

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Digitaaliset pelit nuorisotyön mahdollisuutena

Niemeläinen Harri

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma 210 op

04/2010

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Koulutusohjelman nimi

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Harri Niemeläinen	Sivumäärä 76 ja 9 liitesivua
Työn nimi Digitaaliset pelit nuorisotyön mahdollisuutena	
Ohjaava opettaja Jukka Määttä	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Joensuun Nuorisotoimi	
Tiivistelmä <p>Digitaalisten pelien suunnitelmallinen käyttö kunnallisessa nuorisotyössä on vähäistä. Parhailtaan varttuvan digitaalisen sukupolven arkeen erilaiset pelit kuuluvat kuitenkin olennaisesti. Opinnäytteessäni kartoitin joensuulaisten nuorten pelitapoja ja -tottumuksia. Pohdin pelien mahdollisuuksia nuorisotyöllisenä välineenä sekä menetelmänä. Digitaalisten pelien peruskäsittettä olen avannut erilaisten määritelmien, pelihistorian sekä pelaajien ja pelitapojen kautta. Nuorten käsityksiä pelipainotteisesta nuorisotyöstä selvitin kyselylomaketutkimuksen avulla. Otos (n=199) valikoitui joensuulaisen lyseon peruskoulun 7.- 8.- ja 9.-luokan oppilaista.</p> <p>Tutkimustulokset osoittivat pelien koskettavan jollain tasolla lähes kaikkia nuoria. Mahdollisuudet pelaamiseen löytyivät myös lähes jokaisen nuoren kotoa. Tyttöjen ja poikien eroavaisuudet nousivat esille muun muassa pelitapojen sekä suosikkipelien yhteydessä. Pelaamisen intensiteetti oli pojilla tyttöjä korkeampi; ainoastaan osa pojista koki pelaamisen harrastetoinnaksi. Pelipainotteinen nuorisotyö herätti vastaajissa varauksellista kiinnostusta. Enemmistö nuorista hyväksyisi nuoriso-ohjaajan pelikaveriksi. Lisäksi valtaosa uskoi pelien mahdollistavan uusien kaverien saamista. Neljännes vastaajista olisi valmis tutustumaan pelitoimintaan tarkemmin, mikäli sellaista olisi Joensuussa tarjolla. Toimintamalli herätti kiinnostusta myös sellaisissa nuorissa, jotka eivät olleet nuorisotyön piirissä.</p> <p>Aiheen puitteissa tapahtuvan jatkotutkimuksen tarve on ilmeinen. Tutkimukseni osoitti nuorten keskuudesta löytyvän kysyntää pelitoiminnalle. Nuorisotyön kehittämisen kannalta pelipainotteinen nuorisotyö tulisi ottaa huomioon eräänä potentiaalisena vaihtoehtona. Pelitalo-hankkeen malli on osoittanut menetelmän toimivan myös käytännön tasolla. Opinnäytetyötäni tulisi käyttää pohjana jatkotutkimukselle, jossa nuorten lisäksi huomiota tulisi kiinnittää myös nuorisotyöntekijöihin ja heidän asenteidensa kartoittamiseen.</p>	
Asiasanat nuorisotyö, menetelmät, digitaaliset pelit, tietokonepelit, konsolipelit	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Name of the Degree Programme

ABSTRACT

Author Harri Niemeläinen	Number of Pages 76 + 9
Title Digital games as a possibility in youth work	
Supervisor Jukka Määttä	
Subscriber and/or Mentor Joensuun Nuorisotoimi	
Abstract <p>The planned usage of digital games in municipal youth work is minor. Still, different kind of games belongs to the weekday of growing digital generation. In my thesis I have surveyed gaming habits and –practices of youth. I also considered digital games possibilities as youth work tool and application. I have decoded the basic concept of digital games by different definitions, history of gaming, players and gaming habits. The viewpoints of youngsters about game-oriented youth work I have adjusted with a survey. Sample (n=199) consisted of pupils from classes of 7th-, 8th- and 9th and they were picked from comprehensive school of Joensuu.</p> <p>Research results displayed that games touches at some level almost every youngster. Gaming possibilities were founded almost from every answerers home. The differences between girls and boys rose up among other things in touch by gaming habits and favorite games. The intensity of gaming was higher among boys; only some of boys considered gaming as a hobby. Game-oriented youth work arouses prejudiced interest among answerers. Majority of youth would approve youth worker as gaming buddy. Also majority of youth believed that games could enable attainment of new friends. Quarter of answerers would be ready to familiarize oneself with game-oriented act, if suchlike actions were available in Joensuu. The concept awaked interest also among youth, who weren't at youth work domain.</p> <p>Need for follow-up research is obvious. My research pointed out that among youth was founded demands for game-oriented youth work. Development of youth work should consider game-oriented actions as potential opportunity. The concept of Pelitalo-project has showed that the method works also in practice. This thesis should be used as base for future research work, where in addition of youth attention should point also for youth workers and their attitudes.</p>	
Keywords youth work, methods, digital games, computer games, console games	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 DIGITAALISET PELIT	7
2.1 PELIAIHEINEN TUTKIMUS.....	10
2.2 DIGITAALISTEN PELIEN MINIHISTORIIKKI.....	14
2.3 PELIGENRET.....	19
3 PELAAJAT	21
3.1 PELAAJIEN MENTALITEETTIMALLIT.....	23
3.2 DIGITAALISTEN PELIEN KULTTUURI.....	24
3.3 SUKUPUOLI PELIKULTTUURISSA.....	26
3.4 PELIEN SOSIAALISET TASOEROT.....	29
4 DIGITAALISET PELIT NUORISOTYÖSSÄ	32
4.1 DIGITAALISET PELIT NUORISOTYÖN TAVOITTEIDEN TOTEUTTAJANA....	34
4.2 CASE: PELITALO-HANKE.....	36
5 TUTKIMUSOSIO	41
5.1 TUTKIMUKSEN TAVOITTEET JA TUTKIMUSONGELMAT.....	41
5.1 AINEISTON HANKINTA.....	42
5.2 AINEISTON ANALYYSI.....	43
5.3 LUOTETTAVUUS.....	43
6 TUTKIMUSTULOKSET	45
6.1 TUTKIMUSAINEISTO.....	45
6.2 NUORTEN PELITOTTUMUKSET.....	46
6.3 NUORTEN PELAAMAT PELIT.....	52
6.4 NUORTEN KÄSITYKSIÄ PELEISTÄ.....	54
6.5 NUORTEN TOIVEET PELIPAINOTTEISTA NUORISOTYÖTÄ KOHTAAN.....	58
6.6 TULOSTEN YHTEENVETO.....	64
7 POHDINTA	64
LÄHTEET	69
LIITTEET	77

1 JOHDANTO

”You can learn more about a man in an hour of play than in a year of conversation”. Plato, antiikin filosofi (ThinkExists 2010).

Digitaaliset pelit koskettavat tänä päivänä suurta osaa maamme väestöstä. Tutkimusten mukaan pelejä pelaavat niin nuoret kuin hieman vanhemmatkin ihmiset. Kunnallinen nuorisotyö ei kuitenkaan ole seurannut yleistä kehitystä. Perinteinen nuorisotalotoiminta menettää usein toimipiiristään ne nuoret, joita digitaalinen pelaaminen kiehtoo satunnaista Guitar Hero näppäilyä syvemmin.

Tutkimustehtäväni on kartoittaa digitaalisten pelien mahdollisuuksia nuorisotyön välineenä ja menetelmänä. Nuorten pelitavat ja mielipiteet pelipainotteista nuorisotyötä kohtaan ovat myös tutkimusta ohjaavia tekijöitä. Innoittajana opinnäytteelleni on helsinkiläinen Pelitalo-hanke, joka tekee pioneerityötä nuorisotyön ja pelitoiminnan yhdistämiseksi. Digitaalisten pelien käyttö nuorisotyössä mahdollistaa uudenlaisten siltojen rakentamisen nuorisotyöntekijöiden ja nuorten välille. Pelaava aikuinen voi toimia normaalin nuoriso-ohjaajan tavoin; päällimmäisenä erona on ainoastaan käytössä oleva työväline. Turvallisen ja valvotun toimintaympäristön käytänteitä ohjaavat samat periaatteet kuin tavallisissakin nuorisotaloissa. Pelipainotteisen nuorisotyön suurimpana etuna voidaan nähdä uuden asiakaskunnan tavoittaminen. Pelitoiminnan on todettu houkuttavan nuorisotyön piiriin myös sellaisia nuoria, joita tavallinen nuorisotalotoiminta ei kiinnosta. Jo nämä tavoittamattomissa olleet nuoret

itsessään ovat vahva peruste pelitoiminnan puolesta.

Oma mielenkiintoni aihetta kohtaan kumpuaa lähes 20 vuotta kestäneestä rakkaudesta pelejä kohtaan. Olen kasvanut yhdessä pelien kanssa ja kokenut paljon sellaisia asioita, jotka ilman pelimaailmojen luomaa illuusiota eivät olisi olleet mahdollisia. Tunnen omakohtaisesta kokemuksestani mahdollisuudet, joita pelit voivat pelaajalleen tarjota. Tämän vuoksi olen valinnut tutkimuskohteekseni erityisesti digitaaliset pelit osaksi nuorisotyön jatkuvaa kehitystä. Parhailleen varttuva digitaalinen sukupolvi elää asemassa, jossa digitaaliset pelit ovat jatkuvasti läsnä. Lähitulevaisuus osoittaa millä tavoin digitaaliset pelit otetaan huomioon kunnallisessa nuorisotyössä – vai otetaanko ollenkaan. Toivon päättäjille viisautta ja avarakatseisuutta, jotta myös he voisivat ymmärtää peleissä piilevän potentiaalin nuorisotyön kehitystyötä ajatellen.

2 DIGITAALISET PELIT

”You have to learn the rules of the game. And then you have to play better than anyone else.” Albert Einstein, tiedemies (ThinkExists 2010).

Tutkimuksen kannalta digitaaliset pelit muodostavat avainkäsitteen, joka lukijan tulee tuntea. Akateemisen tutkimuksen saralla terminologia digitaalisten pelien suhteen on usein sekavaa ja ristiriidassa toisten, pohjimmiltaan samaa asiaa kuvastavien termien kanssa. Pelien monimuotoisuus ja pelitutkimuksen nuori historia ovat osaltaan vaikuttaneet tähän terminologiseen sekavuuteen (Marttinen 2007, 9-10). Pelitutkimuksissa yleisesti käytettyjä termejä ovat digitaalisten pelien lisäksi muun muassa elektroniset pelit, videopelit sekä tietokonepelit. Mutta koska modernissa pelitutkimuksessa termi ”digitaaliset pelit” ovat selkeästi vakiinnuttaneet asemaansa, aion noudattaa tätä käytäntöä myös omassa opinnäytteessäni.

Kangas määrittää digitaaliset pelit seuraavanlaisesti:

”Pelillä tarkoitetaan kahden tai useamman osapuolen (pelaajan sekä tietokoneen tai eri pelaajien) välisiä vuorovaikutustoimintoja, joita ohjaavat jonkinlaiset säännöt ja joihin yleensä liittyy jokin tavoite” (Kangas 2002, 19).

Digitaaliset pelit ovat itsessään paljolti velkaa perinteisille lautapeleille; monet lautapeleissä esiintyvät lainalaisuudet pätevät sellaisinaan myös digitaalisiin peleihin. Kankaan määritelmässä tulee ensimmäisenä esille digitaalisissa peleissä esiintyvä kilpailuasetelma. Wolfgang Kramerin mukaan pelit sisältävät lähes aina kilpailuasetelman,

riippumatta millä tavoin peliä pelataan (Kramer 2000). Esimerkiksi pelaaminen tietokonetekoälyä tai toista ihmispelaajaa vastaan sisältävät selkeän kilpailuasetelman – pelaajan tulee voittaa vastustajansa, täyttääkseen pelisääntöihin merkityt päämäärät. Poikkeuksen sääntöön muodostavat sellaiset digitaaliset pelit, joissa ei ole lainkaan vastustajaa. Esimerkkinä tällaisesta pelityypistä voidaan pitää kaupungin rakentamiseen keskittyvää Sim City-pelisarjaa.

Digitaalisten pelien tehtävänä on luoda pelaajalle uskottava peliympäristö, jota ohjaavat Kankaan mainitsemat pelisäännöt. Ympäristönä voi toimia esimerkiksi ydinsodan jälkeinen maailma, jossa pelaajan tulee sopeutua sekasorrontilaan (Fallout-pelisarja). Peliympäristön eräänä tavoitteena on luoda mahdollisimman vahva immersio jonka myötä pelaaja voidaan tuudittaa syvemmälle pelimaailman uumeniin (Jenkins 2002, 153–157). Pelaajan ollessa uppoutuneena peliin, voi ulkopuolinen maailma hetkellisesti hämärtyä. Lisäksi vahva immersio mahdollistaa peleissä esiintyvien tapahtumien omakohtaisemman kokemisen pelihahmon kautta. Varsinkin äärimmäiseen realismiin pyrkivissä peleissä kiinnitetään tarkoin huomiota immersiota rikkoviin tekijöihin. Esimerkiksi sotasimulaattoripeleissä pelaajan käyttämän kaluston tulee vastata mahdollisimman tarkoin mallintamisessa käytettyä aitoa kalustoa.

Pelitavoitteet eli päämäärät, edellyttävät Kankaan määritelmän mukaisia vuorovaikutustoimintoja. Päämäärät ovat usein sisäänkirjoitettu jo itse pelin sääntöihin (Kramer 2000). Päämäärät voivat vaihdella pelikohtaisesti, mutta

lähies aina päämäärät vaativat pelaajaa suorittamaan tietyt tavoitteet tai pelaamaan peliä tietyn strategian mukaisesti (mt., 2000). Esimerkiksi seikkailupeleissä pelaajan tulee ratkaista peleissä esiintyvät arvoitukset pelijuonen etenemisen ehtojen täyttämiseksi. F1-ajopeleissä pelaajan tulee voittaa kilpailevat kuskit ajamalla mahdollisimman nopeasti ja virheettömästi. Molemmissa esimerkeissä päämäärä on selkeä; päämäärät täytetään pelin mahdollistamien vuorovaikutustoimintojen sekä sääntöjen puitteissa. Poikkeuksen muodostavat pelit, joissa ei ole suoranaisia tavoitteita. Tällöin herää kuitenkin kysymys, voidaanko tämänkaltaisia ohjelmia pitää ylipäätään peleinä?

Kankaan määritelmän lisäksi pelien peruskriteereihin lukeutuvat pelitapahtumien satunnaisuus ja muutokset (mt., 2000). Satunnaiselementeillä Kramer tarkoittaa, että jokainen pelikerta on aina omanlaisensa tapahtuma. Satunnaislementtejä voivat olla muun muassa pelaajan omat valinnat, pelin sisäinen tekoäly tai toinen ihmispelaaja. Esimerkiksi huippusuositun Heavy Rain -pelin luojan David Cagen näkemyksen mukaan pelaajan valintojen tulisi vaikuttaa mahdollisimman useisiin pelin sisäisiin tapahtumaketjuihin. Tällä tavoin pelaaja voi konkreettisesti kokea tekemiensä valintojen seuraukset. Pelitapahtumien satunnaisuus ja muutokset ovat myös usein yhdistettävissä pelin immersiovoimaan.

Toimiakseen digitaaliset pelit vaativat rinnalleen pelaamiseen soveltuvan laitteiston. Pelilaitteistoksi voidaan mieltää laaja valikoima erilaisia laitteita kuten tietokoneet, pelikonsolit, käsipelikonsolit sekä

matkapuhelimet (Kangas & Lundvall & Tossavainen 2009, 2-3). Modernit pelimarkkinat koostuvat useista alan yrittäjistä, joista suurimmat ovat Sony, Playstation -brändillään, Microsoft Xbox- sekä PC-puolen tuotteillaan sekä Nintendo Wii- ja DS-konsoleillaan. Laitealustat eroavat toisistaan teknisen arkkitehtuurin sekä pelivalikoimien suhteen. Esimerkiksi PC-tietokoneiden valttikorteiksi ovat ajan saatossa muodostuneet strategia- ja simulaatiopelit sekä internetissä pelattavat massiivimoninpelit. Pelikonsolit tarjoavat pelaajalle helppokäyttöisen laiteympäristön jolla pelata näyttäviä ja vauhdikkaita pelejä. Esimerkiksi scifi-maailmaan sijoittuva Halo-pelisarja sekä klassisen putkimies Marion seikkailut mielletään ensisijaisesti pelikonsoleilla pelattaviksi peleiksi. Laitealustojen moniulotteisuutta voidaan ajatella pelikulttuurisena rikkautena, mutta myös tietyissä määrin rajoittavana tekijänä. Useita nimekkäitä pelisarjoja julkaistaan ainoastaan tietyille laitealustoille. Tämän vuoksi pelaaja, joka haluaa kokea mahdollisimman laaja-alaisesti erilaisia pelielämyksiä, joutuu valitettavan usein mittavien laiteostojen eteen.

2.1 PELIAIHEINEN TUTKIMUS

Digitaaliset pelit ovat ilmiönä edelleen sangen tuore perinteisten kulttuurituotoksien joukossa. Viimeistään kulunut vuosikymmen on osaltaan nostanut peliteollisuuden vakavasti otettavaksi haastajaksi perinteikkäille äänite- ja elokuvateollisuudelle. Esimerkiksi Britanniassa vuoden 2008 digitaalisten pelien myynnit ylittivät ensimmäistä kertaa äänite- ja elokuvateollisuuden vastaavat vuosittaiset myyntiluvut (YLE Uutiset, 2009).

Verraten äänite- ja elokuvateollisuuden korkealle arvostettuun asemaan, voidaan digitaalisista peleistä puhua nykyään yhtä lailla kulttuurisina tuotoksina. Huolimatta että pelikulttuurit ovat alkujaan paljolti velkaa muille kulttuurin muodoille, ovat ne ajan myötä muovanneet jo olemassa olevia kulttuurimuotoja sekä luoneet myös täysin uusia kulttuurinhaaroja (Kangas 2002, 10 - 11). Näihin seikkoihin nähden onkin kummallista, ettei peleihin suuntautunutta tutkimusta ole harjoitettu vielä kovin laaja-alaisesti akateemisissa piireissä. Pelitutkimuksen yleistä tilaa kuvaa hyvin tutkija Espen Aarsethin lausahdus, jossa hän toteaa vuoden 2001 olleen pelitutkimuksen vuosi yksi (Sotamaa 2009a).

Markku Eskelisen mukaan länsimaista pelitutkimusta voidaan tarkastella kolmen merkittävän käännekohtan kautta (Eskelinen 2005, 55 - 57). Pelitutkimuksen ensiaskeleena pidetään 1800-luvun loppupuolella alkanutta etnografista kartoitusta erilaisista kansanpeleistä ja pelikulttuureista. Pelitutkimuksen jatkumo koettiin vasta vuonna 1971, jolloin teos *The Study of Games* nosti pelitutkimuksen jälleen vahvasti esille akateemisissa piireissä. Avedon ja Suddon-Smith tahtoivat teoksellaan tuoda esille pelitutkimusta ja sen monimuotoista historiaa (Sotamaa 2009b, 101). Kolmantena käännekohtana pidetään Espen Aarsethin vuonna 1997 julkaistua teosta *Cybertext*, joka käsitteli digitaalisia pelejä ja niiden tutkimusperiaatteita. Julkaisun mieleenpainuvien seikka oli digitaalisten pelien erityispiirteiden esiintuminen akateemisessa tutkimuksessa. Aarseth tahtoi pelejä tutkittavan ensijaisesti peleinä itsenään. Tämä aloitti mittavan keskustelun, jonka myötä pelitutkimus mullistui

peruuttamattomasti.

Pohjoismaat, Suomi mukaan lukien on kunnostautunut pelitutkimuksen saralla edelläkävijöiden roolissa. Huolimatta ettei Suomessa pelien tekemisestä voida puhua vielä varsinaisena teollisuuden muotona (Eskelinen 2005, 38), on pelitutkimus itsessään noussut maassamme merkittävään rooliin myös kansainvälisellä tasolla. Esimerkiksi kansainvälisen pelitutkimusjärjestö Digital Games Research Associationin (DiGRA) riveissä on Olli Sotamaan mukaan nähty jatkuvasti suomalaisia henkilöitä erilaisissa asiantuntijaroleissa (Sotamaa 2009b, 104). Tulevaisuutta ajatellen lienee Suomen arvostettu asema pelitutkimuksen saralla myös jatkossa turvattu. Suomessa pelitutkimukseen erikoistuneita koulutuspaikkoja ovat muun muassa Tampereen Hypermedialaboratorio, Jyväskylän Agora Game laboratory sekä Oulun yliopiston LudoCraft-pelitutkimusyksikkö (Säkkinen 2008, 6-7).

Pelitutkimuksen kaksi pääsuuntausta ovat narratologia ja ludologia. Näiden kahden suuntauksen edustajat ovat käyneet paikoitellen hyvinkin kiivasta väittelyä, millä tavoin pelejä tulisi tutkia (Eskelinen 2005, 58). Espen Aarsethin *Cybertext* (1997) teoksen innoittamana ilmestynyt artikkeli, *Ludology meets narratology* (Frasca 1999) käsitteli pelitutkimusta julistaen tarpeen pelitutkimuksen jatkokehitykseen. Ratkaisuksi Frasca ehdotti ludologiaa, selvittäen suuntauksen etuja perinteiseen narratologiseen pelitutkimukseen verrattuna. Ilmestyessään artikkeli herätti runsaasti huomiota ja jatkoi yleistä keskustelua, kuinka digitaalisia pelejä tulisi tutkia (Sotamaa 2009b, 102). Samanaikaisesti tätä kyseistä artikkelia voidaan pitää

tärkeänä vaiheena uruguaylaisen Gonzalo Frasca nousussa modernien pelitutkijoiden eliittijoukkoon. Sekä narratologia että ludologia sisältävät useita tutkijakohtaisia näkemyseroja. Näiden eroavaisuuksien tarkempaan tarkasteluun en tässä kohtaa kuitenkaan mene.

Tiivistetysti, narratologisen suuntauksen mukaan digitaaliset pelit sisältävät runsaasti kerronnallisia ja draamallisia elementtejä (Frasca 2003, 93) jonka vuoksi niitä tulisi tarkastella nimenomaisesti narratologisin menetelmin. Narratologian voidaan todeta pureutuvan erityisesti pelien kerronnallisiin elementteihin. Narratologeja on kuvattu muun muassa seuraavin sanankääntein:

”The de facto definition of a narratologist [...] seems to be a scholar that either claims that games are closely connected to narrative and/or that they should be analyzed – at least in part – through narratology” (Frasca 2003, 93).

Ludologia sen sijaan keskittyy pelien uniikkeihin luonteenpiirteisiin, huomioiden pelien simulaatiomaiset sekä vuorovaikutukselliset elementit. Toisin sanoen ludologia on kiinnostunut pelejä ohjaavista säännöistä sekä käyttöjärjestelmistä ja pelaajan vuorovaikutustoimista näiden puitteiden sisällä. Terminä ludologia juontaa juurensa latinankielisestä sanasta ludus, jolla viitataan kaikenlaiseen pelaamiseen sekä kreikankielisestä sanasta logos, joka tarkoittaa tieteitä (Surdyk 2008, 261). Ludologista suuntausta on määritelty seuraavin sanoin arvostetun Game Research -sivuston sanakirjan mukaan:

”Ludology is most often defined as the study of game structure (or gameplay) as opposed to the study of games as narratives of games as a visual medium” (Game Research 2005).

Narratologia ja ludologia ovat usein asetettu pelitutkijoiden toimesta toistensa vastustajiksi. Toisaalta tietyt tahot toivovat suuntausten välistä ymmärrystä ja avarakatseisuutta (kts. Frasca 2003). Tänä päivänä ludologian voidaan kuitenkin katsoa ottaneen valta-aseman pelitutkimuksen saralla. Modernista pelitutkimuksesta puhuttaessa ludologian katsotaan vastaavan peliaiheisen tutkimuksen suoraa synonyymia.

2.2 DIGITAALISTEN PELIEN MINIHISTORIIKKI

Digitaaliset pelit ovat kokeneet useita vaiheita muotoutuessaan sellaiseksi viihteen muodoksi, joina ne tänä päivänä ymmärrämme. Pohjimmiltaan digitaalisia pelejä voidaan tarkastella perinteisten pelien ja leikkien uutena olomuotona. Kautta pelihistorian on löydettävissä useita tunnettuja pelejä ja pelisarjoja jotka ovat lainanneet ominaisuuksiaan muista kulttuurin osa-alueista. Muun muassa varhaiset, upseerien käytössä olleet strategiset sotapelit, voidaan ymmärtää tietokoneella pelattavien sotastrategiapelien esi-isiksi (Mäyrä 2003, 4). Pelialalla on takanaan useita vuosikymmeniä käsittävä historia jonka aikana digitaalisten pelien kulttuuriin ovat jättäneet jälkensä useat eri tahot. Pelit sisältävät runsain mitoin erilaisia vaikutteita populaarikulttuurista, eri aikakausista sekä tekijöiden kulttuurisista taustoista. Klassisena esimerkkinä japanilaisten ja länsimaalaisten pelinkehittäjien näkemykset digitaalisista roolipeleistä poikkeavat huomattavissa määrin toisistaan. Tutkijan

näkökulmasta pelikulttuurit ja sen moninaiset tuotokset ovat herkullisia tutkimuksen kohteita.

Digitaalisten pelien ensiaskeleena pidetään kiistatta Massachusetts Institute of Technology (MIT) tiloissa luotua Spacewar:ia (Kangas 2002, 49). Steven Russelin vuonna 1962 ideoima peli mahdollisti kahden ihmispelaajan samanaikaisen mittelön avaruusaluksin. Spacewarin, kuten monien muiden ensimmäisten digitaalisten peliohjelmien, alkuperäisenä tarkoituksena oli osoittaa aikakauden tietokoneyksiköiden tehokkuutta. Petri Saarikosken mukaan Spacewar innoitti useita nuoria tutkijoita pohtimaan peliohjelmaa puhtaan tehotestauksen sijaan ajanvietteenä ja viihdykkeenä (Saarikoski 1998). Steve Russelin suurin yksittäinen saavutus ei välttämättä olekaan itse Spacewar-peli, vaan nuorten tutkijoiden motivoiminen digitaalisten pelien jatkokehittämiseen.

Spacewarin konseptia hyödynsivät myös useat muut tahot. Eräs merkittävimmistä ideoita lainanneista henkilöistä oli kuuluisan Atari-pelirytyksen perustajajäsen Nolan Bushnell (mt., 1998). Bushnellin aikaansaannoksiksi luetaan muun muassa mailapeli Pong (1972). Pongin ja useiden muiden aikakauden pelien katsotaan aloittaneen arkadipelien historian. Arkadipelit, joista käytetään myös termiä kolikkopelit, olivat viihdekäyttöön suunnattuja pelikabinetteja joita pelattiin muun muassa pelihalleissa sekä huvipuistoissa (Kangas 2002, 10). Vuonna 1972 digitaaliset pelit tekivät ensikertaa maihinnousun kotitalouksiin Magnavox Odyssein muodossa (Saarikoski 1998). Magnavoxin pelit olivat yksinkertaisia eivätkä sisältäneet lainkaan tekoälyä. Laitetta on pidetty

perinteisten lautapelien jatkeena, jossa pelisääntöjen noudattaminen on jätetty täysin pelaajien omalla vastuulla. Magnavoxin menestyksen myötä tulevina vuosina pelialalle saapui useita uusia yrittäjiä. Seuraavan sukupolven pelilaitteet (joita tuottivat tuolloin muun muassa Coleco, Atari ja Mattel) tarjosivat edistyneempiä audiovisuaalisia ominaisuuksia ja uusia pelikonsepteja. Peliteollisuus ei kuitenkaan ollut riskitön bisneksen muoto, josta näkyvimpinä todisteina voidaan pitää Saarikosken (1998) mainitsemat vuosien 1977 sekä 1983 suuret videopeliromahdukset. Videopeliromahdukset aiheuttivat molempina ajankohtina suuria muutoksia ja valtaosa tuolloin peliteollisuudessa toimineista firmoista ajautuikin merkittävien taloudellisten tappioiden myötä konkurssiin.

1980-luvulla kotikoneet jatkoivat kehittymistään pelihalleissa olleiden arkadikabinettien kustannuksella (Saarikoski 1998). Pelihallit saavuttivat 1980-luvulla lakipisteensä, jonka jälkeen arkadilaitteiden suosio aloitti hiljaisen hiipumisensa. Pelimarkkinat taistelivat kotitalouksien suosiosta useilla eri rintamilla. Toisaalla olivat monikäyttöiset kotimikrot, jotka mahdollistivat pelaamisen lisäksi useita muita toimintoja. Kilpailijoina toimivat puhtaaseen pelikäyttöön suunnitellut pelikonsolit, joiden kärkinimiä olivat 1980 - 1990 luvuilla Nintendo ja Sega omine laitealustoineen. Kilpailuasetelmat loivat eri pelilaitteille miellekuvia, joita käytettiin sekä omien laitteiden markkinoinnissa mutta myös kilpailijoiden mustamaalauksessa.

Pelikäyttöön suunniteltuja konsoleita pidettiin pitkään stereotypisesti nuorten pelaajien vaihtoehtona, joka johtui

osittain laitekannalle tyypillisistä värikkäistä ja lapsenmielisistä peleistä. Tietokonepelien stereotypioihin kuuluivat muun muassa käsitykset vanhempien pelaajien omasta laitealustasta, joka johtui suurilta osin tietokoneille ilmestyneistä visuaalisesti raaoista ja väkivaltaisista FPS-peleistä (Schöneman 2001). Pelimarkkinoiden kilpailu oli kiihkeää. 1990-luvulla asetelmat PC-tietokoneiden ja pelikonsolien välillä olivat tasaiset – tuolloin pelikonsolit saavuttivat ensikertaa PC-tietokoneet pelimyyntien saralla (Kangas 2002, 57). Valloillaan olleen kilpailun ja näkyvän markkinoinnin myötä pelaamisen käsite avautui yhä useammalle henkilölle. Tämä edesauttoi pelaamisen arkipäiväistymistä.

1990-luvun tärkein yksittäinen peliaiheinen tapahtuma oli Playstationin (1995) saapuminen markkinoille. Laite suunnattiin alusta alkaen suurelle yleisölle, jotka aiemmin eivät välttämättä olleet ajatelleet pelaamista omaksi jutukseksi. Playstationin voidaan katsoa brändänneen pelaaminen muodikkaaksi ajanviettotavaksi (Kangas 2002, 93 - 94). Muotiharrasteen aseman puolesta puhuivat muun muassa useat aikakauden trendilehdet, jotka mainostivat Sony'n uutta pelilaitetta. Lisäksi Playstationin pelimyyntiä pyrittiin vauhdittamaan huippuartistien soundtrackeilla (kts. Wipeout 1995, Gran Turismo 1997) josta myöhemmin tuli pelialan kestoilmiö. Jälkikäteen tarkasteltuna Sony onnistui tavoitteessaan muuttaa pelaamisen perusluonnetta. Aiemmin monin paikoin vallinnut käsitys pelaamisesta pienten lasten ja silmälasipäisten nörttien omana ajanvietteenä alkoi murtua ensikertaa.

Pelaamiseen soveltuvien laitteiden kehityskaarta voidaan

kuvata laitevalmistajien jatkuvalla teknisellä kehitystyöllä joka mahdollistaa audiovisuaalisesti kehittyneempien pelien ohjelmoimisen. Ironisesti ajatellen digitaalisten pelien sisällölliset rakenneratkaisut eivät kuitenkaan ole muuttuneet samaa tahtia laitteiden teknisen kehityksen rinnalla. Esimerkiksi Suomen tunnetuimpiin pelikriitikoihin lukeutuva Pelit-lehden pitkäaikainen toimittaja Niko Nirvi on useaan otteeseen irvailut kuukausittaisessa artikkelissaan modernin peliteollisuuden paikoillaan polkemisesta. Täysin uudenlaisia peli-innovaatioita sisältävät pelit ovat julkaisijalleen usein taloudellisia riskisijoituksia, eivätkä näin ollen useinkaan päädy suunnittelupöydiltä tuotantoasteelle saakka.

Tämän päivän näkökulmasta käsin peliteollisuus on kokenut historiansa aikana valtaisia mullistuksia – tie yksinkertaisesta Space Invadersista (1978) huippumoderniin Crysikseen (2007) on ollut lähes millä tahansa mitta-asteikolla mitattuna pitkä. PC-tietokoneiden ja pelikonsolien väliset voimasuhteet ovat kääntyneet pääläelleen. Rahallisesti mitattuna pelikonsolimaailmassa liikkuu PC-tietokoneisiin nähden huomattavasti suuremmat rahasummat (kts. The Entertainment Software Association 2010). Pelaaminen itsessään on arkipäiväistynyt. Valtaosa lapsista kasvaa pelien parissa. Millä tavoin tämä vaikuttaa peliharrastuksen suuntaan tulevaisuudessa, jää nähtäväksi. Peliteollisuuden tulevaisuuden näkymiin kuuluu muun muassa aiempaa suuremmalla volyyymilla tapahtuva pelien digitaalinen jakelu – niin kutsutun pilvipelaamisen uskotaan kasvavan voimakkaasti jo lähitulevaisuudessa. Digitaalisen jakelun myötä kuluttaja voi ostaa pelituotteensa suoraan verkkopalvelusta ilman

kauppojen muodostamia välikäsiä. Rohkeimpien analytikkojen mukaan seuraava konsolisukupolvi voi perustua täysin digitaalisen jakelun ehtoihin, jonka myötä kuluttajalle ei enää päätyisi pelin fyysistä kopiota ohjekirjoineen ja kansineen. Olivatpa pelialan tulevaisuuden näkymät millaiset tahansa on kaikista massiivisin muutos jo tapahtunut: digitaalinen pelaaminen on muuttunut harvojen harrasteesta koko kansan huviksi (Haddon 2002, 66 - 67).

2.3 PELIGENRET

Digitaaliset pelit jakaantuvat sisällöllisten elementtiensä mukaisesti erilaisten genreluokkien alaisuuteen. Peliteollisuudessa genrejaottelu toimii vastaavin periaattein kuin elokuva- ja ääniteteollisuuden sisäiset genreluokittelut. Itse genreihin luokittelu ei ole yksiselitteisen helppoa, kuten Väänänen osoittaa Pro Gradu-tutkielmassaan (Väänänen 2008, 2-5). Esimerkiksi suosittu Grand Theft Auto-pelisarja sisältää elementtejä useista eri peligenreistä. Tällaisista peleistä puhutaan niin kutsuttuina hybridipeleinä. Hybridipelien osuus on kasvanut viime vuosina tasaista tahtia – pelaajat vaativat peleiltään nykyään enemmän, mikä osaltaan pakottaa pelinkehittäjät ohjelmoimaan peleistään aiempaa monimuotoisempia kokonaisuuksia.

Tampereen Hypermedialaboratorion professori Frans Mäyrä (Mäyrä 2003, 9) on luokitellut digitaaliset pelit seuraaviin pääluokkiin: taistelu- ja toimintapelit, roolipelit, seikkailupelit, strategiapelit, simulaatiopelit, urheilupelit, rallipelit, ongelmanratkaisupelit, tasohyppelypelit sekä

muut pelit, jotka eivät kuulu mihinkään aiemmin mainituista luokista, kuten Keinänen osoittaa tutkintotyössään (2007, 9). Mäyrän kokoaman luokitteluasteikon jälkeen myös länsimaisille pelimarkkinoille rantautuneet rytmi- ja musiikkipelit ansaitsevat mielestäni tänä päivänä myös oman kategoriansa genrejaottelussa. Noudatan Mäyrän laatimaa genrejakoa mukautetusti myös omassa tutkimusosiossani.

Peligenret sisältävät luokittelunsa mukaista materiaalia, joka on jatkojaoteltu ikäryhmittäin sisällön soveltuvuuden suhteen. Luoduilla ikärajoituksilla pyritään estämään alaikäisille haitallisen materiaalin päätyminen. Suomessa ikärajoja valvovat kansainvälinen Pan European Game Information (PEGI) sekä valtakunnallinen Valtion elokuvatarkastamo (VET). Viime vuosina pelien jälleenmyyjien myyntikäyttäytymistä on pyritty kontrolloimaan muun muassa pistokokein tapahtuvin koeostoin. Tulokset ovat osoittaneet että jälleenmyyjillä sekä myös lasten ja nuorten huoltajilla on edelleen selkeitä tiedollisia puutteita pelien ikärajoituskäytännöistä (Tietokonelehti 2007). Ikärajoitukset jakaantuvat sekä PEGI:n että VET:n valvontaviranomaisten käyttämiin viiteen ikäryhmään: 3-, 7-, 12-, 16- sekä 18-vuotiaat (PEGI 2007). Lisäksi PEGI edellyttää pelipakkauksiin erityisiä sisältösymboleita, jotka kertovat tarkemmin pelin sisältämästä materiaalista. Erityisesti nuorten parissa työskentelevien henkilöiden tulisi olla perillä luokituskäytännöistä.

SISÄLTÖSYMBOLIT



Sisältösymboleiden merkitykset vasemmalta oikealle: kiroilu, syrjintä, huumeet, kauhu, uhkapeli, seksi, väkivalta, online-pelimahdollisuudet.

Tutkimukseni kannalta suomalaista pelimakua voi peilata Suomen peliohjelmisto- ja multimediyhdistys FIGMA ry:n vuosittaiseen myyntilistaukseen (FIGMA 2010). Suomen pelimyynnin painopisteet vuonna 2009 olivat pitkälti urheilu-, taistelu ja toimintapeleissä sekä rytmipeleissä. Pelimyyntineissä pelikonsolit ovat ottaneet selkeän johtoaseman PC-tietokoneisiin nähden. Peräti 86,3 % kaikesta Suomessa tapahtuneesta pelimyyntistä tapahtui pelikonsoleille. PC-tietokonepelit jäivät altavastaja-asemaan 13,7 % kokonaisyntiosuudellaan. FIGMA:n tilastoista voi hakea osviittaa pelipainotteiseen nuorisotyöhön – millaisella laitteistolla nuoret pelaavat ja mitkä ovat suosituimpia pelinimikkeitä?

3 PELAAJAT

”I recently learned something quite interesting about video games. Many young people have developed incredible hand, eye, and brain coordination in playing these games. The air force believes these kids will be our outstanding pilots should they fly our jets.” Ronald Reagan, Yhdysvaltain presidentti (ThinkExists 2010).

Yleisen käsityksen mukaan lapset ja nuoret pelaavat

runsain mitoin digitaalisia pelejä – entä muu väestö? Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland on suomalaisessa mittakaavassa edelleen yksi mittavimmista (n=805) koko väestöä poikkileikkaavista pelitutkimuksista. Tutkimus osoitti muun muassa, että 31 % kaikista vastaajista pelasi digitaalisia pelejä vähintään kerran kuukaudessa (Kallio & Mäyrä & Kaipainen 2007, 32–33). Tähän pohjaten on helppoa todeta digitaalisten pelien saavuttaneen aitoa kansansuosiota myös Suomessa.

Pelaajien keski-ikä on noussut tasaiseen tahtiin. Suomessa digitaalisia pelejä pelaavan henkilön tyypillinen ikä (mediaani) on 37 vuotta (mt., 40). Korkeahkoa keski-ikää voi osittain selittää satunnaispelaajien huomioiminen tutkimuksessa. Esimerkiksi Windows-käyttöjärjestelmään sisällytetyt miinaharava- ja pasianssia -pelejä pelaavat usein myös sellaiset henkilöt, jotka eivät muutoin ole kiinnostuneita digitaalisesta pelaamisesta. Gaming Nation tutkimuksessa pelatuimmaksi digitaalseksi peliksi mainittiin sekä miesten että naisten tahoilta nimenomaisesti tietokonepasianssi (mt., 77).

Opinnäytteeni kannalta nuoret muodostavat tärkeimmän kohderyhmän digitaalisten pelien kuluttajina. Useat tutkimukset tukevat yleistä käsitystä lasten ja nuorten pelisuuntautuneisuudesta. Esimerkiksi Tampereen Hypermedialaboratorion teettämässä pelitutkimuksessa 10–12-vuotiaista lapsista peräti 98 % vastasi pelaavansa digitaalisia pelejä joskus (Ermi & Heliö & Mäyrä 2004, 42). Pelaajien käyttämä aika pelaamiseen vaihtelee suuresti. Koko Suomen väestökannan huomioon ottaen löytyvät

aktiivisimmat digitaalisten pelien pelaajat nuorison joukosta (Kallio & Mäyrä & Kaipainen 2009, 1–2).

3.1 PELAAJIEN MENTALITEETTIMALLIT

Pelaajia jaotellaan usein eri tahojen toimesta. Digitaalisten pelien pelaajia koskevan tutkimuksen lähtökohtia voivat olla esimerkiksi markkinataloudelliset intressit. Tapoja tämänkaltaiseen pelaajakategoriointiin on olemassa useita erilaisia. Kaikkia luokittelutapoja yhdistää pyrkimys hahmottaa pelaajien luomaa suhdetta pelaamiseen. Avainkysymyksiä ovat muun muassa; miksi pelaajat pelaavat, mitä pelaajat pelaavat, kuinka paljon pelaajat pelaavat ja millä tavoin pelaajat pelaavat? Aina mustavalkoinen lokerointi ei kuitenkaan ole mielekästä (kts. Kallio & Mäyrä & Kaipainen 2009, 2); tällöin vaarana voi olla pelaamisen eri tasojen häiventyminen kiinteisiin ja jäykkiin luokitusasteisiin. Kirjavien tutkimuskäytäntöjen vuoksi suoranaisesti vakiintuneita luokittelutapoja ei vielä ole olemassa. Eräs yleisimmistä luokittelutavoista on kuitenkin karkea kahden pelaajamentaliteettimallin jako.

Satunnaispelaajat (casual gamers): pelaaminen on epäsäännöllistä ja satunnaista. Pelaaja pelaa niitä pelejä, jotka ovat helposti saatavilla (esimerkiksi kännykkä- ja flash-pelit). (Kangas & Lundvall & Tossavainen 2009, 5). Pelaamisen intensiteetti on matala. Useat tutkimukset ovat osoittaneet, että valtaosa satunnaispelaajista on naispuolisia henkilöitä.

Harrastajat (core- / hardcore gamer): pelaaminen on omistautunutta ja pelaajat keskittyvät tietynlaisiin

peligenreihin. Pelaaminen on säännöllistä ja pelaamiseen suhtaudutaan harrastuksena. (tm., 5). Peliharrastukseen sijoitetaan myös suuria rahallisia investointeja. Pelaamisen intensiteetti on suuri.

Hyödynnän oheista luokittelumallia mukautetusti myös omassa tutkimuksessani. Muunnoksena olen lisännyt **ei-pelaajat** (non-gamer) -kategorian. Kyseinen lisäys kattaa tällä tavoin myös sellaiset vastaajat, jotka eivät pelaa lainkaan digitaalisia pelejä.

3.2 DIGITAALISTEN PELIEN KULTTUURI

Digitaaliset pelit ovat kulttuurin muotona paljolti velkaa perinteisille populaarikulttuurin tuotteille. Pelien nuori kulttuuri on kuitenkin jo ennätynyt antaa vaikutteita muun muassa kirjallisuuden-, elokuvateollisuuden- ja musiikin kulttuureihin (Mäyrä 2007, 20). Digitaalisten pelien alkuperäisenä kulttuurisena kehtona pidetään pelihalleja. Pelihalleissa asioineet pelaajat muodostivat usein sisäisiä yhteisöjään, joissa oli havaittavissa selkeitä alakulttuurisia piirteitä (Kangas 2002, 38). Itsessään digitaalisen pelikulttuurin kattokäsitteenä toimii digitaalinen kulttuuri, johon lukeutuvat pelien lisäksi muun muassa digitaalisten viestintämuotojen- sekä digitaalisten kuvien kulttuurit (Mäyrä 2007, 19).

Digitaalisiin peleihin olennaisesti liittyvät alakulttuurit ovat keränneet viime vuosina runsaasti huomiota tutkimuksen saralla. Tutkimusten kiintopisteiden voidaan katsoa siirtyneen osittain sellaisiin alakulttuurin muotoihin joiden olemassaoloon ei aiemmin ole kiinnitetty huomiota (Mäyrä

2003, 12). Vielä vuosikymmen sitten pelaajat olivat akateemisen tutkimuksen kentällä sangen näkymättömissä. Pelaajia koskevaa tutkimusta harjoittivat tuolloin lähinnä erilaiset pelimarkkinointiin keskittyneet yritykset. Edelleen valtaosa pelaajia koskevasta tilastostatistiikasta on peräisin ei-akateemisen tutkimuksen tahoilta (Sotamaa 2009a).

Digitaalisten pelien kulttuurin voidaan katsoa pirstaloituneen useisiin alakulttuureihin samalla tavoin kuin pelimaailma lähellä olevien roolipelien tapauksessa (kts. Mäyrä 2003, 2). Pirstaloitumisen seurauksena keskivertopelaaja edustaa usein useampaa kuin yhtä alakulttuurin muotoa. Sotamaan näkemyksen mukaan alakulttuureja voi muodostua tietyn pelin, pelisarjan tai peligenren ympärille (Sotamaa 2009a). Alakulttuurit voivat keskittyä myös hyvin rajatulle osa-alueelle. Esimerkiksi kulttimaineeseen nousseen kauhupelisarja Silent Hillin tunnetuimmaksi tavaramerkiksi on muodostunut epäinhimillinen Pyramid Head -hirviö. Pyramid Headistä on löydettävissä runsain mitoin fanien luomaa taidetta, niin kutsuttua fan-arttia. Kaikista fanaattisimmat fanit ovat jopa tatuoineet kyseisen pelihahmon ihoonsa. Alakulttuurit itsessään voivat myös luoda täysin uutta pelimateriaalia kokonaisille peliyhteisöille. Esimerkiksi pelien modifikaation, eli tutummin pelimodaamiseen, erikoistuneet yhteisöt tuottavat uutta pelisisältöä, käyttäen pohjana kaupallisten pelien valmiita pelirunkoja. Tunnetuista mod-peleistä Half-Life pelimoottorin ympärille rakennettu Counter-Strike edustaa suoranaista pelikäsitettä, joka sai alkunsa yksittäisten henkilöiden vapaaehtoisesta työpanoksesta. Counter-Strikea pelaavat

edelleen miljoonat pelaajat ympäri maailmaa ja kyseinen modifikaatio itsessään on edesauttanut suuresti Half-Life emopelisarjan myyntiä.

Alakulttuurien edustajat omaavat usein tietoa, jota ryhmään kuulumattomilla henkilöillä ei välttämättä ole. Tällaista alakulttuurista tietämystä kerrytetään pelaajayhteisöissä (Sotamaa 2009a). Alakulttuurinen tieto voi olla luonteeltaan hyvin spesifiä. Esimerkiksi jo edesmenneen SNK-pelirytyksen NeoGeo-laitteet ja pelit ovat hartaasti vaalittuja aarteita peliharrastajien keskuudessa. Yhteiset intressit ovat synnyttäneet useita aktiivisia verkkoyhteisöjä joiden jäsenet keskustelevat ja muistelevat 1990-luvulla huippuaan eläneen SNK:n saavutuksia. Yhteisöjen kautta asiaan vihkiytymättömät henkilöt voivat saada haltuunsa arvokkaita tietoja, joita ei enää muuta kautta ole löydettävissä. Vastaavia alakulttuurisen tiedon kehoja on olemassa myös useille muille pelilaitteille ja pelisarjoille.

3.3 SUKUPUOLI PELIKULTTUURISSA

"Being a female has helped because I think people are often more sympathetic and kinder if you are having to deal with something that is keeping you away from "in game responsibilities". On the other hand I sometimes think that were I male I might be taken more seriously and might be given more responsibility." Fyrie, naispuolinen pelaaja (Magalhães 2004).

Valtaosa moderneista pelitutkimuksista ovat vuoron perään todistelleet digitaalisten pelien vetoavan molempiin sukupuoliin. Pelaajien sukupuolijakauma ei kuitenkaan aina ole ollut tasainen. Saarikoski viittaa artikkelissaan

1980-luvulla tapahtuneeseen tyttöjen syrjäytymiseen tietotekniikan harrastustoiminnasta (Saarikoski 2007, 74). Tyttöjen syrjäytymisen vuoksi digitaaliset pelit saivat tuolloin vahvasti poikavoittoisen harrastuksen leiman. Tietokoneiden ja tietotekniikan yleistymisen myötä tytöt ovat kuitenkin viimeistään kuluneen vuosikymmenen aikana löytäneet pelimaailman osaksi omaa arkeaan (Vuorela 2009, 56).

Tutkimusten mukaan tytöt ja pojat suhtautuvat digitaalisiin peleihin usein toisistaan poikkeavilla tavoilla. Gaming Nation? -tutkimuksessa poikien todetaan suhtautuvan pelaamiseen tyttöjä vakavammin. Tutkimuksessa selvitettiin 15–24-vuotiaiden poikien ja tyttöjen viikoittain pelaamiseen käytettyä aikaa. Pojat käyttivät pelaamiseen aikaa keskimäärin kahdeksan tuntia viikossa, tyttöjen keskimääräisen peliajan jäädessä hieman yli kahteen tuntiin (Kallio & Kaipainen & Mäyrä 2007, 35). Liikenne- ja viestintäministeriö toteaa raportissaan poikien suhtautuvan digitaaliseen pelaamiseen usein harrasteenomaisesti. Tyttöjen pelaaminen on usein pikemminkin kevyttä ajanvietettä (Kangas & Lundvall & Tossavainen 2009, 4–5).

Peliteollisuus tarkkailee pelimarkkinoita eri kohderyhmien kautta (Vuorela 2009, 50–51). Kohderyhmät ovat monipuolinen poikkileikkaus pelaajista, jossa heidät jaotellaan eri kategorioihin tiettyjen ominaisuuksien mukaisesti. Pelimarkkinakoneiston päähuomio keskittyy niin kutsuttuihin (hard)core-pelaajiin, jotka Vuorela määrittelee hyvin koulutetuiksi, 20–35-vuotiaiksi miespuolisiksi peliharrastajiksi (mt., 52). Peliteollisuuden

päähuomion kiinnittyessä yhteen pelaajaryhmittymään suunnitellaan valtaosa digitaalisista peleistä erityisesti (hard)core-pelaajien ehdoilla.

Naispuoleisia pelaajia on pyritty tietoisesti tavoittelemaan pelien maailmaan aina 1990-luvulta lähtien. Tuolloin useat pelialan yrittäjät perustivat uusia kehitysryhmiä, joiden tehtävänä oli luoda pelejä erityisesti tytöille (Kangas 2002, 134–135). Kyseisten firmojen virittelmät eivät kuitenkaan onnistuneet tavoittamaan kohdeyleisöään. Epäonnistumisen taustalla piilee Kankaan mukaan lähtöasetelma jonka pohjalta pelikehittäjät aloittivat toimintansa. Tyttöpelikulttuuria luodessaan kehittäjät unohtivat tyttöjen omat toiveet ihannepeleistään – ainoastaan olemassa olevaa pelikulttuuria pyrittiin pelikehittäjien näkökulmasta käsin muokkaamaan tytöille sopivammaksi ympäristöksi (Kangas 2002, 145). Virhearvion vuoksi valtaosa aikakauden tyttöpeleistä oli heikkolaatuisia ja pahoin pelaajaa aliarvioivia teoksia (mt., 133–135).

Pääosin epäonnistuneista tyttöpelikonsepteista huolimatta modernit pelimarkkinat tarjoavat pelejä, jotka vetoavat pelaajiin sukupuolesta riippumatta. Eräs menestyneimmistä esimerkeistä on nukkekotimainen Sims-pelisarja, jossa pelaaja luo itselleen alter-egon tavoitteenaan elää omanlaistaan elämää virtuaalisessa maailmassa. Miljoonamyynynteihin yltäneen pelisarjan pelaajista peräti 65 % on naispuoleisia henkilöitä (EA GAMES, 2010). Lisäksi pelihistoria osoittaa muun muassa Pacmanin (1980) ja Super Mario Bros. (1983) -pelien tavoittaneen tasaisesti sekä tytöt että pojat (Kangas 2002,

137), Molemmat pelit ovat värikkäitä, persoonallisia sekä pelimekaniikaltaan sukupuolettomia pelejä, joiden sisältö ei rakennu maskuliinisiin pelielementteihin.

Pelialaa itsessään pidetään vahvasti miesvaltaisena alana, jossa naisia ei perinteisesti ole totuttu näkemään. Tyttöjä kiehtovien pelinimikkeiden takaa löytyy kuitenkin usein naispuoleisia pelisuunnittelijoita. Esimerkiksi Sims-pelisarjan tuotantotiimistä useat henkilöt ovat naisia. Muita nimekkäitä pelilalla menestyneitä naisia ovat muun muassa Roberta Williams, Rebecca Heineman sekä Nina Kristensen. Pelialalla työskentelevien naisten äänitorvena toimii Women in Games -yhteisö. Yhteisö järjestää säännöllisesti konferensseja, joissa käsitellään pelialaa naisnäkökulmasta.

Omassa tutkimuksessani olen pyrkinyt huomioimaan molemmat sukupuolet tasa-arvoisesti. Pelipainotteisen nuorisotyön kannalta on kriittistä tavoittaa sekä tytöt ja pojat. Mikäli pelipainotteinen nuorisotyö leimaantuisi alusta alkaen poikien omaksi hiekkalaatikoksi, olisi toiminnan imagoa haastavaa lähteä muuttamaan myöhemmissä vaiheissa.

3.4 PELIEN SOSIAALISET TASOEROT

Pelaaminen on usein nähty sosiaalisesti rajoittavana tekemisen muotona. Yleisiä käsityksiä vastoin ovat digitaaliset pelit kuitenkin tarjonneet käyttäjilleen alusta alkaen erilaisia sosiaalisia mahdollisuuksia. Muun muassa ensimmäiset tietokoneverkot 1960-luvulla valjastettiin nopeasti digitaalisten pelien käyttöön. Lisäksi monet

ensimmäisistä kaupallisesti menestyneistä peleistä sisälsivät samalla laitteella pelattavia moninpelitoimintoja (Pong, Computer Space, Asteroids). Peliharrastuksen piiriin kuuluneiden ihmisten voidaan katsoa olleen osa suurempia yhteisöjä jo kauan ennen internetin yleistymistä. Pelaajayhteisöä ylläpitäviä voimia ovat olleet muun muassa erilaiset pelialan lehtijulkaisut, BBS-järjestelmät sekä pelaajien paikalliset harrasteporukat. Tietotekninen kehityksen myötä pelaajien välinen verkostoituminen on aiempaa laajempialaista. Maantieteelliset sijainnit ovat nykyään epäolennaisia – nopeat laajakaistaverkkoyhteydet mahdollistavat reaaliaikaisen yhteyden pelaajien välillä mantereelta toiselle.

Pelien sisältämiä sosiaalisia ulottuvuuksia voidaan tarkastella useasta eri aspektista. Tampereen Hypermedialaboratorion kokoama mentaliteettimalli ottaa huomioon pelien sosiaaliset tasoerot. Kyseisessä InSoGamallissa sosiaalisuus on jaettu kolmeen eri osaluokkaan: fyysiseen tilaan, virtuaaliseen tilaan sekä ulkopuoliseen tilaan (Kallio & Mäyrä & Kaipainen 2009, 3-5). Fyysisellä tilalla tarkoitetaan pelaamista vähintään kahden ihmisen voimin samassa fyysisessä ympäristössä. 1980-luvulla suosionsa huipulla olleet pelihallit ovat erinomainen esimerkki fyysisen tason sosiaalisesta peliharrastamisesta. Pelihalleissa peleistä kiinnostuneet ihmiset saattoivat kohdata toisiaan erilaisten pelien äärellä. Vahva yhteisöllisyyden henki muodosti halleihin omia sisäisiä piirejään, joista ulkopuoliset tahot, erityisesti vanhemmat, olivat aikanaan huolissaan (Kangas 2002, 34–37).

Virtuaalisen tilan sosiaalisia ulottuvuuksia kuvastaa hyvin verkkopelaaminen. Verkkopelaaminen on nykyään suosittua ja helposti omaksuttavaa peliviihdettä. Verraten esimerkiksi 1990-luvun puolivälin jälkeen kukoistaneeseen Quake-ilmiöön vaikeasti hahmotettavine Kalirajapintoineen, on verkkopelaaminen yksinkertaistunut ja muuttunut aloittelijaystävällisemmäksi toiminnaksi. Verkkopelaamisen moniulotteisuus ja mahdollisuudet ilmenevät parhaiten pelien sisäisissä klaanitoiminnoissa. Monissa fps-moninpeleissä, kuten Counter-Strikessa sekä Call of Duty-pelisarjassa, pelaajat voivat muodostaa omia yhteisöjään, niin kutsuttuja klaaneja. Klaanipelaaminen on usein tarkoin johdettua ja suunnitelmallista toimintaa. Se vaatii pelaajalta hyviä kommunikaatio- ja yhteistyötaitoja. Monesti virtuaalisessa tilassa alkanut yhteisöllisyys on ulottautunut myöhemmin myös pelien ulkopuoliseen maailmaan, jossa pelaajat nimimerkkien takaa tapaavat toisiaan kasvotusten.

InSoGa-mallin viimeistä osiota, pelien ulkopuolista sosiaalista aluetta voidaan tarkastella esimerkiksi pelaajien välisenä vuoropuheluna. Pelikokemusten vaihtaminen muiden pelaajien kanssa on yleistä. Keskustelun tapahtumapaikkana voi toimia yhtä hyvin fyysinen kuin virtuaalinen ympäristö. Kun aiemmin pelikokemuksia vaihdettiin usein koulu- tai työympäristöissä on pelaajalla nykyään mahdollisuus keskustella muiden pelaajien kanssa erilaisilla verkkofoorumeilla, löytäen tällä tavoin muita asiaan vihkiytyneitä henkilöitä.

4 DIGITAALISET PELIT NUORISOTYÖSSÄ

”Video games are bad for you? That’s what they said about rock and roll.” Shigeru Miyamoto, pelisuunnittelija (ThinkExists 2010).

Viime vuosina Suomessa on havahduttu sosiaalisen median mahdollisuuksiin myös nuorisotyön saralla. Yhteiskunnalliset muutokset ja verkkomaailman suosio ovat pakottaneet nuorisoalan ammattilaisia pohtimaan uusia menetelmiä, joilla nuoria voidaan tavoittaa. Kuten pääkaupunkiseudun nuorisotyön ytimissä –sivuilla todetaan, viitaten verkkonuorisotyöhön (Nuorisotutkimusseura 2010).

”Nuorisotyötä tuleekin tehdä siellä missä nuoret ovat”.

Vaikka viime vuosina nuorisotyö onkin laajentanut toimintaansa useiden nuorten suosimien nettipalveluiden yhteyteen (kts. Netari.fi-portaali), ovat digitaaliset pelit edelleen paitsioasemassa. Mahdollisuudet digitaalisten pelien pelaamisen lienevät jo lähes jokaisella suomalaisella nuorisotalolla. Ilmiöön ei kuitenkaan ole vielä tartuttu todenteolla ja tältä osin nuorisotyön voidaankin katsoa olevan aikaansa jäljessä. Pelaamisesta kiinnostuneiden nuorten kannalta ajateltuna on ymmärrettävää, että heitä ei välttämättä tavoiteta perinteisellä nuorisotalotoiminnalla; miksi pelaamisesta kiinnostunut nuori ylipäätään kävisi nuorisotaloilla, mikäli hänellä on paremmat harrastusmahdollisuudet muualla?

Opetusministeriö huomioi pelit päätöksenteossaan. Lapsi- ja nuorisopolitiikan kehittämissuunnitelmassa (2007 - 2011) määritetään OPM:n taholta erääksi fokuksiksi niin kutsuttu

digitaalinen sukupolvi (Opetusministeriö 2007, 31), jolla tarkoitetaan konkreettisesti kaikkia tämän päivän lapsia ja nuoria. Kehittämishjelman viesti on selkeä: nuoria tulee tukea uusien medioiden käytössä ja ohjata ikätason mukaisen materiaalin pariin. OPM:n linjauksen mukaisesti mediakasvatuksellinen ote, joka pitää sisällään muun muassa digitaaliset pelit, tulee olla myös kasvatus- ja nuorisoalan ammattilaisen hallussa (mt., 31–32). Tämän tavoitteen konkreettista täyttymistä on vaikeaa arvioida, mutta yleisen käsityksen mukaan nuorten pelaaminen koetaan nuorisotaloilla usein passiivisena nuorisotyön välineenä – nuorten annetaan pelata pelejä keskenään, vaikka osaava ohjaaja voisi usein edesauttaa vuorovaikutusta nuoriin osallistumalla itse mukaan pelitoimintaan.

Niin ikään mediakasvatuksen asialla toimii myös OPM-rahoitteinen mediakasvatus.fi -portaali, jonka tarkoituksena on tuottaa mediakasvatuksellista sisältöä lasten ja nuorten parissa toimiville henkilöille (Mediakasvatusseura 2010). Digitaaliset pelit mainitaan sivustolla omana kategorianaan, jossa peliharrastaminen on jaettu kolmen ikäryhmän mukaan; pienet lapset, koululaiset sekä nuoriso. Digitaalisista peleistä yleisesti puhuminen ja oikeille tietolähteille ohjaaminen on pelipainotteisen nuorisotyön kannalta tärkeä tehtävä. Pelimaailmaan tutustuttaminen ja mahdollisten harhakäsitysten oikominen edesauttaa digitaalisten pelien hyväksymistä myös nuorisotyöllisenä välineenä.

Koska Suomessa ei ole vielä yleistä pelitoimintaan erikoistunutta nuorisotyönmallia, Pelitalo-hanketta

lukuunottamatta, ei kattavampaa taustoitustyötä voi valitettavasti tämän opinnäytteen puitteissa tehdä. Henkilökohtaisesti koen hyvin hämmentäväksi faktan, kuinka jäljessä kunnallinen nuorisotyö on nuorison keskuudessa suosituksen peliharrasteen suhteen. Pelaavat nuoret eivät tällä hetkellä saa tarpeeksi vastinetta kunnalliselta nuorisotyöltä – tämän vuoksi näitä nuoria ei välttämättä tavoiteta lainkaan nuorisotyön piiriin.

4.1 DIGITAALISET PELIT NUORISOTYÖN TAVOITTEIDEN TOTEUTTAJANA

Digitaalisten pelien käyttö nuorisotyössä pohjautuu suunnitelmalliseen työotteeseen, aivan kuten muutkin nuorisotyössä hyödynnettävät välineet ja menetelmät. Digitaalisten pelien kohdeyleisöä ovat pelaamisesta kiinnostuneet nuoret. Lainopillisesti henkilön voidaan katsoa kuuluvan nuorisokäsitteen piiriin aina 29-ikävuoteen saakka (Finlex 1995/235). Käytännössä toiminnan ensisijaiseen piiriin kuuluvat kuitenkin varhaisnuoret (alle 15-vuotiaat henkilöt) sekä nuoret (alle 18-vuotiaat henkilöt). Kohdeyleisöä yhdistää fyysisestä iästä riippumatta toiminnan väline – digitaaliset pelit.

Lainmukaisesti nuorisotyöllä ja nuorisotoiminnalla tarkoitetaan:

”... nuorisotyöllä nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvaa aktiivisen kansalaisuuden edistämistä samoin kuin nuorten sosiaalista vahvistamista, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemista sekä sukupolvien välistä vuorovaikutusta;”
(Nuorisolaki 27.1.2006/72).

Pelipainotteisen nuorisotyön peruslinjaukset seuraavat perinteisen nuorisotyön linjavetoja. Toisin sanoen toiminta on identtistä tavallisen nuorisotalotoiminnan kanssa; ainoana erona voidaan pitää toiminnassa käytettyä välinettä. Nuorten kohtaaminen on olennainen osa pelipainotteista nuorisotyötä, kuten helsingin Pelitalo-hankkeen malli osoittaa. Nuorisotyön perustehtävät, kuten tarvesuuntautuneisuus, joustavuus, sekä myönteinen suhtautuminen osallistujiin (Cederlöf 1998, 30) toteutuvat myös pelipainotteisen nuorisotyön mallissa. Menetelmien osalta sosiaalisen vahvistamisen voidaan katsoa kuuluvan olennaisesti toimintaan.

Toimipaikkana peleihin erikoistunut nuorisotalo tarjoaa puitteet pelitoimintaan. Toisin sanoen pelaamisen soveltuvan välineistön sekä käytetyt peliohjelmistot. Helsingin Pelitalo-hankkeen kulmakivenä toimii noin kolmenkymmenen pelikuntoisen PC-tietokoneen lähiverkko, jota nuoret voivat hyödyntää pelaamisessaan. Perinteisesti pelikäyttöön suunnatut lähiverkot ovat ratkaisuiltaan väliaikaisia rakennelmia, joita hyödynnetään esimerkiksi viikonlopun kestävässä lan-tapahtumissa. Kiinteästi käytössä oleva lähiverkko tarjoaa nuorille mahdollisuudet kestäviin lähiverkkopeleihin. Toimitilaa voidaan ajatella myös nuorten omana tilana, kohtaamispaikkana, jossa nuoret voivat tavata toisiaan ja nuoriso-ohjaajia. Tilan toimintaperiaatteet voidaan nähdä identtisinä perinteisten nuorisotilojen kanssa.

Digitaaliset pelit mahdollistavat sellaisten nuorten tavoittamisen, joita perinteinen nuorisotyö ei toiminnallaan

löydä. Usein pelaamisesta kiinnostuneet nuoret harrastavat pelitoimintaa kodeissaan tai kaverien luona. Kaikilla pelaamisesta kiinnostuneilla nuorilla ei myöskään ole mahdollisuuksia harrastaa pelaamista, sillä pelaamiseen soveltuvan laitteiston ja pelien ostokustannukset ovat edelleen suhteellisen korkeat. Pelipainottoisen nuorisotyön puitteet voivat osaltaan houkuttaa myös pelikoneettomia nuoria nuorisotalotoiminnan suuntaan. Tällä tavoin nuorisohjaaja voi omaa ammattitaitoaan hyödyntäen luoda kontakteja ja rakentaa vuorovaikutussuhteita aiemmin nuorisotyön ulottumattomissa olleisiin asiakkaisiin. Yhdessä pelaaminen toimii siltana nuoren ja nuorisohjaajan välillä, samalla tavoin kuin esimerkiksi ohjatussa bänditoiminnassa. Digitaalisten pelien välineellisenä ytimenä voitaneenkin pitää kohtaamisen mahdollistumista.

4.2 CASE: PELITALO-HANKE

Suomen mittakaavassa ainutlaatuinen Pelitalo-projekti on tehnyt mittavaa pioneerityötä pelipainotteisen nuorisotyön puolesta jo useamman vuoden ajan. Tämän vuoksi koen tärkeäksi tuoda esille lyhyesti Pelitalon historiaa, toimintatapoja ja peruslähtökohtia. Valottaakseni toiminnan taustoja haastattelin Pelitalo-hankkeessa työskentelevää Juho Iso-Markkua. Hänen roolinsa hankkeessa on monipuolinen; Iso-Markun vastuualueisiin lukeutuvat muun muassa hankkeen tietotekninen suunnittelutyö, nuorten parissa tapahtuva nuorisotyö sekä tiimijohtajan tehtävät.

Pelitalon alkuperäinen idea sai alkunsa vuonna 2008 Kallion nuorisotalolla. Iso-Markun mukaan Kalliossa

käyneistä nuorista monet olivat aktiivisia peliharrastajia ja heidän kanssaan toimiessa syntyi idea pelipainotteisesta nuorisotyöstä. Ajatus pelien laajempimittaisesta käytöstä nuorisotyössä oli tuolloin vielä täysin uusi. Tarvelähtöistä pelitoimintaa Kallion nuorisotalo alkoi kehittää yhdessä virtuaalista nuorisotyötä tekevän Netari-hankkeen kanssa. Netari-yhteistyön erääksi hedelmäksi Iso-Markku mainitsi lan-paketin, joka sisälsi lähiverkkopelaamiseen tarvittavaa laitteistoa ja ohjeistusta sen käyttöä varten. Kyseinen paketti oli vuokrattavissa muiden toimijoiden tarpeisiin. Pelitalo-hanketta olivat aktiivisesti ideoimassa alusta alkaen Kallion nuorisotalon asiakkaat. Nuoret toimivat rekisteröityneen yhdistyksen nimissä (The Group ry), joka oli erikoistunut verkkopelaamiseen. Iso-Markku kertoi Kalliossa tapahtuneesta ideointityöstä seuraavanlaisesti:

”Käytännössä sitä lähetettiin hyvin varovasti liikkeelle. Meillä oli ensin Kallion nuorisotalolla [...] vielä niin paljon teknistä rakentamista ja muuta, että silloin sitä ei vielä paljoa mainosteltu. Silloin [nuorisotyöntekijät] lähinnä pelasivat Groupin ryhmän kanssa Kalliossa ja koittivat saada konseptia toimimaan.”

Pelitalon rahoitusta haettiin Iso-Markun mukaan opetusministeriöstä sekä Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksesta. Vuonna 2009 maaliskuussa Pelitalo-hanke siirtyi Kalliosta Helsingin kaupungin avaaman toimintakeskus Hapen toimitiloihin. Hapen perimmäisenä tarkoituksena oli koota erilaisia nuorisoalan toimijoita samoihin tiloihin. Muuton myötä käytössä ollut tilamäärä kasvoi ja mahdollisti konseptin eteenpäin kehittämisen. Uusien tilojen yhteydessä Pelitalon toimintaa mainostettiin ensikertaa myös toiminnan ulkopuolisille nuorille. Mainoskampanja houkutteli mukanaan sankoin

joukoin pelaamisesta innostuneita nuoria. Kävijämäärät koettelivat kuitenkin Pelitalon kapasiteettia, eikä suureen kysyntään kyetty aina vastaamaan, kertoi Iso-Markku. Tehokkaimmaksi mainosvälineeksi Iso-Markku mainitsi perinteisen puskaradion – sana toiminnasta levisi nopeasti nuorten suusta suuhun. Haastatteluhetkellä Pelitalon toimintaa ei mainostettu millään tavoin uusille nuorille. Pelitalon käyttöaste oli Iso-Markun sanojen mukaan aivan äärilukemissa.

Mielenkiintoisesti Pelitalon asiakkaista noin 80 % lukeutuu maahanmuuttajataustaisiin nuoriin. Iso-Markun mukaan toimintaa ei kuitenkaan missään vaiheessa ole tietoisesti kohdennettu maahanmuuttajataustaisille henkilöille. Kartoitustyötä asian tiimoilta tultaneen todennäköisesti tekemään, totesi Iso-Markku haastattelun aikana. Hänen omien arvioidensa mukaan maahanmuuttajataustaiset nuoret ovat hakeutuneet toimintaan paitsi edellä mainitun puskaradion kautta mutta myös Pelitalossa tarjolla olevien tietokoneiden vuoksi. Iso-Markun mukaan maahanmuuttajilla ei välttämättä ole käytössään pelaamiseen soveltuvaa laitteistoa kotonaan. Tämän vuoksi toiminta, joka tarjoaa mahdollisuuden uutuuspelien pelaamiseen, houkuttanee nuoria puoleensa. Tiloissa käyvien nuorten lukumäärää on Iso-Markun mukaan vaikeaa arvioida tarkoin. Resurssit toiminnan ylläpitämiseksi ovat vaihdelleet Pelitalossa kausittain jonka vuoksi aukiolopäivät eivät ole täysin vakiintuneita. Haastatteluhetkellä Pelitalo oli avoinna kolmena arki-iltana viikossa. Keskimääräin nämä kolme aukioloiltaa houkuttelevat noin 50 - 60 nuorta iltaa kohden, kertoi Iso-Markku. Suhteutettuna nuorten käytössä oleviin PC-

tietokoneisiin (Pelitalossa on yhteensä 30 pelikuntoista tietokonetta) voidaan kävijämäärää pitää merkittävänä. Toimintaa valvovien ohjaajien lisäksi Pelitalo käyttää apunaan ruotsalaista pelikahvilaohjelmistoa. Ohjelmistoon rekisteröidään kunkin toiminnassa mukana olevan nuoren perustiedot. Pelikahvilaohjelmisto tarkkailee muun muassa, ettei nuori voi pelata iälleen sopimatonta pelimateriaalia ja että konepaikat vaihtuvat jonossa odottaville oleville nuorille tasaiseen tahtiin.

Pelipainotteisen nuorisotyön ensisijaisena toimintavälineenä käytetään digitaalisia pelejä. Iso-Markku kertoi käsityksistään peleistä nuorisotyön välineenä:

”Koska itse asiassa käytännön tasolla se ei hirveesti eroo siitä että tehdään nuorisotyötä vaikka jalkapallon tai koripallon tai skeittauksen ympärillä.”

Pelit toimivat nuorisotyön välineenä joilla nuoria tavoitetaan samaan tilaan nuoriso-ohjaajien pariin. Haastatteluhetkellä Pelitalo sijaitsi ainoastaan fyysisessä toimitilassaan Sörnäisten rantatiellä. Iso-Markun näkemysten mukaan nuorten kohtaamisympäristönä voi tulevaisuudessa toimia myös täysin virtuaalinen tila. Tällaisia ympäristöjä voisivat olla esimerkiksi nuorten suosimat verkkopelit, joihin nuorisotyöntekijät ottaisivat osaa. Pelitalon suunnitelmat kartoittaa nuorisotyön mahdollisuuksia verkkopelimaailmassa on aiheena tuore. Iso-Markun mukaan pelikentässä tapahtuvaa virtuaalista nuorisotyötä ei juuri tapahdu vielä muuallakaan maailmassa.

Yleinen suhtautuminen peleillä tehtävään nuorisotyöhön on Iso-Markun kertoman mukaan jakanut ihmisiä kahteen eri leiriin. Ristiriitainen vastaanotto voi johtua osittain tiedonpuutteesta – ihmiset eivät vielä välttämättä tunne digitaalisten pelien maailmoja riittävästi. Lisäksi peleihin liitetyt haittailmiöt, kuten peliväkivalta sekä kouluammuskelut ovat osittain aiheuttaneet hallaa koko pelikentälle. Iso-Markku kertoi muiden ihmisten suhtautumisesta pelipainotteiseen nuorisotyöhön seuraavin sanoin:

”Tässä on vähän samoja piirteitä [...] nuorisotyön osa-alueena, kun mitä mä kuvittelen et monella muulla alalla on ollu aikasemmin. Esimerkiksi jos miettii kulttuuripainotteista työtä niin voi ajatella vaikka elokuvaan liittyvää nuorisotyötä. Mä voin kuvitella että hyvin samantyyppisiä tilanteita on aikonaan ollu silloin kun siihen liittyvää nuorisotyötä on käynnistetty, [...] semmosia sukupolvien välisiä kuiluja myös niinku nuorisotyöntekijöiden keskuudessa.”

Pioneeriasemassa Pelitalo on pyrkinyt olemaan erityisen tarkka toiminnan dokumentoimisen suhteen. Esimerkiksi tehdyt tietotekniset ratkaisut ja niiden dokumentointi edesauttaa toiminnan mahdollista levittäytymistä myös muihin paikkakuntiin, summasi Iso-Markku. Valmiiden pohjaratkaisujen myötä monet alkuperäisen Pelitalon kohtaamista ongelmista ovat vältettävissä. Pelitalon toimintamalli tulee Iso-Markun mukaan yleistymään valtakunnallisesti tulevina vuosina. Nuorten kasvava peliharrastus vaatii nuorisotyön erityishuomiota aihetta kohtaan. Haastatteluhetkellä Pelitalo kävi alustavia neuvotteluja toiminnan aloittamisesta Oulun ja Tampereen kaupunkien kanssa. Tulevaisuuden kehityshaasteiksi Iso-

Markku nosti nuorisotyöntekijöiden tietoteknisen osaamisen kasvattamisen. Jotta nuorisotyöntekijä voisi toimia pelipainotteisen nuorisotyön mallien mukaisesti, tulee hänen ymmärtää pelaamista ja sen eri tapoja itsessään. Iso-Markun mukaan nuorisotyöalan ammattilaiset voisivat saada tietoa peleistä ja pelaamisesta esimerkiksi erilaisten koulutuspakettien muodossa.

5 TUTKIMUSOSIO

Tutkimusosiossa olen käsitellyt tutkimusasetelmia, aineistonhankintaa, aineiston analyysia sekä luotettavuuskysymyksiä.

5.1 TUTKIMUKSEN TAVOITTEET JA TUTKIMUSONGELMAT

Tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa digitaalisten pelien mahdollisuuksia nuorisotyöllisenä välineenä sekä käyttöä toimintamenetelmänä. Tutkimuksen kannalta oleellisin kysymys nuorille on ollut; kokevatko he pelipainotteisen nuorisotyön tarpeelliseksi joensuussa? Tutkimustehtävä voidaan jakaa seuraaviin tutkimusongelmiin:

1. Millaista on nuorten pelikäyttäytyminen?
2. Millaisia odotuksia nuorilla on pelipainotteiselle nuorisotyölle?

Teoriataustan luominen nuorisotyön näkökulmasta osoittautui oletettua haastavammaksi. Aihetta käsittelevää materiaalia oli vaikeaa löytää. Pelien suunnitelmallinen

hyötykäyttö nuorisotyössä on aihe-alueena uusi, jonka vuoksi painettua materiaalia ei ollut juurikaan saatavilla. Käsityksiä pelipainotteisen nuorisotyön mahdollisuuksista sain helsinkiläisessä Pelitalo-hankkeessa toimivalta Juho Iso-Markulta. Haastattelu avasi pelipainotteisen nuorisotyön kompleksin.

5.1 AINEISTON HANKINTA

Tutkimusaineisto kerättiin Joensuun lyseon peruskoulussa, jossa toteutin pelipainotteista nuorisotyötä koskevan kvantitatiivisen kyselylomaketutkimuksen. Kyselylomakkeilla toteutettava tutkimus oli tutkimusongelmien kannalta loogisin vaihtoehto menetelmävalinnaksi. Tällä tavoin minun oli mahdollista saavuttaa riittävä otanta (n=199) sekä analysoida saadut vastaukset kattavasti SPSS-ohjelmiston avulla. Lomakkeen laadinnassa noudatin tieteellisen kyselyn ohjeistuksia kiinnittäen huomiota muun muassa kokonaisrakenteeseen, käytettyihin termeihin sekä ulkonäöllisiin seikkoihin. Tutkimuksessa käytetty kyselylomake (ks. liite 1) koostui viidestä sivusta ja kahdestakymmenestäkolmesta kysymyskohdasta.

Huolimatta käyttämästäni ajasta lomakkeen hiomiseen, jäi valmiiseen kyselylomakkeeseen puutteita ohjeistuksien osalta. Puutteet koskivat likert-asteikollisia väitekohtia, sekä muutamia kieliopillisia virheitä. Suurempien virheiden ehkäisemiseksi kävin jokaisen tutkimukseen osallistuneen luokan kanssa lävitse lomakkeen puutteet, täydentäen ohjeistuksia suullisesti.

Tutkimusluvan koululla tehtävään aineistonkeruuseen sain lyseon peruskoulun rehtori Urpo Tuppuraiselta. Aineistonkeruupäiviksi valikoituivat 22.3 – 23.3.2010. Käytännön järjestelyistä koululla vastasi oppilaanohjauksen lehtori Arto Pääkkönen. Lyseon peruskoulu osoittautui kiitettäväksi yhteistyökumppaniksi, mahdollistaen mutkattoman aineistonkeruun.

5.2 AINEISTON ANALYYSI

Tutkimusaineiston analyysi tapahtui SPSS-ohjelmiston avulla. Otoksen (n=199) tuli olla yleistettävissä perusjoukkoon, eli muihin yläkouluikäisiin nuoriin. Näin ollen menetelmällisesti tukeuduin tilastolliseen päättelyyn, jonka avulla voidaan arvioida otoksen yleistettävyyttä perusjoukkoon (KvantiMOTV 2010).

Tutkimuksen kannalta tyttöjen ja poikien eroavaisuuksien selvittäminen oli olennaista. Erojen tutkimisessa hyödynsin ristiintaulukointia, joka menetelmänä mahdollistaa muuttujien välisten riippuvuuksien tutkinnan (KvantiMOTV 2010).

5.3 LUOTETTAVUUS

Kokonaisvalideetin kannalta digitaalisten pelien operationalisointi muodosti terminologisen haasteen. Peliaiheinen tutkimus on käyttänyt historiansa varrella useita termejä kuvaamaan pelejä ja pelaamista. Modernissa pelitutkimuksessa digitaaliset pelit ovat saavuttaneet vakaan aseman. Termiä ei kuitenkaan käytetä laaja-alaisesti pelitutkimuksen ulkopuolella. Sen sijaan peleistä puhutaan yleisesti usein

laitealustasidonnaisina käsitteinä, esimerkiksi ”PC-peleinä” tai ”Playstation 3-peleinä”. Validiteetin taatakseeni, määritin termin sisällön ja merkityksen suullisesti jokaiselle tutkimukseen osallistuneelle luokalle. Lisäksi aineistonkeruutilanteessa pyrin lyhyesti havainnoimaan, millaista pelipainotteinen nuorisotyö voisi käytännössä olla. Esimerkkinä käytin Pelitalo-hankkeen toimintaa.

Koska kyselytutkimus toteutettiin luokkatilanteessa, ei tutkimusaineisto kärsinyt puuttuneista havainnoista. Absoluuttinen otoksen määrä (n=199) vastasi takaisin saatujen lomakkeiden lukumäärä – vastausprosentti oli täydet 100 %. Lomakkeissa oli silti havaittavissa yksittäisiä tapauksia puuttuvista havainnoista, mutta yhtä poikkeusta lukuunottamatta puuttuvat havainnot eivät olleet merkittäviä. Poikkeuksen muodosti kysymys numero kahdeksan jossa vastaajaa pyydettiin ilmoittamaan millä tavoin hän useimmiten pelaa digitaalisia pelejä. Kysymyksen ohjeistus oli huono, sillä kysymyskohtaan tuli useita vastauksia per vastaaja, mikä ei ollut alkuperäinen tavoitteeni. Tämän vuoksi jouduin karsimaan analyysistä sellaiset vastaukset, joissa oli valittuna useampi kuin yksi vastausvaihtoehto. Karsintojen jälkeen puuttuvat havainnot olivat kysymyksen numero kahdeksan kohdalla 10,6 %:n suuruisia kokonaisvastausmäärästä.

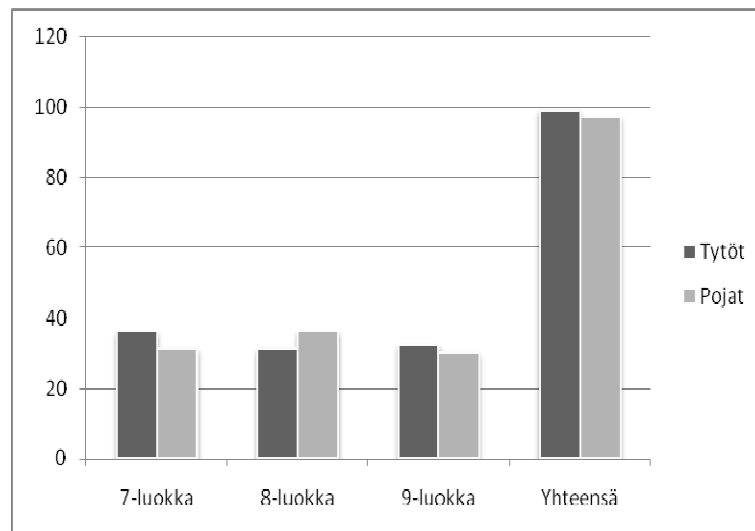
Reliabiliteetin suhteen todentaminen oli haastavaa, johtuen kyselyaineiston kertaluontoisesta keräämisestä. Varsinaiseen lomakkeeseen en kokenut tarpeelliseksi liittää reliabiliteettia tukevia kontrollikysymyksiä.

6 TUTKIMUSTULOKSET

Tutkimustulokset-kappaleessa olen käsitellyt aineistoanalyysistä saamiani tuloksia. Tekstiosioden lisäksi tulokset ovat taulukoitu havainnoinnin helpottamiseksi Excel-ohjelmistolla. Käyttämäni lomake on löydettävissä opinnäytteen liitteistä (ks. liite 1).

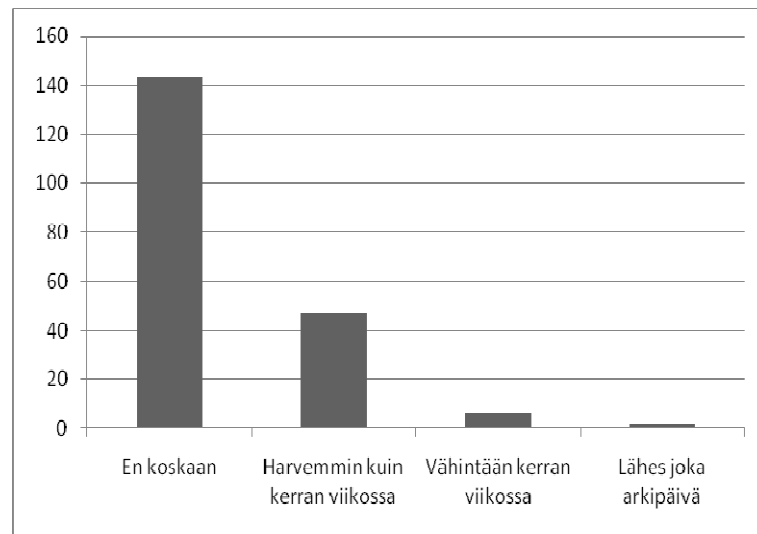
6.1 TUTKIMUSAINEISTO

Tutkimuksen otos (n=199) sijoittui kokonaisuudessaan Joensuun lyseon peruskouluun. Otoksen valikoimisessa minua auttoi oppilaanohjauksen lehtori Arto Pääkkönen, joka vastasi tutkimukseen osallistetuista luokista sekä aineistonkeruun aikataulullisista seikoista. Tutkimukseen osallistuneiden nuorten luokka- ja sukupuolijakaumat olivat tasaiset.



Kuvio 1. Otoksen sukupuoli- ja luokkajakauma.

Vastaajien nuorisotaloaktiivisuudella mittasin, kuinka tuttuja nuorisotoimen peruspalvelut ovat vastaajille. Tällä tavoin oli mahdollista saada osviittaa, kuinka moni nuori oli parhaillaan nuorisotyön piirissä.



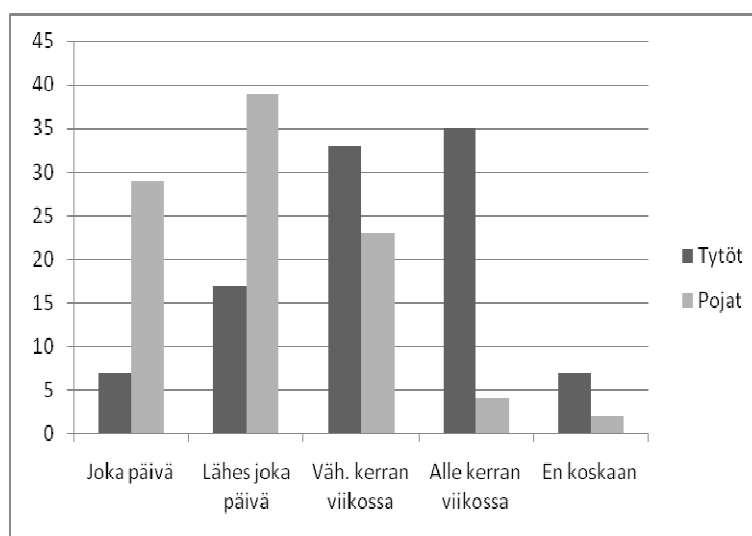
Kuvio 2. Kuinka usein nuoret käyvät nuorisotaloilla.

72 % vastaajista ei käyttänyt lainkaan nuorisotalopalveluita. Syitä nuorisotalojen heikohkoon suosioon voin vain arvailla. Perinteisesti nuorisotalojen eräänä ongelmana on pidetty nuorten tavoittamista toiminnan piiriin. Talotoiminnassa aktiivisimmin mukana olevat nuoret ovat usein toisilleen tuttuja henkilöitä ja näin ollen uusien nuorten tapauksessa toimintaan mukaan tulemisessa voi olla paikoitellen isokin kynnyksyt ylittävänä. Taulukon mukaan kuitenkin kaikkiaan 28 % vastaajista osallistuu talotoimintaan vaihtelevalla intensiteetillä. Näille nuorille nuorisotalojen toimintaperiaatteet sekä nuorisotyöntekijät lienevät jo tuttuja asioita.

6.2 NUORTEN PELITOTTUMUKSET

Kuinka tuttuja digitaaliset pelit ovat nuorille? Asian selvittämiseksi omistin lomakkeen toisen osion nuorten pelitottumuksia mittaaville kysymyksille.

PC-tietokone- ja konsolipelit lienevät itsessään tuttuja jokaiselle tutkimukseen osallistuneelle nuorelle. Digitaaliseen sukupolveen kuuluvat nuoret ovat mitä suurimmalla todennäköisyydellä törmänneet digitaalisiin peleihin jossain elämänsä vaiheessa. Kartoittaakseni digitaalisten pelien osuutta nuorten arjessa, tiedustelin tutkimukseen osallistuneilta nuorilta, kuinka usein he arvioivat pelaavansa digitaalisia pelejä?

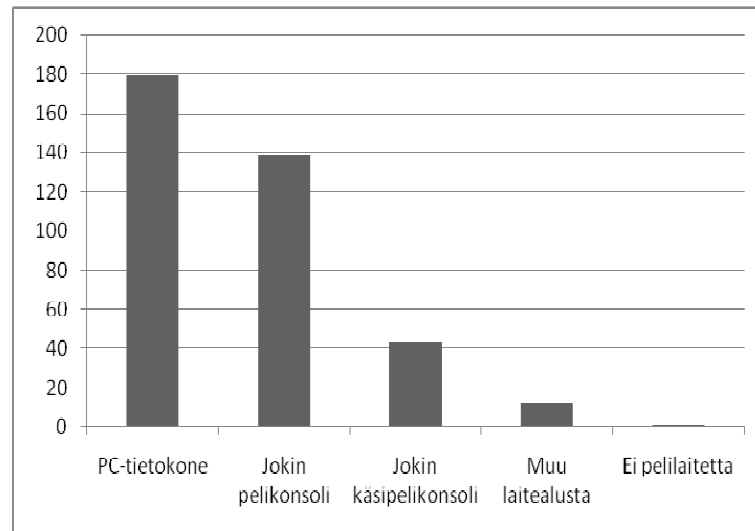


Kuvio 3. Kuinka usein nuoret pelaavat digitaalisia pelejä?

Poikien korkeampi intensiteetti pelaajina mukailee aikaisempia peliaiheisiä tutkimuksia. Toisin kuin tytöt, pojat pelaavat digitaalisia pelejä useammin joko lähes joka päivä tai aivan joka päivä. Tyttöjen enemmistö pelaa pelejä harvemmin ja huomattavasti satunnaisemmin kuin pojat. On kuitenkin huomioitava, kuinka laaja-alaisesti pelaaminen koskettaa sekä tyttöjä että poikia. Ainoastaan 5 % vastaajista ilmoitti, ettei pelaa digitaalisia pelejä koskaan. Digitaalisen pelaamisen voitaaneenkin ajatella koskettavan jollain tasolla lähes kaikkia nuoria.

Tietokonekannat ovat kasvaneet maassamme tasaista

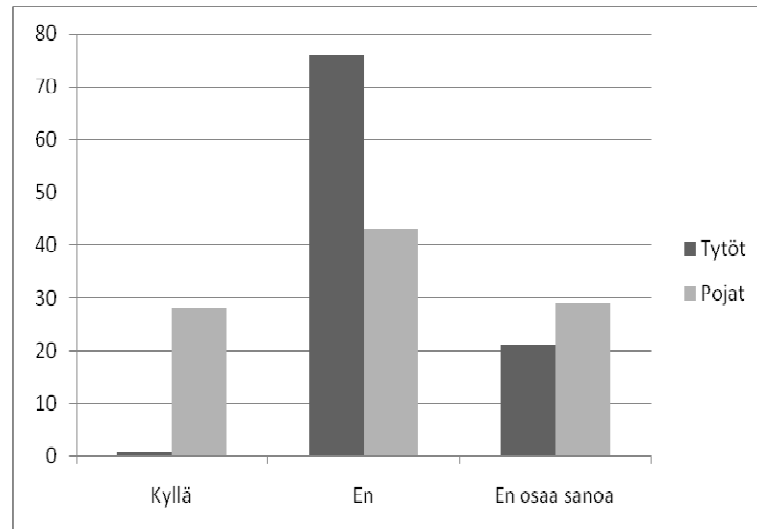
tahtia. Mahdollisuudet digitaalisten pelien pelaamiseen kotioloissa ovat nousseet tämän myötä. PC-tietokoneiden lisäksi pelejä voidaan pelata myös puhtaaseen pelikäyttöön suunnitelluilla laitteistolla.



Kuvio 4. Nuorten omistamat pelilaitteistot.

Lähes kaikilla tutkimukseen osallistuneilla nuorilla on teoreettinen mahdollisuus pelaamiseen omissa kotioloissaan. Yleisin pelikelpoinen laite oli PC-tietokone. Erilaiset pelikonsolit muodostivat myös merkittävän kokonaisuuden nuorten omistamista, pelaamiseen soveltuvista laitteista.

Pelaaminen merkitsee ihmisille toisistaan poikkeavia asioita. Pelimentaliteettimalleilla pelaajia voidaan jaotella erilaisiin kategorioihin pelitottumusten perusteella. Pelaamisen merkitystä omaan elämään suhteutettuna tiedustelin nuorilta kysymyksellä, jossa pyydettiin vastaajaa pohtimaan kokeeko hän itsensä peliharrastajaksi?



Kuvio 5. Kokevatko nuoret itsensä peliharrastajiksi?

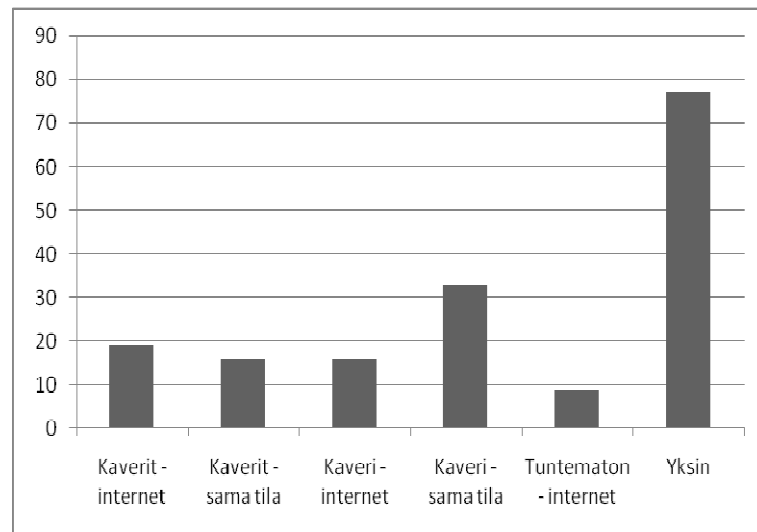
Tulokset seuraavat edellisten vastausten linjoja; tytöt eivät pääsääntöisesti koe pelaamista itselleen varsinaiseksi harrasteeksi. Huomiota herättävästi myöskään suurin osa pojista ei näe pelaamisen vastaavan harrastustoimintaa. Kantaa ottamattomien suurilukuisuutta voi ajatella kysymysasetuksellisenä dilemmana – kuinka harrastus itsessään tulisi määritellä? Harrastuksen määritelmät ovat usein löyhä käsitepari. Kysymyksen kannalta olennaisinta oli, että vastaaja pysähtyi pohtimaan pelien arvoa muihin harrastuksiinsa nähden.

Hyvin karkeasti pelimentaliteettimalleja mukaillen peliharrastajiksi, eli niin kutsutuiksi hardcore-pelaajiksi voidaan tutkimuksen osalta mieltää vastaajat, jotka totesivat pelaamisen olevan harrastetoimintaa (15 % vastaajista). Satunnaispelaajina voidaan sen sijaan pitää niitä nuoria, jotka olivat vastanneet aiemmin pelaavansa pelejä, mutteivät kuitenkaan kokeneet olevansa peliharrastajia (80 % vastaajista). Non-gamereita, eli pelaamattomia nuoria ovat näin ollen vastaajat, jotka

ilmoittivat etteivät pelaa lainkaan digitaalisia pelejä (5 % vastaajista).

Huolimatta vahvasti esille nostamastani digitaalisesta sukupolvesta, eivät kaikki vastaajat pelanneet digitaalisia pelejä. Kaikkiaan 10 % tutkimukseen osallistuneista nuorista vastasi kysymyskohtaan numero seitsemän, jossa tiedusteltiin pelaamattomuuden syitä. Kysymyskohdan prosenttiluku on ristiriidassa aiemmassa kysymyksessä (kysymys numero neljä; pelaatko digitaalisia pelejä) kartoitettujen pelaamattomien nuorten osuuteen (5 %) nähden. Pelaamattomuuden syistä eniten mainintoja (yhdeksän mainintaa) kerrytti ajan puute – vastaajilla ei ole aikaa digitaalisille peleille. Muut syyt saivat ainoastaan yksittäisiä hajamainintoja. Vastauksiin pohjaten, digitaaliset pelit vaikuttaisivat jollain tasolla kiinnostavan myös pelaamattomia nuoria.

Pelaamisen eri tapojen löytäminen kertoo, millaista pelipainotteisen nuorisotyön tulisi olla käytetyn välineen, pelien osalta. Pelaamisen tapoja voidaan myös reflektoida Hypermedialaboratorion InSoGa-malliin, joka mallintaa pelaamisen erilaisia sosiaalisia tasoja.



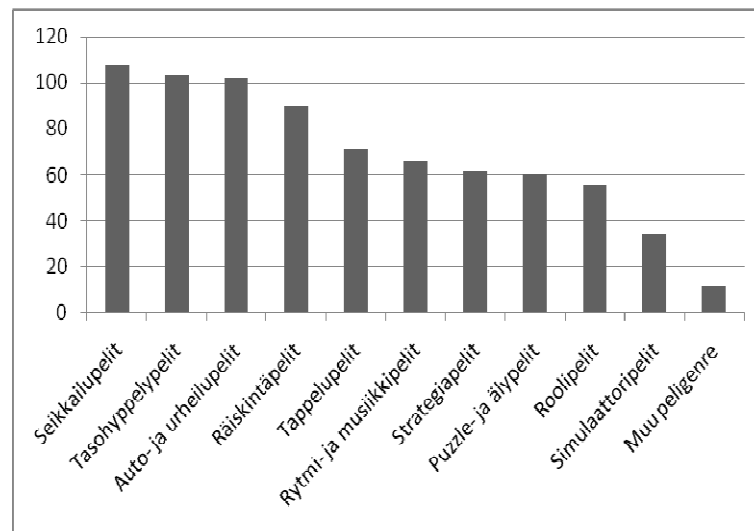
Kuvio 6. Millä tavoin nuoret useimmiten pelaavat pelejä.

Selkeä enemmistö nuorista pelaa pelinsä yksin. Tulos voi osaltaan kertoa pelikokemuksen henkilökohtaisuudesta – pelien maailmat tahdotaan kokea suurilta osin itsenäisesti ilman ulkoisia häiriötekijöitä. Yksinpelaaminen kasvattaa tunnetusti pelimaailman immersiota ja mahdollistaa osaltaan täysivaltaisemman pelikokemuksen. Muiden ihmisten läsnäollessa pelien luoma immersio usein kärsii. Samassa tilassa pelattavien pelien suosio osoittaa, että kaverin fyysinen läsnäolo voi toisaalta luoda mieluisan pelikokemuksen. Huolimatta verkossa pelattavien pelien yleistymisestä, on kaverin läsnäololla usein vastaava vaikutus kuten lautapeleissä; vastapelaajan ilmeet, tunteet ja kommentit ovat kaikista helpoiten luettavissa, kun pelaaja on henkilökohtaisesti läsnä. Huomiota herättävästi tuntemattomien pelaajien kanssa tapahtuva pelaaminen oli vähiten suosittu vastausvaihtoehto. Useat monipelit tarjoavat nopeaa verkkopeliviihdettä tuntemattomien pelaajien kanssa erityisten lobby-tilojen kautta. Nähtävästi verkon kautta tapahtuvassa pelaamisessa kohdataan

mieluiten tuttuja vastustajia (kavereita).

6.3 NUORTEN PELAAMAT PELIT

Nuorten pelitavat eivät vielä kerro paljoakaan siitä, millaiset pelit nuoria kiinnostavat. Nuorten suosimien pelien ja pelityyppien hahmottamisessa hyödynsin mukautetusti Frans Mäyrän (2003) luomaa peligenrejaottelua. Vastajille oli annettu mahdollisuus valita tarvittaessa useampia vastausvaihtoehtoja.

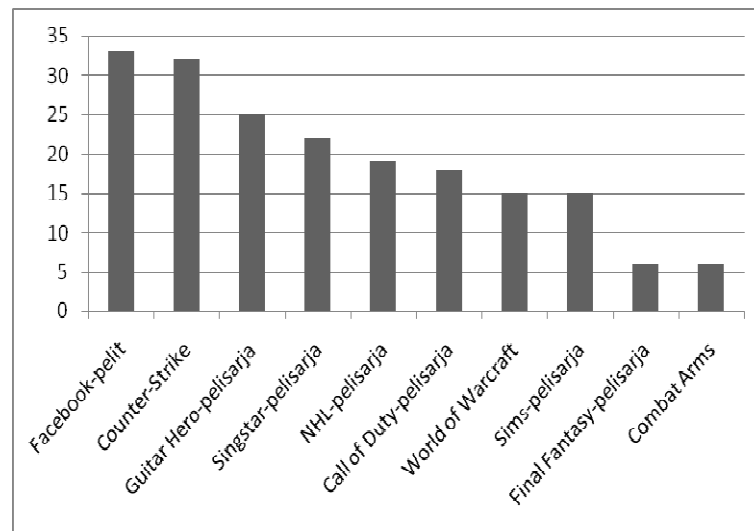


Kuvio 7. Nuorten suosimat peligenret.

Tulokset mukailevat aiemmin esittämiäni nuorten pelitottumuksia kuvaavia tapoja. Eniten vastauksia saaneet seikkailu- ja tasohyppelypelit ovat useimmiten muodoltaan yksinpelattavia. Seikkailupelit vetosivat tasaisesti sekä tyttöihin että poikiin. Sen sijaan räiskintäpelit olivat selkein poikavoittoinen peligenre – 90 % räiskintäpelit suosikkigenrekseen valinneista nuorista, oli poikia. Tyttöjen suosikkigenreksi nousivat tasohyppelypelit. Kyseisen valinnan tehneistä nuorista 67

% oli tyttöjä. Kaikkiaan vaihtoehtona olleet peligenret saivat kohtuullisen tasaisesti valintoja, simulaattori- ja muut pelit-genrejä lukuun ottamatta. Tulos kertoo pelikentän laaja-alaisuudesta ja mahdollisuuksista; halutessaan pelaaja voi hypätä täysin toisistaan poikkeaviin pelielämyksiin.

Nuorten suosimat pelit seurasivat suurilta osin heidän ilmoittamiaan genremieltyymiä. Valitettavasti useat vastaajat olivat jättäneet avomuotoisen kysymyksen tyhjäksi. Karkeasti arvioiden hieman alle puolet vastaajista oli vastannut yhdellä tai useammalla pelinimikkeellä kysymyskohtaan.



Kuvio 8. Nuorten suosimat pelit.

Eniten mainintoja saivat Facebook-ympäristössä pelattavat pelit, jotka käytännön syistä kokosin saman käsitteen alaisuuteen. Facebook-pelit kertovat paljon modernista pelikulttuurista – digitaalisia pelejä voidaan pelata paikasta ja ajasta riippumatta. Osa Facebook yhteisöpalvelun valtaisasta suosiosta perustuukin palvelun

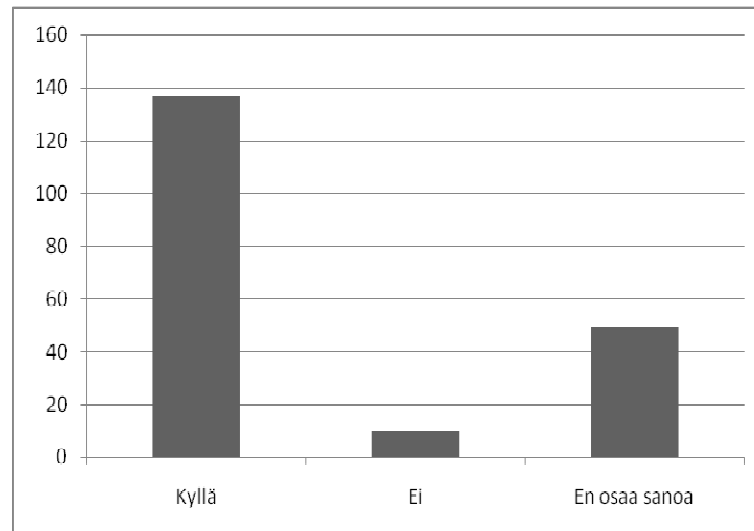
sisäisiin peleihin (tekniikkatalous, 2010). Facebook-pelit ovat pääsääntöisesti ilmaisia, mutta useat pelit sisältävät mahdollisuuden hankkia virtuaalista omaisuutta oikeata rahaa vastaan. Malliesimerkkinä menestyvästä Facebook-pelistä voidaan pitää Farmville-maatilapeliä, jossa pelaajan tulee huolehtia omasta maatilastaan farmarin tavoin. Farmville, kuten muut Facebook-pelit ovat perusominaisuuksiltaan ilmaisia. Pelaajalla on kuitenkin mahdollisuus hankkia virtuaalisia esineitä tai muita etuja oikealla rahalla. Peliä pelataan maailmanlaajuisesti peräti 80 miljoonan käyttäjän voimin (mt., 2010) – mikäli jo 10 % pelaajista käyttäisi pelissä oikeata rahaa, voidaan puhua jo miljoonaluokan bisneksestä.

Nuorten mainitsemat suosikkipelit mukailevat suurilta osin Suomen myyntitilastojen listauksia – esimerkiksi Counter-Strike, Guitar Hero- sekä Call of Duty-pelisarjat esiintyvät säännöllisesti FIGMAN laatimissa pelimyyntilistauksissa. Pelimyyntineissä menestyneet pelit vaikuttaisivat näin ollen olevan myös pelatuimpia pelejä. Pelialustojen kannalta nuorten mainitsemat suosikkipelit jakautuivat tasaisesti PC-tietokoneiden ja pelikonsolien välille – ainostaan PC:lle julkaistuja pelejä listauksessa oli neljän nimikkeen verran. Loput mainintoja saaneista peleistä olivat joko konsoliyksinoikeuksia tai multiplatform-pelejä.

6.4 NUORTEN KÄSITYKSIÄ PELEISTÄ

Nuorten pelitottumukset eroavat toisistaan, kuten tutkimukseni on aiemmin jo todistanut. Mutta kuinka nuoret suhtautuvat pelaamiinsa peleihin? Nähdäänkö pelit sukupuolisidonnaisina tuotoksina, jotka jakautuvat ”tyttöjen

peleihin” sekä ”poikien peleihin”? Toisin sanoen, pelaavatko tytöt ja pojat erilaisia pelejä?



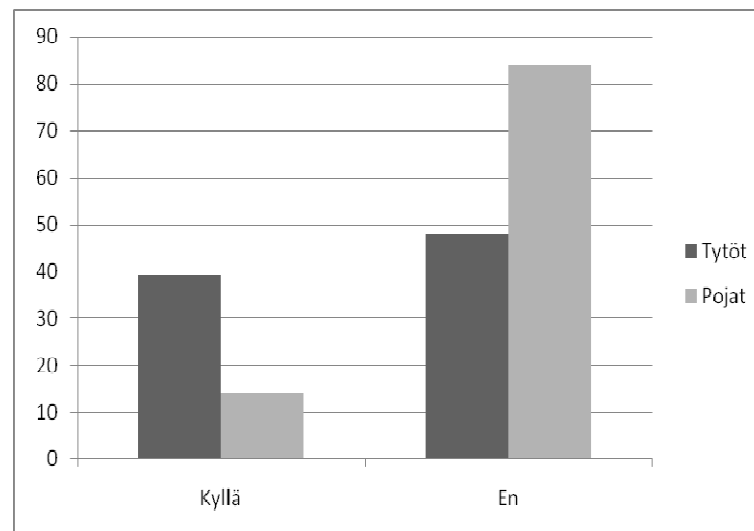
Kuvio 9. Pelaavatko tytöt ja pojat erilaisia pelejä.

Vastaajien käsitykset pelien sukupuolisidonnaisuudesta olivat selkeät – tytöt ja pojat pelaavat erilaisia pelejä. Tuloksissa esiintyi kuitenkin mittava harmaa-alue. Lähes 25 % tutkimukseen osallistuneista nuorista ei osannut valita kantaansa. Vastaus kysymykseen itsessään ei välttämättä olekaan kysymysasettelun kaltainen mustavalkoinen totuus. Useat peligenret, kuten seikkailu-, puzzle- sekä rytmipelit vetoavat pelaajiin yli sukupuolirajojen. Tämän johdosta rajaviivan vetäminen voi aiheen puitteissa osoittautua paikoin haastavaksi.

Pelien ikärajakäytännöt ovat usein keskustelun kohteena median toimesta. Ikärajoja valvovien PEGI:n ja VET:n toimesta myös Suomessa myytävät pelit saavat kylkeensä joko ikärajasuosituksen (3+, 7+, 12+, 16+) tai -vaatimuksen (18+). Päävastuu ikärajojen valvonnasta säilyttyy kuitenkin jälleenmyyjille sekä lasten ja nuorten

huoltajille. Suomessa jälleenmyyjien toimia on viime vuosina valvottu FIGMA ry:n ja VET:n teettämin koeostoin, jossa alaikäiset nuoret koettavat ostaa 18+ -merkinnöillä varustettuja pelejä. Viimeisimmät koeostot osoittavat, että jälleenmyyjien tietoisuus pelien ikärajoista sekä niiden noudattamisesta ovat jo kohtuullisella tasolla (FIGMA, 2009). Maaseutukaupunkien ja pääkaupunkiseudun jälleenmyyjien asenteissa oli kuitenkin havaittavissa eroja – suhtautuminen ikärajoitukseen on pääkaupunkiseudulla usein tiukempaa.

Nuorten käsityksiä pelien ikärajoista kartoitin useamman kysymyksen voimin. Ensimmäinen kysymys koski pelien ikärajoituksia – noudattavatko vastaajat peleissä olevia ikärajoja?

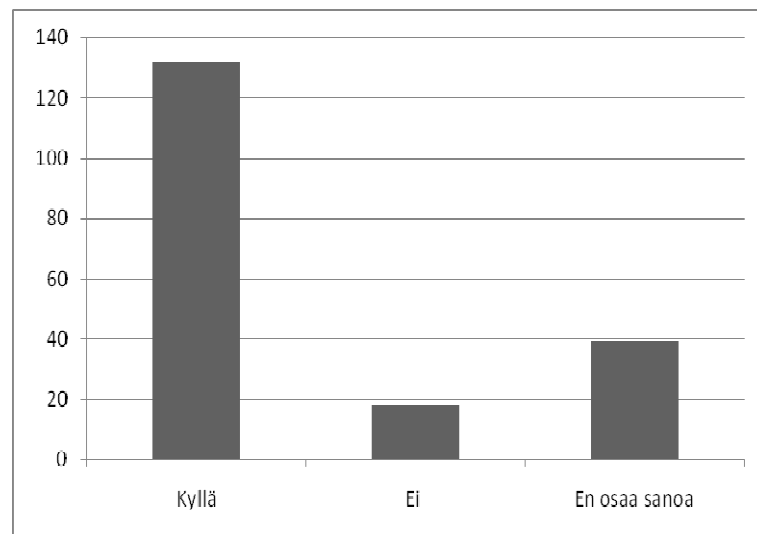


Kuvio 10. Noudattavatko nuoret pelien ikärajoja.

Tyttöjen ja poikien välillä on havaittavissa asenteellisia eroja. Tytöistä 45 % ilmoitti noudattavansa pelien ikärajoja – poikien vastaava luku oli ainoastaan 14 %. Yleinen asennoituminen ikärajoihin on molemmilla sukupuolilla

kuitenkin jokseenkin vähättelevä. Enemmistö tytöistä ja pojista ilmoitti laiminlyövänsä peleissä olevat ikäraajat.

Huoltajat jakavat vastuun lasten ja nuorten pelaamista peleistä yhdessä jälleenmyyjien kanssa. Huoltaja voi tarkoituksellisesti tai tietämättään toimia lapsen ja jälleenmyyjän välikätenä, jolloin huoltaja ostaa lapselleen ikärajoin suojatun pelin. Huoltajien asenteita lasten ja nuorten pelaamia pelejä kohtaan hahmotin tutkimukseen osallistuneiden nuorten välityksellä. Pyysin nuoria arvioimaan, tietävätkö hänen huoltajansa, minkälaisia pelejä vastaaja pelaa?



Kuvio 11. Tietävätkö huoltajat, millaisia pelejä heidän jälkikasvunsa pelaa (nuorten arvio).

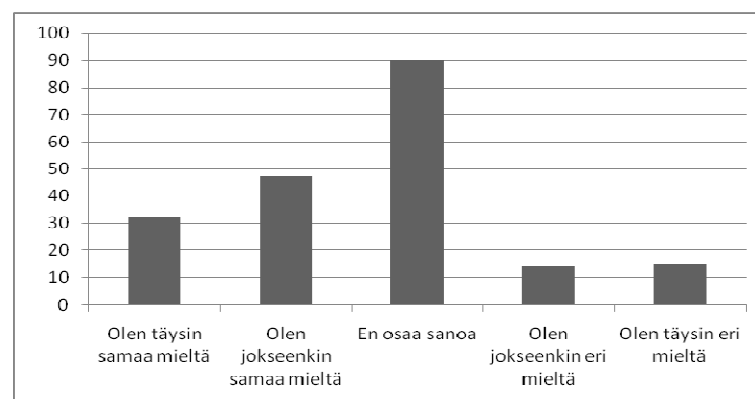
Saadut vastaukset osoittavat että enemmistö (lähes 70 % vastauksista) nuorten vanhemmista vaikuttaisi olevan perillä lastensa pelaamien pelien suhteen. Ainoastaan noin 10 % vastaajista totesi, etteivät vanhemmat tiedä vastaajan pelaamista peleistä. Nuorten arviot antavat hyvän kuvan huoltajien mielenkiinnosta lastensa

ajanviettotapoja kohtaan. Silti vanhemmat vaikuttaisivat osittain sallivan nuorilleen ikärajoituksin rajattujen pelien pelaamisen; edellisen kysymyksen mukaisesti vähemmistö nuorista totesi noudattavansa pelien ikärajoja. Vanhempien löyhään asennoitumiseen on vaikeaa tutkimuksen puitteissa hakea tarkempia syitä tai selityksiä. Tarkempaan asenneanalyysin tulisi saada esille myös vanhempien omat mielipiteet.

6.5 NUORTEN TOIVEET PELIPAINOTTEISTA NUORISOTYÖTÄ KOHTAAN

Kyselylomakkeen viimeinen osio koostui nuorten mielipiteen kuulemisesta pelipainotteista nuorisotyötä kohtaan. Koska toiminnan kohdeyleisönä toimivat nuoret, olisi heidän mielipiteensä sivuuttaminen kriittinen virhe. Mielipiteitä mitatakseni esitin nuorille likert-asteikollisia väittämiä (asteikko 1-5), jotka koskivat pelipainotteista nuorisotyötä ja sen sisältöä.

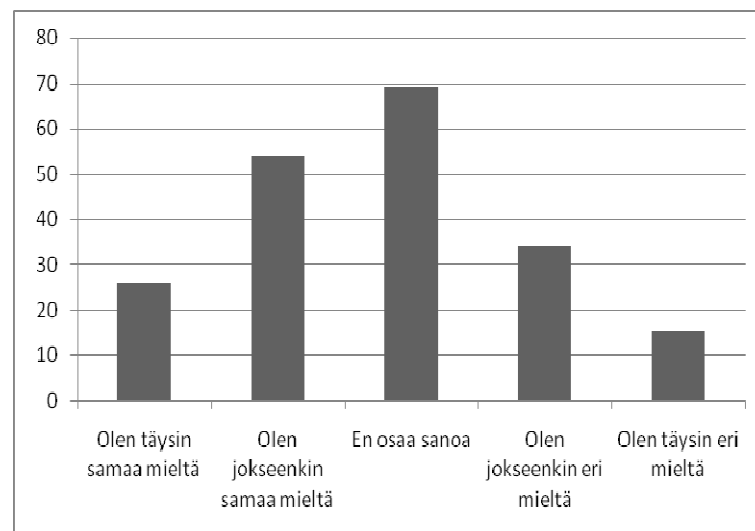
Ensimmäinen väite sisälsi tutkimuksen ydinkohdan; tulisiko joensuussa olla pelipainotteista nuorisotoimintaa.



Kuvio 12. Väite – joensuussa tulisi olla pelipainotteista nuorisotoimintaa.

40 % vastaajista suhtautui väitteeseen positiivisin mielin. Vähemmistön muodostivat väitteeseen kielteisesti suhtautuneet vastaajat 15 % osuudellaan. Enemmistö vastaajista (45 %) ei kuitenkaan päätenyt valitsemaan kantaansa. Vastaajien empiminen voi johtua osittain konseptin tuntemattomasta luonteesta. Alustin kunkin tutkimukseen osallistuneen luokan noin viiden minuutin esittelyllä pelipainotteisesta nuorisotyöstä, käyttäen konkreettisenä esimerkkinä helsinkiläisen Pelitalo-hankkeen toimintaa. Toivoakseni alustus antoi nuorille kuvaa pelipainotteisesta nuorisotyöstä – alustuksen riittävyttä on kuitenkin mahdotonta puntaroida jälkikäteen.

Toisessa väitteessä hahmotin nuorten suhtautumista aikuisen läsnäoloon pelitilanteissa. Voisiko nuorisotyöntekijä pelata vastaajien mielestä pelejä yhdessä nuorten kanssa?

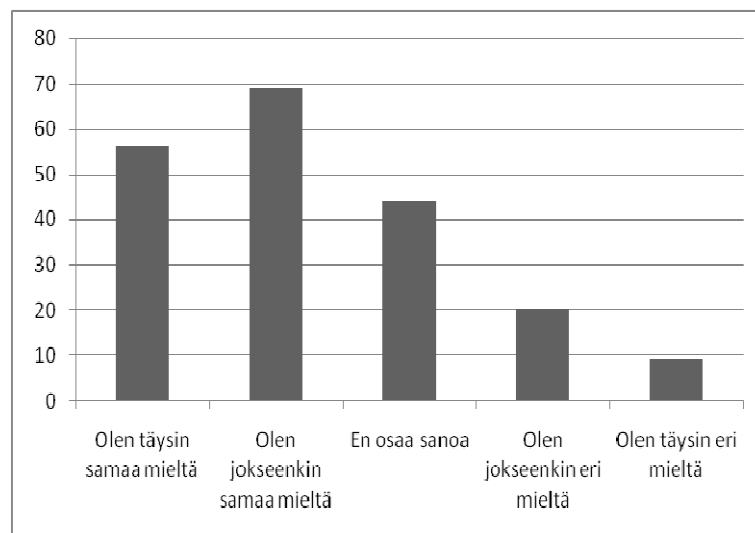


Kuvio 13. Väite – nuorisotyöntekijöiden tulisi pelata pelejä yhdessä nuorten kanssa.

Aikuisen aktiiviseen läsnäoloon pelitilanteessa suhtautui

myönteisesti kaikkiaan 40 % vastaajista. Vähemmistö (25 %) vastaajista suhtautui nuorten kanssa pelaavaan nuorisiohjaajaan kielteisesti. Jälleen kerran kantaa ottamattomien lukumäärä oli kuitenkin merkittävä 35 %:n osuudella.

Kolmas väittämä pureutui pelien sosiaalisiin piirteisiin. Voivatko digitaaliset pelit yhdistää ihmisiä ja auttaa luomaan uusia kaverisuhteita?

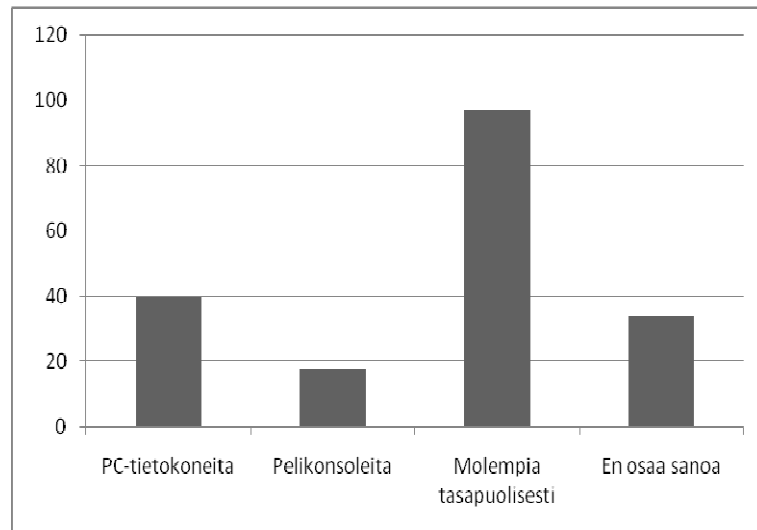


Kuvio 14. Väite – pelien avulla on mahdollista tutustua uusiin kavereihin.

Selkeä enemmistö (63 %) oli väitteen kanssa samaa mieltä – pelien myötä on mahdollista tavata uusia tuttavuuksia. Vähemmistö (15 %) ei uskonut pelien mahdollistavan uusien sosiaalisten suhteiden luomista. Kantaa ottamattomien määrä oli jälleen merkittävä 35 %:n osuudella.

Pelipainotteisen nuorisotyön kannalta on tärkeää selvittää, mitä laitealustoja nuoret kannattavat pelaamista ajatellen.

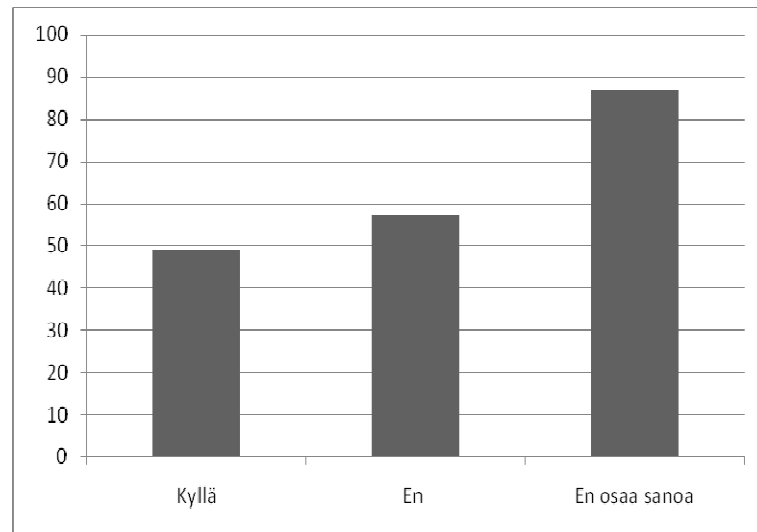
Tulisiko varsinaisessa toiminnassa painottua enemmän PC-tietokone vai konsolipuolelle?



Kuvio 15. Tulisiko pelipainotteisessa nuorisotyössä painottaa PC- vai konsolialustoja.

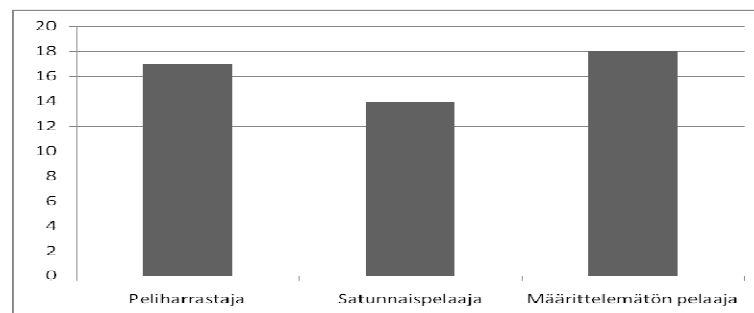
Vastaajien enemmistön (51 %) mukaan pelipainotteisen toiminnan tulisi kattaa tasapuolisesti sekä PC-tietokoneet, että erilaiset pelikonsolit. Huomioimalla molemmat laitealustat, voisi pelipainotteisen nuorisotyön ajatella olevan välineellisesti kaiken kattavaa. Konkreettisesti ajateltuna varsinkin pelikelpoisten PC-tietokoneiden hinnat ovat kuitenkin varsin korkeat. Helsingin Pelitalo-mallissa on onnistuttu huomiomaan molemmat laitekannat.

Lomakkeen viimeisessä kysymyksessä tiedusteltiin nuorilta heidän mielenkiintoaan pelipainotteista nuorisotyötä kohtaan. Mikäli joensuussa olisi peleihin erikoistunut nuorisotalo, olisiko vastaaja halukas tutustumaan ja osallistumaan toimintaan tarkemmin?



Kaavio 16. Olisitko kiinnostunut tutustumaan ja osallistumaan pelipainotteiseen nuorisotyöhön.

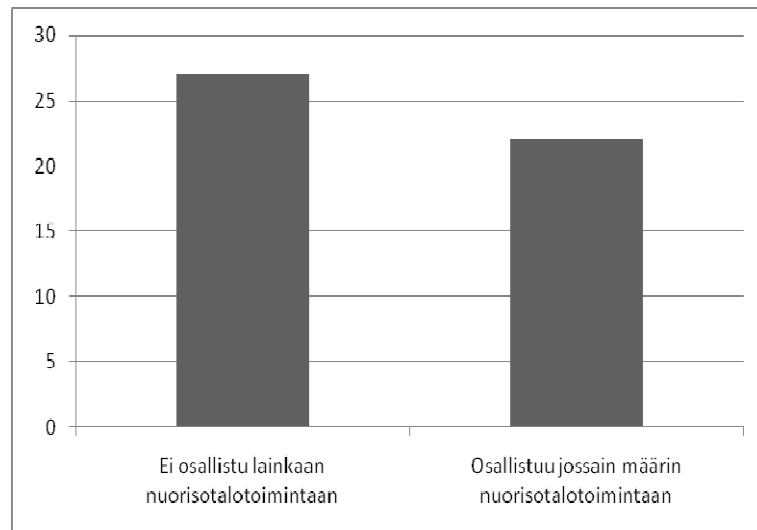
Valtaosa nuorista (45 %) ei ole varma omasta mielenkiinnostaan peleihin erikoistunutta nuorisotyötä kohtaan. Sen sijaan 30 % vastaajista ei ole lainkaan kiinnostunut tutustumaan pelitoimintaan tarkemmin. Vähemmistö (25 %) tutkimukseen osallistuneista nuorista suhtautuu myönteisesti pelipainotteiseen toimintaan. Ristiintaulukoinnin avulla selvitin, millaisella pelimentaliteetilla varustautuneet nuoret olisivat halukkaita osallistumaan pelipainotteiseen nuorisotyöhön.



Kaavio 17. Millaista pelaajaa pelipainotteinen nuorisotyö kiinnostaa?

Pelipainotteinen nuorisotyö kiinnostaa erilaisin pelimentaliteetein varustautuneita pelaajia. Määrittelemättömällä pelaajalla tarkoitetaan tässä tapauksessa vastaajaa, joka ei osannut määritellä omaa peliharrastuneisuuttaan suuntaan tai toiseen.

Lisäksi kartoitin ristiintaulukoinnilla, voitaisiinko pelipainotteisella nuorisotyöllä saavuttaa nuorisotyön piiriin sellaisia nuoria, jotka eivät osallistu nuorisotalotoimintaan.



Kuvio 18. Pelipainotteisesta nuorisotyöstä kiinnostuneiden nuorten taloaktiivisuus.

Pelipainotteisella otteella voitaisiin tulosten varjossa saavuttaa myös sellaisia nuoria, jotka eivät osallistu perinteiseen nuorisotalotoimintaan. Tältä osin pelien käyttö nuorisotyöllisenä välineenä puoltaa asemaansa muiden nuorisotyön välineiden ja menetelmien joukossa.

6.6 TULOSTEN YHTEENVETO

Lähes kaikki nuoret pelaavat digitaalisia pelejä jossain määrin. Pojat osoittautuivat tyttöjä aktiivisemmiksi pelaajiksi. Lisäksi pojat kokivat itsensä tyttöjä useammin peliharrastajiksi.

Nuorten keskuudessa yksinpelaaminen on suosituin pelaamisen muoto. Suosikkipeligenreikseen nuoret nimesivät seikkailupelit, tasohyppelypelit sekä auto- ja urheilupelit. Pelinimikkeistä erinäiset Facebook-pelit sekä Counter-Strike saivat eniten mainintoja. Valtaosa nuorista kokee digitaaliset pelit sukupuolisidonnaisina ”poikien peleinä” ja ”tyttöjen peleinä” Tytöt noudattivat pelien ikärajakäytäntöjä poikia useammin.

Pelien kautta on nuorten mukaan mahdollista luoda uusia kaverisuhteita. Enemmistö nuorista myös kokee nuorten kanssa pelaavan nuoriso-ohjaajan positiivisena asiana. Nuoret kokevat pelipainotteisen nuorisotyön itsessään vieraana asiana. Enemmistö nuorista ei osaa ottaa kantaa, tulisiko Joensuussa olla pelipainotteista nuorisotyötä.

7 POHDINTA

Opinnäytteen tavoitteena oli kartoittaa joensuulaisten nuorten pelitottumuksia ja selvittää, tarvitaanko Joensuussa vielä pelipainotteista nuorisotyötä? Vastaus pelitoiminnan tarpeellisuuteen ei itsessään ole yksiselitteinen. Toisaalta tutkimukseni on osoittanut aiempien peliaiheisten tutkimusten tavoin, että lähes kaikki nuoret pelaavat digitaalisia pelejä jossain määrin.

Nuorison pelisuuntautuneisuudesta huolimatta pelipainotteinen nuorisotyö ei saanut vankkumatonta kannatusta nuorilta. Mikä pelipainotteisessa nuorisotyössä epäilyttää nuoria?

Vähemmistö nuorista kuului nuorisotalotoiminnan piiriin. Tästä päätellen nuorisotalotoiminta ei välttämättä ollut tuttua monellekaan vastaajalle. Nuorisotalojen maine ja tietynlainen leimaantuminen nuorisotalonuoreksi ovat voineet jo lähtökohtaisesti luoda ennakkokäsityksiä tutkimukseen osallistuneille nuorille. Lisäksi pelipainotteinen nuorisotalotoiminta on epäilemättä terminä vielä hyvin tuntematon – paitsi nuorten, luultavimmin myös nuorisotyön kentillä toimivien ammattilaisten keskuudessa. Aineistonkeruun yhteydessä pyrin kertomaan nuorille käytännön esimerkein, millaista pelipainotteinen nuorisotyö voisi toteutuessaan olla. Rajallisen aikakehyksen vuoksi, kovin laajamittaista esitelmää aiheesta en kuitenkaan kyennyt nuorille järjestämään. Pohjustamisen osuus nuorten epäröintiin erityisesti pelipainotteisen nuorisotyön toiveita koskevassa osiossa voi myös olla eräs empimistä aiheuttaneista osatekijöistä.

Saadut tulokset osoittavat, että 25 % otoksen nuorista olisi kiinnostunut pelipainotteisesta toiminnasta. Tutkimustulokset ovat peilattavissa perusjoukkoon. Mikäli perusjoukosta, eli kaikista joensuulaisista nuorista 25 % olisi valmis tutustumaan pelipainotteisen nuorisotyön mahdollisuuksiin, voidaan prosenttilukua pitää lukumäärällisesti merkittävänä; tällöin toiminnalle olisi olemassa riittävä kohdejoukko. Lisäksi tulokset osoittivat

myös sellaisten nuorten kiinnostuksen pelitoimintaa kohtaan, jotka eivät vastaushetkellä olleet nuorisotalokävijöitä. Tällä tavoin nuorisotyö voisi saavuttaa aiemmin tavoittamattomissa olleita nuoria piiriinsä.

Menetelmän potentiaali näkyi monilla tavoin sisältöä koskevissa väittämässä. Valtaosa nuorista hyväksyisi aikuisen läsnäolon pelitilanteessa. Tämä osoittaa pelien soveltuvan nuorisotyön välineeksi; pelit vaikuttaisivat mahdollistavan kontaktin luomisen nuoreen. Lisäksi nuoret uskoivat pelien voivan edesauttaa uusien kaverisuhteiden ja kontaktien luontia. Näin ollen pelipainotteisen nuorisotyön voisi ajatella luovan oivat raamit peleistä kiinnostuneiden nuorten kohtaupaikaksi. Ensisijaisesti pelipainotteista nuorisotyötä tulisikin mielestäni ajatella perinteisen nuorisotalotoiminnan evoluutiona. Pelitalo-hankkeessakin varsinaista nuorisotyötä ohjaavat tavalliset nuorisotyön lainalaisuudet.

Mikäli Joensuun kaupunki päätyisi vakavasti harkitsemaan pelipainotteisen nuorisotyön mahdollisuuksia, tulisi nuoret tarpeineen huomioida alusta alkaen. Kohdejoukon monimuotoisuus asettaa luonnollisesti omat haasteensa suunnittelutyölle. Tutkimusosioon viitaten erilaisilla pelaajilla on erilaiset tarpeet; pelitoiminnan onnistumisen kannalta olisikin mielestäni tärkeää kyetä tarjoamaan monipuolista toimintaa, huomioiden eritaustaiset pelaajat. Lisäksi pelipainotteisen nuorisotyön imagon kannalta tyttöjen havittelemisen toiminnan piiriin on mielestäni myös ensiarvoisen tärkeää. Mikäli kohdejoukko koostuu alusta alkaen pelkistä pojista, on pelipainotteisen nuorisotyön mielлекuvaa vaikeaa muuttaa myöhemmin.

Unohtaa ei sovi myöskään Helsinkiläistä Pelitaloa. Pelitalon eräs tärkeä fokuspiste on edesauttaa pelipainotteisen nuorisotyön leviämistä valtakunnallisesti. Paitsi käytännön kokemuksia, on Pelitalolla tarjottavanaan toiminnasta kiinnostuneille tahoille myös runsasmittaista dokumentointia ja valmiita rakennuspalikoita – tällä tavoin pyörää ei tarvitse keksiä kokonaan uusiksi. Toiminnan aloittamisen suurimpien kynnyskysymysten uskoisin liittyvän tietoteknisiin ratkaisuihin, joita Pelitalo on myös dokumentoinut matkansa varrella.

Opinnäytteeni osoitti toiminnalle löytyvän kysyntää myös Joensuusta. Silti koen tutkimuksen jättäneen useita avoimia kysymyksiä. Muun muassa nuorten toiveiden kartoittaminen jäi tutkimusosiossani pintaraapaisuksi. Aihetta voisi mielestäni tutkia jatkossa tarkemmin esimerkiksi haastattelujen avulla. Tällä tavoin esille voisi nousta useita sellaisia asioita, jotka kvantitatiivinen tutkimusote ei itsessään kykene ottamaan huomioon. Lisäksi nuorisotyöalan ammattilaisiin tulisi mielestäni kohdistaa huomiota. Kuten Juho Iso-Markku totesi haastattelussaan, on sukupolvien välillä usein olemassa eräänlainen digitaalinen kuilu. Toiminnan edellytysten kannalta myös nuorisoalan ammattilaisilta vaaditaan paitsi tietoteknistä osaamista, myös ymmärrystä pelejä ja pelaamista kohtaan. Mielestäni opinnäytettäni voitaisiin käyttää hyvänä perustana jatkotutkimuksille - digitaalinen sukupolvi tulisi ottaa huomioon nuorisotyön kehittämisessä.

Opinnäyteprosessin loppusuoralla uskon pelipainotteisen

nuorisotyön mallin leviävän tulevaisuudessa myös kunnallisen nuorisotyön piiriin. Mallin laaja-alaisempi käyttöönotto voi viedä oman aikansa. Kiistämätön fakta, paitsi oman tutkimukseni, myös useiden muiden tutkimusten taholta on, että nuoret elävät pelien täyttämässä maailmassa. Mikäli nuorisotyö pyrkii aidosti seuraamaan aikaansa, tulisi digitaaliset pelit ymmärtää huomioida eräänä potentiaalisena vaihtoehtona.

LÄHTEET

Cederlöf, Petri 1998. Nuorisotyön yhteiskunnallinen merkitys. Nuoran julkaisuja nro 8. Viitattu 8.4.2010.

http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisoiain_neuvottelukunta/julkaisut/muut_tutkimukset/Nuorisotyxn_merkitys.pdf

EA Games 2010. Tiedote "The Broad Appeal of PC Games". Viitattu 15.3.2010.

<http://www.ea.com/platform/pc-games>

Ermi, Laura & Heliö, Satu & Mäyrä, Frans 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopisto Hypermedialaboratorio / Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Viitattu 2.2.2010.

<http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>

Eskelinen, Markku 2005. Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. Sitran raportteja 51. Viitattu 13.2.2010.

<http://www.sitra.fi/Julkaisut/Raportti51.pdf>

Finlex – Ajantasainen lainsäädäntö. Nuorisolaki 27.1.2006/72. Viitattu 23.4.2010.

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072>

Frasca, Gonzalo 1999. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. Alkuperäinen julkaisu suomeksi Parnasso#3 1999. Viitattu 24.2.2010.

<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Game Research – The art, business and science of video games 2006. Dictionary. Viitattu 27.3.2010.

<http://game-research.com/index.php/dictionary/>

Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja 2002. Mariosofia – elektronisten pelien kulttuuri. 1 painos. Tampere: Tammer-Paino.

Iso-Markku, Juho 2010. Puhelinhaastattelu 10.3.2010.

Jenkins, Henry 2002. "Täydellinen liikkumavapaus" – Elektroniset pelit sukupuolisidonnaisina pelikenttinä. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) Mariosofia 1. painos. Tampere: Tammer-Paino, 153-157.

Kallio, Kirsi Pauliina & Kaipainen, Kirsikka & Mäyrä, Frans 2007. Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland. Tampereen yliopisto Hypermedialaboratorio / Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. Viitattu 7.2.2010.

<http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7141-4.pdf>

Kangas, Sonja & Lundvall, Anniina & Tossavainen, Tommi 2009. Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö 2009 / Lasten ja nuorten mediafoorumi. Viitattu 12.3.2010.

<http://www.arjentietoyhteiskunta.fi/files/168/Pelipahkina.pdf>

Keinänen, Olli-Pekka 2007. Hyötypelit digitaalisten pelien alalajina. Case: Jäätelökioski. Tampereen Ammattikorkeakoulu, Tietojenkäsittely. Tutkintotyö. Viitattu

26.3.2010.

<https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/10080/Kein%c3%a4nen.Olli-Pekka.pdf?sequence=2>

Kramer, Wolfgang 2000. What Is a Game? The Games Journal – A Magazine About Boardgames 2000. Viitattu 16.2.2010.

<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>

Kvantitatiivisten menetelmien tietovaranto (KvantiMOTV) 2010. Kyselyaineiston dokumentointi ja raportointi. Viitattu 26.4.2010.

<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/raportointi/raportointi.html>

Kvantitatiivisten menetelmien tietovaranto (KvantiMOTV) 2010. Ristiintaulukointi. Viitattu 26.4.2010.

<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/ristiintaulukointi/ristiintaulukointi.html>

Leslie, Haddon 2002. Elektronisten pelien oppivuodet. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) Mariosofia 1. pianos. Tampere: Tammer-Paino, 66-67.

Lähdevuori, Laura 2010. Tekniikka & Talous. Sosiaaliset nettipelit vahvistavat Facebookin suosiota. Nettiutinen. Viitattu 13.4.2010.

<http://www.tekniikkatalous.fi/ict/article386560.ece>

Magalhães, Kümmel Amanda 2004. Article 4, Random female gamer quotes. Viitattu 1.4.2010.

<http://www.silkyvenom.com/special/4/quotes.htm>

Marttinen, Riikka 2007. Pelaamisen lumo. Tietokoneella pelaaminen terapeuttisena toimintana. Helsingin Ammattikorkeakoulu Stadia, sosiaali- ja terveysala. Ammattikorkeakoulun perustutkinnon opinnäytetyö. Viitattu 26.2.2010.

<https://oa.doria.fi/bitstream/handle/10024/6753/stadia-1174576655-0.pdf?sequence=1>

Mediakasvatusseura 2010. Mediakasvatus.fi –portaali. Viitattu 23.3.2010.

<http://www.mediakasvatus.fi/>

Mäyrä, Frans 2003. Muodonmuuttajien maat. Moniulotteinen roolipelikulttuuri. Luonnosversio, lopullinen artikkeli julkaistu teoksessa Kulttikirja – tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä (2003). Viitattu 3.4.2010.

http://www.unet.fi/sub/Mayra_muodonmuuttajat_03.pdf

Mäyrä, Frans 2007. Viesti, kuva, peli: virtuaaliutopioista pelikulttuurien syntyyn. Luonnosversio, lopullinen artikkeli julkaistu teoksessa Tarkemmin katsoen: visuaalisen kulttuurin lukukirja (2007). Viitattu 4.4.2010.

http://www.uta.fi/~frans.mayra/Mayra_Digitaalisen_kulttuurin_kaari.pdf

Nuorisotutkimusseura 2010. Pääkaupunkiseudun nuorisotyön ytimissä. Artikkelit: abstrakteja reaktioita nuorisotyön suuriin kysymyksiin. Viitattu 23.4.2010.

http://www.kommentti.fi/sivu.php?artikkeli_id=329

Nuorisotyölaki 1995/235. Valtion säädöstietopankki Finlex.
Viitattu 3.4.2010.

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/kumotut/1995/19950235>

Opetusministeriö 2007. Lapsi- ja nuorisopolitiikan
kehittämishjelma 2007-2011. Viitattu 13.3.2010.

http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisopolitiikka/kehittamishjelma/liitteet/lapsi_ja_nuorisopolitiikan_kehittamishjelma.pdf

Pan European Game Information (PEGI) 2007. Tietoja
PEGI-luokitusjärjestelmästä. Viitattu 13.3.2010.

<http://www.pegi.info/fi/index/id/960>

Saarikoski, Petri 1998. Kauniit ja rohkeat – videopelien
värikäs historia. Luonnos MikroBitti 3/2000 julkaistusta
artikkelista ”Videopelihistoriikki”. Viitattu 23.2.2010.

<http://users.utu.fi/petsaari/videopelihistoriikki.html>

Saarikoski, Petri 2007. Tietokonepelit ennen ja nyt –
kotimikrolehdistö ja tietokonepelikulttuurin alkuvaiheet
Suomessa. Teoksessa Mediaa kokemassa: koosteita ja
ylityksiä. Experiencing the Media. Assemblages and
Cross-overs. Sihvonen, Tanja & Väliäho, Pasi (toim.).
Turun yliopisto, Taiteiden tutkimuksen laitos,
Mediatutkimus, Sarja A, nr 53. Viitattu 23.2.2010.

http://users.utu.fi/petsaari/tutkimukset/juhlakirja_s_u.pdf

Sotamaa, Olli 2009a. Pelin henki: kulttuurisen
pelitutkimuksen kysymyksiä. Tampereen yliopisto
Hypermedialaboratorio. Luentosarja, osat 1-7. Viitattu
9.4.2010.

<http://www.slideshare.net/ollisotamaa/pelin-henki-luento-1>

Suomen peliohjelmisto- ja multimediatekijäyhdistys FIGMA ry
2009. K18-pelejä myytiin alaikäisille
maaseutukaupungeissa. Lehdistö tiedote. Viitattu
19.3.2010.

<http://www.figma.fi/Vanhat%20tiedotteet/tiedote26112009.htm>

Suomen peliohjelmisto- ja multimediatekijäyhdistys FIGMA ry
2010. Platina- ja kultapelit 2009. Tiedote. Viitattu
21.2.2010.

<http://www.figma.fi/platina%20ja%20kultapelit%202009.htm>

Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans &
Sotamaa, Olli (toim.) 2009b. Pelitutkimuksen vuosikirja
2009. Viitattu 13.3.2010.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009>

Surdyk, Augystyn 2008. Ludology as game research in
language pedagogy studies. Institute of Applied Linguistics
Adam Mickiewicz University. Viitattu 23.2.2010.

http://www.leidykla.eu/fileadmin/Kalbotyra_3/59_3/261-270.pdf

Säkkinen, Jarmo 2008. Opettajien käsityksiä pelien
opetuskäytöstä. Tampereen ammattikorkeakoulu.
Ammatillinen opettajakorkeakoulu. Opettajakoulutuksen
kehittämishanke. Viitattu 27.2.2010.

<https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/8201/S%c3%83%3fkkinen.Jarmo.pdf?sequence=2>

The Entertainment Software Association (ESA) 2010. Industry Facts – amerikkalaisen pelialan tilastointia. Viitattu 26.3.2010.

<http://www.theesa.com/facts/index.asp>

ThinkExists 2010 Sitaattitietopankki. Viitattu 26.4.2010.

http://thinkexist.com/quotation/i_recently_learned_something_quite_interesting/323467.html

ThinkExists 2010 Sitaattitietopankki. Viitattu 26.4.2010.

<http://thinkexist.com/quotation/video-games-are-bad-for-you-that-s-what-they-said/406209.html>

ThinkExists 2010. Sitaattitietopankki. Viitattu 26.4.2010.

http://thinkexist.com/quotation/you_can_discover_more_about_a_person_in_an_hour/11765.html

ThinkExists 2010 Sitaattitietopankki. Viitattu 26.4.2010.

http://thinkexist.com/quotation/you_have_to_learn_the_rules_of_the_game-and_then/253063.html

Valtion elokuvatarkastamo 2010. Pelit. Viitattu 13.3.2010.

<http://www.vet.fi/pelit.php>

Von Schöneman, Niklas 2001. Doom ja moraalipaniikki – Doom-ilmiön synty vuonna 1993. Julkaistu Wider-Screen 2-3/2001. Viitattu 26.2.2010.

http://www.widerscreen.fi/2001/23/doom_ja_moraalipaniikki.htm

Vuorela, Ville 2009. Elämäpeli: Pelintekijän maailmat. 1.

painos. Helsinki: BTJ-Kustannus

Väänänen, Mikko 2008. Olioarkkitehtuurit peliohjelmistoissa. Helsingin Yliopisto, Tietojenkäsittelytieteen laitos. Pro gradu-tutkielma. Viitattu 25.3.2010.

<https://oa.doria.fi/bitstream/handle/10024/36373/olioarkk.pdf?sequence=1>

YLE Uutiset 2009. Pelimarkkinat kasvoivat kohisten viime vuonna. YLE, viihde-uutiset.

http://yle.fi/uutiset/teksti/viihde/2009/01/pelimarkkinat_kasvoivat_kohisten_viime_vuonna_471528.html

LIITTEET

Liite 1 Kyselylomake

DIGITAALISET PELIT JA NUORISOTYÖ

Edessäsi on kyselylomake jonka avulla pyritään kartoittamaan, tarvitaanko joensuussa erityistä pelipainotteista nuorisotalotoimintaa. Kyselylomakkeessa puhutaan peleistä *“digitaalisina peleinä”*, jotka tarkoittavat yksinkertaisesti kaikkia tietokone-, konsoli-, ja kännykkäpelejä.

Mielipiteelläsi on väliä! Vaikka pelaisi digitaalisia pelejä kovinkaan usein, vastaa silti tähän kyselylomakkeeseen, sillä kaikki saadut tulokset ovat tutkimuksen kannalta arvokkaita. Pohdi myös ennen lomakkeeseen paneutumista omia pelikokemuksiasi – toisille pelit ovat kevyttä ajanvietettä, kun taas toisille vakavamielinen harrastus. Muun muassa internetin selainpelit ja yksinkertaiset kännykkäpelit ovat pelejä siinä missä World of Warcraft, Call of Duty ja Counter-Strike.

Suurkiitos jo etukäteen vastauksistasi. Avullasi voimme kehittää nuorisotalotoimintaa juuri nuorten toivomaan suuntaan!

TAUSTATIEDOT

1. Sukupuoli

- tyttö
- poika

2. Millä luokalla olet?

- 7-luokka
- 8-luokka
- 9-luokka

3. Käytkö joensuun nuorisotaloissa?

- en koskaan
- harvemmin kuin kerran viikossa
- vähintään kerran viikossa
- lähes joka arkipäivä

PELEIHIN JA PELAAMISEEN LIITTYVÄT KYSYMYKSET

4. Pelaatko digitaalisia pelejä?

- en koskaan
- harvemmin kuin kerran viikossa
- vähintään kerran viikossa
- lähes joka päivä

joka päivä

5. Kuinka monta vuotta arvioisit pelanneesi digitaalisia pelejä?

(mikäli et pelaa digitaalisia pelejä, merkitse kohtaan 0-vuotta)

_____ vuotta

6. Pidätkö itseäsi peliharrastajana?

- kyllä
 en
 en osaa sanoa

7. Mikäli et pelaa digitaalisia pelejä, mistä arvelisit asian johtuvan?

(mikäli pelaat digitaalisia pelejä, siirry suoraan seuraavaan kysymykseen)

- tahtoisin pelata digitaalisia pelejä, mutta minulla ei ole mahdollisuutta siihen
 olen joskus pelannut digitaalisia pelejä, mutten pitänyt niistä
 pelien aihepiirit eivät kiinnosta itseäni
 miellän digitaaliset pelit itselleni liian vaikeiksi ja haastaviksi
 minulla ei ole aikaa pelata digitaalisia pelejä
 muu syy, mikä: _____

8. Yleensä pelaan digitaalisia pelejä:

- yksin
 kaverin kanssa samassa tilassa
 kaverin kanssa internetissä
 kaverien kanssa samassa tilassa
 kaverien kanssa internetissä
 tuntemattomien ihmisten kanssa internetissä
 en pelaa digitaalisia pelejä

9. Onko sinulla kotonasi pelaamiseen soveltuvia laitteita, ruksaa omistamasi pelilaitteet:

- minulla on PC-tietokone
 minulla on jokin pelikonsoli
 minulla on jokin käsipelikonsoli
 minulla on jokin muu laitealusta, mikä: _____
 minulla ei ole pelaamiseen soveltuvia laitteita

10. Pidän seuraavista peligenreistä:

(ruksaa kaikki mieleisesi peligenret listasta)

- tappelupelit
 räiskintäpelit
 seikkailupelit
 simulaattorit
 auto- ja urheilupelit
 roolipelit
 puzzle- ja älypelit

- strategiapelit
- tasohyppelypelit
- rytmi- ja musiikkipelit
- muu peligenre, mikä: _____
- en pelaa digitaalisia pelejä

11. Mitä digitaalisia pelejä pelaat? Kirjoita alla olevaan tyhjään tilaan muutamia esimerkkejä suosikkipeleistäsi.

12. Pelaavatko tytöt ja pojat mielestäsi erityyppisiä pelejä?

- kyllä
- ei
- en osaa sanoa

13. Pelaatko digitaalisia pelejä internetissä?

- en koskaan
- harvemmin kuin kerran viikossa
- vähintään kerran viikossa
- lähes joka päivä
- joka päivä

14. Oletko koskaan ollut LAN-tapahtumassa (verkkopeleissä)?

- kyllä, pidin tapahtumasta
- kyllä, en pitänyt tapahtumasta
- en, tahtoisin kuitenkin päästä koettamaan verkkopelaamista
- en, minua eivät kiinnosta verkkopelit

15. Ovatko huoltajasi kiinnostuneita peleistä joita pelaat?

- kyllä
- ei
- en osaa sanoa
- en pelaa digitaalisia pelejä

16. Tietävätkö huoltajasi, millaisia pelejä pelaat?

- kyllä
- ei
- en osaa sanoa
- en pelaa digitaalisia pelejä

17. Noudatko peleissä olevia ikärajoituksia?

- kyllä

- en
 en pelaa digitaalisia pelejä

MUUT KYSYMYKSET

18. Mitä muita asioita teet tietokoneella mahdollisen pelaamisen lisäksi?

(ruksaa kaikki vaihtoehdot, jotka kuvaavat sinua tietokoneenkäyttäjänä)

- käytän internetiä
 teen koulutehtäviä
 pidän yhteyttä kavereihin (esim. Facebook, messenger, IRC-galleria)
 seuraan keskustelufoorumeita
 asioin nettikaupoissa
 käytän kuvankäsittelyohjelmia
 ohjelmoin
 videoeditoin
 teen musiikkia
 muuta, mitä: _____
 en käytä tietokonetta ollenkaan

19. Pelaatko digitaalisten pelien lisäksi muita pelejä, mitä:

(ruksaa kaikki vaihtoehdot, joita pelaat)

- lauta- ja korttipelejä
 miniatyyripelejä
 roolipelejä
 raha-automaattipelejä
 muita pelejä, mitä: _____
 en pelaa muita pelejä

TOIVEET PELIPAINOTTEISESTA NUORISOTALOTOIMINNASTA

20. Mitä mieltä olet seuraavista väittämistä?

(1 olen täysin eri mieltä – 5 olen täysin samaa mieltä)

A) Joensuussa tulisi olla pelipainotteista nuoristyötä.

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

B) Nuorisotyöntekijöiden tulisi pelata digitaalisia pelejä yhdessä nuorten kanssa.

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

C) Digitaalisten pelien myötä voi tavata uusia kavereita.

- 1 2 3 4 5

D) Pelitoiminnan lisäksi tulisi olla mahdollisuus opetella ohjatusti esimerkiksi peliohjelmoinnin, kuvankäsittelyn tai videoeditoinnin alkeita.

- 1 2 3 4 5

E) Digitaalisten pelien lisäksi toiminnassa tulisi huomioida myös lauta- kortti- ja roolipelit.

- 1 2 3 4 5

F) Pelitoiminnan yhteydessä tulisi olla olemassa erityinen tietokonepaja, jossa voisi kasata ja korjata omia tietokoneitaan.

- 1 2 3 4 5

21. Mitä pelikoneita pelitoiminnassa tulisi mielestäsi painottaa:

- PC-tietokoneita
 pelikonsoleita
 molempia tasapuolisesti
 en osaa sanoa

22. Mikäli joensuussa oli digitaalisiin peleihin painottunutta nuorisotalotoimintaa, olisin kiinnostunut osallistumaan ja tutustumaan toimintaan tarkemmin.

- kyllä
 en
 en osaa sanoa

23. Vapaa sana. Kerro mitä toiveita ja odotuksia sinulla on pelipainotteista nuorisotyötä kohtaan:

Liite 2 Tutkimustulokset taulukoituna (frekvenssit).

Vastaajien luokkajakauma

7-luokkalaisia	67 henkeä
8-luokkalaisia	67 henkeä
9-luokkalaisia	62 henkeä
Yhteensä	196 henkeä (3 ei vastaajista ei ilmoittanut luokkaansa; n=199)

Vastaajien sukupuolijakauma

Tyttöjä	99
Poikia	100

Vastaajien nuorisotaloaktiivisuus; kuinka usein vastaajat käyvät Joensuulaisissa nuorisotaloilla?

Ei koskaan	143
Harvemmin kuin kerran viikossa	47
Vähintään kerran viikossa	6
Lähes joka arkipäivä	2

Vastaajien omistamat, pelaamiseen soveltuvat laitteistot

PC-tietokone	179
Jokin pelikonsoli	139
Jokin käsipelikonsoli	44
Muu laitealusta	12
Ei laitteistoa	1

Kuinka usein vastaajat pelaavat digitaalisia pelejä?

	Tytöt	Pojat
Ei koskaan	7	2
Harvemmin kuin kerran viikossa	35	4
Vähintään kerran viikossa	33	23
Lähes joka päivä	17	39
Joka päivä	7	29

Vastaajien suosimat peligenret – millaisia pelejä vastaajat pelaavat.

Tappelupelit	71
Räiskintäpelit	90
Seikkailupelit	108
Simulaattoripelit	34
Auto- ja urheilupelit	102
Roolipelit	55
Puzzle- ja älypelit	60
Strategiapelit	62
Tasohyppelypelit	103
Rytmi- ja musiikkipelit	66

Muu peligenre	11
---------------	----

Nuorten suosimat pelit – näitä pelejä nuoret pelaavat

Facebook-pelit	33
Counter-Strike	32
Guitar Hero-pelisarja	25
Singstar-pelisarja	22
NHL-pelisarja	19
Call of Duty-pelisarja	18
World of Warcraft	15
Sims-pelisarja	15
Final Fantasy-pelisarja	6
Combat Arms	6

Koetaanko pelaaminen harrastuksen veroiseksi ajanvietteeksi?

	Tytöt	Pojat
Kyllä	1	28
Ei	76	43
Ei osaa sanoa	21	29

Vastaajien pelitavat – millä tavoin vastaajat pelaavat pelejä useimmiten?

Yksin	77
Kaverin kanssa samassa tilassa	33
Kaverin kanssa internetissä	16
Kaverien kanssa samassa tilassa	16
Kaverien kanssa internetissä	19
Tuntemattomien ihmisten kanssa internetissä	9

Vastaajien lan-kokemukset (lähiverkkopelit)

On osallistunut, piti tapahtumasta	45
On osallistunut, ei pitänyt tapahtumasta	4
Ei ole osallistunut, tahtoisi koettaa	59
Ei ole osallistunut, ei tahtoisi koettaa	82

Vastaajien asennoituminen pelien ikärajakäytäntöihin – noudattavatko vastaajat ikärajoja?

	Tytöt	Pojat
Kyllä	39	14
Ei	48	84

Vastaajien arviot – tietävätkö huoltajat, millaisia pelejä vastaaja pelaa?

Kyllä	132
Ei	18
Ei osaa sanoa	39

Vastaajien tietokonekäyttäytyminen – mitä vastaajat tekevät tietokoneella pelaamisen lisäksi?

Käyttää internettiä	194
Tekee koulutehtäviä	92
Pitää yhteyttä kavereihin	183
Seuraa keskustelufoorumeita	73
Asioi nettikaupoissa	89
Käyttää kuvankäsittelyohjelmia	80
Ohjelmoi	2
Videoeditoi	19
Tekee musiikkia	13
Muuta	30
Ei käytä lainkaan tietokonetta	0

Mitä muita pelejä vastaajat pelaavat?

Lauta- ja korttipelejä	133
Miniatyyripelejä	7
Roolipelejä	13
Raha-automaattipelejä	95
Muita pelejä	8
Ei pelaa muita pelejä	17

Väite – Joensuussa tulisi olla pelipainotteista nuorisotyötä

Täysin eri mieltä	15
Jokseenkin eri mieltä	14
Ei osaa sanoa	90
Jokseenkin samaa mieltä	47
Täysin samaa mieltä	32

Väite – nuorisotyöntekijöiden tulisi pelata pelejä yhdessä nuorten kanssa

Täysin eri mieltä	15
Jokseenkin eri mieltä	34
Ei osaa sanoa	69
Jokseenkin samaa mieltä	54
Täysin samaa mieltä	26

Väite – pelien myötä voi tavata uusia kavereita

Täysin eri mieltä	9
Jokseenkin eri mieltä	20
Ei osaa sanoa	44
Jokseenkin samaa mieltä	69
Täysin samaa mieltä	56

Väite – pelitoiminnan lisäksi pelipainotteisessa nuorisotyössä tulisi olla mahdollisuus opetalle esimerkiksi peliohjelmoinnin, kuvankäsittelyn tai videoeditoinnin alkeita

Täysin eri mieltä	9
Jokseenkin eri mieltä	17
Ei osaa sanoa	61
Jokseenkin samaa mieltä	82
Täysin samaa mieltä	28

Väite – digitaalisten pelien lisäksi toiminnassa tulisi huomioida myös lauta- kortti- ja roolipelit

Täysin eri mieltä	18
Jokseenkin eri mieltä	19
Ei osaa sanoa	77
Jokseenkin samaa mieltä	52
Täysin samaa mieltä	30

Väite – pelitoiminnan yhteydessä tulisi olla tietokonepaja, jossa voisi kasata ja viritellä omia tietokoneitaan

Täysin eri mieltä	26
Jokseenkin eri mieltä	31
Ei osaa sanoa	77
Jokseenkin samaa mieltä	42
Täysin samaa mieltä	21

Mitä laitealustoja toiminnassa tulisi painottaa vastaajien mielestä?

PC-tietokoneita	40
Pelikonsoleita	18
Molempia tasapuolisesti	97
Ei osaa sanoa	34

Mikäli Joensuussa olisi pelipainotteista nuorisotalotoimintaa, olisivatko vastaajat valmiita osallistumaan ja tutustumaan siihen tarkemmin?

Kyllä	49
Ei	57
Ei osaa sanoa	87

