

Netikäs

Mediasivistysmateriaali osa 6/6

6. Digitaalinen
pelaaminen

Pelaamisessa
on läsnä koko
tunteiden
kirjo

.....
**Pelikortit,
lautapeli vai
tablettietokone
– millä sinä
pelaat?**
.....

Anelma, 67 vuotta:

**“Pelaaminen on
hyvä rauhoittumis-
ja keskittymismuoto.”**



Mediasivistys – elinikäinen matka digi- taaliseen pelaamiseen

Lapsenlapsi esitteli tietokonepelissä tekemiään linnoja ja kaivoksia. Liisa-serkku on innostunut nettishakista, jossa hänellä on pelikaverina mm. norjalainen pyöräilijä. Eläkeläiskerhon herrat ovat kokeilleet verkossa pelaamista ja nyt Markku pääsee kotoa mukaan ryhmän peli-iltoihin.

Digitaalinen pelaaminen on lisääntynyt teknologian kehittymisen myötä viime vuosikymmeninä. Se voi olla viihdettä, kuntoutusta, hyvinvoinnin ylläpitämistä, mutta se voi olla myös koukuttavaa ja hallitsematonta. Tässä vihossa tarkastellaan digitaalista pelaamista ja sen mahdollisuuksia.

Mediasivistysmateriaali on osa Eläkelitto ry:n ja EHYT ry:n yhteisen LähiVerkko-projektin materiaaliuutantoa. Materiaali on tehty yhteistyössä seuraavien toimijoiden kanssa: Vanhustyön keskusliitto (VTKL) SeniorSurf, SenioriVerkko-hanke, ENTER ry, Seniorien ATK-yhdistys Savonetti ry, EHYT ry:n Arpa-projekti ja Mediasivustuseura ry. Tämän materiaalin tekoon on saatu tukea RAY:lta. LähiVerkko-projekti kiittää mukana olleita muita tahoja ja ikäihmiä, erityisesti Päivi Rasia (Lapin yliopisto) ja Anna-Maija Muromaata kommentoinnista ja sisällön kehittämisestä.

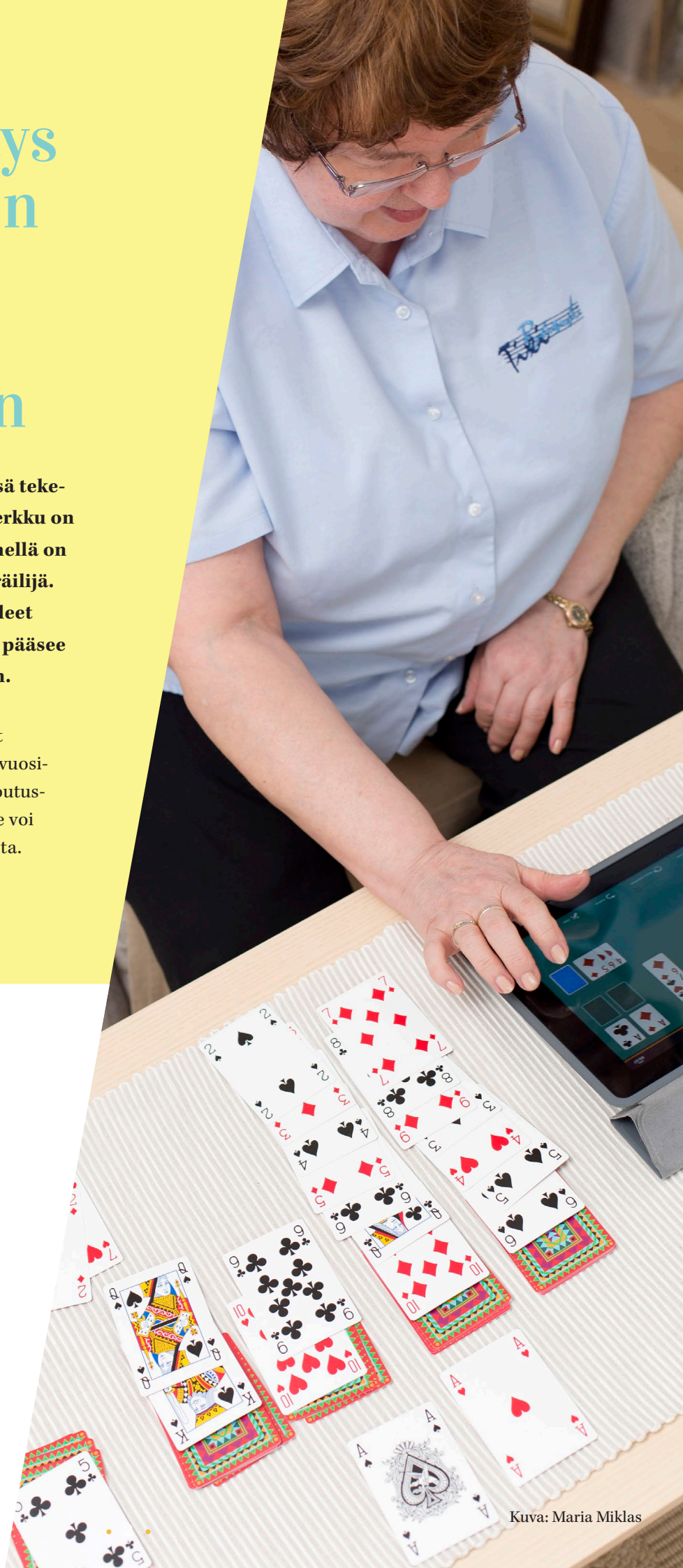
Teksti: Ida-Maria Pankka

Oikoluku ja sisällöntarkistus: Eija Kalliala

Graafinen suunnittelu: Salla Vasenius.

Ilmestymisvuosi: 2016

www.netikas.fi



Kuva: Maria Miklas

Mikä ihmeen digitaalinen pelaaminen?

Leikki ja peli ovat osa ihmisen luontaista toimintaa. Ne nähdään sallitumpina lapsille ja nuorille, mutta yhtälailla ne sopivat aikuisille ja ikääntyville. Edelleen Suomessa suosituin peli on Pasiassi. Sitä pelataan pelikorteilla, tietokoneella, älypuhelimella ja tablet-laitteilla. Perinteiset kortti- ja lautapelit ovat kokeneet uutta tuleamista viime vuosikymmeninä. Niiden pelaajakunta on myös laajentanut pelaamista; kaikenikäiset pelaavat nykyisin monenlaisia pelejä. Teknologian kehityksen myötä pelaamisesta on tullut paikasta ja ajasta riippumatonta.

Digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan jollain tietoteknisellä laitteella pelaamista. Pelivälineenä voi olla pelikonsoli, tietokone, älypuhelin tai tablet-laite. Digitaalisia pelejä on erilaisia: on yksin pelattavia, tietokonetta vastaan pelattavia ja kaverin tai ryhmän kanssa pelattavia. Sisällön tai tarkoituksen mukaan voidaan puhua muun muassa toiminta-, seikkailu- strategia-, seura-, oppimis-, ajanviete-, rooli- ja rahapeleistä. Toiset niistä vaativat internet-yhteyden, toiset eivät. Peleissä, kuten elokuvissakin, voi olla ikärajoituksia haitalliseksi arvioidun sisällön vuoksi.

Pelaamiseen liittyy onnistumisen kokemuksia, hauskuutta, naurua, uppoutumista, pelkoa, jännitystä, iloa... Siinä on läsnä koko tunteiden kirjo niin kuin elämässä yleensä. Digitaalinen pelaaminen ei ole pelkästään paikallaan olemista ja näy-



tön tuijottamista. Digipelit ovat kehittyneet yhä enemmän ihmisen tuottamaa liikettä hyödyntäviksi. Usein korostetaan digitaalisen pelaamisen kielteisiä puolia, mutta digitaalisella pelaamisella on paljon myönteisiä vaikutuksia. Usein ajatellaan, että digipelien pelaaja on epäsosiaalinen ja istuu yksin tietokoneen ääressä. Itse asiassa useat digipelit ovat sosiaalisia. Pelaajat kohtaavat pelissä, keskustelevat, päättävät yhdessä, mitä tekevät ja toimivat yhteistä päämäärää tavoitellen. Muut pelaajat voivat olla eri puolilta maailmaa, eivät vain samassa huoneessa. Pelien avulla ihmiset löytävät ystävyssuhteita ympäri maailmaa ja kielitaitokin karttuu yhteisessä pelikokemuksessa.

Ilmiöt pelien ympärillä

Pelien ympärille on syntynyt monenlaisia kulttuureja, jotka ajoittain nousevat esiin esimerkkeinä harrastuksista. Tällaisia pelaamisesta syntyneitä kulttuureita ovat esimerkiksi LANit, pelivideot, cosplay ja elektroninen urheilu (eSport). Nämä erilaiset kulttuurit ovat vielä pitkälti nuorten ja nuorten aikuisten maailmaa, mutta kiinnostus niitä kohtaan kasvaa kaikissa ikäryhmissä. Viime vuosina kiinnostuksen kohteeksi ovat nousseet pelivideot ja suorat lähetykset eli streamit. Niissä pelaaja on kuvannut omaa pelaamistaan ja kertoo videolle mitä tekee. Pelivideoiden tavoitteena on jakaa pelikokemus muille ja antaa esimerkiksi vinkkejä, miten päästä eteenpäin hankalista tilanteista. Pelivideot ovat hyvä tapa tutustua erilaisiin peleihin.

Pelaaminen voi olla ammatti ja vakava kilpaurheilulaji. Elektroninen urheilu (eli eSport) on tietyn digitaalisen pelin pelaamista yksilö- tai joukkuepelinä muita vastaan. Lajissa pelataan sekä SM-sarjaa että kansainvälisiä turnauksia, joissa peleinä ovat esimerkiksi Counter-Strike, Dota2 ja League of Legends. Myös suomalaiset pelaajat ovat pärjänneet kansainvälisissä kisoissa. Elektroninen urheilu on alusta alkaen hakenut paikkaansa tutumpien urheilumuotojen kuten jääkiekon ja jalkapallon rinnalla. Elektronisen urheilun arvostus näkyy esimerkiksi lajin seuraajien määrän kasvuna ja palkintosummien karttumisena. YLE on lähettänyt joitakin elektronisen urheilun kisoja Areena-palvelunsa kautta vuodesta 2015 alkaen.

Pelien kehittäminen ja rakentaminen kulttuurina ja teollisuuden muotona on Suomessa noussut kiitoon 2000-luvulla. Sellaiset pelit kuten Angry Birds, HayDay ja Clash of Clans toivat suomalaisen peliteollisuuden aivan uudella tavalla ihmisten tietoisuuteen. Peliteollisuus ja mediaviihde ovat muutenkin tällä hetkellä suuria teollisuuden aloja. Suomessa on tehty tietokonepelejä jo ennen edellä mainittuja hittituotteita ja peliteollisuus laajenee

uusille alueille. Terveys- ja hyötypelit ovat yksi mahdollinen tulevaisuuden nouseva trendi peliteollisuudessa. Osaamista ja intoa pelien kehittämiseen löytyy tästä maasta.

Oman pelin voi tehdä myös ilman pelifirmaa. Koodausta eli ohjelmointia opetetaan jo peruskoulussa ja harrastuksena se voi kiinnostaa eri ikäisiä ihmisiä. Koodaukseen löytyy aloittelijoille ja lapsille suunnattuja oppaita ja kirjoja kotona kokeilemiseen. Koodaamalla voi omien pelien luomisen lisäksi muokata olemassa olevia pelejä.

56%

Yli 64-vuotiaista on pelannut jotain digitaalista peliä.

14,5%

Yli 70-vuotiaista pelaa viikottain.

19,8%

60–69-vuotiaista pelaa tietokoneella.

Lähteet: Pelaajabarometri 2015 Lajityyppien suosio. Mäyrä, Frans; Karvinen, Juho; Ermi, Laura. Tampereen yliopisto 2016. Kysely ikäihmisten pelaamisesta. TNS-Gallup 2016. <http://lahiverkko.fi/elakeikaisista-puolet-pelaa-tietokonepeleja/>

Digitaalisten pelien vaikutuksesta elämään

Pelien pelaamiseen ihmisillä on erilaisia syitä. Kyse ei ole pelkästä voittamisesta vaan erilaisesta tekemisestä. Se voi olla jollekin hauskanpitoa ja toiselle itsensä kehittämistä. Oli syy mikä tahansa, pelaaminen kehittää monenlaisia taitoja ja ominaisuuksia ihmisessä. Ne voivat auttaa mm. ongelmanratkaisutaitojen ja hienomotoriikan kehittämistä ja muistin harjaannuttamista. Pelamalla voi parantaa näppäimistön ja hiiren käyttötaitojaan. Omat tietotekniset taidot paranevat jo pasianssissa.

Pelien hyötyjen lisäksi puhutaan myös niiden riskeistä. Ikäihmisellä on kuitenkin hyvät mahdollisuudet hallita mahdollisia riskejä omalla toiminnallaan. Harkitsemalla etukäteen, kuinka paljon aikaa aikoo pelaamiseen käyttää, ei unohdu pelin

ääreen, kun pitäisi mennä tapaamaan ystävää tai nukkumaan. Näyttöruutujen valo voi hankaloittaa unen saantia, joten niiden katselua on hyvä välttää myöhäisellä muutenkin. Rahan käyttö peleihin pysyy kohtuudessa, kun miettii etukäteen, paljonko voi ja haluaa niihin kuluttaa ja pitäytyy budjetissaan. Pelien ostamiseen tai ilmaiseksi ladattavien pelien sisäisiin pieniin maksuihin (mikromaksut) voi halutessaan käyttää etukäteen maksettavia lauslahjakortteja. Se on hyvä vaihtoehto sille, että tallentaisi luottokorttitietonsa rahapeli-sovellukseen. Peliongelmat ovat suhteellisen harvinaisia ja nykytiedon valossa ne ovat usein seurausta ahdistavista elämäntilanteista, joihin ihminen etsii pakopaikkaa peleistä. Kun pelaaminen on hallinnassa, ovat pelikokemukset mukavia ja pelaaminen tuo iloa elämään.

Digitaalisessa pelaamisessa yhdistyy mm.



Minä digitaalisten pelien pelaajana

Digitaalisesta pelaamisesta nauttiminen on yksilöllistä. Osa ihastuu siihen, toiset haluavat vain katsella muiden pelaamista ja jotkut eivät innostu siitä koskaan. Pelaaminen voi parantaa omaa mielialaa, tuoda onnistumisen kokemuksia ja haastaa käyttämään muistia ja älyä. Jos on tottunut tekemään ristikoita lehdestä, kannattaa rohkeasti kokeilla internetistä löytyviä sana- ja visailupelejä. Jos työelämässä on nauttinut ongelmien ratkaisemisesta ja pitkissä prosesseissa mukana olemisesta, voi toiminnallinen seikkailupeli tietokoneella tuoda arkeen samanlaista haastetta.

Tutustumisen voi aloittaa kokeilemalla, mitä omalta älylaitteelta löytyy. Tietokoneeseen, tablet-laitteeseen tai älypuhelimelle voi sovelluskaupasta hakea ilmaiseksi muutamia pelejä alkuun. Tutun Pasiassin lisäksi voi löytyä muistipeli, sanapeli, autopeli tai vaikka ongelmanratkaisupeli. Erilaisia pelejä kokeilemalla löytää ne, joista itse pitää. Kun on kokeillut tutumpia pelejä, voi etsiä, mitä muita ilmaispelejä löytyy internetistä tai sovelluskaupasta. Muistele vaikka mistä lautapeleistä olet pitänyt ja katso, löytyisikö niitä digitaalisesti pelattaviksi. Kannattaa myös kokeilla esimerkiksi sukulaisten luona, kirjastoissa tai palvelukeskuksissa konsoli-

pelejä, joissa joutuu liikkumaan. Näin voit saada pelin myötä päivän jumppa- ja venyttelytuokion. Liikunnallista peliä on hauskaa pelata ystävän tai ryhmän kanssa. Kuka olikaan paras syöksylaskija?

Pelaamisen aloittamista ei kannata pelätä. Jokainen peli on jonkun ensimmäinen peli. Peleissä on heti alussa opastuksia ja helpompia jaksoja, joiden avulla oppii, miten peli toimii. Ohjeet auttavat uuden pelaajan alkuun. Teknistä tietämystä ei tarvita lainkaan pelaamisen aloittamiseen.

Tiesitkö tämän digitaalisen pelaamisesta?

- Pelaajia on kaiken ikäisiä. Pelaajien keski-ikä on 38 vuotta.
- Nykyisin pelaaja on yhtä usein nainen kuin mies.
- Suomen suosituin digitaalinen peli on Pasiassi (eri muodoissaan).
- Yli 60-vuotiaat pelaavat digitaalisista peleistä mieluiten yksin tietokoneella pelattavia pelejä.

Muutamia vinkkejä digitaalisen pelaamisen kokeiluun

- Pyydä lapsia tai lapsenlapsia näyttämään, minkälaisia pelejä he pelaavat ja opettamaan niiden pelaamista myös sinulle.
- Voit aloittaa helpoilla tutuilla peleillä. Yhä useammasta tutusta pelistä löytyy myös digitaalinen versio.
- Muista pitää taukoja ja verrytellä. Jos peli itsessään ei saa sinua liikkumaan, kannattaa muistaa nousta seisomaan ja tehdä muutama venyttelyliike.
- Kokeile muiden kanssa pelaamista kasvokkain tai verkossa. Yhdessä tekemisessä on virkistävää voimaa ja se tuo pelaamiseen lisäulottuvuuden.
- Kokeile pelaamista eri laitteilla. Älypuhelimella tai tablet-laitteella pelaaminen on erilaista kuin tietokoneella.
- Pelin sisäiset ostot voivat nopeuttaa pelissä etenemistä. Nämä mikromakсут ovat 20:sta sentistä noin 10:een euroon. Päätä etukäteen, kuinka paljon haluat käyttää rahaa pelaamiseen ja käytä vain se summa.

Sanasto osa 6.

Cosplay Harrastus, jossa muutetaan fiktiivinen hahmo eläväksi. Hahmon mukaisen pukeutumisen lisäksi on tärkeitä liikkua ja käyttäytyä kuin hän. Hahmo valitaan animesta (japanilainen animaatio), mangasta (japanilainen sarjakuva), pelistä, sarjakuvasta tai televisiosarjasta.

Elektroninen urheilu Videopelien pelaamista yksilö- ja joukkuekilpailuna. Siinä on useampi alalaji ja useita kilpailusarjoja. Se tunnetaan myös kilpapaamisena ja englanninkielisellä eSport-lyhenteellä.

Ilmaispelit Pelejä, joita pääsee pelaamaan ilmaiseksi. Ne voivat olla kokonaan maksuttomia tai sisältää vapaaehtoisia mikromaksuja. Niitä voi pelata internet-selaimessa, ladata älypuhelimien, tablettiin tai tietokoneelle.

F2P eli Free-to-play –pelit Pelejä, joita pääsee pelaamaan ilmaiseksi, mutta ne pyrkivät pelin edetessä houkuttelemaan pelaajan käyttämään rahaa pelaamiseen. Pelaajalle etuna on, että peliä voi kokeilla maksamatta mitään ja käyttää rahaa siihen myöhemmin sen verran kuin haluaa.

LANit Lähiverkkotapahtuma, jossa ihmiset kokoontuvat samaan paikkaan omien tietokoneidensa kanssa. Tietokoneet on tapahtumassa liitetty toisiinsa lähiverkon kautta. Usein LANit ovat verkkopelitapahtumia eli niissä pelataan yhdessä eri pelejä lähiverkon kautta.

Latauslahjakortti Peli- ja sovelluskauppoihin ostettava prepaid-kortti, joista sähköisiä saa netistä ja käsin kosketeltavia kioskeilta. Kortin voi käyttää itse tai antaa kaverille lahjaksi. Kun kortin koodin syöttää palveluun, saa saldoa pelitililleen.

Mikromaksut ovat ostoksia pelin sisällä. Ostokset ovat usein pieniä hinnaltaan. Jotkut pelit tuottavat rahaa pelifirmoille myymällä pelissä tarvittavia varusteita tai lisäominaisuuksia, jotka nopeuttavat pelissä etenemistä.

Online-pelit Verkkopelaaminen eli online-pelaaminen on pelaamista, jossa eri puolilta maailmaa ihmiset pelaavat samaa peliä yhtä aikaa netin kautta. Verkkopelejä on yksilö- ja joukkuepelejä. Niitä voi pelata tietokoneella, konsolipelikoneella, tabletlaitteella tai älypuhelimella.

Pelilajityypit Pelejä voidaan jakaa eri tyyppihin. Niistä tunnetuimmat ovat toiminta-, seikkailu-, ajo-, simulaatio-, toimintaseikkailu-, strategia-, pulma-, pien-, tasohyppely- ja roolipelit.

Pelivideot Pelaamisesta tehty video. Pelaaja tallentaa omaa pelaamistaan ja jakaa videon sosiaalisessa mediassa. Pelivideoissa voidaan antaa vinkkejä pelissä etenemiseen tai vain näyttää, millaista pelaaminen on.

Sovelluskauppa Älylaitteen ohjelmien ostopaikka. Sovelluskaupasta saa hankittua ja ladattua tabletlaitteelle, tietokoneelle tai älypuhelimien tarvitsemansa ohjelman tai pelin. Sovelluskauppaan pääsee nettiselaimesta tai älylaitteen sovelluskauppa-sovelluksesta.

Olen ”kiireinen eläkeläinen”, joten en todellakaan pelaa siksi, ettei ole muuta tekemistä. Pelaaminen on hyvä rauhoittumis- ja keskittymismuoto. Vaikkapa jotain juttua tai ohjelmaa suunniteltaessa voi nollata ajatuksiaan tietystä asiasta ja jatkaa taas. Pelaaminen on samalla hyvää aivovoimistelua. Pitää miettiä, mitä seuraava siirto aiheuttaa jne. Samoin pelit kehittävät ja pitävät yllä huomiokykyä. Ja ennen kaikkea, pelaaminen on mukavaa ajankulua. Lääkäriin vastaanotolla vuoroa odottaessa tai kampaajalla ei tarvitse selailta vanhoja lehtiä, kun voi pelata hauskaa, ”koukuttavaa” peliä. Yksinäisinä iltoina voin huomata, että ystäväni on lähettänyt ”elämän”, siitä tiedän, että hänellä on sama peli meneillään, enkä olekaan enää yksin. (Emme silti harrasta mitään ”teerenpeliä” :))

Anelma, 67 vuotta



Pelaaminen on minulle ajankulua, viihdettä ja jännitystä. Omien pistemäärien korottaminen ja peleissä uudelle tasolle pääseminen antaa onnistumisen ja edistymisen tunteita sekä mielihyvää. Voin myös seurata ystävien pelaamista ja edistymistä netissä. Aika ei käy enää pitkäksi, ja jos esim. lukeminen on vaikeutunut huonon näön vuoksi niin pelaaminen onnistuu. Onneksi netissä on runsaasti ilmaisia pelejä.

Anna-Maija, 68 vuotta

Pohdittavaksi:

Millaisia pelejä olet pelannut lapsena, nuorena, aikuisena ja nyt? Entä läheisesi? Millaisia digitaalisia pelejä haluaisit pelata? Valitse yksi. Etsi se sovelluskaupasta. Lataa se laitteellesi ja kokeile parina päivänä sen pelaamista. Miltä tuntui?

Tehtävän toteuttaminen ryhmässä: Esitelkää toisillenne eri pelejä. Ne voivat olla lautapelejä, korttipeliä tai vaikka seurapelejä. Etsikää yhdessä, löytyykö näistä peleitä digitaalinen versio ja kokeilkaa peliä yhdessä.

Netikäs-mediasivistysmateriaaliin kuuluu kuusi osaa. Löydät ne kaikki osoitteesta www.netikäs.fi.

Samoilla sivuilla on lisätietoa ja muuta materiaalia. Tervetuloa tutustumaan!



LÄHIVERKKO

EHYT ry



apunen