseen tavalliseen psyykeen? Että tietysti jos on kyseessä joku oikein herkkä lapsi ja jonka kotiolot on tiettyntyyppiset, niin sehän saattaa voimistaa niitä semmoisia tiettyntyyppisiä käyttäytymismalleja siellä kyllä, ja silloin siitä voi olla haittaa. (Äiti, 071)

Monet vanhemmat myös pohtivat, kuinka pelien toiminnallisuus voitaisiin pukea rakentavampaan muotoon kuin mitä nykyisissä peleissä on tarjolla. Ennen kaikkea moraalia ja etiikkaa sivuavia kysymyksiä kaivattiin peleihin lisää. Toimintaelokuvista tutut suoraan ja väkivaltaiseen toimintaan tai keskiaikaisfantastiseen soturi-ihanteeseen perustuvat ratkaisut ovat yleinen toimintamalli myös monissa peleissä. Niinpä etenkin vanhempien mielestä erilaiset rauhanomaisemmat toimintatavat olisivat hyvä lisä pelien toimintamahdollisuuksiin. Myös kehittävät kertomukset ja koskettavat tarinat olisivat toivottua vastapainoa toiminnalle ja ryskeelle.

No tietysti tää, että millaisia malleja ne nyt antaa, että väkivallastahan nyt paljon puhutaan ja se mäiskintä siellä nyt sitten on. Ja että ne pelais vaihtelevasti erilaista pelejä eikä vaan tiettyntyyppisiä, mutta mä olen nyt jotenkin luottanut siihen, että mitä ne nyt on antanut mun nyt niitä pelata, että mitä ne nyt on kuvitelleet, että mä nyt tykkään, niin ne on kyllä olleet juuri sellaisia että niihin liittyy joku aika viehättäväkin tarina ja jotain pitää löytää ja etsiä ja pelastaa ja niissä nyt ei käsittäkseni mitään pahaa ole. Että ja tietysti se nyt miekkailee siellä välillä, mutta mitäpä siitä, että tietysti se kuuluu siihen maailmaan. (Äiti, 165)

Epäilemättä ajatus siitä, että kamppailua ja toimintaa on mahdollista kuvata peleissä myös muuten kuin väkivallan kautta pitäisi saada yleistymään myös pelintekijöiden piirissä. Esimerkiksi lutilautailupeli *SSX 3*, joka muuten on varsin rauhanomainen ja urheilullinen, käyttää pelimekanismia, jossa on mahdollista tyrmätä toisia laskijoita lyömällä heitä. Useimmat haastatelluista vanhemmistahan eivät toivoneet lastensa pelaavan pelejä, joissa on tämänkaltaisia piirteitä, mutta esimerkiksi Suomessa *SSX 3* on saanut luokituksen, jonka mukaan se soveltuu kaikenikäisille eikä toisten pelaajien lyömisen mahdollisuus käy millään tavalla esiin pelin pakkauksesta. Myös Thompson ja Haninger (2001) ovat havainneet tutkiessaan kaikenikäisille sallittuja pelejä, että niistä noin 60 % sisälsi tarkoituksellista väkivaltaa ja toisten hahmojen vahin-

goittamista tai tappamista edellytettiin tai siitä palkittiin. Niinpä vanhemmat eivät voi yleensä olla täysin varmoja siitä, millaisia pelejä itse lapsilleen hankkivat, elleivät itse myös kokeile kyseisten pelien pelaamista. Käytännössä vanhemmat voivat siis pelien ikäsuositus- ja sisältömerkintöihin tutustumisen lisäksi seurata lastensa peliharrastusta arjessa ja mahdollisuuksien mukaan osallistua siihen. Samaan tapaan kuin lapset tarvitsevat vanhempiaan tuekseen esimerkiksi väkivaltaisten tv-ohjelmien tai vaikkapa uutislähetysten tulkinnaissa, voivat vanhemmat auttaa lapsia käsittelemään peleissä mahdollisesti esiintyvään väkivaltaan tai muuhun kyseenalaiseen sisältöön liittyviä kysymyksiä. Tämä olisi yksi käytännön tapa liittää mediakasvatus esimerkiksi moraliin ja etiikkaan liittyvään kasvatukseen.

Mun mielestäni, niin no väkivallan katsomisesta yleensä, että jos siitä jutellaan niin että tietystä määrinhän sitä maailmassa on, että jos sitä ymmärtää ne seuraukset. Että sitähan mä tietysti tolkutan että niille, että se nyt on tullut jo piirrettyjen aikana, kun ne on olleet pienempiä että näistä näin tai jos joku nousee *Yksin kotona* ykkösessä tai kakkosessa kun on tullut rautavasarasta päähän, niin se ei todellisuudessa tapahdu sitten sillä lailla. Että mä olen kyllä niille loputtomasti tolkuttanut, että mitä seurauksia väkivallalla sitten oikeasti on. Mutta eihän sitä määrättömästi voi, että miten paljon siitä sitten ikinä puhuttaisiinkaan, niin voi pelata eikä kattella, että rajoja pitää siihenkin laittaa. (Äiti, 165)

## 9. Pelaamisen hallinta

Lasten pelaamisen hallinta on monitahoinen kysymys, jossa on useita toimijoita: paitsi lapset itse, heidän vanhempansa, sisaruksensa ja ystävänsä myös esimerkiksi pelien ikärajoituksia säätelevät tahot. Euroopan unionin neuvoston päätöslauselman mukaan video- ja tietokonepelien yleistyessä kuluttajille tulee tarjota selkeää tietoa niiden sisällöistä. Tätä on jäsenvaltioiden tasolla käytännössä toteutettu pelien ikärajamerkintöjen avulla. (Hautala-Kajos ym. 2002, 34, 52.) Vuonna 2002 Suomessa rekisteröitiin 1000 vuorovaikutteista kuvaohjelmaa (tietokone- ja videopeliä), jotka jakautuivat eri suositusikäkategorioihin niin, että kaikille sallittuja pelejä oli noin puolet (508 peliä), suositusikärajan 7 vuotta saai 30 peliä, suositusikärajan 11 vuotta 228 peliä ja suositusikärajan 15 vuotta 205 peliä. Alle 18-vuotiailta kiellettyjä pelejä rekisteröitiin 29, kun edellisellä vuonna niitä rekisteröitiin 9 kappaletta. (Mts. 17–18)

Pelipakkauksissa esiintyneet monenkirjavat ikärajamerkintäjärjestelmät ovat kuitenkin saattaneet hämmentää lasten vanhempia entisestään. Vuoden 2003 aikana on suurimmassa osassa läntistä Eurooppaa otettu käyttöön yleiseurooppalainen vuorovaikutteisten kuvaohjelmien ikärajamerkintä (*PEGI, Pan European Game Information*). Jos pelipakkauksessa on tämä merkintä, ei muuta merkintää tarvita.











**Kuvio 13.** Suomessa käytössä olevat yleiseurooppalaisen PEGI-järjestelmän mukaiset ikäraja- ja sisältömerkinnät.



Tämä merkintä ei kuitenkaan esimerkiksi Suomessa kokonaan korvaa aikaisempia merkintätapoja, koska järjestelmä on maksullinen eikä elokuvatarkastamo siten voi edellyttää tietokone- ja videopelien levittäjiltä siihen liittymistä. Tästä syystä rinnalla käytetään myös kotimaista merkintäjärjestelmää, jonka ikäsuoritukset ja -rajat kuitenkin ovat samat kuin PEGI:ssä. Kotimaisessa järjestelmässä on periaatteessa olemassa kahdenlaisia merkintöjä. Neliön sisään sijoitettu ikämerkintä tarkoittaa, että kyseessä on

pelin maahantuojan tai valmistajan tekemään ilmoitukseen perustuva suositus. Ympyrän sisään sijoitettu ikämerkintä puolestaan tarkoittaa, että kyseinen peli on tarkastettu, ja mainittu ikäraja on velvoittava eli kyseistä peliä ei saa luovuttaa ikärajaa nuoremmalle lapselle. Merkintä K18 on kuitenkin aina rajoittava, eli alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Käytännössä pelejä ei Suomessa juurikaan ole tarkastettu, koska kaikkein väkivaltaisimmat pelit oli jo suoraan ilmoitettu K18-kategoriaan. Muiden kuvaohjelmien kuin pelien osalta ovat kaikki ikärajamerkinnät uuden lain mukaan rajoittavia. (Mts. 20–21, Valtion elokuvatarkastamo 2003.)

Kuvio 13. Kotimaiset ikäsuositus- ja ikärajamerkinnät.

	ilmoitetut ohjelmat	tarkastetut ohjelmat	
soveltuu kaikenikäisille (vanha merkintä S/T)			sallittu kaikenikäisille (vanha merkintä S/T)
ikärajasuositus 7 vuotta			kielletty alle 7-vuotiailta
ikärajasuositus 11 vuotta			kielletty alle 11-vuotiailta
ikärajasuositus 15 vuotta			kielletty alle 15-vuotiailta
kielletty alle 18-vuotiailta			kielletty alle 18-vuotiailta

Ikärajamerkintöjen lisäksi PEGI-järjestelmä sisältää pelin sisältöä kuvaavia symboleja, jotka kertovat, miksi pelille on asetettu tietty ikäraja. Näitä symboleja on kuusi erilaista: väkivalta, seksi, kauhu, huumeet, syrjintä ja kiroilu (Valtion elokuvatarkastamo 2003). Tiedotteissa pelien ikärajoista korostetaan, että ikärajat perustuvat vain ja ainoastaan kyseisen ohjelman arvioituun haitallisuuteen eli ne eivät kerro mitään tuotteen kohderyhmästä eli esimerkiksi siitä, onko kyseessä lasten elokuva tai minkälainen on tietyn pelin vaikeustaso. Tarkemmin ikäraja- ja sisältömerkintöihin voi tutustua esimerkiksi Valtion elokuvatarkastamon www-sivujen ([www.vet.fi](http://www.vet.fi)) kautta. Ikäsuositukset ja -rajoitukset eivät kuitenkaan sinällään estä lapsia pelaamasta itseään vanhemmille lapsille tai aikuisille tarkoitettuja pelejä, jos vanhemmat eivät ole kiinnostuneita perehtymään asiaan. Vallitseva näkemys tuntuu olevan, että vanhemmat ostavat kielletyt pelit lapsille (esim. Mulari-Ikonen 2002).

Viimeisen viidenkymmenen vuoden aikana on media on noussut yhä keskeisemmäksi osaksi ihmisten arkea ja siten myös media-  
kasvatus kohtaa jatkuvasti uusia haasteita. Mediakasvatuksessa on  
historiallisesti ollut vahvasti esillä näkemys, jonka mukaan lapsia  
ja nuoria on erityisesti suojeltava media haitallisilta vaikutuksil-  
ta. Tällöin on puhuttu niin sanotusta medialukutaidosta, jolla on  
yleensä tarkoitettu kykyä arvioida kriittisesti media luomien rep-  
resentaatioiden ja todellisuuden välisiä eroja. Kuten Reijo Kupiai-  
nen (2002) huomauttaa, tämä perustuu lähinnä siihen, että me-  
diakasvatus on aiemmin käsitellyt lähinnä tiedonvälitykseen kes-  
kittynyttä massamediaa. Nykypäivän lasten ja nuorten arjessa  
median tehtävät ovat kuitenkin tätä paljon moninaisempia: kes-  
keisessä asemassa ovat viihteeseen, mielihyvään, nautintoon, elä-  
myksiin ja yhteisyyteen liittyvät ulottuvuudet. Sellaiset uudet  
mediamuodot ja -ilmiöt, jotka ovat tulleet osaksi aikuisten arkea  
vasta viime vuosina, voivat tuntua heistä vanhempina vierailta tai  
jopa uhkaavilta. Se millaisessa mediamaisemassa meistä jokainen  
on itse kasvanut, ei ainoastaan ohjaa omaa viihtymistämme vaan  
vaikuttaa konkreettisesti myös ajattelumme ja koko maailman-  
kuvaamme. Lapset ja nuoret tarvitsevat vanhempiensa tukea ja  
ohjausta kaikilla elämän osa-alueilla, ja tähän kuuluvat myös me-  
dian käytön osalta selkeät ja johdonmukaiset lapsen parhaaksi  
määritellyt rajat. Mitä, missä, kuinka paljon ja kenen kanssa ovat  
perustavanlaatuisia kysymyksiä, puhuttiinpa sitten television kat-  
selusta, Internetin käytöstä tai viimeisimmästä digitaalisesta peli-  
uutuudesta.

Pelien osalta keskustelu on käynyt kuumana juuri niiden mah-  
dollisten haittavaikutusten vuoksi ja hyvin usein vanhemmat nos-  
tavatkin esiin kysymyksen siitä, mikä olisi sopiva aika kasvuikäisen  
lapsen viettää digitaalisten pelien parissa. Pelaaminen koetaan il-  
miöksi, jota tulee jollain tavalla rajoittaa, mutta niin rajoittami-  
sen syyt kuin tavatkin vaihtelevat perheissä.

## 9.1. Peliajan ja pelaamisen puitteiden hallinta

Pelaamisen hallintakeinoina haastatteluun osallistuneissa perheissä  
olivat pääsääntöisesti käytössä pelipäivät, pelivuorot ja peliaika.  
Lisäksi pelien ja pelaamisen sisältöjä kontrolloitiin väkivaltaisten  
toimintapelien osalta. Yleensä säätely näkyi perheen sisäisinä suo-  
situksina siitä, mistä asioista piti huolehtia ennen pelaamista ja  
kuinka pitkään lapsi sai yhdellä kertaa pelata. Kavereiden luona  
pelaamista oli vaikeampi valvoa, mutta ainakin ohjeellisesti myös  
siihen oli useimmissa perheissä otettu kantaa.

Pelaamista ja sen sääntöjen noudattamista valvottiin yleensä  
vanhempien toimesta, mutta muutamissa perheissä oli myös val-  
lalla käytäntö, jossa lapset itse huolehtivat peliaikansa pituudesta

tai sopivat pelivuoroista. Monissa perheissä pelaamisen aikarajat olivat myös tapauskohtaisia, niin että sopivaksi katsottu peliaika vaihteli hiukan päivän, pelin ja muun tekemisen mukaan. Perheissä, joissa oli useita lapsia, oli välttämätöntä jaksottaa arkea jonkinlaisilla pelivuoroilla. Joissain perheissä oli huomattavasti tiukempia sääntöjä rajoituksiin kuin toisissa, osassa aiempien pelaamisen liittyvien konfliktien seurauksena. Jos lapset eivät esimerkiksi olleet aiemmin noudattaneet väljempää sääntöjä, oli sääntöjen määrää lisätty ja pelaamista vähennetty.

Meillä on tämmöset salasanat koneella ja meidän tuota vanhin ilmeisesti tietää että sen voisi sulkea pelkästään klikkaamalla raksista, ettei se vaadikaan sitä salasanaa. Mutta he tunnollisesti kääntyy selin, kun me naputellaan se salasana ja sitten vasta pääsee pelaamaan. Että just sillon kun hankittiin se kone, niin tää vanhin pojista oli aina mennyt, aamusin kun lähti myöhemmin kouluun ja me oltiin menty töihin, niin hän rupes sitten aina pelaamaan, kun toiset oli häipynyt ja sitten sen takia piti sitten rajottaa sitä. (Äiti, 086)

Lasten mukaan vanhemmat säätelevät useammin pelaamiseen käytettyä aikaa kuin pelien sisältöjä: 48 % kyselyyn vastanneista lapsista oli sitä mieltä, että heidän vanhempansa päättävät, paljonko he saavat pelata, kun taas vain 29 %:lla vanhemmat päättivät siitä, mitä pelejä lapsi saa pelata.

Se sovittiin heti alusta, että kun tää kone tulee, niin sitten on tietynlaiset säännöt ja niitä on sitten noudatettava. Ja hyvin on mennyt, että joskus kun on ollut joku tiistai vaikka jotain muuta ohjelmaa, niin on sitten siirretty se keskiviikolle tai jotain muuta. Musta se onnistuu näin hyvin, koska viikonloppuisin on enemmän aikaa, ja sitten niinä päivinä ei ole kummallakaan mitään harrastuksia. Ja sitten se olisi kiva, että se ei olisi peräkkäisinä päivinä. Että ei sitä heti päätetty, mutta se niin kun muotoutui siitä sitten, että ensin sovittiin että ei peräkkäisinä päivinä, ja kaksi tuntia kerrallaan, ja ei aamuin eikä illoin. (Äiti, 171)

Meillä on miehen kanssa se määrä, että yleensä se on se tunnin verran 17-19 välillä, kun on kaikki hommat tehtynä. Joskus se menee vähän ylikin, mutta kun se määrä on niin sitten. (Äiti, 252)

Pääasiassa se on kouluaikoina viikonloppuisin, eikä edes joka viikonloppu. Vaan ihan selkeesti huomaa sen, että jos yhtenä viikonloppuna annat, niin seuraavana päivänä on sitten kanssa. Että jos lauantaina antaa pelata, niin ne haluaa pelata sunnuntainakin ja sitten ne pyytää rutiinisti joka viikonloppu, jolloin sitten ei haluta että ollaan riippuvaisia sitten siinä ruudun äärellä. (Äiti, 086)

Pelaamiseen käytetty aika vaihteli lasten kohdalla suuresti. Osalla lapsista ei ollut minkäänlaisia aikarajoituksia kun taas toisilla rajat olivat hyvinkin tiukat. Jos lapset saivat itse päättää pelaamiseen käyttämänsä ajan, he eivät yleensä pelanneet kerralla kahta tuntia enempää eivätkä omien sanojensa mukaan halunneetkaan ylittää tätä aikaa kuin ehkä satunnaisesti erikoistilanteissa. Pelien parissa vietetty kokonaisaika kuitenkin vaihteli suuresti, koska osa lapsista sai pelata digitaalisia pelejä vain kerran viikossa ja toisille se oli mahdollista päivittäin. Joissakin tutkimukseen osallistu-

neista perheistä lapset saivat peliaikaa tunnin viikossa, kun toisissa perheissä aikaa oli tarjolla tunnista kahteen päivässä. Lyhyimmillään peliaika saattoi olla vain 15–20 minuuttia kerralla, kun taas joissakin perheissä esimerkiksi koulujen loma-aikoina tai sukulaisvierailujen puitteissa aikarajoitukset saattoivat puuttua kokonaan. Osassa perheistä pelaaminen oli keskitetty viikonlopulle, kun toisissa taas viikonloppu oli pyritty rauhoittamaan perheen yhteiseksi ajaksi. Myös lasten omat menot ja harrastukset sekä koulu veivät päivistä aikaa, niin että sellaisissakin perheissä, joissa oli pidempi peliaika, saattoi käytännössä aikaa pelaamiselle jäädä kuitenkin vain noin tunti viikossa. Kaikissa haastatteluun osallistuneissa perheissä ilta- ja yöpelaaminen oli kuitenkin harvinaista tai kokonaan kiellettyä. Pelaaminen loppui pääsääntöisesti viimeistään kahdeksan tai yhdeksän aikaan, jotta pelaamisen ja nukkumaanmenon väliin jäisi noin tunnin väli hyvän yöneden takaamiseksi. Joissain tapauksissa peliaika toimi tavallaan myös perheen sisäisenä valuuttana, joka lasten täytyi ansaita esimerkiksi kotiöllä tai ulkoilulla.

No semmonen että viikosta saa aina tunnin peliaikaa ja pitää, jo jos tekee jotain kotitöitä. Mut ei saa niinkun ilman peliaikaa pelata. Mullon tällä hetkellä viä 45 minuuttia jäljellä. (Poika 11 v., 074)

Yleensä jos iskä avaa tietokoneen, niin jotain puol tuntii saa joku ja joskus viikossa ehkä yhen kerran. Tai sitte kaksyt minuuttii. Yleensä se on kaksyt tai kolkyt. [...] Ja tuolla kun nää digitaalikellot on niin me katotaan aina niistä aika. (Poika 11 v., 086)

Siis no tavallaan se on sääntö mutt tavallaan ei, ei siitä, että ei se oo semmonen sääntö, että jos kaverit on matkoilla ja tälle, ni että sitte jos ei tee mitään, ei se oo semmonen sääntö että jos mää pelaan siä viis tuntia ninku eikä oo mitään tekemistä, niin ei se oo sillain että sitten pitää mennä tonne ulos värjötteleen. Vaan siis se on sillain että kuitenkin se on semmonen että mun pitää se ite osata sitten arvella tai sillain. (Poika 11 v., 220)



Jos perheessä oli useampia lapsia kuin yksi, nousi esiin myös mielenkiintoinen kysymys siitä, millaista toimintaa toisen pelaamisen katseleminen on. Jos sisaruksen pelaamisen katselemiseen käytetty aika vähennettiin lapsen omasta peliajasta, lapset eivät yleensä halunneet katsella toistensa pelaamista, vaan halusivat säästää kaiken peliaikansa itselleen. Tämä puolestaan johti yksin pelaamiseen ja siten pelaamisen sosiaalisten ulottuvuuksien vähenemiseen. Toisaalta, mikäli perheessä oli useita lapsia ja lasten annettiin katsella myös toistensa pelaamista, oli vaarana, että pelien parissa vietetty aika saattaisi kohota useisiin tunteihin päivässä.

Tyypillisesti läksyjen tekeminen ja syöminen olivat ensisijaisia tehtäviä pelaamiseen verrattuna eikä pelaaminen myöskään ollut sallittua illalla myöhään.

No kahdeksalta pitää lopettaa viimeistään että ei yleensä saa kaheksasta enempää sitte. (Tyttö 12 v., 050)

Sellanen että kun tulee koulusta niin tota pitää tehdä läksyt ja sitte syödä ennen kun saa pelata. Että ei saa alkaa pelaan ellei tota oo tehny läksyjä ja syöny. On siis ruoka että. (Tyttö 12 v., 050)

Että silleen kun on koulua niin mä teen aina koulun jälkeen läksyt yleensä, että se nyt on sopimus, että paitsi nyt jos ei oo tullut läksyjä mutta silleen että ensin läksyt ja sitte pelaaminen. (Tyttö 11 v., 194)

Vanhemmat kontrolloivat lastensa pelaamista ja peliaikaa myös lasten käyttäytymisen perusteella. Monissa perheissä oli ainakin kirjoittamattomia sääntöjä sen suhteen, minkä verran riitaa tai ääntä pelaaminen sai aiheuttaa. Pelikokemuksen kannalta tämä on mielenkiintoinen kysymys. Haasteet ja niihin liittyvä ajoittainen turhautuminen ovat erottamaton osa lähes kaikkia pelejä. Myönteisesti tulkiten peli voi näin myös tarjota lapsille hyviä harjoittelumahdollisuuksia sellaisia tilanteita varten, joissa he eivät onnistu pyrkimyksissään ja hermostuvat. Monet lapset kertoivatkin oppineensa myös kontrolloimaan hermostumistaan esimerkiksi sulkemalla pelin. Vanhemmat joutuvat siis käytännön valintatilanteeseen, jossa yksinkertainen tapa on vain sulkea pelikone. Toisaalta pelaamisen synnyttämiä riitoja voisi myös hyödyntää sosiaalisten taitojen harjoittelussa.

Kyllä isä aina sanoo ett ei, ei ihan silleen kauheesti saa pelata ettei ala silleen vaikka hermostuun siihen peliin. Silleen. Ett ku alkaa vaikka menee hermot niinku. (Tyttö 11 v., 003)

Se on sillain että jos sieltä kuuluu jotain huutoo tai sitten joku alkaa kinaan siellä, joku alkaa kahestaan kinaan niin tai sitten huutaan siellä niin sillon sammuu kone. [...] Se [pikkuveli] alko vinkuun kun se pelas ja sitten se alko huutaan meille kun me neuvottiin sitä niin sitten kone sammuu ja se meni taas vinkuun omaan huoneeseensa ja lukitti oven. (Poika 11 v., 086)



Kyllä aika useimmiten joku ihan kymmeneen vuotta vanhemmat ni kyllä ne ihan osaa sellatten pelin lopettaa jos ne hermostuu, ett siitä ei oo sitten haittaa enää. Mutta joku sellatteet nuoremmat pelaajat tai ihan just alottanu pelaamisen niin ne voi sitten kans pelata aina kauemmin vaikka joku äiti pyytää syömään niin ne vaan pelaa ja sitten voi joku suuttua ja sitt se ei oo enää kivaa sitten. Tulee ihan sellanen riippuvuus joillein, mutta yleensä ei kyllä siitä kymmenen vuotta vanhemmilla tuu enää mitään riippuvuutta. (Poika 12 v., 165)

Pelaamiseen liittyvät ongelmatilanteet saattoivat joissakin perheissä kytkeytyä juuri meluisaan ja riitaisaltakin vaikuttavaan yhdessä pelaamiseen, kun taas toisissa perheissä nimenomaan kannustettiin pelaamaan yhdessä, jotta pelaamisesta ei muodostuisi niin yksinäistä ja eristynyttä tekemistä. Jotkut perheet taas halusivat lasten pelaavan yhdessä ja vielä yleisessä tilassa siitä syystä, jotta vanhemmatkin näkivät ja kuulivat, mitä oli tekeillä.

Kaikissa haastatelluissa perheissä tuli jonkun verran erimielisyyksiä pelaamisen lopettamisesta ja sovituisia rajoissa pysymisessä. Itsekin jonkin verran pelejä pelanneet vanhemmat tunsivat digitaalisten pelien rakenteita ja ymmärsivät yleensä sen, ettei pelin keskeyttäminen aina ollut pelaajan kannalta mahdollista. Mikäli vanhemmat eivät itse olleet pelanneet, ei pelaamisen jatkamista määrääjän umpeuduttua ymmärretty pelin rakenteista riippuvaksi toiminnaksi, vaan tahalliseksi vastusteluksi ja rajojen uhmaamiseksi. Nykyiset digitaaliset pelit ovat usein pitkäkestoisia ja monimutkaisia. Pelin opetteleminen vie oman aikansa, eikä pelitilanteen tallentaminen välttämättä ole pelaajan valittava asia, vaan pelin rakenteellinen suunnitteluvalinta. Siinä missä jotkut pelit koostuvat vaihtelevan lyhyistä osatehtävistä, joiden aikana tai päätyttyä peli voidaan tallentaa ja keskeyttää, on monien pelin rakenne sellainen, että tallennus, uudelleen lataus tai pelin päättäminen ilman pelitilanteen katoamista on mahdollista vain jonkun osatehtävän onnistuneen suorittamisen jälkeen. Käytännössä tämä voi tarkoittaa jopa tuntien pelaamista, joka voi lapsiperheissä tuntua aivan liian pitkältä ajalta ainakin yhden pelikerran aikana. Silloin ongelmat eivät välttämättä ensisijaisesti nouse vanhempien ymmärtämättömyydestä digitaalisten pelien kulttuuria kohtaan, vaan siitä että pelin rakenne alkaa häiritä perheen toimintaa.

Joo, kyllä on tullut [kinaa pelin ympärillä]. Joskus ehkä siitä ajasta on ollut, että “vielä tän tallennuksen”, ett semmoista on. Ja sitt joskus sanotaan, että kuinkahan kauan tässä kestää, että sinä pääset siihen tallennukseen. Ett selaista on joskus ollut just siitä ajasta. Niin, ne [tallennuspisteet] on kyllä aika petollisia joskus, ett joskus on joutunut Petelle [perheen isälle] sanoon, ett ymmärrä nyt, ett sitä ei voi lopettaa ennen kuin, niin jossain *Raymanissa* kun tietää äiti kokemuksesta, ett sitt ei voi lopettaa kesken, kun menettää sen pelin. Että täytyy oottaa sinne tallennepisteeseen. Ett sitt ehkä mie ymmärrän sitt lasta tässä mielessä paremmin kun isä joka ei niin pelaa. (Äiti, 231)

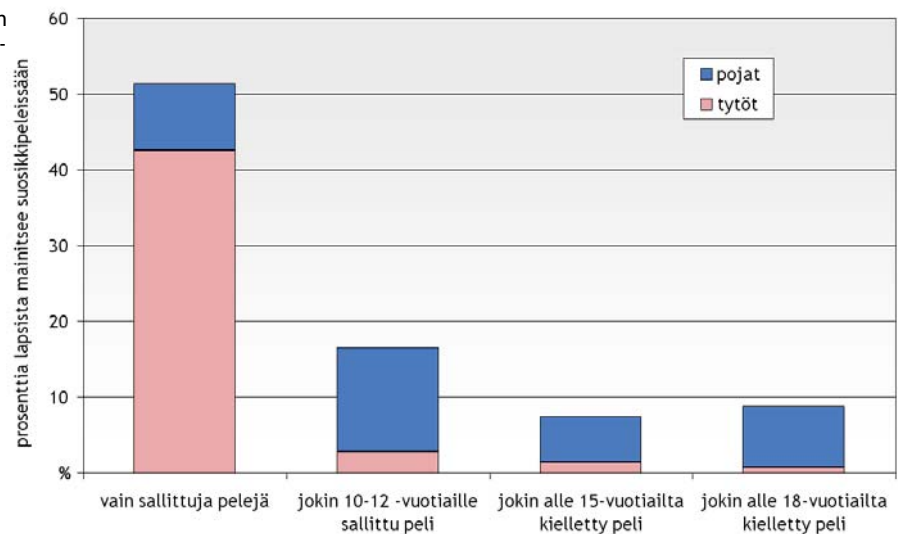
## 9.2. Pelien sisältöön liittyvät hallintakysymykset

Vaikka vanhemmat kontrolloivatkin harvemmin pelien sisältöä kuin pelaamiseen käytettyä aikaa, he eivät pääsääntöisesti pitäneet suotavana, että 10–12-vuotiaat pelaisivat väkivaltaisia sota- tai taistelupelejä, vaan pyrkivät pitämään nämä poissa lastensa ulottuvilta. Vain muutamat strategiapelit ja jotkut kaksintaistelun kaltaiset monipelit olivat poikkeuksia. Ikäraja toimi useassa perheessä ensimmäisenä rajoituksena, mutta niitä myös kritisoitiin paljon siitä että ne olivat osittain epämääräisiä ja vaikeasti hahmotettavia. Pääosin vanhemmat kuitenkin kokivat ikärajajärjestelmän hyväksi tueksi ja ohjenuoraksi pelaamisen hallinnassa.

No sisällön suhteen on, että kun me nyt itte ollaan ne hankittu nää pelit ja tai saatu muuten, mutta niin me tiedetään, että ne on semmoisia joita me on toivottu että meillä on, jolloin niitä sitten saa pelata myöskin. Että niitä ei tarvii rajoittaa. (Äiti, 071)

Toisinaan perheissä oli tullut eripuraa pelien ikärajoista. Lapset saattoivat mieltää ikärajat samantyyppisiksi pelin vaikeustasoa ja soveltuvuutta kuvaaviksi suosituksiksi kuin lautapeleissä, eivätkä ymmärtäneet niiden todellista luonnetta. Useimmat lasten suosikkipeleissään mainitsemista peleistä olivat kuitenkin kaikille sallittuja ja jotkin sellaisia, jotka olivat sallittuja lapsen itsensä ikäisille ja vanhemmille. Myös osa vanhemmista oli lasten tapaan käsittänyt ikärajat ikäsuosituksiksi ja kokenut, että ikäraja ei lainkaan vastannut pelin sisältöä, kun peli oli ollut aivan lapsellinen ilmoitettuun ikään nähden ja lapsi oli ollut pettynyt. Joissain tapauksissa ikärajat oli myös koettu harhaanjohtaviksi, kun kaikille sallitussakin pelissä saattoi olla vanhemmista liian raaolta tai väkivaltaisilta tuntuvia elementtejä.

**Kuvio 15.** Lasten suosikkipelien sijoittuminen eri ikärajaluokkiin.



Kaikkiaan 16 % lapsista mainitsi suosikkipeleinsä joukossa kuitenkin jonkin pelin, jonka ikäraja oli joko 15 tai 18 vuotta (ks. kuvio 15). Ylivoimaisesti suosituin K18-peli oli *Grand Theft Auto* ja suosituimpia K15-pelejä olivat *Metal Gear Solid*, *Diablo* ja *Smackdown*. Näitä pelejä mainitsivat suosikeissaan etupäässä pojat. Vaikka pojilla tyttöjä useammin oli pelilaite omassa huoneessaan, ei pelilaitteen sijainnilla havaittu olevan yhteyttä kiellettyjen pelien esiintymiseen suosikkipelien joukossa. Aineistomme antoi sen sijaan viitteitä siitä, että läheskään kaikki esimerkiksi *GTA:n* suosikkiseen maininneet eivät välttämättä olleet juurikaan pelanneet kyseistä peliä, vaan ihannoivat sitä kenties muista syistä.



Lasten vanhemmat olivat melko hyvin tietoisia siitä, että peleissä on olemassa ikärajoja ja useimmissa perheissä niitä pyrittiin myös jossain määrin noudattamaan. Koska vanhemmilla ei ollut kuitenkaan paljon kiinnostusta pelejä kohtaan, eikä toisaalta pelaamisesta yleensä ollut perheissä noussut vakavia ongelmia, oikeastaan missään perheessä ei valvottu ikärajoja orjallisesti. Pelit käsiteltiin tapauskohtaisesti, mikä tarkoitti jossain tapauksissa, että vanhemmat halusivat nähdä pelin tai kuvia siitä ja toisissa tapauksissa pelin hyväksyminen edellytti lasten ja vanhempien yhteistä keskustelua. Joka tapauksessa useimmissa perheissä ikärajoihin sisältyi myös jonkin verran neuvottelun varaa, varsinkin jos perheessä oli vanhempiakin lapsia tai jos peliharrastusta oli perheessä ollut pitkään. Perheissä, joissa oli useita eri-ikäisiä lapsia, pyrittiin yleensä sovittamaan perheen yhteiset pelihankinnat kaikille sopiviksi.

Esimerkiksi muistan kun viime joulun seutuun vanhin poika suunnitteli jonkun pelin hankkimista näille kaikille, ja hän ostais tällaiseksi yhteiseksi, ja siinä oli sitten sitä ikähaitaria että K14 mikä siinä sitten oli. Hän ei sitten ostanut, kun keskusteltiin että miksi tuhlata monta kymmentä euroa, jos sitä ei voi pelata sillä lailla yhdessä. Että on ehkä tarpeetonta sitten siihen investoida, että siinä sitten ohjattiin sitä rahan käyttöä enemmänkin. (Äiti, 086)

Lasten mukaan heidän vanhempansa eivät osallistu pelien maailmaan käytännössä ollenkaan eivätkä perheet keskustele pelaamiseen liittyvistä asioista. Nikken ja Jansz (2003) ovat omassa tutkimuksessaan havainneet samankaltaisen suuntauksen: siinä missä televisiota usein katsellaan perheissä yhdessä ja sen sisällöistä keskustellaan, tapahtuu pelaamisen hallinta pikemminkin eräänlaisena ennakkosensuurina, jossa vanhemmat tarkastavat, millaisia pelejä heidän lapsensa pelaavat, mutta eivät välttämättä enää sen jälkeen koe olevan tarvetta osallistuvaan kontrollointiin ja mediakasvatukseen. Haastattelemamme lapset toivat useissa tapauksissa esiin sen, että vanhemmat eivät tiedä peleistä mitään eivätkä edes halua. Niinpä rajoitukset joita vanhemmat pelien sisällön suhteen asettavat, perustuivat yleensä peleille määriteltyihin ikärajoihin. Haastattelemiemme 10–12-vuotiaiden lasten kohdalla oli tyypillistä, että K15-pelien pelaamisen vanhemmat sallivat, mutta K18-pelit olivat joko täysin kiellettyjä tai ainakin niiden kohdalla asiaan perehdyttiin perheessä tarkemmin.

Et jos se on K18 niin mä en saa pelata, mutt jos se on K15 niin mä saan pelata. [...] Ei niit yleensä oo kauheesti, ett jos se on K18 ni se on joku semmonen ihan hurja mitä mä en itekkä haluais pelata. Mutt yleensä ne on niitä K11 ja K15, että mä oon nyt ykstoistavuotias sillain niin ne on just siihen mulle. (Poika 10 v., 231)

Meillon semmonen sääntö ainakin ollu, että siis kyllä me viidentoista pelejä saadaan pelata tai se riippuu pelistä, mutta yleensä ollaan saatu. Ja kaheksantoista pelejä on sitten sillain että siinä aletaan kattoo jo vähän tarkemmin että minkälainen peli se on. (Poika 11 v., 220)

Viistoista pelejä mä pelaan oikeestaan enemmän kun jotain kakstoista pelejä tai kaheksantoista pelejä. Ne on just niinkun kultainen keskitie, vois sanoo. Vaikka jos tässä menee viidentoista, tässä kahentoista, niin sen kahentoista on just sillain ett se on ihan tyhmää, aika monet pelit, mutta sitten siinä kahessatoista siinon aina yleensä ne strategiapelit. Ja sitten ne kaheksantoista pelit, niin ei niitä, ne on ihan samanlaisia kun ne viidentoista pelit mutta niisson vielä paljon enemmän raakuutta ja tälleen. Ett emmää tiedä, onhan se ett onhan ne paljon parempia pelejä tietenki ne kaheksantoista tavallaan, mutt sitt se viistoista on just sopiva. (Poika 11 v., 220)

Tuskin me mitään kauheesti K15-pelejä tai K18-pelejä pelataan. Ett K18-pelejä me ei niinkun tavallaan saada ostaa tai pelata. Mutta se K15-pelit, niin ne on siis ihan, riippuu ett mistä se K15 on siihen tullu. [...] Sillain niinkun että pitää jotenkin vaikka näyttää jotain kuvia siitä pelistä ett minkälainen peli se on, että jos vaikka se on ihan väkivalt... sairaan väkivaltanen, niin ei sitä saa ostaa mutta yleensä K15 tulee ihan vaan sen takia koska ne ei oo antanu sille vaan sitä K11, koska K11 on niin vähän tai melkein missään pelissä ei oo nykyään sitä K11 vaan sellanen peli joka sopis yhentoista vanhalle niin mun mielestä se aina laitetaan K15. Vaikka sen kyllä kuuluis kuulua johonkin yhentoista vanhalle. (Poika 12 v., 165)

Niissä perheissä, joissa ainoa aktiivisesti pelaava lapsi oli tyttö, koettiin ikärajat yleensä merkityksettömiksi. Tytöt eivät välttämättä olleet kiinnostuneita toimintaan keskittyneistä peleistä ja saattoivat lisäksi pelatakin melko satunnaisesti. Ylipäätään jois-

sain perheissä oli koettu, että sääntöjä tai aikarajoituksia ei nykyisessä tilanteessa tarvittu, vaan ne otettaisiin käyttöön vasta, jos pelaamiseen liittyviä ongelmia tulisi esiin. Niiden puuttuessa myös säännöt pelaamiselle olivat väljät ja avoimet.

Ei ole semmoisia aikarajoituksia tarvittu, ei meillä ole ikinä tarvinnut tehdä. (Äiti, 071)

Lapset eivät läheskään aina olleet tietoisia siitä, millä perusteilla vanhemmat rajoittivat heidän pelaamistaan, mutta peleille asetetut ikäraajat hämmensivät heitä vielä enemmän. Lasten suhtautuminen pelien ikärajoihin riippui pitkälti siitä, olivatko he mielestäneet ne pelin raakaan sisältöön vai vaikeustasoon liittyviksi. Jos lapset kokivat, että ikäraja oli asetettu pelin vaikeustason perusteella, he usein vastustivat sitä ja kokivat olevansa tarpeeksi taitavia pelaamaan näitä vaikeampiakin pelejä. Jos taas lapset kokivat, että ikäraja perustui pelin sisältöön, sen raakuuteen ja väkivaltaisuuteen, he yleensä hyväksyivät ikärajan, paitsi niissä tapauksissa, että todellisuudessa olivat nähneet pelin jossakin ja kokivat, että se ei itse asiassa ollutkaan niin väkivaltainen kuin väitettiin.

Yleensä sitten jos niissä on joku ihan aiheellinen ikäraja niin en mä enää niistä edes tykkää. Niinkun jostain kauhupeleistä. (Poika 10 v., 195)

Mutta ei mulla oo kyllä tullu sellatteesta tilannetta että mä haluaisin jotain K18-peliä pelata. [...] Kun ei niitä kuitenkaan oo paljoo. Emmää yleensä sellatteita pelejä ees tykkää pelata. (Poika 12 v., 165)

Ne on yleensä vähän liioiteltuja mun mielestä ett ne rajat. On ne aika sillain yliampuvia. (Poika 10 v., 231)

Emmää kyllä tiedä mikä siihen vaikuttaa, mutta yleensä ne vaan laittaa siihen aika ison sen ikämäärän. (Poika 12 v., 165)

Mää ainakin oon äitille ja isälle koittanu selittää, että se kaheksantoista ei todellakaan tuu siihen niinku oikeestaan sen raakuuden perusteella. Niinkun monet, mä tiedän monia strategiapelejä miss ei oo yhtään verta ja ne on silti viistoista ja se johtuu siitä vaikeudesta. Siit vaikeusasteesta. Että jos joku kahe... mutta sitähan mä en kyllä tajua, miks se on niin suuri. Se vois olla vaikka kakstoista. Koska kyllä mä ainakin osaan pelata viidentoista pelejä ihan hyvin. Ihan vaikka niis ei ois mitään raakaa. (Poika 11 v., 220)

K15 ne nyt ei oo, ne on väkivaltapelejä yleensä mutt ett ne ei oo niinkun mieleenjääviä, mutt K18 on aika niinku ne on niin hirveen todentuntusia ne K18-pelit. (Poika 10 v., 231)

Lasten pelaamista koskevat sääntöjärjestelmät saattavat perheissä olla melko monimutkaisia. Jos esimerkiksi lapsen vanhemmat ovat eronneet, saattoivat pelaamiseen liittyvät säännöt olla hyvinkin erilaisia lapsen kahdessa eri kodissa.

Yleensä on siis ainaki täällä meillä äitillä että äiti sanoo että joku tunti tai puol tuntia saa pelata ja tota meill ei oo tua iskällä niin siellä ei oo kyllä kauheen paljon rajoituksia, mutta kyllä isä sitten sanoo jos on pelannu koko päivän että pitää lopettaa. (Tyttö 12 v., 050)

Jos mä oon jonkun kaverin kaa niin mä ehkä vähän enemmän saan pelata. Jos mä yksin pelaan niin mä pelaan ehkä sen kaks tuntia, mä en varmaan enempää haluukkaan pelata. (Poika 10 v., 231)

Vielä tätä yleisempää oli, että säännöt lasten kavereiden kodeissa poikkesivat niistä säännöistä, joita lapset kotonaan noudattivat. Lapset saattoivat mennä kaverinsa luokse pelaamaan esimerkiksi sellaisia pelejä, jotka kotona olivat heiltä kiellettyjä eivätkä pelaamisen aikarajat yleensä ulottuneet oman kodin ulkopuolelle. Myös muunlaista säännöistä lipsumista tapahtui: vaikka lapset yleensä hyvinkin tarkkaan seurasivat peliaikarajoituksiaan, he pelasivat tiettyjä pelejä vanhempiansa tietämättä.

Aina ku joku avas oven niin mä painoin esciä että se meni pauseen ja sitten hyppäsin tällain ylös ja katoinkin että kuka tuli. Jos se oli isä niin kerranki isä kysyi, että hei miksi sä aina painat tota esciä ku tua pistät pauseen sen ku tulee sisään. (Poika 10 v., 231)

Emmää nyt mitään K18-pelejä kavereillakaan saa pelata, mutt tota, ja sitä K15-peliä silloin pari kuukautta sitten pelasin kans salaa kyllä mutt kyllä mä niitä K11-pelejä saan pelata. (Poika 10 v., 231)

Emmää mitä tahansa peliä voi mennä sinne [kaverin luokse] pelaan. Mutta en mä sitä sovi, ehkä jälkeenpäin tulee sitten jotain puhetta siitä että minkälaisia pelejä mä oon pelannu, mutta en mä sitä ennestään sovi, että mä meen pelaan semmosta ja semmosta peliä. [...] Kun ei ees tiedä mitä tekee ja jos rupee pelaan, niin en mä nyt varmaan mun äitille sitten mun kaverilta soita, että mä rupeen pelaan tämmöstä peliä. (Poika 11 v., 220)

Ei saada pelata mitään K18-pelejä ilman erityislupaa, mutta en mä yleensä soita kännykälläni kotiin, että saanks mä pelata *The War of the Monstersia*. Ja se on joku K12. (Poika 11 v., 056)

Ostettaessa pelejä perheeseen, ovat 10–12-vuotiaiden lasten vanhemmat vielä hyvin keskeisessä roolissa, sillä tämän ikäisillä ei välttämättä ole rahaa käytössään tai muuten mahdollisuuksia käydä ostoksilla peliliikkeissä itsenäisesti. Jotta vanhemmat voisivat rakentavalla tavalla ohjata lastensa pelivalintoja, heillä tulisi olla riittävästi tietoa erilaisten pelien ominaisuuksista ja sisällöistä, jolloin keskustelumahdollisuudet lasten kanssa olisivat olemassa.

Ei me sillain kysytäkään kauheen jänniä pelejä [...] ja sitten isä aina ehdottaa että otetaan tollanen seikkailupeli ja tällasta. [...] Ja sitten me aina sanotaan että joo kun me tykätään sillain seikkailupeleistä. Niinkun se *Baldur's Gate*. Se ehdotti sitä ja me oltiin että ei, ei oteta, ku me ei tiedetty mikä se on ja me otettiin kuitenkin se ja oli hyvä. (Tyttö 11 v., 003)



Mää en oikein sillain, mää en oikein sillain pyydä mitään tota noita, mää en oikein pyydä mitään tietsikkapelejä esimerkiks joululahjaks. Joskus vaan jos mää tykkään esimerkiks jostain *Simssistä* tai sellasesta niin mää pyydän, mutt emmää sillain oikein oo kinunnu mitään, emmää kinua oikein koskaan. (Tyttö 11 v., 071)

Mää ajattelen aina sillain, että onks nää nyt sen arvosia, että näitä voi pelata monta kertaa ja sillain, niin mää katon että täytyyks antaa kaksykymmentä euroa rahaa jostain typerästä pelistä jota ei sitten, pelaa kerran sen läpi ja sitten on tylsää. (Tyttö 11 v., 071)

Aina ne [vanhemmat] ehdottaa yleensä jotain muuta mitä mää näytän, mutta yleensä mää sitten kuitenkin jos mää kauan siitä todistelen kuinka hyvä se on tai sillain, että kerron syitä miks se pitäis ostaa ni yleensä sitten ostetaan aika usein se minkä mää haluan sitte. (Poika 11 v., 220)

Näyttäisi kuitenkin myös tämän tutkimuksen valossa siltä, että on täysin mahdollista, että varsin usein vanhemmat itse ostavat kielletyt pelit lapsilleen.

Kyllä kuitenkin se [äiti] vähän oli sillain, huolehti siitä kun mää ostin sen [K18-pelin] mun isän kanssa, kun mää ostin sen samana päivänä kun mää ostin sen Pleikkari kakkosen kun ostettiin se niin samana päivänä, niin mää ostin senkin niin meidän isä kyllä näki että se on K18 mutta mun isovelikin sano että se ei oo niin väkivaltanen kun sitä väitetään, mutta on se kuitenkin aika väkivaltanen tai siks mää en sitä kauheesti enää pelaakaan. (Poika 12 v., 165)

Se [isovelii] kerran meni ostaan *Metal Gear Solidia* niin se vähän hermostu, kun se ei saanu ostaa sitä vaan sen täyty ottaa isä mukaan. [...] Isä on tarpeeks ikärajanen. (Poika 10 v., 195)

### 9.3. Ainakin mutsin saa kiukkuseks

Mitä haittaa pelaamisesta sitten voi lapsille tai lapsiperheessä olla? Vanhempien mielessä kaikenlaiseen pelaamiseen liittyi yhtenä uhkakuvana liiallinen pelaaminen tai jopa todellisen riippuvuuden muodostuminen. Tällaista ongelmapelaamista esiintyy esimerkiksi rahapelien parissa ja useat vanhemmat olivat kuulleet tai lukeneet tällaisista ilmiöistä myös digitaalisten viihdepelien parissa. Kenelläkään ei kuitenkaan ollut aiheesta varsinaista omakohtaista kokemusta. Tuttavapiiristä saattoi löytyä tapauksia, joissa esimerkiksi verkkopelaaminen oli muodostunut ongelmaksi suurten puhelinelaskujen vuoksi, mutta käytännössä ongelmapelaaminen esiintyi vanhempien puheessa lähinnä pelaamisen rajoittamista ohjaavana tekijänä. Lähes kaikki vanhemmat näkivät kuitenkin, että osaltaan mediassa esiintyneet uhkakuvat voivat selittyä niin sanotulla mediapaniikilla ja heidän suhtautumisensa pelaamiseen ja pelien mahdollisiin negatiivisiin vaikutuksiin oli pääosin luonnehdittavissa rauhalliseksi ja realistiseksi.

Toisena yhteisenä huolenaiheena vanhemmilla oli pelaamiseen käytetty aika. Vanhemmat kokivat, että pelit söivät kohtuuttoman paljon lasten aikaa ja olivat myös niin houkuttelevia, että pelaamista koskevista säännöistä oli joskus vaikea pitää kiinni. Tähän liittyi myös huoli koulunkäynnin sujuvuudesta, mistä syystä useissa perheissä oli käytäntönä, että läksyt on tehtävä ennen pelaamista. Toisaalta myös koulunkäynnin laiminlyömisestä saatettiin rangaista kieltämällä pelaaminen, vaikka sen ei olisikaan koettu olevan ongelman lähde. Vetovoimansa vuoksi pelit olivat tehokas kasvatusväline: pelaamisen kieltäminen toimi vanhempien mukaan yleensä tehokkaampana ohjauskeinona kuin muut kannustus- tai rangaistusmuodot. Jotkut vanhemmat pitivät aikarajoja tarpeellisenä nimenomaan ongelmien ennaltaehkäisemiseksi. Konkreettisesti tämä tarkoitti usein perherauhan takaamista, sillä pitkään pelattuaan lapset väsyivät ja hauska pelaaminen saattoi vaihtua kiukutteluksi.

Onko se vaan se, että siihen on niin intensiivisesti keskitytty siihen pelaamiseen, että se vie mukanaan ja on sitten vaikeaa jotenkin rauhoittua taas, päästää irti. Mutta kun meillä ei hirveämmin ole mitään semmoisia räiskintäpelejä tai muuta, että ne on just jääkiekkoa ja silleen niin. En mä sanois että mitään mahdotonta levottomuutta, mutta että silmät väsyvät ja tulee semmoiseksi, uupuu vähän siitä. (Äiti, 074)

Osa vanhemmista oli myös pohtinut yleisemmällä tasolla sitä, olivatko digitaaliset pelit ylipäänsä soveliaita ajanvietettä lapsille. Vanhemmat tiedostivat oman tietämättömyytensä digitaalisten pelien ja pelikulttuurien osalta, mutta joka tapauksessa heidän usein hieman kielteinen asenteensa pelaamista kohtaan saattoi leimata pelisääntöjä koskevaa päätöksentekoa. Siinä missä pelien



mahdolliset psyykkiset haittavaikutukset eivät yleensä olleet nousseet perheissä esiin, melko monet olivat törmänneet erilaisiin fyysisiin haittoihin. Pelipaikan huono ergonomia saattoi aiheuttaa etenkin niska- ja selkäsärkyjä ja näytön tuijottaminen silmien väsymistä. Pelaaminen ylipäättään saattoi olla mahdollinen uhka lapsen oman fyysisen kunnon ja suorituskyvyn kannalta.

Ei siit mulle sillai hirveesti oo haittaa paitsi ett joskus alkaa päätä särkee aivan helvatasti, ett mun päätä särkee niin hirveen helposti. Jos määhän vaikka kaadun semmoselle tommoselle lattialle tällain näin, mun niskat menee niinku tollain jotenki, sillai nopeesti käy toi, ni sitt mun päätä alkaa särkee. Mun pitää ottaa peräti kaks Buranaa, joskus mun pitää ottaa ni. [...] Meidän tietsikka on niinku täss korkeudes, oli ennen, ei mua enää siis särje päähän, siin oli semmonen tommonen pöytä, se oli ton lampun korkeudessa. Mun piti aina pitää sil-lain päätä tällain. [...] Ku nyt se on vähän niinkun alempana viä, määhän voin tällain pelata, katon alaspäin. (Poika 10 v., 231)

Ehkä silmille voi olla aina välillä. [...] Kun kattelee sitä tv-ruutua niin pitkään. [...] Silmissä alkaa tuntua. Alkaa vähän niinkun polttaa. Niinkun yleensä mulle käy saunassa. [...] Jos määhän pelaan putkeen [tunnin] niin ehkä saattaa tulla. Mutt yleensä määhän meen tekeen muuta aina välillä, vaikka syömään. [...] Par-vekkeelle meen. Se auttaa aika hyvin tai sitten uloslähtö. (Poika 10 v., 195)

Jos pitkiä aikoja, hirveen pitkiä aikoja pelaa niin saattaa siitä sitten olla joi-tain haittaa, koska siinä menee kunto jossei yhtään urheile. Mutta mulla se on niin tasapuolista, se urheilu vie niinkun voitonkin, että sillä määhän uskon että ei siitä mulle mitään haittaa oo. (Poika 11 v., 220)

Vaikka vanhemmat olivat pelien suhteen hiukan varuillaan, saivat myös muut mediat kuten televisio, videot ja Internet samantyyppistä arvostelua osakseen. Kaikki vanhemmat olivat ohjanneet tai rajoittaneet myös lasten muuta visuaalisen median käyttöä kuin pelaamista ja konflikteja nousikin vanhempien mukaan enemmän juuri esimerkiksi television katsomista koskevista rajoituksista kuin pelaamisesta.

Lasten mielestä pelaamisesta ei ylipäättään ollut kovin paljon haittaa eikä varsinkaan heille itselleen. Joitakin haitallisia puolia haastatteluissa kuitenkin nousi esiin. Pelaaminen saattoi johtaa riitoihin kotona, kun lapset joko kiistelivät pelivuoroista, väsyivät pelatessaan tai vanhemmat ärsyntyivät pelaamisesta.

Tai siis on siitä silleen että vaikka määhän ja mun pikkuveli, niin vaikka riidellään että kumpi saa pelata. Niin siis silleen, kyllä siitä on silleen. Kyllä me sitten tullaan sopuun. (Tyttö 11 v., 003)

Se ainakin että väsy siinä ja alkaa vinkuun ja muuten niinkun määhän sanoin, että Tero [pikkuveli] alkaa yleensä aina pelin jälkeen niinkun määhän aina välillä niin alkaa kiukutteleen ja muuta, haastaa riitaa niin. (Poika 11 v., 086)

Ainakin mutsin saa kiukkuseks. (Tyttö 10 v., 107)

Lapset kokivat myös, että liiallinen uppoutuminen pelien pariin saattaisi olla haitallista, joskin tällöin kyse oli aina jostakin mahdollisesta tapauksesta – ei heistä itsestään tai kenestäkään heidän kaveristaan. Paitsi liiallista ajankulua, pelaaminen saattoi johtaa myös turhautumiseen, mikä voitiin kokea haitaksi.

Voihan siitä sitten jos on, jättää kaikki koulut käymättä jos koko ajan pelaa ja ei tee läksyjä. Jos heti kun koulusta tulee niin menee tietokoneen ääreen ja pelaa koko loppupäivän ja sitte taas menee aamulla kouluun ja sitte tulee taas ja rupee pelaan. (Tyttö 11 v., 194)

No kyllä niistä se haitta voi olla, että jos just menee jotain monta kertaa niin sitt on aina pakko alottaa uudestaan niin sitt siinä menee sitä aikaa ja siinä voi vähän hermostuakin, aika paljon, niin voi vähän mennä ihan koko päivä pilalle jos hermostuu oikein kunnolla niin sitten ei, ei oikein mee päivä hyvin, mutta ei niistä kyllä mun mielestä kauheesti sitä haittaa oo koska kyllä aika useimmiten jokkut ihan kymmeneen vuotta vanhemmat ni kyllä ne ihan osaa sellaten pelin lopettaa jos ne hermostuu, ett siitä ei oo sitten haittaa enää. (Poika 12 v., 165)

Lapset eivät kuitenkaan nostaneet pelaamisen haitoista puhuttaessa esiin juuri mitään pelien sisältöön liittyviä tekijöitä. He olivat ilmeisesti kuulleet kyllä mediasta tai muualta aiheeseen liittyvää keskustelua, mutta kommentoivat sitä lähinnä huvittuneesti tai sellaisena mahdollisena uhkana, jota jotakuta toista lasta voisi ehkä kohdata.

No voihan sitä tietysti jos niitä pelaa liikaa niin sitte siihen jotenkin, että sitä ei halua lopettaa ja jotain tällasta ja sitt jos on kauheen väkivaltaisen peli niin se, siitä voi sitte saada jotain traumoja [nauraa] ja jotain vastaavaa ja tällasta. (Tyttö 12 v., 170)

## 9.4. Teki mieli paiskata tietsikka ulos ikkunasta

Lasten mukaan pelaamiseen hallintaan kytkeytyvät ongelmat liittyivät ensisijaisesti heitä itseään nuorempiin lapsiin ja haastatellut lapset pääsääntöisesti arvioivatkin yli kymmenenvuotiaiden olevan jo melko kykeneviä itse hallitsemaan omaa pelaamistaan ja päättämään siihen liittyvistä kysymyksistä; vanhempien asettaminen yleisten raamien tukemana. Heidän mukaansa heillä oli kyllä aikoinaan ollut pelejä, jotka olivat tuolloin pelottavia, mutta ei enää nykyisin. He myös kertoivat, että heidän nuoremmat sisaruksensa yleensä protestoivat pelaamiseen liittyviä rajoituksia kohtaan tai pelaavat liian paljon, kun taas olivat jo kykeneviä hallitsemaan omaa pelaamistaan niin ajan kuin sisällönkin suhteen.

Mutta jotkut sellaset nuoremmat pelaajat tai ihan just alottanu pelaamisen niin ne voi sitten kans pelata aina kauemmin vaikka joku äiti pyytää syömään niin ne vaan pelaa ja sitten voi joku suuttua ja sitt se ei oo kivaa enää. Tulee ihan sellanen riippuvuus joillein mutta yleensä ei kyllä siitä kymmenen vuotta vanhemmillä tuu enää mitään riippuvuutta. (Poika 12 v., 165)

Onneks mä pelaan vaan sellasii pelei mikkä ei oo sit huonoi mulle, et mä sitt vältän niitä pelei jotka ei oo sit hyvii mulle silleen. (Tyttö 11 v., 252)

Se oli vaikeempaa sitten irrottautua siitä pelistä. Ett sitten oli kyllä, pelas aina vaan enemmän ja enemmän. Sitten vaikka joku pyysikin lopettaan ja sitten aina sen piti tulla pistään se kiinni. Joskus kun mää olin pienempi. [...] Nykyään mää kyllä ite lopetan sen ilman ett kukaan pyytääkään. Mää lopetan sen kyllä tarpeeks aikasin, kyllä joskus joku pyytää joku niin kyllä mää sen sit lopetan. [...] Sitte voi kyllä jos pyytää syömään niin siitä joku puoltoista minuuttia niin kyllä sitten kuitenkin tulee syömään. Mutt kyllä sen voi pari, kolme kertaa jo sen huutamisen kuulla ett sitten vasta menee syömään. (Poika 12 v., 165)

Se [pikkuveli] aina alkaa vinkuun sitten sinä päivänä, vinkuu illalla ja paukkoo ovia ja muuten haastaa riitaa. Ku se on niin väsyny sitten. [...] Kyllä määkin oon aina välillä silleen, alan haastaa riitaa jos oon väsyny sen pelaamisen jälkeen tai muuten ja sitten mulla tulee vähän väliä Teron [pikkuveli] kanssa jotain riitaa ja joutuu omiin huoneisiin mennä lukeen tai jotain muuta. (Poika 11 v., 086)

Lasten puheessa pelaamiseen keskeisimmin liittyvät hallintatilanteet liittyivät turhautumisen kokemuksiin pelien parissa. Lapset olivat poikkeuksetta kokeneet tilanteita, joissa olivat menettäneet hermonsä digitaalisen pelin parissa. Usein nämä tilanteet liittyivät pelin hankaliin tai lähes mahdottomilta tuntuviin kohtiin tai pelilaitteen toimimattomuuteen.

Mulla meni hermot siinä kun tota oli se, mikä se oli se, se just jossa mää jän jumiin siinä *Gaudissa*, niin gaaaaaar, aloin painella kaikkee raivokkaasti ja siinä tuli, teki mieli paiskata tietsikka ulos ikkunasta. (Tyttö 11 v., 071)

Peliin liittyvissä juuttumisissa lapset eivät ensisijaisesti hakeneet apua vanhemmiltaan, vaan pyrkivät ratkaisemaan tilanteen itsenäisesti. Esimerkiksi ohjekirjaa tarkemmin lukemalla saattoi turhautuminen lopulta kääntyä onnistumisen iloksi.

Siinä oli ihan hirveesti sellasia kohtia ett apua miten tää tehään. Mää ärsyyntynin niistä kohdista. [...] Pääsin lukemalla ohjekirjaa tarkemmin. Siellä oli semmoses arvotuksellisesti joskus kerrottu. Kuten esimerkiks siinä sanottiin ett pitää, tässä on risteileviä teitä, pitää löytää viimeinen tie niin pääset lasipalolla maaliin, mutt sitte mää en hokannu heti ett mitä hitsin tietä, mutt sitte mää hokasin ett tosson vaan tollanen taulu ja sitt siitä taulusta piti väännellä niitä jutskia ja sitte siinä tuliki teitä. (Poika 11 v., 171)

Yleensä vaikeasta pelikohdasta eteenpäin pääsemistä jakesettiin yrittää joitakin kertoja, minkä jälkeen vaihdettiin peliä tai jätettiin peli odottamaan joksikin aikaa.

Sitten mää pelaan sitä vaikka lisää ja jos se ei oikein millään onnistu, niin sitten mää otan toisen pelin ja pelaan sitä. [...] Sitten myöhemmin joskus jos aattelee että nyt vois päästä tai jos on keksiny jonkun homman niin sitten taas kaivetaan se peli uudestaan sieltä esiin ja aletaan taas sitä samaa kohtaa pelaan. (Poika 11 v., 220)

Yleensä määhän kyllä lopetan sen pelaamisen ja yritän vaikka huomenna uudestaan ja jos emmää sittenkään... no kyllä määhän yleensä sen sitten pääsen parin päivän päästä että määhän teen niin että jos määhän sitä nyt pari, kolme, neljä kertaa kokeilen enkä määhän sitten pääse niin määhän laitan vaan sen pelin kiinni ja teen jotain muuta. Sitten vaikka uudestaan yritän joskus illalla jos määhän nyt jaksan, yleensä määhän kuitenkin ootan huomiseen ja sitten vasta kokeilen uudestaan. (Poika 12 v., 165)

Määhän yritän sitten viä saada sitä liikkun ja sitten yleensä jos ei se liiku niin määhän meen juomaan ja sitten määhän tuun takasin ja alotan toisen pelin. (Tyttö 11 v., 194)

Varsinaisen hermostumisen sattuessaan kukaan lapsista ei ollut rikkonut pelikonettaan, vaikka he saattoivatkin kertoa, että mieli olisi tehnyt. Kun peli tuntui liian vaikealta ja lapsia alkoi suuttuttaa, he yleensä sulkiivat pelikoneen ja lähtivät tekemään jotakin muuta. Samoin he toimivat myös tilanteissa, joissa peli tuntui liian ahdistavalta tai pelottavalta.

Yhen kerran määhän tuhosin oman leirini [*Age of Empires* -pelissä] suutuksissani. Kun se [vihollinen] oli hyökännyt ja tappanut kaikki, niin määhän tuhosin kaikki rakennukset, deletoin ne. Niin sitten menin pois sieltä ja alotin uuden, niin se pänni. (Poika 11 v., 086)

Tonilla oli semmonen kauhupeli ja siin tuli semmonen monsteri sieltä kulman takaa, kaikki pelästyttiin. Pelattiin pimeellä valolla sitä ni me kaikki pelästyttiin ihan hirveesti ku se tuli sieltä. Sinko kädessä sillai juos sieltä kulman takaa. Pelästyttiin, painettiin äkkiä nappia ja lähetettiin juokseen pihalle kepit kädessä tai näin. [...] Sammutettiin se. Se oli niin pelottava. (Poika 10 v., 231)

Vaikka pelaamisen hallinta on hyvin monitahoinen, monia toimijoita sisältävä kenttä ja vilkkaan julkisen keskustelunkin kohteena, vaikuttaa aineistomme perusteella kuitenkin siltä, ettei pelaamisen kontrolloiminen ole kovin merkittävä ristiriitakijä perheissä. Ehkä hiukan yllättäen, lapset olivat melko tyytyväisiä sääntöihin, joita heillä perheessään pelaamiseen liittyen oli, vaikka säännöt olisivat vaikuttaneetkin tiukoilta. Kyselyaineistossamme vain 11 % lapsista ilmoitti haluavansa pelata enemmän kuin heidän annetaan. Jotkut lapsista myös antoivat vanhemmilleen tunnustusta sääntöjärjestelmien ylläpitämisestä ja toivat esiin varsinkin peliaikaan liittyvien sääntöjen tarpeellisuuden. Sen sijaan pelien sisältöön liittyvät säännöt nostivat hiukan enemmän vastarintaa, mahdollisesti koska lasten oli usein vaikea ymmärtää niiden perusteluja.

Määhän ihmettelen kun mun äiti ei anna ostaa sellasia pelejä mitä kavereilla aina on, ne on semmosia mäiskimispelejä, niin äiti ei anna ostaa sellasia vaikka mulla onkin Pleikkari. (Poika 11 v., 171)

Äiti vaan sanoo että ei saa, niin se on ei. Se on ei kun se on ei. (Tyttö 10 v., 037)

Kyllä määh niitä [K18-pelejä] siis haluaisin sillain, jos määh jotain peliä en saa ostettua tuolta kaupasta, että äiti ei suostu, niin kyllä määh sitä haluaisin pelata, mutta kyllä määh tyydyn siihen viidentoista, koska määh tiedän monia jotka ei saa pelata niitäkäh. Ja se mun mielestä riittää aika hyvin mulleki. (Poika 11 v., 220)

Se peliaika on ihan suvaittava kyllä mutt tota määh en pidä siitä ett mitä me saadaan ostaa, ett se on tylsää. (Poika 11 v., 171)



## 10. Pohdintaa ja tulosten tarkastelua

Pelit ja pelaaminen ovat niin monimuotoisia ja moniulotteisia ilmiöitä, että on selvää, ettei alueen tutkimustieto ole kiteytettävissä mihinkään yksittäiseen johtopäätökseen. Tutkimuksessamme olemme olleet kiinnostuneita paitsi pelaamisesta lastenkulttuurisena ja laajempaan ilmiönä, erityisesti pelien voimaan liittyvistä elementeistä. Lasten vastauksista hahmotettava kuva pelien pelämisen syistä on yhtä monimuotoinen kuin lapset itse ja heidän elämänsä. Pelien viehätys ja vetovoima eivät riipu mistään yksittäisestä avaintekijästä, vaan johtuen niin pelien, pelilajityyppien, pelilaitteiden kuin pelaajienkin moninaisuudesta, myös syyt pelaamisen viehätysten taustalla ovat moninaisia. Eräs tässä tutkimuksessa keskeisenä esiin noussut tekijä pelien viehätysten taustalla olivat niiden tarjoamat fiktiiviset maailmat, joissa lapsi saattoi toimia ja kokeilla uusia asioita vapaana reaali maailman ja -ympäristönsä rajoitteista. Lapsen perspektiivistä pelit voivat edustaa monia tärkeitä asioita: ne voivat olla arvokkaita voiman, osaamisen ja saavuttamisen tunteen näyttämöitä, sekä digitaalisen median läpäisemässä yhteiskunnassa tärkeää sosiaalista pääomaa. Pelit ovat sekä osa lapsen omaa toimijuutta ja leikkikulttuuria, että toisaalta kaupallisten ehtojen puitteissa tuotettua viihdettä. Ne tarjoavat elämyksiä, iloa ja viihdettä, johon lapsellakin tulisi olla oikeus. Pelit ovat kietoutuneet monisäikeisesti myöhäismodernin arjen sosiaaliin ja kulttuurisiin käytäntöihin. Pelaaja saa paitsi pelistä itsestään suoraan monia erilaisia pelillisiä mielihyvän ja saavutuksen kokemuksia, myös kasvattaa niiden kautta välillisesti sosiaalista pääomaansa. Vaikka peleissä menestyminen on tyypillisesti jo sinällään palkitsevaa, voi esimerkiksi hiljainen tai arka lapsi saada kaveripiirissä sosiaalista arvonantoa nimenomaan pelitaidoillaan tai -tietämyksellään. Samoin kuin keskustelu kirjallisuudesta tai elokuvista, pelipuhe ja peleihin liittyvien arvojen, merkitysten ja käytäntöjen jakaminen voivat palvella sosiaalisten verkostojen luomista ja ylläpitämistä. Pelissä pärjäämällä voi päteä, tai apua hakemalla voi luoda kontaktia. Samoin kuin kertomalla, millaisia kirjoja lukee tai elokuvia katsoo, lapsi voi myös pelisuosikkiensa kautta päästä kuvailemaan jotakin olennaista siitä, kuka hän on ja mistä hän pitää. Peleillä on siis mediakulttuuria rakentava merkitys: mediat, merkitykset ja identiteetit ovat tiiviisti yhteydessä toisiinsa (vrt. Lehtonen 1998; Kellner 1998). Useille nykypäivän lapsille digitaaliset pelit ovat osa heidän sosiaalista pääomaansa.

Suuri osa pelaamisesta on kuitenkin itsearvoista: digitaalisia pelejä pelataan siksi että ne ovat elämyksellisiä viihdetuotteita ja

siksi koska pelaaminen itsessään on antoisaa. Pelit ovat osa viihtymisen ja vapaa-ajan sfääriä, eli ne sijoittuvat yhdeksi osaksi rentoutumiseen, ajankuluun ja luovuuteen liittyvää palautumiselle omistettua elämänavuetta. Vanhan sanonnan mukaan “leikki on lapsen työtä”, eikä myöskään pelien oppimispotentialia voi ohittaa. Pelatessa harjaantuvat monenlaiset taidot, ehkä merkittävimmin englannin kieleen, motoriikkaan, kappaleiden sekä tilojen hahmottamiseen sekä ongelmanratkaisuun liittyvät kyvyt. Koulujen opetusohjelman kaltaisten sisältöjen oppimisen takia pelejä ei kuitenkaan pelata. Pelit ovat nautittavimmillaan kun pelaaja tulkitsee ne viihteeksi ja asettuu pelin pariin erityisen leikkilisen asenteen vallassa.



Ensimmäinen keskeinen havainto tutkimuksestamme oli, että 10–12-vuotiaat lapset ovat todellakin aktiivisia pelikulttuurien toimijoita. Tämä tarkoittaa paitsi mittavaa pelihistoriaa ja viikoittaista pelien pelaamista, myös monipuolista harrastuneisuutta aihepiirin parissa, kykyä pohtia pelien merkityksiä ja käyttöä, sekä kykyä jo melko itsenäisesti hallita omaa pelaamistaan. Tutkimukseen osallistuneista 284 lapsesta 98 % pelasi digitaalisia pelejä ainakin joskus, ja peräti 75 % ainakin kerran viikossa. Tietokone tai pelikonsoli ja televisio löytyi omasta huoneesta lähes joka toiselta lapselta. Tämänkaltaiset määrälliset tutkimustulokset vahvistavat kuvaa varhaismurrosikäisistä pelien suurkuluttajina. Pelit ovat tulleet erottamattomaksi osaksi lasten kasvu ympäristöä ja lapsuuden kokemusmaailmaa. Kyselytutkimukseemme osallistuneet lapset nimesivät lisäksi yhteensä yli 200 eri peliä suosikkipelien lisätoille. Lasten pelaamien pelien lajityyppikirjo läpäisi kaikki nyky-

ään tarjolla olevat kategoriat, mutta lisäksi lapset yhdistelivät pelien aineksia muihin leikkeihinsä, ja jotkut olivat jo ryhtyneet suunnittelemaan omiakin pelejä. Haastatteluissa tuli ennen kaikkea ilmi se, kuinka tarkkaan lapset tiesivät, millaisista peleistä he pitävät ja monet kykenivät myös arvioimaan ja erittelemään, miksi he pitävät juuri tietynlaisista peleistä.

Tämä pelillinen aktiivisuus ja tietoisuus tekivät tutkimushankkeesta laajemminkin pelitutkimuksen kannalta arvokkaan. Suhtaudimme tutkimuksemme lapsiin omien suosikkipeliensä asiantuntijoina ja suhteutimme vasta tutkimustulosten tulkinnassa heidän näkemyksistään johdettuja malleja pelitutkimuksen ammattilaisten esittämiin teorioihin. Käytännössä nämä kaksi asiantuntijaryhmää täydensivät toisiaan: laajalla joukolla lapsia oli kollektiivisesti yksittäistä pelitutkijaa mittavampi skaala erityyppisten pelien harrastuneisuutta, mutta ei välttämättä yhtäläistä kykyä tuottaa käsitteellisiä jäsennyksiä. Pelikokemuksen ja pelikritiikin kieli onkin vasta syntymässä. Lapset oppivat ja kehittävät media- ja pelitaitojaan kasvaessaan digitaaliseen kulttuuriin, jonka keskeinen osa pelit ovat.

## 10.1. Vetovoimainen pelikokemus

Pelien vetovoimatekijät olivat tutkimuksen perusteella tulkittavissa erilaisten pelaajaryhmien ja pelien väliseksi yhtälöksi. Toisen pelaajaryhmän vetovoimatekijä oli toisen ryhmän perspektiivistä pelissä negatiivinen piirre. Esimerkiksi erilaiset ammuskelpelit tarjoavat fyysistä urheilutapahtumaa muistuttavan nopean tempoisen ja kilpailullisen pelitilanteen. Jos pelaajan taidot ovat harjaantuneet juuri tällaiseen pelillisyyteen, sekä vastustajat ovat riittävän – mutta eivät liian – haastavia, voi hän saavuttaa vahvan pelitoimintaan uppoutumisen kokemuksen. Toinen pelaaja voi puolestaan saavuttaa omille mieltymyksilleen ja taidoilleen sopivan haasteen loogisen tai strategisen ongelmanratkaisun parista. Online-pelimaailmassa haaste voi puolestaan olla sosiaalinen: kuinka luoda ja ylläpitää niitä sosiaalisia verkostoja, jotka ovat välttämättömiä pelissä etenemiseen. Siinä missä tämän tyyppiset pelaamisen sosiaaliset ulottuvuudet eivät yleensä vielä kuulunut tutkimuksemme osallistuneiden 10–12-vuotiaiden peliharrastukseen, oli pelaamisen sosiaalisuus kuitenkin tutkimustulosten valossa ilmeistä. Vaikka pelejä pelattiin myös yksin, koettiin erityisesti kavereiden kanssa pelaaminen houkuttelevaksi. Erityistapauksena tuloksista nousee esiin vanhempien kanssa pelaaminen: lapset halusivat selvästi jakaa peliharrastuksensa isiensä ja äitiensä kanssa, mutta käytännössä mahdollisuutta tähän ei usein kuitenkaan näyttänyt olevan.



Tutkimuksen tulokset pelaamisen määrästä ja sisällöistä paljastavat peliharrastuksen edelleen olevan sukupuolittunutta, vaikka lähes kaikki tytöistäkin pelasivat. Tytöt eivät kuitenkaan pääsääntöisesti olleet yhtä aktiivisia pelaajia kuin pojat eikä heidän kiinnostuksensa peleihin yhtä intensiivistä. Joka päivä pelaavista lapsista enemmistö oli poikia. Lisäksi suosikkilajityyppien ja suosikkipelien tarkastelu osoittaa, että tytöt ja pojat ovat kiinnostuneet osin erityyppisistä pelisisällöistä ja -kokemuksista. Ne pelilajityypit, joita paljon tuotetaan ja myydään, kuten urheilu-, taistelu-, toiminta-, ralli-, strategia- ja roolipelit olivat lähinnä poikien suosikkeja. Tyttöjä puolestaan kiinnostivat enemmän simulaatio-, ongelmanratkaisu- ja oppimispelit. On kuitenkin löydettävissä pelisisältöjä, jotka vetoavat molempiin sukupuoliin: seikkailu- ja ta-sohyppelypelit olivat lähes yhtä suosittuja niin poikien kuin tyttöjenkin parissa. Lisäksi on huomattava, että vaikka pojat olivat yleisesti ottaen innostuneempia taistelu- ja toimintapelien harrastajia, oli toiminnallisemmista peleistä kiinnostuneissa lapsissa myös melko paljon tyttöjä. Joulun 2003 tienoilla Suomeenkin rantautuneet tanssi- ja liikepelit saattavat vaikuttaa tilanteeseen houkuttelemalla yhä useampia tyttöjä pelaamisen pariin. Tämän kaltaiset pelit vaikuttaisivat vastaavan myös vanhempien toiveisiin lisäämällä pelaamisen liikunnallisuutta, joten on mahdollista, että pelikaupoissa on tulevaisuudessa saatavilla yhä useampia koko perheelle soveltuvia tuotteita.

Jäsensimme lasten haastatteluissa esiin nousseet pelien vetoimatekijät neljään ryhmään (kuvio 11, s. 84), joista kaksi liittyy pelikokemuksen toiminnalliseen ulottuvuuteen: toiminnallisten taitojen ja älyllisten taitojen käyttämiseen. Esimerkiksi ”kampailu” on toiminnallisia taitoja käyttämään haastavien pelien tyyppillinen vetovoimatekijä, kun ”ratkaiseminen” on puolestaan älyllisten taitojen käyttämisen keskiössä. Audiovisuaalisia vetovoimatekijöitä ovat grafiikka, äänet ja musiikki, kun puolestaan fantasiamaailman alueelle jäsenyyty suuri joukko pelimaailman tutkimiseen liittyviä vetovoimatekijöitä. Vetovoimatekijät voivat myös ylittää pääalueiden rajoja, kuten ”rakentaminen” ja ”hallitseminen”, jotka sijoittuvat esimerkiksi *SimCity*-tyyppisten pelien vetovoimatekijöinä sekä älyllisten taitojen alueelle haasteina, että fantasiamaailman piiriin, simuloidun pelimaailman luomisen ja tarkastelun tarjoamana erityisenä mielihyvänä.

Sekä pelien vetovoimatekijöiden ryhmittelyyn, että vanhempien ja lasten haastatteluissa selvästi esiin nousseen eläytymiseen liittyvän näkemyseron perusteella muodostimme mallin (kuvio 12, s. 99) pelikokemukseen liittyvistä vetovoiman ja immersion ulottuvuuksista. Kenties merkittävin tämän mallin perusteella tehtävä johtopäätös liittyy pelikokemuksen tulkintaan. Pelaajan suhde peliin on intensiivinen, sillä peli on vuorovaikutukseen suunniteltu sään-

töpohjainen järjestelmä, joka siten tarjoutuu pelaajalle hänen oman toimintansa näyttämöksi. Keskeinen pelien fiktiivisiin maailmoihin ja niiden mahdollistamiin kokemuksiin liittyvä alue mallissamme on mentaaliseksi immersioksi kutsumamme osatekijä. Se sisältää esimerkiksi samastumisen pelihahmojen tekoihin, pelimaailmaan ja sen tapahtumiin sekä tunnekokemusten työstämisen pelifiktioissa. Emotionaalisesti pelit kuitenkin tyypillisesti herättävät etenkin kahdenlaisia tunteita: turhautumista (kun pelissä ei etene) ja riemastusta (kun pelissä saavuttaa läpimurron). Uppoutuminen peliin ei kuitenkaan ole kokemuksena samanlainen kuin esimerkiksi uppoutuminen kirjaan tai elokuvaan, joiden kohdalla keskeistä on kerronta ja esittäminen; peleissä keskeistä on toiminta ja vuorovaikutus. Usein tärkeämpi osatekijä pelikokemuksessa onkin immersio toimintaan eli pelin asettamien haasteiden kohtaaminen ja ratkominen. Tämä edellyttää tiettyä välineellistä ja manipuloivaa asennetta suhteessa peliin ja sopivaa etäisyyttä pelin hahmoihin ja muihin elementteihin, mikä on omiaan heikentämään kerrontataiteelle tyypillisten syvien tunnekokemusten syntymistä. Toisaalta pelien toiminnalliset ja älylliset haasteet kykenevät myös luomaan intensiivisen uppoutumiskokemuksen, vaikka emotionaalisen samastumisen merkitys olisikin suhteellisen vähäinen. Lisäksi moderniin digitaaliseen peliin liittyvässä pelikokemuksessa kolmas keskeinen komponentti on aistimellinen immersio, joka liittyy etenkin nykypelien audiovisuaalisen toteutuksen pelaajalle tarjoamiin elämyksiin.

Havaintojemme ja tulkintojemme valossa näyttäisi siis siltä, että pelikokemuksessa uppoutuminen voi liittyä monenlaisiin erityyppisiin kokemuksellisiin elementteihin. Peleihin liittyvän immersiokokemuksen elementeistä on esimerkiksi romaania lukiessa yleensä läsnä ainoastaan mentaalinen immersio, elokuvissa tähän yhdistyvät myös audiovisuaaliset elementit. Digitaalisille peleille ovat siis erityisesti ominaista niiden toiminnallisuuteen kytkeytyvät pelilliset elementit ja toiminnallinen immersio, mutta mikä tärkeintä, niissä tyypillisesti yhdistyvät kaikki käsittelemämme kolme immersion muotoa.

## 10.2. Digitaalisen kulttuurin murros kontekstina

Tutkimus on toteutettu vuonna 2003 tilanteessa, joka voidaan nähdä eräänlaisena murrosvaiheena kulttuurin ja yhteiskunnan kannalta. Tutkimukseen osallistuneista lapsista käytännössä kaikki pelasivat tai olivat ainakin jonkin verran tutustuneet peleihin. Sen sijaan tämän, lähinnä vuosina 1992–1993 syntyneen, ikäluokan vanhemmat eivät yleensä erityisemmin harrastaneet pelejä tai kokeneet niitä merkittäväksi osaksi omaa elämäänsä. Eräs keskeinen havainto, joka nousee esiin tutkimuksestamme, on edellä kuvattuun

murrokseen liittyvä, pelejä ympäröivä digitaalinen kuilu. Pelit eivät ole vielä jäsentyneet suomalaisten perheiden arkeen samassa määrin yhteisesti ymmärretyksi ja luontevaksi osaksi kuin esimerkiksi kirjallisuus, elokuvat ja televisio jo tänä päivänä ovat. Tämä ei kuitenkaan koske yksinomaan perheitä: myöskään esimerkiksi kouluissa pelit tai pelikasvatus eivät näyttele juuri minkäänlaista roolia. Katkos lapsen kokemusmaailmassa hyvin keskeisessä osassa olevien pelien, pelielämysten, -sosiaalisuuden ja -puheen, sekä vanhempien ja ympäröivän yhteiskunnan peleihin liittyvän tietämättömyyden, välinpitämättömyyden tai jopa suoranaisten pelivihamielisyyden välillä on jyrkkä.

Voidaan ennakoida, että 1980-luvulla ja sen jälkeen syntyneiden, digitaalisten pelien keskellä varttuneiden, ollessa itse samankäisten lasten vanhempia, on tilanne suomalaisissa kodeissakin muuttunut. Silloin suurella osalla vanhemmista on myös omakohdaisia muistoja ja kokemusta pelaamisesta lastenkulttuurin osana. Automaattisesti tämä ei kuitenkaan välttämättä johda lasten pelaamisen käytäntöjen suhteen esimerkiksi sallivampaan suuntaan. Tuoreen hollantilaisen pelaamisen hallintaa tarkastelleen survey-tutkimuksen (Nikken & Janz 2003) otoksessa oli mukana myös vanhempia, jotka itse harrastivat digitaalisten pelien pelaamista. Tutkimuksessa havaittiin, että juuri nämä ”pelilukutaitoisiksi” luonnehdittavissa olevat vanhemmat itse asiassa käyttivät muita vanhempia aktiivisemmin erilaisia säätelykeinoja omien lastensa pelaamisen suhteen. Toisaalta kuitenkin heidän käyttämänsä säätelykeinot olivat myös hieman eri tavoin painottuneet: pelaavat vanhemmat hyödynsivät muita enemmän yhdessä pelaamista mediaskasvatukseen ja pelaamisen hallinnan keinona. Voisi myös kuvitella tällaisten vanhempien kykenevän perustelevaan asettamiin rajoituksiin omiin kokemuksiinsa tai asiantuntemukseensa nojautuen, sekä myös keskustelemaan niistä lastensa kanssa pelikulttuurin kielellä.

Koska nyt aktiivisesti pelaavat lapset ja nuoret ovat tulevaisuuden vanhempia, voidaan ajatella pelien olevan tuolloin ilmiönä arkisempia ja sopeutuneempia viihdekenttäämme. Kuitenkin media-ilmiöt seuraavat toisiaan ja tuolloin on hyvin todennäköisesti jokin muu media-ilmiö, joka niin huolestuttaa kouluttajia, kasvattajia ja päättäjiä kuin kiehtoo aktiivisia harrastajia ja puhuttaa tutkijoita. Kuten aina uuden ilmiön ilmaantuessa, murroskautena tarvitaan myös tutkimusta jäsentämään ilmiötä osana arkeamme.

On kuitenkin todettava, että kun keskusteluissa vanhempien kanssa käsiteltiin pelien ja pelaamisen roolia perheen arjessa ja vanhempien käytännön havaintoja siitä, mitä pelit lapsille merkitsevät, alkoivat myös pelien myönteiset, rakentavat voimat ja potentiaalit nousta esiin. Vanhemmat ovat kasvattajina melko ristiriitaisessa tilanteessa. He toisaalta havaitsevat arjessa pelien ole-

van yksi osa lasten arkea ja puuhia, mutta toisaalta puhe mediasa painottuu nimenomaan pelien vaarallisuuteen ja pelaamisen haittoihin. Vanhemmat kaipaisivat kasvatusratkaisujensa tueksi enemmän tietoa peleistä ja he suhtautuivat hyvin kiinnostuneesti tähänkin tutkimukseen nimenomaan kysyen sitä, onko pelaaminen lapsille todella niin haitallista kuin aina väitetään ja pitäisikö heidän rajoittaa sitä enemmän kuin mitä he tällä hetkellä tekevät. Osin tämä huoli ja kiinnostus tuli esiin myös vanhempien tutkimuslomakkeisiin kirjoittamissa kommentteissa.

Haluaisin todellista tietoa pelien vaikutuksista lapsen psyykeen, keskittymiseen ja sosiaalisiin taitoihin, esimerkiksi median kautta. (Äiti, 019)

Joten vaikka huoli pelien mahdollisista haitallisista vaikutuksista korostui vanhempien puheessa, heidän omat arkiset kokemuksensa olivat pääosin hyvinkin myönteisiä. Vanhemmat toivat esiin muun muassa sosiaalisten taitojen kehittymisen esimerkiksi pelilaitteiden, -ajan ja -tilan jakamisen selä yhteisten pelitilanteiden kautta. He mainitsivat omien reaktioiden hallinnan esimerkiksi pettymysten ja voittojen kohtaamisessa, ja määrätietoisien tavoitteisiin pyrkimisen sekä kärsivällisyyden oppimisen hyödyllisinä ja hyvinä kokemuksina pelien parissa. Lisäksi he nostivat esiin lasten moninaiset oppimiskokemukset, joiden ohella yhtenä hyvin tärkeänä myönteisenä tekijänä korostui lasten viihtyminen ja hauskanpito pelien tarjoamien elämysten ja kokemusten parissa.

### 10.3. Vanhempien rooli lastensa peliharrastuksessa

Digitaaliset pelit etsivät paikkaansa niin lasten ja nuorten kuin perheidenkin arjessa ja vapaa-ajassa. Pelit ovat moniulotteinen ja kiehtova ilmiö, joka television ja Internetin tavoin on tullut osaksi mediamaailmaamme ja viime aikoina myös pitkään kaivatun tutkimuksen kohteeksi. Lapset suhtautuivat peleihin melko arkisesti; ne selvästikin edustivat heille vain yhtä elämän osa-aluetta ja viihtymisen muotoa – yhtä leikkivälinettä muiden joukossa. Kuitenkin monet heistä myös kaipasivat aikuisia mukaan myös peliharrastukseensa, oli kyseessä sitten vanhempien osallistuminen keskustelijan, kanssapelaajan tai katselijan roolissa. Varsinkin mikäli perheen lasten kiinnostus peleihin on harrastuksenomainen ja vanhemmat haluavat tätä harrastuneisuutta tukea, on myös heidän pelituntemuksellaan merkitystä. Vanhemmilla, joilla olisi tietojensa ja elämäkokemuksensa kautta suuremmat mahdollisuudet suhtautua kriittisesti pelien sisältöihin, ei yleensä ole kykyä, aikaa tai mielenkiintoa perehtyä peleihin. Lapset ja nuoret puolestaan kykenevät tutkimuksemme valossa tekemään kriittisiä erotteluja pelilajityyppien välillä ja sisällä, sekä vertailemaan eri pelejä niiden pelattavuuden perusteella. Heillä ei kuitenkaan ole yhtäläisiä

mahdollisuuksia suhteuttaa pelejä, niiden heikkouksia ja peliharrastukseen liittyviä voimavaroja laajempaan historialliseen tai yhteiskunnalliseen kontekstiin. Pelien ymmärryksessä ja sosiokulttuurisessa haltuunotossa onkin selvästi tarvetta eri käyttäjä- ja asiantuntijaryhmien sekä ikäluokkien väliselle dialogille. Pelien nostaminen tasa-arvoiseksi mediakasvatuksen osa-alueeksi näyttelee mielestämme tärkeää roolia siinä, miten sujuvasti pelit arkeemme sopeutuvat. Kun kyseessä kaikesta huolimatta on hyvin vetovoimainen ja kiehtova mediamuoto, ei keskustelu ja pohdinta sen ympärillä kodeissakaan ole turhaa. Vanhempien osittain puutteellinen pelituntemus voi helposti johtaa esimerkiksi lapsilta kiellettyjen pelien pelaamiseen tai heikosti perheen tarpeisiin soveltuvan pelilaitteen hankintaan.

Ihanteellista tietysti olisi, jos vanhemmat osoittaisivat kiinnostusta lastensa peliharrastusta kohtaan ja pyrkisivät toisinaan jopa osallistumaan yhteisiin pelihetkiin. Ei kuitenkaan ole tarpeen syyllistää vanhempia ja kasvattajia kiinnostuksen puutteesta pelejä kohtaan – vastentahtoisesti ei yhdenkään isän tai äidin ole tarpeen ryhtyä pelaamaan. Mutta mikäli vanhempien osallistumattomuus peliharrastukseen on pikemminkin kiinni uskalluksen kuin kiinnostuksen puutteesta, on syytä rohkaista heitä kokeilemaan. Peleillä on toki oma merkityksensä myös osana lasten omaa kulttuuria, mutta lapset pitävät myös suuressa arvossa vanhempiensa kanssa yhdessä viettämäänsä aikaa ja heille kokemus isän tai äidin opettamisesta pelaamaan omaa suosikkipeliään voisi olla monella tapaa antoisa. Joka tapauksessa vanhempien olisi hyvä perehtyä esimerkiksi pelien ikärajamerkintöihin ja niiden määrittämiseen liittyviin perusteisiin, mikäli ovat huolestuneita lastensa pelaamisen pelien sisällöistä. Myös yhteiset pelisäännöt esimerkiksi lapsen eri kotien tai kaveripiiriin kuuluvien lasten kotien välillä helpottaisivat yksittäiseen vanhempaan kohdistuvaa pelaamisen hallinnan vaatimusta. Koska kuitenkin tutkimustulokset esimerkiksi pelien vaikutuksista lapsiin ovat keskenään ristiriitaisia ja osin tarikoitushakuisesti toteutettuja, on totta, että vanhemmat joutuvat toimimaan digitaalisten pelien kentällä epätäydellisen tiedon varassa. Tästä syystä onkin tärkeää, että lasten pelaamista tutkitaan ja siihen liittyviä tutkimustuloksia myös pyritään julkaisemaan niin, että ne ovat vanhempienkin helposti tavoitettavissa.

Pelien tekijöillä on kuitenkin myös keskeinen merkitys sen suhteen, millaisia pelejä lapset tulevaisuudessaakin pelaavat. Tärkeää olisi kuulla myös perheiden ääntä suunnitteluprosessissa ja pohtia esimerkiksi, kuinka pitkiä osatehtäviä peleihin tulee suunnitella; säädetäänkö pelin vaikeusastetta pitkillä kentillä ja tallennusväleillä vai vaikkapa monipuolisilla haasteilla. Myös shokeeraavien taistelu- ja sotapelien rinnalle voitaisiin suunnitella monipuolisia ja kiinnostavia haasteita tarjoavia maailmoja, joissa kaikkien vas-

taantulijoiden mätkiminen tai surmaaminen ei olisikaan ensisijainen toimintatapa. Oppimispelien sisällöissä on erityisen runsaasti kehittämisen varaa ja esimerkiksi voitaisiin ottaa muun muassa monipuolisista simulaatioista, joiden parissa puuhailtavaa riittää useiksi kuukausiksi. Erilaisten kehollisten käyttöliittymien, PlayStationin EyeToyn ja tanssimattojen, rumpupeliohjainten ja karaokelaitteiden mukaantuloa pelivälineiden kentälle voidaan pitää myönteisenä kehityksenä, sillä esimerkiksi yhdessä tanssiminen ja kunnan kohottaminen pelaamisen ohessa on jotain, josta kaikenikäiset voivat nauttia ja hyötyä. Tällaisten ratkaisujen kautta peleihin voidaan saada kaivattua monialaisuutta, vaihtelua ja erilaista tekemistä erilaisille pelaajille. Tällöin ne luultavasti löytäisivät tiensä myös laajempien pelaajajoukkojen suosikkipeleihin.

Koska lapset ovat tämän tutkimuksen mukaan yleensä pelien suhteen paremmin informoituja ja pelilukutaidoltaan edellä omia vanhempiaan, on mediakasvatus pelien alueella väistämättä melkoisten haasteiden edessä. Pääosin tänä päivänä voidaankin puhua “mediakasvusta” pelien suhteen, varsinaisen mediakasvatuksen sijaan. Ohjattu, analyttinen pelaaminen, kriittisen näkökulman ja sanaston aktiivinen kasvattaminen tai laajemman pelihistoriallisen tietoisuuden tarjoaminen ovat kaikki vasta nousemassa tutkimuksen, opetussisältöjen ja koulutuspoliittisten ratkaisujen huomiopiiriin. Tämän alueen tiedon, koulutuksen ja oppimateriaalien tarve onkin polttava, mikä on yksi keskeisimpiä tämän tutkimuksen loppupäätelmiä.

## 10.4. Metodologia ja jatkotutkimushaasteet

Tutkimusprojektimme on herättänyt myös runsaasti tutkimusmetodologisia pohdintoja ja jatkotutkimusideoita. Digitaalisten pelien tutkimusmetodologia on vielä nuorta, eikä täysin tämän tutkimuksen kaltaista aiempaa tutkimusta ole ollut käytettävissä esimerkkinä. Tästä johtuen tutkimusprojektia on ollut sekä innostavaa että haastavaa tehdä. Tutkimushankkeen tavoitteet ovat olleet laajat, eikä kaikkiin sen kuluessa esiin nousseisiin kysymyksiin vielä suinkaan ole löytynyt vastauksia. Alue kaipaisikin kipeästi entistä laajempia, sekä myös tässä tutkimuksessa esiin nousseisiin osakysymyksiin erikoistuneita tutkimuksia.

“Pelien voima ja pelaamisen hallinta” -tutkimusprojektin tavoitteita ja perusluonnetta voi luonnehtia kokonaiskuvaa muodostavaksi, laadullisesti painottuneeksi ja tutkittavaa ilmiötä ymmärtämään pyrkiväksi. Käytetyt lomakekyselyt ja haastattelumenetelmät ovat vakiintuneita menetelmiä, joiden vahvuudet ja rajoitukset nousivat selvästi esiin tämänkin tutkimuksen kuluessa. Lomakkeet olisivat voineet sisältää vielä useita sellaisia kysymyksiä, jotka nousivat vasta tutkimuksen kuluessa selvästi esiin. Tällaisia

olivat esimerkiksi tarkemmat kysymykset pelaamiseen käytetystä ajasta tai siitä, miten nuoret pelaajat itse sijoittaisivat suosikkipelinsä eri lajityyppeihin.

Haastattelututkimuksessa pieni otos asettaa tulosten tulkinnalle omat reunaehdot. Koska emme pyrkineet edustavaan ja yleistettävään otokseen, vaan kutsumaan haastateltaviksi eri tavoin peleihin suhtautuvia lapsia ja vanhempia, uskomme kuitenkin, että haastatteluissa nousi esiin ainakin suurin osa niistä teemoista, jotka ovat keskeisiä tämän päivän suomalaisen lapsen ja hänen peliharrastuksensa kannalta. Tutkimusryhmän parissa pohdimme, voisiko haastatteluista ja kyselyistä välittyvä suhteellisen ongelmaton ja tasapainoinen kuva pelaamisen todellisuudesta olla jostain syystä vääristynyt. On täysin mahdollista, että otoksemme ulkopuolelle on jäänyt jokin sellainen joukko, jossa pelit ovat vakavien sosiaalisten tai psykologisten vaikeuksien polttopisteessä. Koska tutkimuksessamme emme kohdanneet mitään tällaista, emme pysty aineistomme perusteella arvioimaan tätä mahdollisuutta sen tarkemmin. Oman otoksemme lapset ja perheet edustavat hyvin laajaa kirjoa, mutta ovat kuitenkin edelleen niin sanottuja tavallisia lapsia ja perheitä, joissa pelit ja pelaaminen tarjoavat suurimmaksi osaksi iloa, joskin niihin liittyivät myös arjen kannalta omat konfliktinsakin.

Koska pelien ja pelaamisen tutkimus on vielä suhteellisen nuori tieteenharjoituksen ja tutkimuksen alue, on esimerkiksi pelaamisen tutkiminen pelaajan kokemuksena vasta lähdössä liikkeelle. Tyypillisesti pelejä ja pelaamista on tulkittu esimerkiksi kirjallisuus- tai elokuvatieteen termein. Pelikokemus puolestaan on usein pelkistetty kysymykseksi siitä, samastuuko ja eläytyykö pelaaja peliin vai ei. Myös vanhemmat helposti tarkastelevat pelin ääreen syventynyttä lastaan niitä kokemuksia vasten, joita heillä itsellään on esimerkiksi juuri kirjallisuuden tai television parista. Pelien ja pelaamisen erityisyys ei ymmärrettävästi tällaisessa tarkastelussa nouse riittävästi esiin.

Jatkotutkimuksen kannalta olennaisia kysymyksiä on avautunut ainakin kolmeen suuntaan. Ensinnäkin tutkimuksen määrällistä osuutta olisi mahdollista täydentää ja parantaa käyttämällä paitsi jo edellä mainittuja tarkempia kysymyksenasetteluja, myös laajemmalla ja edustavammalla otoksella. Näin saataisiin tarpeellista ja paremmin yleistettävää perustietoa pelaamisesta esimerkiksi eri ikäisten lasten ja nuorten kohdalla. Toinen mahdollinen jatkotutkimuksen suunta on laadullinen. Esimerkiksi pelikokemusta, pelaamisen ja sen hallinnan käytäntöjä sekä pelaajien tulkintoja eri ikäryhmissä tai erilaisissa kulttuureissa vertailevat tutkimukset tarjoaisivat kiinnostavaa lisätietoa aihepiiristä. Kolmas jatkotutkimuksen suunta on soveltava pelitutkimus, jossa tarvitaan toisaalta pelikasvatukseen, toisaalta paremmin lasten ja perheiden

tarpeet huomioon ottavaa pelien ja oppimispelien tutkimus- ja kehitystyötä.

Pelien ja pelaamisen arvoa, merkitystä ja ongelmallisuutta on mahdotonta ratkaista yleispätevällä, abstraktilla tasolla. Kyse on media-arjen käytännöistä, joihin tuovat oman osansa niin mainonta ja teknis-teollisen markkinatalouden laajempi logiikka, vanhemmat ja koulut omilla kannanotoillaan kuin lapsetkin, joiden näkökulmaan tässä tutkimuksessa on erityisesti painotettu. Toivomme, että tätä tutkimusta luetaan puheenvuorona ja dokumenttina vuosituhannen alun suomalaislapsen kokemuksesta peleistä.

Minun mielestäni on hyvä että on opetus-pelejä joissa opetetaan pelaamaan. On hauska pelata joskus mutta aina pelaaminen ei kuulu tapoihini. Jotkut liian väkivaltaiset pelit eivät mielestäni ole hyväksi lapsille tai nuorille!

(Tyttö 11 v., 121)

VOI PELATA,  
MUTTA EI  
LIIKAA!

(se on minun  
mottoni pelaamisessa)

(Tyttö 12 v., 183)

Pelaaminen on hyödyllistä ja rentauttavaa. En pidä sellaisista peleistä joissa tehtävissä on aika kaja koska silloin hätköi liikaa eikä pääse mitään tehtävää läpi. Peleistä oppii (esim. Englantia.)

(Poika 11 v., 078)

Ihan hyvä tutkimus. Jollekin joita pelaavat liikaa, tämä on hyvä herätys viesti.

Pelaaminen on joskus kivaa kun taas joskus voi mennä liian pitkälle. Itse osaan mielestäni kontrolloida pelaamistani.

(Poika 12 v., 081)

Haastattelu oli aika kiva!

(Tyttö 11 v., 096)



# Kirjallisuus

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: Johns Hopkins.
- Abercrombie, N. & Longhurst, B. (1998) *Audiences. A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London: Sage.
- Anderson, C. A. & Dill, K. E. (2000) Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology* 78(4): 772–790. Saatavilla myös: <<http://www.apa.org/journals/psp/psp784772.html>>, 5.3.2004.
- Anttila, P. (1999) Fenomenografinen ilmiön kuvaus. Saatavilla: <[http://www.metodix.com/metodi/pirkko/fenomenografinen\\_ilmion\\_kuvaus.htm](http://www.metodix.com/metodi/pirkko/fenomenografinen_ilmion_kuvaus.htm)>, 5.3.2004.
- Avedon, E. M. & Sutton-Smith B. (1971) *The Study of Games*. New York & London: John Wiley & Sons.
- Beentjes, J. ym. (2001) Children's Use of Different Media. For How Long and Why? Teoksessa Livingstone, S. & Bovill, M. (toim.) *Children and Their Changing Media Environment. A European Comparative Study*, 85–111. Mahwah, NK & London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bettelheim, B. (1975/1989) *The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Vintage Books.
- Breakwell, G. M. (1990) *Interviewing*. Leicester: The British Psychological Society.
- Caillois, R. (1958/2001) *Man, Play and Games*. Champaign: University of Illinois Press.
- Costikyan, G. (2002) I Have No Words & I Must Design. Toward a Critical Vocabulary for Games. Teoksessa Mäyrä, F. (toim.) *CGDC Conference Proceedings*, s. 9–33. Studies in Information Sciences. Tampere: Tampere University Press.
- Crawford, C. (1982) *The Art of Computer Game Design*. Berkeley (CA): Osborne/McGraw-Hill. Saatavilla myös: <<http://www.mindsim.com/MindSim/Corporate/artCGD.pdf>>, 5.3.2004.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). The Flow Experience and its Significance for Human Psychology. Teoksessa Csikszentmihalyi, M. & Csikszentmihalyi, I. S. (toim.) *Optimal Experience. Psychological Studies of Flow in Consciousness*, s. 15–35. Cambridge: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1991) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.
- Darley, A. (2000) *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge.

- Downes, T. (1999). Playing with Computing Technologies in the Home. *Education and Information Technologies* 4(1): 65–79.
- Durkin, K. (1995) *Computer Games. Their Effects on Young People. A Review*. Sydney: Office of Film and Literature Classification.
- Eggen, B., Feijs, L., de Graaf, M. & Peters, P. (2003) Breaking the Flow. Intervention in Computer Game Play Through Physical and On-Screen Interaction. Teoksessa Copier M. & Raessens, J. (toim.) *Level Up – Digital Games Research Conference*, Proceedings CD-ROM. Utrecht, Netherlands: Universiteit Utrecht & Digital Games Research Association (DiGRA).
- ELSPA (2002) ELSPA/Screen Digest study finds emerging gaming platforms and online services will create •6.5bn in new revenues by 2006. Elspa Press Release, 9 July, 2002. Saatavilla: <<http://www.elspa.com/about/pr/pr.asp?mode=view&t=1&id=342>>, 5.3.2004.
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2003) Mikä nuoria peleissä viehättää? Teoksessa Kangas, S. & Kuure, T. (toim.) *Teknologisoituva nuoruus*, s. 98-105. Helsinki: Nuorisotutkimusseura
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2003) Power and Control of Games. Children as the Actors of Game Cultures. Teoksessa Copier M. & Raessens, J. (toim.) *Level Up – Digital Games Research Conference*, s. 234–244. Utrecht, Netherlands: Universiteit Utrecht & Digital Games Research Association (DiGRA). Saatavilla myös: <[http://www.uta.fi/hyper/gamelab/Ermi\\_Mayra\\_Power\\_and\\_Control\\_of\\_Games.pdf](http://www.uta.fi/hyper/gamelab/Ermi_Mayra_Power_and_Control_of_Games.pdf)>, 5.3.2004.
- Ermi, L. & Sotamaa, O. (2003) Yksityistä nautintoa ja yhteistä jakamista. Haastattelututkimus television käytöstä. Hypermedialaboratorion tutkimusraportteja 1. Tampere: Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio. Saatavilla: <<http://www.uta.fi/hyper/julkaisut/b/fitv03a.pdf>>. 5.3.2004.
- Fine, G. A. (1983) *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago & London: University of Chicago Press.
- Fine, G. A. & Sandstrom, K. L. (1988) *Knowing Children. Participant Observation with Minors*. Newbury Park/London/New Delhi: Sage Publications.
- Frasca, G. (2003) Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology. Teoksessa Wolf, M. J. P. & Perron, B. (toim.) *The Video Game Theory Reader*, s. 221–235. NY & London: Routledge.
- Fromme, J. (2003) Computer Games as a Part of Children's Culture. *Game Studies* 3(1). Saatavilla: <<http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>>, 5.3.2004.
- Fuller, M. & Jenkins, H. (1994) Nintendo and New World Travel Writing. A Dialogue. Teoksessa Jones, S. G. (toim.) *Cybersociety. Computer Mediated Communication and Community*, s. 57–72. Thousand Oaks: Sage Publications.

- Gee, J. P. (2003) *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Greenfield, P. M. (1998). The Cultural Evolution of IQ. Teoksessa Neisser, U. (toim.) *The Rising Curve. Long-Term Gains in IQ and Related Measures*, s. 81–123. Washington D.C.: American Psychological Association.
- Grossberg, L.; Wartella, E. & Whitney, D. C. (1998) *MediaMaking: Mass Media in Popular Culture*. Thousand Oaks: Sage.
- Hautala-Kajos, K., Norbäck, E., Paloheimo, M. & Pietinen, M. (2002) *Arviointi kuvaohjelmien tarkastamista koskevan lainsäädännön vaikutuksista ja sen tavoitteiden toteutumisesta sekä alan kehitystoimista Euroopassa*. Opetusministeriön julkaisuja 2003:18. Helsinki: Opetusministeriö.
- Heins, M. et al. (2002) Brief Amici Curiae of Thirty-Three Media Scholars in Support of Appellants, and Supporting Reversal [Media Scholars' Brief in St. Louis Video Games Censorship Case]. New York: The Free Expression Policy Project. Saatavilla: <[http://www.freeexpression.org/newswire/0925\\_2002.htm](http://www.freeexpression.org/newswire/0925_2002.htm)>, 5.3.2004.
- Heliö, S. (2004) Role-Playing: A Narrative Experience and a Mindset. Teoksessa Montola, M. & Stenros, J. (toim.) *Beyond Role and Play - Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, s. 65–74. Vantaa: Ropecon ry.
- Herkman, J. (2001) *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Herkman, J. (2001) Median monet funktiot lasten ja nuorten elämässä. Teoksessa Kangassalo, M. & Suoranta, J. (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*, s. 60–71. Tampere: Tampere University Press.
- Holvas, J. (1995) Kuuluu asiaan. Säännöt Huizingan leikissä, Econ komiikassa ja Baudrillardin pelissä. *Niin&Näin*, 3/95. Saatavilla myös: <[http://www.netn.fi/395/netn\\_395\\_holvas.html](http://www.netn.fi/395/netn_395_holvas.html)>, 5.3.2004.
- Huizinga, J. (1938/1971) *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- IDSA (2003) Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. 2003 Sales, Demographics and Usage Data. Interactive Digital Software Association IDSA. Saatavilla: <<http://www.theesa.com/EF2003.pdf>>, 5.3.2004.
- Ikonen, I. (1996) Kysyt sää niitä juttuja? Tutkimus lasten haastattelemisesta ja lastensuojelulasten omaan elämään liittyvistä kertomuksista. Pro gradu -tutkielma. Sosiaalipolitiikan laitos, Tampereen yliopisto.
- Jenkins, H. (2000) Lessons from Littleton. What Congress Doesn't Want to Hear About Youth and Media. *Independent School*, Winter 2000. Saatavilla: <[http://www.nais.org/pubs/ismag.cfm?file\\_id=537&ismag\\_id=14](http://www.nais.org/pubs/ismag.cfm?file_id=537&ismag_id=14)>, 5.3.2004.

- Jones, G. (2002) *Killing Monsters. Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence*. New York: Basic Books.
- Jones, S. et al. (2003) Let the Games Begin. Gaming Technology and Entertainment among College Students. Pew Internet & American Life Project Report, Washington. Saatavilla: <[http://www.pewinternet.org/reports/pdfs/PIP\\_College\\_Gaming\\_Reporta.pdf](http://www.pewinternet.org/reports/pdfs/PIP_College_Gaming_Reporta.pdf)>, 5.3.2004.
- Järvinen, A. (1999) Digitaaliset pelit ja pelikulutturit. Teoksessa Järvinen, A. & Mäyrä, I. (toim.) *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*, s.165–184. Tampere: Vastapaino.
- Järvinen, A. (2002) Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto 1992-2002. Teoksessa Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*, s. 70–91. Helsinki: Gaudeamus.
- Järvinen, A. (2003) Making and Breaking Games. A Typology of Rules. Teoksessa Copier M. & Raessens, J. (toim.) *Level Up - Digital Games Research Conference*, s. 68–79. Utrecht, Netherlands: Universiteit Utrecht & Digital Games Research Association (DIGRA).
- Järvinen, A., Heliö, S. & Mäyrä, F. (2002) Communication and Community in Digital Entertainment Services. Prestudy Research Report. Hypermedialaboration verkkojulkaisuja 2. Tampere: Tampereen yliopiston hypermedialaboratio. Saatavilla [www.muodossa.com](http://www.muodossa.com): <<http://tampub.uta.fi/teos.phtml?7310>>, 5.3.2004.
- Kangas, S. (1999) Edutainment-pelit pelikulutturissa. Saatavilla: <<http://media.urova.fi/~sonja/essay.htm>>, 5.3.2004.
- Kangas, Sonja (2002) "Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?" Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*, s. 131–152. Helsinki: Gaudeamus.
- Kangassalo, M. & Suoranta, J. toim. (2001) *Lasten tietoyhteiskunta*. Vammala: Tampere University Press. Saatavilla myös: <<http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5471-5.pdf>>, 5.3.2004.
- Karila, K. (1999) Aineistolähtöinen tutkimus välineenä varhaiskasvatuksen asiantuntijuuden ymmärtämiseen. Teoksessa Ruoppila, I. ym. (toim.) *Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä*, s. 119–130. Jyväskylä: Atena.
- Kellner, D. (1998) *Mediakulttuuri*. Suom. Riitta Oittinen ja työryhmä. Tampere: Vastapaino.
- Kirmanen, T. (1999) Haastattelu lapsen ja aikuisen kohtaamisena. Kokemuksia lasten pelkojen tutkimuksesta. Teoksessa *Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä*, s. 194–217. Jyväskylä: Atena.
- Kirmanen, T. (2000) *Lapsi ja pelko. Sosiaalipsykologinen tutkimus 5–6-vuotiaiden lasten peloista ja pelon hallinnasta*. Kuopion yliopiston julkaisuja E. Yhteiskuntatieteet 78.

- Kupiainen, R. (2002) *Mediakokemuksia viihteen, mielihyvän ja nautinnon labyrinteissa*. Teoksessa Sintonen, S. (toim.) *Median syllissä. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta*. Helsinki: Finn Lectura.
- Kvale, S. (1996) *InterViews. An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. Thousand Oaks: Sage.
- Kytömäki, J. (2001) Kertomuksia kertomuksista: fiktion merkityksestä varhaisnuorten kasvussa. Teoksessa Kangassalo, M. & Suoranta, J. (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*, s. 49–59. Vammala: Tampere University Press.
- Lahikainen, A. R.; Kraav, I.; Kirmanen, T. & Maijala, L. (1995) *Lasten turvattuus Suomessa ja Virossa. 5–12-vuotiaiden lasten huoltien ja pelkojen vertaileva tutkimus*. Kuopion yliopiston julkaisuja E. Yhteiskuntatieteet 25.
- Lankoski, P. (2004) Character Design Fundamentals for Role-Playing Games. Teoksessa Montola, M. & Stenros, J. (toim.) *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, s. 139–148. Vantaa: Ropecon ry.
- Lehtonen, Mikko (1998) *Merkitysten maailma. Kulttuurisen tekstintutkimuksen lähtökohtia*. 2. painos. Tampere: Vastapaino.
- Livingstone, S. & Bovill, M. (1999) *Young People, New Media. Report of the Research Project Children, Young People and the Changing Media Environment*. London School of Economics and Political Science. Saatavilla myös: <<http://www.lse.ac.uk/collections/media@lse/whosWho/soniaLivingstonePublications3.htm>>, 5.3.2004.
- Lombard, M. & Ditton, T. (1997) At the Heart of It All. The Concept of Presence. *Journal of Computer Mediated Communication* 3(2). Saatavilla: <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/lombard.html>>. 5.3.2004.
- Malone, T. W. (1984). Heuristics for Designing Enjoyable User Interfaces. Lessons from Computer Games. Teoksessa Thomas, J. C. & Schneider, M. L. (toim.) *Human Factors in Computer Systems*, s. 1–12. Norwood (NJ): Ablex Publishing Corporation.
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A. & Heald, Y. (2002) Report on the Educational Use of Games. An Exploration by TEEM of the Contribution Which Games Can Make to the Education Process. Cambridge: Teem. Saatavilla: <[http://www.teem.org.uk/publications/teem\\_gamesined\\_full.pdf](http://www.teem.org.uk/publications/teem_gamesined_full.pdf)>. 5.3.2004.
- McGonigal, J. (2003) A Real Little Game: The Pinocchio Effect in Pervasive Play. Teoksessa Copier M. & Raessens, J. (toim.) *Level Up – Digital Games Research Conference, Proceedings CD-ROM*. Utrecht, Netherlands: Universiteit Utrecht & Digital Games Research Association (DiGRA).
- Messenger Davies, M. (1997) *Fake, Fact, and Fantasy: Children's Interpretations of Television Reality*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Assoc.

- Mulari-Ikonen, A. (2002) Vanhemmat ostavat kielletyt pelit lapsille. Testikierros: Pelimyyjien asiantuntemus estää kiellettyjen pelien joutumisen alaikäisille. *Aamulehti* 18.11.2002.
- Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Murray, J. (2003) What are Games Made of? Keynote-luento, Level Up – Digital Games Research Conference. 5.11.2003, Utrecht, Netherlands.
- Mustonen, A. & Pulkkinen, L. (2003) *Sosiaalinen alkupääoma ja tietotekniikka. Loppuraportti*. Tulevaisuusvaliokunnan teknologian arviointeja 14. Eduskunnan kanslian julkaisu 1/2003. Helsinki.
- Mäyrä, F. (2002) Nettikulttuuri, pelit ja mediakasvatus. Sintonen, S. (toim.) *Median sylissä. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta*. Helsinki: Finn Lectura.
- Nieminen, T. (1996) *Kohti lukijan genrejä. Johdatusta semioottiseen lajiteoriaan*. Yleisen kirjallisuustieteen julkaisuja 30. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Nikken, P. & Jansz, J. (2003) Parental Mediation of Children's Video Game Playing: A Similar Construct as Television Mediation. Teoksessa Copier M. & Raessens, J. (toim.) *Level Up – Digital Games Research Conference, Proceedings* CD-ROM. Utrecht, Netherlands: Universiteit Utrecht & Digital Games Research Association (DiGRA).
- Oksman, V. (1999) "Että ei niinku tykkää ollenkaan tietokoneista... on vähän niinku outsider". Tyttöjen tulkintoja tietotekniikasta. Teoksessa Eriksson, P. & Vehviläinen, M. (toim.) *Tietoyhteiskunta seisakkeella. Teknologia, strategiat ja paikalliset tulkinnat*, s. 173–186. Jyväskylä: SoPhi.
- Pavel, T. G. (1986) *Fictional Worlds*. Cambridge (MA) & London: Harvard University Press.
- Poole, S. (2000) *Trigger Happy. The Inner Life of Videogames*. London: Fourth Estate Ltd.
- Prensky, M. (2001) *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rekola, J. (2001) Digitaalinen kuilu kasvaa. *Kumppani* 3/2001. Saatavilla myös: <[http://www.kepa.fi/kumppani/arkisto/2001\\_3/1815](http://www.kepa.fi/kumppani/arkisto/2001_3/1815)>. 5.3.2004.
- Ritala-Koskinen, A. (2001) Lasten haastattelu tutkijan haasteena. Teoksessa Kangassalo, M. & Suoranta, J. (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*, s. 145–169. Tampere: Tampere University Press.
- Ruoppila, I. (1999) Lasten tutkimuksen eettisiä kysymyksiä. Teoksessa Ruoppila, I. ym. (toim.) *Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä*, s. 26–51. Jyväskylä: Atena.

- Ryan, M.-L. (2001) *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.
- Räty, V.-P. (1999). *Pelien leikki. Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa*. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu A24. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Sjögren, O. (1989) Kirottu kynnyks: kauhuelokuva modernina siirtymäriittinä. Teoksessa Forselius, T. M. & Luoma-Keturi, S. (toim.) *Uhka silmälle. 7 esseetä kauhun katsomisesta ja videohysteriasta*, s. 13-51. Helsinki: LIKE.
- Strandell, H. (1992) Uusi lapsi on syntynyt? Uuden lapsitutkimuksen arviointia. *Nuorisotutkimus* 10(4): 19–27.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1990) *Basics of Qualitative Research. Grounded Theory Procedures and Techniques*. Newbury Park: Sage Publications.
- Suoninen, A. (2002) Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*, s. 95–130. Helsinki: Gaudeamus.
- Suoranta, J., Lehtimäki, H. & Hakulinen, S. (2001) *Lapset tietoyhteiskunnan toimijoina*. Tietoyhteiskunnan tutkimuskeskuksen työraportteja 16/2001. Tampere: Tampereen yliopiston Tietoyhteiskunnan tutkimuslaitos.
- Thompson, K. M. & Haninger, K. (2001) Violence in E-Rated Video Games. *Journal of the American Medical Association* 286(5): 591–598.
- Turtiainen, P. (2001) Lapsen kuulemisen mahdollisuudet ja rajoitukset haastattelututkimuksen näkökulmasta. Teoksessa Kangassalo, M. & Suoranta, J. (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*, s. 170–180. Tampere: Tampere University Press.
- Tylor, E. B. (1879/1971) The History of Games. Teoksessa Avedon, E. M. & Sutton-Smith, B. (toim.) *The Study of Games*, s. 63–76. New York & London: John Wiley & Sons.
- Weber, M. (1920/1971) *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. London: Allen & Unwin.
- Weinbren, G. (2002) Sonic - c'est moi! Pelihahmoon samastuminen ja virtuaalitalan pakkomieltainen hallinta. Teoksessa Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*, s. 218–237. Helsinki: Gaudeamus.
- Valtion elokuvatarkastamo (2003). Lapsi, ikäraajat ja media. Saatavilla myös: <[http://www.vet.fi/tiedote/Tiedote2003/Reppu\\_esite\\_SU.pdf](http://www.vet.fi/tiedote/Tiedote2003/Reppu_esite_SU.pdf)>. 5.3.2004.
- Winnicott, D. W. (1971/1989) *Playing and Reality*. London & New York: Routledge.

- Wolf, M. J. P. & Perron, B. (2003) Introduction. Teoksessa Wolf, M. J. P. & Perron, B. (toim.) *The Video Game Theory Reader*, s. 1–24. NY & London: Routledge.
- Yee, N. (2001) The Norrathian Scrolls. A Study of *EverQuest*. Version 2.5. Saatavilla: <<http://www.nickyee.com/report.pdf>>. 5.3.2004.



# Liite 1. Tutkimuslomake: vanhemmat

## 1. Taustatiedot

- 1) Perheenne asuinkunta? \_\_\_\_\_
- 2) Tämän lomakkeen täyttäjä?  äiti  
 isä  
 muu huoltaja/vanhempi, mikä? \_\_\_\_\_
- 3) Ikänne vuosina? \_\_\_\_\_ vuotta
- 4) Koulutustasustanne?  alempi perusaste (kansakoulu)  
 ylempi perusaste (keskikoulu/peruskoulu)  
 keskiaste (lukio/ammattillinen tutkinto)  
 alin korkea-aste (ent. opistotaso)  
 alempi korkeakouluaste (ammattikorkeakoulu)  
 ylempi korkeakouluaste (yliopisto/korkeakoulu)  
 tutkijakouluaste (lisensiaatti/tohtori)
- 5) Millaisessa perhemallissa elätte?  ydinperhe (vanhemmat ja yhteinen lapsi/lapsia)  
 uusperhe (vanhemmat ja lapsi/lapset joko edellisistä liitoista tai sekä lapsia muista liitoista että yhteisiä)  
 yksinhuoltajaperhe (vanhempi ja lapsi/lapsia)  
 muunlainen perhemalli, millainen? \_\_\_\_\_
- 6) Montako lasta perheeseen kuuluu? \_\_\_\_\_ tyttöä ja \_\_\_\_\_ poikaa.

Lasten iät: \_\_\_\_\_

Jos perheeseen kuuluu useampia lapsia, ajatelkaa tähän lomakkeeseen vastatessanne kuitenkin erityisesti sitä lasta, jonka kautta lomakkeen saitte.

- 7) Lapsen ikä? \_\_\_\_\_ vuotta
- 8) Lapsen sukupuoli?  tyttö  
 poika

## 2. Pelaaminen perheen arjessa

9) Onko perheessänne jokin tai joitakin seuraavista laitteista, joilla voi pelata digitaalisia pelejä? Merkitkää kaikki sopivat vaihtoehdot.

- tietokone
  - XBOX-pelikonsoli
  - Playstation-pelikonsoli
  - GameCube-pelikonsoli
  - Gameboy
  - muu videopeli
  - matkapuhelin
  - muu laite, mikä?
- 

10) Ketkä perheenjäsenistänne pelaavat digitaalisia pelejä ja miten usein?

Perheenjäsen: \_\_\_\_\_ Miten usein?  päivittäin tai lähes päivittäin  
 vähintään kerran viikossa  
 harvemmin

Perheenjäsen: \_\_\_\_\_ Miten usein?  päivittäin tai lähes päivittäin  
 vähintään kerran viikossa  
 harvemmin

Perheenjäsen: \_\_\_\_\_ Miten usein?  päivittäin tai lähes päivittäin  
 vähintään kerran viikossa  
 harvemmin

Perheenjäsen: \_\_\_\_\_ Miten usein?  päivittäin tai lähes päivittäin  
 vähintään kerran viikossa  
 harvemmin

Perheenjäsen: \_\_\_\_\_ Miten usein?  päivittäin tai lähes päivittäin  
 vähintään kerran viikossa  
 harvemmin

Perheenjäsen: \_\_\_\_\_ Miten usein?  päivittäin tai lähes päivittäin  
 vähintään kerran viikossa  
 harvemmin

Perheenjäsen: \_\_\_\_\_ Miten usein?  päivittäin tai lähes päivittäin  
 vähintään kerran viikossa  
 harvemmin

11) Millaisia perheessänne pelattavat digitaaliset pelit ovat? Merkitkää kaikki sopivat vaihtoehdot.

- taistelu- ja toimintapelejä  
 roolipelejä  
 seikkailupelejä  
 strategiapelejä  
 simulaatiopelejä  
 urheilupelejä  
 rallipelejä  
 ongelmanratkaisupelejä  
 tasohyppelypelejä  
 muita, mitä?
- 

12) Onko perheessänne käytössä joitakin pelaamiseen liittyviä sääntöjä tai käytäntöjä esimerkiksi sen suhteen, minkä verran lapsi saa pelata, koska, kenen kanssa tai mitä pelejä? Millaisia käytäntöjä?

---



---



---



---



---



---



---

13) Miten paljon perheessänne pelataan myös muita kuin digitaalisia pelejä?

	viikoittain	kuukausittain	harvemmin	ei lainkaan
a) lautapelejä (esim. shakki, Afrikan tähti)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) korttipelejä (esim. pokeri, pasianssi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) seurapelejä (esim. Alias, Trivial pursuit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) liikunnallisia pelejä (esim. hippa)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) urheilulajeja (esim. jääkiekko, sähly)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) rahapelejä (esim. lotto, hedelmäpelit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) muita, mitä? _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3. Digitaalisten pelien merkitys

Alla on lueteltu joitakin väittämiä, jotka liittyvät **tietokone- ja konsolipeihin** ja niiden pelaamiseen. Miettikää, oletteko väittämän kanssa samaa vai eri mieltä ja ympyröikää sopivin vastaus. Jos väittäjä kuvaa erittäin hyvin omaa mielipidettänne, rengastakaa 5. Mikäli väittäjä ei kuvaa lainkaan mielipidettänne, rengastakaa 1. Rengastakaa 2, 3 tai 4, jos mielipiteenne on tällä välillä.

	ERITTÄIN ERI MIELTÄ	MELKO ERI MIELTÄ	EI SAMAA EIKÄ ERI MIELTÄ	MELKO SAMAA MIELTÄ	ERITTÄIN SAMAA MIELTÄ
1. Pelit ovat sopivaa viihdettä lapsille.	1	2	3	4	5
2. Nykyajan lapset viettävät liikaa aikaa pelien parissa.	1	2	3	4	5
3. Pelit aiheuttavat riippuvuutta lapsissa.	1	2	3	4	5
4. Lapseni pelaa yleensä vanhempiensa kanssa.	1	2	3	4	5
5. Väkivaltaiset pelit aiheuttavat lapsissa pelkoja.	1	2	3	4	5
6. Pelit heikentävät lasten sosiaalisia taitoja.	1	2	3	4	5
7. Ostaessani pelin lapselle, otan etukäteen selvää sen sisällöstä.	1	2	3	4	5
8. Väkivaltaisten pelien pelaaminen johtaa väkivaltaiseen käyttäytymiseen.	1	2	3	4	5
9. Pelaaminen on lapselle hyödyllistä ajanvietettä.	1	2	3	4	5
10. Pelaaja samastuu pelihahmoihin enemmän kuin katsoja elokuvahahmoihin.	1	2	3	4	5
11. Peleistä on lapselle seuraa.	1	2	3	4	5
12. Lapseni käyttää liikaa aikaa pelien pelaamiseen.	1	2	3	4	5
13. Pelien pelaaminen on tärkeää lapsille, koska kaveritkin pelaavat niitä.	1	2	3	4	5
14. Lapseni pelaa yleensä yksin.	1	2	3	4	5
15. Pelaamalla väkivaltaisia pelejä lapsi voi purkaa paineitaan.	1	2	3	4	5

	ERITTÄIN ERI MIELTÄ	MELKO ERI MIELTÄ	EI SAMAA EIKÄ ERI MIELTÄ	MELKO SAMAA MIELTÄ	ERITTÄIN SAMAA MIELTÄ
16. Väkivaltaisten pelien pelaaminen tarjoaa lapselle voiman tunnetta.	1	2	3	4	5
17. Pelien pelaaminen rentouttaa lapsia.	1	2	3	4	5
18. Ostaessani peliä lapselle, katson ensin ikäsuosituksen.	1	2	3	4	5
19. Pelaaminen on lapselle haitallista ajanvietettä.	1	2	3	4	5
20. Pelit rikastuttavat lapsen mielikuvitusta.	1	2	3	4	5
21. Pelit ovat lapsille pelottavia.	1	2	3	4	5
22. Lapseni pelaa yleensä yhdessä sisarustensa tai kavereidensa kanssa.	1	2	3	4	5
23. Pelaaminen tarjoaa lapsille mielenkiintoisia kokemuksia ja elämyksiä.	1	2	3	4	5
24. Lapset oppivat peleistä monia hyödyllisiä asioita.	1	2	3	4	5
25. Olen huolissani siitä, millaisia vaikutuksia peleillä saattaa olla lapseeni.	1	2	3	4	5
26. Lapseni pelaa yleensä netissä joidenkin tuntemattomien ihmisten kanssa.	1	2	3	4	5
27. Pelaaminen opettaa lapselle tärkeitä tietoteknisiä taitoja.	1	2	3	4	5
28. Pelit vaikuttavat lapseen enemmän kuin televisio.	1	2	3	4	5
29. Minun on usein rajoitettava lapseni pelaamiseen käyttämää aikaa.	1	2	3	4	5
30. Pidän itse digitaalisten pelien pelaamisesta.	1	2	3	4	5

## 4. Haastattelu

Tällaisella lomakkeella ei ole mahdollista saada kovin monipuolista ja kattavaa kuvaa monista erilaisista lasten pelaamiseen liittyvistä kysymyksistä. Sen vuoksi näiden suppeahkojen lomakkeiden lisäksi hyvin olennainen osa tutkimustamme ovat lasten ja heidän vanhempiensa haastattelut.

Haastattelemme osaa nämä lomakkeet palauttaneista perheistä ja haastatteluissa käsitellään samanlaisia pelaamiseen liittyviä teemoja kuin näissä tutkimuslomakkeissakin. Haastattelut toteutetaan haastateltavien kodeissa. Toivoisimme, että olisitte tarvittaessa valmis vastaamaan myös näihin haastattelukysymyksiin. Haastattelusta on myös mahdollista kieltäytyä, mutta toivomme teidän joka tapauksessa palauttavan nämä lomakkeet täytettyinä meille oheisissa kirjekuorissa.

Haastattelua varten teidän tarvitsee vain antaa yhteystietonne. Otamme teihin yhteyttä, kun haastattelu on ajankohtainen.

Kyllä, tarvittaessa haastattelu sopii.

Yhteystiedot

Nimi: \_\_\_\_\_

Osoite: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Puhelin ark. 8–16 \_\_\_\_\_

Puhelin iltaisin \_\_\_\_\_

Ei, en halua osallistua haastattelututkimukseen.

**Kiitoksia osallistumisestanne!** Jos on vielä jotakin, mitä haluaisitte tähän tutkimukseen tai sen aihepiiriin liittyen kommentoida, voitte kirjoittaa kommenttinne allaolevaan tyhjään tilaan ja tarvittaessa jatkaa paperin kääntöpuolellekin.

# Liite 2. Tutkimuslomake: lapset

## 1. Taustatiedot

1) Olen  tyttö  poika

2) Ikäni on \_\_\_\_\_ vuotta

## 2. Pelaaminen

3) Kotonani on tietokone, jolla voin pelata  kyllä  ei

4) Kotonani on joku muu kone (esim. Playstation), jolla voin pelata  kyllä  ei

5) Minulla on tietokone omassa huoneessani  kyllä  ei

6) Minulla on joku muu pelikone omassa huoneessani  kyllä  ei

7) Käytän tietokonetta kotona tai koulussa ainakin kerran viikossa  kyllä  ei

8) Pelaan pelejä tietokoneella tai jollakin muulla pelikoneella  en koskaan  
 harvemmin kuin kerran viikossa  
 ainakin kerran viikossa  
 melkein joka päivä  
 joka päivä

9) Kenen kanssa **yleensä** pelaat tietokoneella tai pelikoneella? Voit valita niin monta vaihtoehtoa kuin tarvitsee.

en pelaa ollenkaan

pelaan yksin

kavereiden kanssa

siskon kanssa

veljen kanssa

isän kanssa

äidin kanssa

isoisän kanssa

isoäidin kanssa

pelaan Internetissä tuntemattomien kanssa

jonkun muun kanssa, kenen? \_\_\_\_\_

10) Kenen kanssa **haluaisit** pelata, jos voisit? Voit valita niin monta vaihtoehtoa kuin tarvitsee.

en haluaisi pelata ollenkaan

haluaisin pelata yksin

kavereiden kanssa

siskon kanssa

veljen kanssa

isän kanssa

äidin kanssa

isoisän kanssa

isoäidin kanssa

haluaisin pelata Internetissä tuntemattomien kanssa

jonkun muun kanssa, kenen? \_\_\_\_\_

11) Mitä mieltä olet pelaamisesta? Valitse vaihtoehdoista **totta**, **ehkä** tai **ei** se, joka sinun mielestäsi pitää paikkansa.

a. Pelaaminen on kivaa.  totta  ehkä  ei

b. Pelit ovat tyhmiä.  totta  ehkä  ei

c. Pelit ovat mielenkiintoisia.  totta  ehkä  ei

d. Pelaaminen ei kiinnosta minua.  totta  ehkä  ei

e. Peleistä oppii asioita.  totta  ehkä  ei

f. Pelaamisesta on haittaa.  totta  ehkä  ei

12) Mitkä ovat suosikkipelejäsi? Kerro joidenkin sellaisten pelien nimiä, joista erityisesti pidät. Jos et muista pelien nimiä, voit myös kertoa, minkälaisista peleistä yleensä pidät.

---

---

---

---

---

---

---

---



13) Mitä mieltä olet alla esitetyistä asioista? Valitse vaihtoehdoista **totta**, **ehkä** tai **ei** se, joka sinun mielestäsi pitää paikkansa.

- |  |                          |       |                          |      |                          |    |
|--|--------------------------|-------|--------------------------|------|--------------------------|----|
| a. Saan katsella televisiota aina kun haluan                     | <input type="checkbox"/> | totta | <input type="checkbox"/> | ehkä | <input type="checkbox"/> | ei |
| b. Saan pelata tietokoneella tai pelikoneella aina kun haluan    | <input type="checkbox"/> | totta | <input type="checkbox"/> | ehkä | <input type="checkbox"/> | ei |
| c. Haluaisin pelata enemmän kuin minun yleensä annetaan          | <input type="checkbox"/> | totta | <input type="checkbox"/> | ehkä | <input type="checkbox"/> | ei |
| d. Pelaan liian paljon tietokoneella tai pelikoneella            | <input type="checkbox"/> | totta | <input type="checkbox"/> | ehkä | <input type="checkbox"/> | ei |
| e. Kaverini pelaavat enemmän kuin minä                           | <input type="checkbox"/> | totta | <input type="checkbox"/> | ehkä | <input type="checkbox"/> | ei |
| f. Kaverini pelaavat vähemmän kuin minä                          | <input type="checkbox"/> | totta | <input type="checkbox"/> | ehkä | <input type="checkbox"/> | ei |
| g. Kaverini pelaavat liian paljon tietokoneella tai pelikoneella | <input type="checkbox"/> | totta | <input type="checkbox"/> | ehkä | <input type="checkbox"/> | ei |
| h. Vanhempani päättävät, miten paljon saan pelata                | <input type="checkbox"/> | totta | <input type="checkbox"/> | ehkä | <input type="checkbox"/> | ei |
| i. Vanhempani päättävät, mitä pelejä saan pelata                 | <input type="checkbox"/> | totta | <input type="checkbox"/> | ehkä | <input type="checkbox"/> | ei |

### 3. Haastattelu

Haluaisimme tulla vielä myöhemmin haastattelemaan sinua pelaamiseen liittyvistä asioista. Mitä mieltä olet tästä?



- Kyllä, minulta saa tulla kyselemään pelaamiseen liittyviä kysymyksiä  
 Ei, en halua, että minulta kysellään pelaamiseen liittyviä kysymyksiä

#### Kiitos osallistumisestasi!

Jos sinulla on mielessä jotakin, mitä haluaisit sanoa pelaamisesta tai tästä tutkimuksesta, voit kirjoittaa sen alla olevaan tilaan tai erilliselle paperille.

# Liite 3. Opettajien ohjekirje

## LAPSET JA NUORET PELIKULTTUURIEN TOIMIJOINA OPETTAJAN OHJEET

Teemme Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa tutkimusta tietokone- ja konsolipelaamisen merkityksistä nykypäivän lasten ja varhaisnuorten elämässä. Tämän tutkimuksen kohderyhmänä ovat 10–12 -vuotiaat digitaalisia pelejä pelaavat lapset ja heidän perheensä. Toivomme teidän opettajana voivan auttaa tutkimusaineiston keruussa jakamalla tutkimuslomakkeita luokkanne oppilaille. Tulemme mielellämme myös itse kertomaan tutkimuksesta oppilaille ja jakamaan lomakkeet, mikäli se tuntuu teistä paremmalta toimintatavalta.

Tutkimuslomakkeiden jaon yhteydessä lapsille saattaa herätä kysymyksiä niin tutkimuksesta kuin lomakkeiden täytöstäkin. Ennen lomakkeiden jakamista lapsille kannattaakin kertoa seuraavat asiat:

1. Kyselyssä ollaan kiinnostuneita tietokone- ja konsolipeleihin ja niiden pelaamiseen liittyvistä asioista. Lapset ovat itse tämän alueen parhaita asiantuntijoita, mistä syystä toivomme heidän apuaan tutkimuksemme tekemisessä.
2. Tässä on hyvä painottaa, että kyselyyn ei ole olemassa oikeita tai väriä vastauksia; tärkeätä on se, mitä kukin itse ajattelee kysytyistä asioista.
3. Keltainen lomake on tarkoitettu lapsen itsensä täytettäväksi. Lapsen ei tarvitse kirjoittaa siihen omaa nimeään. Kyselyn tietoja käsitellään joka tapauksessa ehdottoman luottamuksellisesti eli niitä ei näytetä kenellekään ulkopuoliselle ja pieni kirjekuori onkin sitä varten, että lapsi voi laittaa oman lomakkeensa siihen eikä hänen tarvitse siten näyttää sitä edes omille vanhemmilleen mikäli ei halua.
4. Toivomme, että lapset veisivät valkoisen saatekirjeen sekä vihreän lomakkeen kotiinsa vanhemmilleen, koska haluamme kysyä myös vanhemmilta joitakin asioita siitä, mitä he ajattelevat tietokone- ja konsolipeleistä.
5. Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista eikä siihen osallistuminen tai osallistumatta jättäminen ole millään tavalla sidoksissa lasten koulutyöhön.
6. Tutkimuslomakkeessa ei ole mahdollista kysyä kaikkia pelaamiseen liittyviä tärkeitä asioita. Sen takia viimeisessä kohdassa kysymme, olisivatko lapset halukkaita osallistumaan myöhemmin vielä pieneen haastatteluun samasta aiheesta. Toivomme, että mahdollisimman moni olisi valmis vastaamaan myös näihin haastattelukysymyksiin. Tutkimuksemme kannalta nämä haastattelut ovat hyvin keskeinen osa.

## YHTEENVETO PROJEKTISTAMME

Teemme Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa tutkimusta tietokone- ja konsolipelaamisen merkityksistä nykypäivän lasten ja varhaisnuorten elämässä. Tutkimuksen kohderyhmänä ovat 10 – 12 -vuotiaat digitaalisia pelejä pelaavat lapset ja heidän perheensä. Kouluissa jaettavien kyselylomakkeiden avulla ja haastattelemalla niin lapsia itseään kuin heidän vanhempiaankin pyritään muodostamaan kokonaiskuvaa pelaamiseen liittyvistä mielihyvän ja hallinnan kysymyksistä. Tavoitteena on tuottaa tutkimustuloksia, joilla on mahdollisimman laaja-alaista merkitystä pyrittäessä ymmärtämään sekä lasten ja varhaisnuorten asemaa ja toimijuutta tietoyhteiskunnassa että digitaalisen median käyttökulttuurien kehitystä.

Tutkimusta rahoittavat Liikenne- ja viestintäministeriö sekä Tampereen yliopiston *Lapset ja tietoyhteiskunta* -hanke (Tietoyhteiskuntainstituutti, ISI), jonka osaprojekti *Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina* on. Tutkimusprojektista vastaa professori Frans Mäyrä, kyselyaineiston keruun ja haastattelut tekevät tutkijat Laura Ermi ja Satu Heliö.

Tutkimuksessa kaikki tiedot käsitellään ehdottoman luottamuksellisesti eikä niitä käytetä muuhun kuin tutkimustarkoituksiin. Yksittäiset lapset tai perheet eivät ole mitenkään tunnistettavissa tutkimuksen tuloksista. Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista, mutta toivomme, että lapset ja heidän vanhempansa täyttäisivät oheiset lomakkeet (toinen on tarkoitettu lapsen itsensä täytettäväksi, toinen hänen vanhemmilleen) ja palauttaisivat ne oheisessa kuoressa mahdollisimman pikaisesti. Toivoisimmekin, että lomakkeet jaettaisiin lapsille heti tämän viikon aikana.

Lämpimät kiitokset yhteistyöstä!

Tarvittaessa annamme mielellämme lisätietoja tutkimuksesta.

prof. Frans Mäyrä  
frans.mayra@uta.fi  
puh (03) 215 7933  
gsm 050 336 7650

tutk. Laura Ermi  
laura.ermi@uta.fi  
puh (03) 215 8077  
gsm 050 345 0111

tutk. Satu Heliö  
satu.helio@uta.fi  
puh (03) 215 8309  
gsm 040 570 1170

Hypermedialaboratorio  
33014 Tampereen yliopisto

# Liite 4. Haastattelurunko: vanhemmat

## PELIKONEET JA PELIT

- mitä pelikoneita perheessä on? kuka niitä eniten käyttää?
- millaisia pelejä perheessä on? entä lapsella?
- miten pelit perheeseen hankitaan/tulevat?

## PELAAMINEN ARJESSA

- ketkä pelejä pelaavat?
- koska pelataan (viikoppäivät, kellonajat jne.)?
- mitä muuta lapset harrastavat?  
(Keskustelun tukena lukujärjestyspohja)
- onko pelaaminen ensisijaisesti harrastus vai ajanviete?

## PELITIEDÄMYS

- pelaako itse digitaalisia pelejä? millaisia? miten usein? / miksi ei pelaa?
- millaisia pelejä lapsi pelaa?
- miten vanhempi saa tietoa peleistä?
- kaipaisiko enemmän tietoa? millaista?
- huolettaako jokin peleissä? mikä?

## HYVÄ PELI

- millainen on hyvä peli? miksi?
- millainen on huono peli? miksi?
- aikuiselle/lapselle?
- mikä on pelien merkitys lapselle?

## HYÖTY/HAITTA

- mitä hyötyä pelaamisesta on? vai onko?
- mitä haittaa pelaamisesta on? vai onko?
- lapselle? vanhemmalle? perheelle?
- oppiiko peleistä jotakin? mitä?
- onko huomannut lapsensa oppineen jotain?

## YHDESSÄ PELAAMINEN

- pelataanko yhdessä lapsen kanssa?
- mitä? miksi? miksi ei?

## MEDIAKASVATUS

- puhutaanko mediasta/peleistä? mitä?

## KÄYTÄNNÖT JA SÄÄNNÖT

- onko perheessä pelaamiseen liittyviä sääntöjä/käytäntöjä?
- sisältö? aikaraja? ilta-aikaraja? muuta, mitä?
- kuinka sääntöihin päädytty?
- toimivatko säännöt? syntyykö konflikteja? jos niin mistä asioista?
- tietääkö pelien ikärajoista?
- onko niihin liittyviä sääntöjä?
- mitä mieltä on peliväkivallasta?
- mikä on väkivaltaa pelissä?
- onko havainnut peliväkivallan vaikuttavan lapseen?

# Liite 5. Haastattelurunko: lapset

## PELAAMINEN ARJESSA

- mitä lapsi mielellään tekee vapaa-ajallaan?
- missä lapsi pelaa? kenen kanssa?
- kuinka usein ja kuinka paljon lapsi pelaa?

## PELIKONEET JA PELIT

- mitä pelikoneita lapsella on käytössään?
- mitä pelejä lapsella on?
- mistä hän on pelit saanut?

## LEMPIPELIT

- piirretään lempipelistä/lempipeleistä
- mikä on suosikkipeli? mitä siinä tehdään?
- miksi se on suosikki? mikä pelissä on parasta (esim. hahmo)?
- mitä muita hyviä pelejä tietää? suosikkilajityyppi?
- mikä tekee pelistä hyvän?
- minkä/millaisen pelin haluaisi saada? miksi?
- mikä on huono peli? miksi?

## VOIMA/MERKITYS

- miksi pelaa? / miksi ei pelaa?
- mitä peleistä jää mieleen? pelimuistoja?
- mikä tuntuu hienolta? mikä turhauttaa?
- mikä peleissä on tylsää?

## HYÖTY/HAITTA

- mitä hyötyä pelaamisesta on? vai onko?
- mitä haittaa pelaamisesta on? vai onko?
- pelottaako jokin peleissä? esimerkiksi mikä?
- oppiiko peleistä jotakin? mitä?
- mitä itse on oppinut?

## YHDESSÄ PELAAMINEN

- kenen kanssa lapsi pelaa?
- kenen kanssa haluaisi pelata? miksi? mikä estää?

## KÄYTÄNNÖT JA SÄÄNNÖT

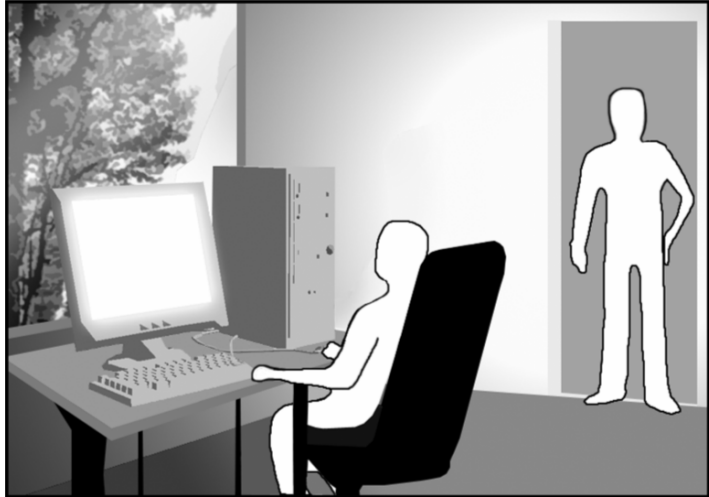
- onko perheessä sopimuksia pelaamiseen liittyen?
- onko sääntöjä?
- ovatko säännöt hyviä?
- mitä mieltä lapsi on säännöistä? noudatetaanko niitä?
- mitä mieltä lapsi on pelien ikärajoista? tietääkö sellaisista?
- onko niihin liittyviä sääntöjä?

## PELIVÄKIVALTA

- onko lapsella väkivaltaisia pelejä?
- mitä lapsen mielestä on väkivalta?
- mitä mieltä lapsi on peliväkivallasta?
- jos pelaa väkivaltaisia pelejä, niin mikä siinä viehättää?
- tietävätkö/sallivatko vanhemmat?

## Liite 6. Kuvatehtävät haastatteluissa

Kuva 1.



Kuva 2.



Kuva 3.

