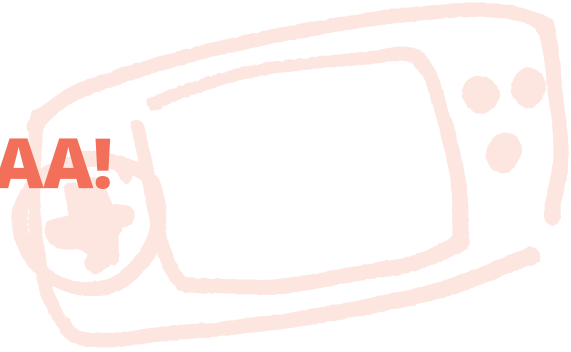


8 / KAIKKI PELAA!



DIGITAALINEN PELAAMINEN on tärkeä osa nykypäivän kulttuuria, arkea ja yhteiskuntaa. Yllättävän moni meistä pelaa jotakin vaikei mieltäisikään itseään pelaajaksi. Pasianssit tai sudokut ovat pelaamista siinä missä Candy Crush tai World of Warcraftkin.

Tampereen yliopiston toteuttaman vuoden 2018 pelaajabarometrin mukaan noin 36 prosenttia 10–75-vuotiaista suomalaisista pelaa digitaalisia viihdepelejä viikoittain. Alle 20-vuotiaiden joukossa vastaava osuus on lähes 70 prosenttia.

“Ajatteleme helposti, että pelaaminen olisi jotenkin marginaalinen ilmiö tai jonkinlaista ‘nörttipuuhaa’ mutta kun ajatellaan kaikkea sitä, mitä pelaamiseen liittyy – tubettaminen, striimit ja pelimediat – niin itse asiassa meillä on siinä huikean iso ilmiö”, pelitutkija **Mikko Meriläinen** toteaa.

Viihdemedian osana pelit ovat itsenäisiä kulttuuriteoksia siinä missä kirjat, elokuvat tai musiikkikin. Moniin peleihin liittyy myös fanikulttuuria. Peleissä kiehtovat niiden maailmat,

tarinat ja hahmot, jotka voivat saada uuden elämän esimerkiksi fanien kirjoittamassa fanifiktiossa tai cosplay-pukeutumisessa.

Pelaaminen on hauskaa!

Pelit, leikki ja urheilu voidaan nähdä osana samaa jatkumoa, vaikka pelaamista harvoin tarkastellaan esimerkiksi leikkinä.

“Puhumme liian vähän siitä, että pelaaminen on todella hauskaa. Jos ajatellaan vaikkapa stressin lievittämistä, hyvinvoinnin ylläpitämistä, jaksamista, sosiaalisia suhteita ja niin edelleen, niin monet sellaiset asiat, jotka tekevät pelaamisesta hauskaa, ovat meille myös hirveän hyödyllisiä”, Meriläinen muistuttaa.

Hauskuuden ohella pelit voivat toisinaan olla myös opettavaisia. Pelaamisen kautta voi oppia esimerkiksi vieraita kieliä, strategista ajattelua, ongelmanratkaisua ja kolmiulotteisen tilan hahmottamista. Meriläinen pitää kuitenkin tärkeänä sitä, ettei pelaamista tarkastella pelkääjän oppimisen välineenä vaan ensisijaisesti hauskana harrastuksena.

“Pelaaminen on arvokasta nimenomaan siksi,



Nuoren kanssa kannattaa keskustella pelien tarinoista sekä opetella yhdessä tarkastelemaan pelimaailman ilmiöitä myös kriittisin silmin.

että se on jotakin sellaista, jota lapset haluavat tehdä ja joka viihdyttää heitä.”

Pelikasvatus kehittää pelisilmää

Pelikasvatuksessa on kyse mediakasvatuksen osa-alueesta, jossa pelejä ja pelaamiseen liittyviä ilmiöitä opetellaan ymmärtämään samalla tavalla kuin muitakin medioita.

“Pelikasvatus nähdään usein haittojen ehkäisynä, mutta se on myös pelilukutaidon kehittämistä ja ylipäätään sen ymmärtämistä, millaisissa asioissa pelaaminen meidän yhteiskunnassamme näkyvä,” Meriläinen kuvailee.

Meriläisen mukaan aikuisten on tärkeää ohjata pelaamista hyvinvointia tukevaan suuntaan. Pelaamisen rajoittamisen sijasta nuoren kanssa kannattaa kuitenkin keskustella pelien maailmoista ja tarinoista sekä opetella yhdessä tarkastelemaan pelimaailman ilmiöitä myös kriittisin silmin.

“Peleissä voi joskus olla aika aggressiivinen käytöskulttuuri, kuten netissä muutenkin. Esimerkiksi homofobiaa, rasismia ja transfobiaa voi tulla vastaan myös peleissä”, Meriläinen toteaa.

Pelikasvatus on yksi tapa tukea lasten ja nuorten edellytyksiä esimerkiksi vihapuheen tai väkivaltaisten sisältöjen kohtaamiseen. Siksi

pelikasvatuksessa – kuten kaikessa muussakin kasvatuksessa – on ennen kaikkea kyse aikuisena läsnä olemisesta ja haastavien teemojen käsittelemisestä yhdessä nuoren kanssa.

Pitääkö olla huolissaan?

Peleistä ja pelaamisesta puhutaan usein huolestuneeseen sävyyn. Huoli syntyy tiedon puutteesta, sillä pelit ja pelaaminen ovat monille aikuisille vieraita ilmiöitä. Meriläisen mukaan aikuisten kannattaa yleisesti ottaen olla kiinnostuneita pelaamisesta. Se, pitääkö lapsen tai nuoren pelaamisesta olla huolissaan, riippuu tilanteesta.

“Monesti pelaamisen ongelmat liittyvät elämän muihin ongelmiin. Tyypillinen esimerkki voisi olla vaikkapa yksinäinen nuori, joka on alakuloinen tai ahdistunut ja pyrkii lievittämään sitä ahdistusta pelaamalla”, Meriläinen sanoo.

Syytä huoleen voi olla, jos nuori alkaa jäädä jatkuvasti pois koulusta tai hänen elinpiirinsä kapenee pelaamisen vuoksi.

“On kuitenkin eri asia, jos nuori haluaa vaikka stressaavan koeviikon jälkeen olla koko viikonlopun kotona ja pelata. Pelien ääressä puretaan stressiä, joten pelaaminen voi lisääntyä silloin, kun elämässä tapahtuu stressaavia asioita”, Meriläinen muistuttaa.



HAASTATELU

MITÄ PELAAMINEN MERKITSEE SINULLE, GLYFFI?

Hannu Häikiö, 21, eli Glyffi, julkaisee pelivideoita Youtubessa. Hänen kanavallaan on yli 90 000 tilaajaa.

Oletko ensisijaisesti tubettaja vai pelaaja?

“Olen tubettaja. En ole koskaan nähnyt itseäni ammattilaispelaajana. Näin voin viihdyttää ihmisiä. Jos olisin pelaaja, minun pitäisi olla tosi hyvä.”

Miten päädyit tekemään pelivideoita?

“Olen pelannut niin kauan kuin muistan. Olin katsonut suosittua tubettajan PewDiePien pelivideoita ja innostuin niistä. Mietin, että kun itse pelaan ja puhun paljon, niin voisin kokeilla omien videoiden tekemistä.”

Minkälaisia pelejä pelaat?

“Se vaihtelee hyvin paljon. Olen pyrkinyt pelaamaan sellaisia pelejä, joista on helppo tehdä videoita. Viime aikoina pelaaminen on jonkin verran vähentynyt. Nyt pelaan lähinnä tubettamisen takia.”

Mitä pelaaminen merkitsee sinulle?

“Se on hyvä tapa olla yhteydessä kavereihin. Se on ollut lapsesta asti helppo harrastus. Tykkään peleistä, joissa voi tehdä paljon erilaisia asioita.”

Oletko törmännyt pelaamiseen liittyviin ennakkoluuloihin?

“Muistan ala-asteaikoina, että jos pelasi pelejä, siitä ei saanut puhua, sitä pidettiin nörttinä. Nyt

lähes jokainen pelaa jotain. Ilmapiiri on muuttunut paljon.”

Julkisuudessa tilaa ovat saaneet myös pelaamiseen liittyvät negatiiviset piirteet, kuten naisvihamielisyys ja rasismi. Millainen osa pelikulttuuria ne ovat?

“Minulle ei tule yhtään pelaamaani peliä mieleen, jossa naisvihamielisyys ja rasismi liittyisivät pelin aiheeseen. Tietyissä peleissä, jos on mikrofoni on päällä, muilta pelaajilta voi tulla törkyä. Silloin olen vain hiljentänyt muut pelaajat. Ei niistä asioista ole järkeä alkaa tapella. Pelien kehittäjillä on mielestäni tässä vastuu. Voisi olla esimerkiksi sellaisia järjestelmiä, että voisi ilmiantaa törkyä suoltavia pelaajia.”



“Mietin, että kun itse pelaan ja puhun paljon, voisin kokeilla omien videoiden tekemistä.”



VINKIT

KOLME POINTTIA PELIKASVATTAJALLE

1. Kysy, kuuntele ja keskustele.

Jos pelien maailma ei ole sinulle tuttu, tutustu siihen rohkeasti. Kysy nuorilta, mikä pelaamisessa kiehtoo ja mitä pelejä he pelaavat. Keskustele nuorten kanssa pelaamisesta, siihen käytetystä ajasta ja pelien sisällöistä.

2. Arvosta sitä, mikä on nuorelle tärkeää.

Jos nuori pelaa paljon, se on mitä ilmeisimmin hänelle tärkeä harrastus, jota tulee arvostaa samalla tavalla kuin mitä tahansa muitakin harrastusta.

3. Ota huoli puheeksi.

Jos nuoren pelaaminen vaikuttaa ongelmalliselta, ota asia puheeksi nuoren kanssa. Voit aloittaa esimerkiksi kysymällä, mitä nuori itse pelaamisestaan ajattelee ja mitä hänelle muuten kuuluu. Varaa keskustelulle aikaa ja ole valmis palaamaan aiheeseen uudelleen, jos keskustelu ei ensiyrityksellä ole hedelmällinen.



HAASTATELTAVIEN ESITTELY

Mikko Meriläinen on nuorten pelaamisen ja pelikasvatuksen asiantuntija, joka viimeistelee Helsingin yliopistolle väitöskirjaansa nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja hyvinvoinnista. Tämän hetken suosikkipelikseen hän nimeää Total Warhammerin. ”Pelaamisessa parasta on vähän pelistä riippuen joskus aivojen nollaaminen, joskus taas sosiaalisuus esimerkiksi kavereiden tai puolison kanssa pelatessa.”

Hannu Häikiö julkaisee Youtubessa pelivideoita nimellä Glyffi. Hänen guilty pleasure -pelinsä on strategiapeli Dota 2. Guilty pleasure viittaa johonkin sellaiseen, mistä ei oikein ole lupa pitää, mutta josta kuitenkin innostuu. ”Dota 2 ei ole mitenkään nolo peli, mutta aina kun sitä pelaa tulee huono fiilis siitä, että törkyä lentää niin paljon chatissa. Samaan aikaan itse peli on kuitenkin hyvä ja kiinnostava. Se on aika mielenkiintoinen yhdistelmä.”