

# DIGITAALINEN PELAAMINEN IKÄIHMISTEN ELÄMÄSSÄ

Olli-Poika Parviainen

Tampereen yliopisto  
Informaatiotieteiden yksikkö  
Informaatiotutkimus ja  
interaktiivinen media  
Pro gradu -tutkielma  
Toukokuu 2016

Tämä pelitutkimuksen tutkimusalaan sisältyvä pro gradu käsittelee ikäihmisten digitaalisten viihdepelien pelaamista Suomessa. Tutkielma on toteutettu temahaastattelujen avulla.

Tutkimuskohteina ovat ikäihmisten yksilölliset pelitottumukset, pelaamisen motivaatiot, pelihistoriat ja peleihin liittyvät näkemykset sekä odotukset ja oletukset. Tutkielma tuo näkyviin kuvaa siitä, miten digitaaliset pelit sijoittuvat ikäihmisten elämään ja miten ikäihmisten pelaamiseen suhtaudutaan.

Digitaaliset pelit ovat vakiinnuttaneet asemansa monien ajanvietteenä. Niiden pelaaminen kuitenkin vähenee selvästi vanhemmissa ikäryhmissä. Ikäihmisten digitaalisen pelaamisen tutkiminen kytkeytyy sukupolvien välisiin eroihin tietotekniikan ja teknologian käyttötottumuksissa ja niihin haasteisiin, joita teknologian ja tietoyhteiskunnan kehitys tuottavat sellaisille väestöryhmille, jotka altistuvat uusille teknologioille vanhemmalla iällä ja omaksuvat esimerkiksi tietotekniikan käytön eri lähtökohdista ja eri ikävaiheissa. Teknologioihin liittyvien odotusten ja käsitysten tarkastelu eri sukupolvien välillä mahdollistaa erilaisten teknologiasukupolvien havaitsemisen ja tarvittaessa myös eri sukupolvien tarpeiden paremman huomioon ottamisen esimerkiksi pelien tai palvelujen suunnittelussa.

Ikäihmisten pelaamisen tarkastelu voi tarjota mahdollisuuksia myös esimerkiksi digitaalisen osallisuuden tai onnistuvan vanhenemisen edistämiseksi. Samalla voidaan pyrkiä löytämään uusia näkökulmia siihen, miten tietoyhteiskuntaa voidaan kehittää esteettömämmäksi tai saavutettavammaksi eri ikäryhmille.

Avainsanat: digitaaliset pelit, pelitutkimus, pelaajatutkimus, ikäihmiset, ikäteknologia

# Sisällysluettelo

1	JOHDANTO .....	1
2	TUTKIMUSONGELMA JA SEN VIITEKEHYS .....	3
2.1	Tutkimusongelman esittely ja perustelu .....	3
2.2	Pelitutkimuksen ja pelikulttuurien viitekehys .....	4
2.3	Ikäteknologian ja onnistuvan vanhenemisen viitekehys .....	6
2.4	Teknologian domestikaation viitekehys .....	8
2.5	Valittujen näkökulmien perustelu .....	9
3	KATSAUS KIRJALLISUUTEEN JA AIEMPAAN TUTKIMUKSEEN .....	10
3.1	Yleisesti pelitutkimuksesta .....	10
3.1.1	Pelaajabarometrit ja KÄKÄTE-tutkimus Suomessa .....	14
3.1.2	Ikäihmisten pelaamiseen liittyviä asenteita ja motivaatioita .....	16
3.1.3	Pelaamisen domestikaatio ikäihmisten elämässä .....	18
3.1.4	Pelaaminen onnistuvan vanhenemisen edistäjänä .....	20
3.1.5	Ikäihmisten toiveita pelien sisällöistä ja suunnittelusta .....	23
3.1.6	Teknologiasukupolvinäkökulmia ikäihmisten pelaamiseen .....	27
3.2	Aiemman tutkimuksen keskeisiä havaintoja .....	30
4	METODOLOGIA .....	33
4.1	Metodina teemahaastattelut .....	33
4.2	Haastateltavien valinta ja aineiston kerääminen .....	35
5	AINEISTON TARKASTELU .....	37
5.1	Aineiston esittämisen, havainnollistamisen ja analysoinnin kysymyksiä .....	37
5.2	Mitä ikäihmiset pelaavat ja miten .....	39
5.2.1	Yleiset tiedot siitä mitä pelataan ja miten .....	39
5.2.2	Yksilölliset tiedot siitä mitä pelataan ja miten .....	41
5.3	Miksi pelataan, pelaamisen motiivit ja pelikokemus .....	43
5.3.1	Harrastamista, ajanvietettä vai itsensä kehittämistä? .....	43
5.3.2	Onnistumisen tunteita ja rentoutumista .....	46
5.4	Peli- ja tietotekniikkahistoriat ja tulevan pelaamisen näkymät .....	47
5.4.1	Tietotekniikka tutuksi työn kautta .....	47
5.4.2	Yleistä haastateltujen henkilöiden pelihistorioista .....	48
5.4.3	Yksilölliset pelihistoriat .....	48
5.4.4	Pelaamista myös tulevaisuudessa .....	53
5.5	Pelaaminen, ihmissuhteet ja ikä .....	53
5.5.1	Pelaamisen ihmissuhdevaikutukset vähäisiä .....	53
5.5.2	Peliriippuvuus ja peliväkivalta huolestuttavat .....	55
6	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	58
6.1	Johtopäätösten yhteenveto .....	58
6.2	Tutkimuskysymyksiin vastaaminen .....	59
6.2.1	Tiiviit vastaukset tutkimuskysymyksiin .....	59
6.2.2	Pohdintaa .....	61
6.3	Itsearviointi ja kehitysehdotukset .....	67
6.4	Jatkotutkimuksen tarpeet ja edellytykset .....	68
	LÄHTEET .....	70
	LIITE 1: HAASTATTELUIJEN KYSELYLOMAKE .....	I

# 1 JOHDANTO

Tämän tutkielman tavoitteena on kartoittaa ikäihmisten digitaalisten viihdepelien pelaamista Suomessa. Tutkielma on laadittu mm. kulttuurintutkimukseen ja etnografiaan kytkeytyvästä mikrokulttuurisesta ja osin myös mikrohistoriallisesta näkökulmasta. Tutkimuskohteina ovat ikäihmisten yksilölliset pelitottumukset, pelaamisen motivaatiot, pelihistoriat ja peleihin liittyvät näkemykset. Tutkielma tuo näkyviin kuvaa siitä, miten digitaaliset pelit sijoittuvat ikäihmisten elämään Suomessa ja millaisia motiiveja, käsityksiä ja odotuksia ikäihmisten digitaalisten pelien pelaamiseen liittyy.

Tutkielman toteutustapana olen käyttänyt laadullisen tutkimuksen menetelmiin pohjaavaa puolistrukturoitua haastattelututkimusta. Haastattelin tutkielmaa varten 11 vanhuuseläkeikäistä ihmistä, jotka pelasivat digitaalisia pelejä. Tutustuin myös ikäihmisten pelaamiseen liittyvään muuhun tutkimukseen, pelitutkimukseen ja pelaajatutkimukseen ikäihmisiä painottaen. Lisäksi hyödynnän tutkielmassa ikäihmisten tietotekniikkasuhteita ja tietotekniikan käytön motiiveja kartoittavaa tutkimusta ja mm. *onnistuvan vanhenemisen ja ikäteknologian* tutkimusta.

Suomessa useina vuosina toteutettujen Pelaajabarometri-tutkimusten mukaan lähes jokainen 10–75 -vuotias suomalainen pelaa jotain peliä (Kuronen & Koskimaa 2011, 5; Mäyrä & Ermi 2014, 2; Mäyrä et al. 2016, 2). Perinteisiä ei-digitaalisia pelejä pelataan runsaasti kaikissa eri ikäryhmissä ja digitaalisetkin pelit ovat vakiinnuttaneet asemansa monen ajanvietteenä. Digitaalisten pelien pelaaminen kuitenkin vähenee selvästi vanhemmissa ikäryhmissä. Tästä huolimatta 60–69 -vuotiaista suomalaisista lähes puolet on jossain vaiheessa pelannut myös digitaalisia pelejä (Kuronen & Koskimaa 2011, 33). Henkilöt jotka eivät pelaa mitään pelejä ovat keskimäärin 60,9 -vuotiaita ja digitaalisten pelien osalta ei-pelaavien keski-ikä on 57,3 vuotta (Mäyrä et al. 2016, 20).

Ikäihmisten digitaalisen pelaamisen tutkiminen kytkeytyy sukupolvien välisiin eroihin tietotekniikan ja teknologian käyttötottumuksissa ja niihin haasteisiin, joita teknologian ja tietoyhteiskunnan kehitys tuottavat sellaisille väestöryhmille, jotka altistuvat uusille teknologioille vanhemmalla iällä ja omaksuvat esimerkiksi tietotekniikan käytön eri lähtökohdista ja eri ikävaiheissa. Teknologioihin liittyvien odotusten ja käsitysten tarkastelu eri sukupolvien välillä mahdollistaa erilaisten *teknologiasukupolvien* havaitsemisen ja tarvittaessa myös eri sukupolvien tarpeiden paremman huomioinnin esimerkiksi pelien suunnittelussa. Asia kytkeytyy myös ns. *digitaalisiin kuiluihin*, joissa ikääntyvät ihmiset jakautuvat heihin jotka käyttävät ja osaavat käyttää uusia teknologioita ja heihin jotka eivät joko piittaa uusista teknologioista tai osaa käyttää niitä, jolloin kuiluun jäävät voivat syrjäytyä yhä teknologiavetoisemmasta yhteiskunnallisesta kehityksestä.

Digitaaliset pelit kytkeytyvät keskeisesti tietotekniikan ja teknologioiden kehitykseen ja pelaavien ikäihmisten pelaamisen tarkastelu tarjoaa avaimia myös digitaalisten kuilujen välttämiseen esimerkiksi digitaalista osallisuutta lisäämällä tai ikäihmiset paremmin pelisuunnittelussa huomioimalla. Samalla voidaan pyrkiä löytämään uusia näkökulmia siihen, miten tietoyhteiskunnan palveluja voidaan kehittää esimerkiksi esteettömämmiksi tai helpommin lähestyttäviksi. Pelaamisen kautta voidaan myös löytää uusia keinoja virikkeellisen ja onnistuvan vanhenemisen edistämiseksi.

## 2 TUTKIMUSONGELMA JA SEN VIITEKEHYS

Luvussa 2.1 esitellään ja perustellaan tämän tutkielman tutkimusongelma ja ne tarkat kysymykset, joihin tutkimuksella on haettu vastausta. Tutkimusongelman ja tutkimuskysymysten esittelyn ja perustelun jälkeen esitellään tutkimuksen viitekehukset. Luvussa 2.2 käydään läpi pelitutkimuksen perusteita, luvussa 2.3 esitellään ikääntyville suunniteltavan tai heidän käyttämänsä ikäteknologian sekä positiiviseen, aktiiviseen ja yksilölliseen vanhenemiseen liittyvän onnistuvan vanhenemisen käsitteistöä. Alaluvussa 2.4 esitellään teknologian ja pelaamisen domestikaation tutkimusta, jonka avulla voidaan kartoittaa teknologioiden asemoitumista ja merkityssisältöjä ihmisten elämässä. Lopuksi luvussa 2.5 perustellaan näiden viitekehysten tarpeellisuus tutkimusongelmaan vastaamisessa.

### 2.1 Tutkimusongelman esittely ja perustelu

Tutkimusongelma muotoutui seuraavasti:

1. Mitä ikääntyvät ihmiset pelaavat? Miten he pelaavat, kuinka paljon he pelaavat ja milloin he pelaavat?
2. Miksi ikääntyvät ihmiset pelaavat? Millaisia syitä ja motiiveja pelaamiselle on ja miten he kokevat pelaamisen yleisesti?
3. Miten haastateltujen ikääntyvien ihmisten henkilökohtaiset pelihistoriat ja tietotekniikan käyttöhistoriat ovat muotoutuneet? Millaisia tulevaisuuden näkymiä heidän pelaamisellaan koetaan olevan?
4. Millaisia ikäspesifejä kysymyksiä ikäihmisen pelaaminen nostaa haastateltujen osalta esiin? Mikä on pelaamisen suhde haastateltujen arkeen, muuhun elämään ja ihmissuhteisiin? Onko pelaamisella vaikutuksia pelitapahtuman ulkopuolella?

Tutkimusongelman asetannalla on tarkoitus määrittää laajasti sitä mitä ikäihmiset Suomessa pelaavat, miten he pelaavat ja miksi he pelaavat. Tätä tietoa voidaan

esimerkiksi verrata muualla tehtyihin samansuuntaisiin tutkimuksiin ja kartoittaa yhteisiä nimittäjiä, joita on tarvittaessa mahdollisuus hyödyntää esimerkiksi pelisuunnittelussa, ikäihmisille suunnattavien digitaalisten palvelujen suunnittelussa tai onnistuneen ikääntymisen edistämässä. Esimerkiksi pelaamisen motiivien ymmärtäminen voi lisätä osaltaan ymmärrystä paitsi siitä millaisia pelien tulisi olla, jotta ne olisivat ikäihmisten kannalta houkuttelevia. Pelaamisen motiivien tarkastelu voi valottaa myös esimerkiksi sellaisia hyötymoraalisia perusteita, joita ymmärtämällä ikäteknologiaa voidaan kehittää palvelemaan paremmin ihmisten yksilöllisiä tarpeita.

Yksilöllisten pelihistorioiden tallentaminen valaisee sitä miten pelikulttuurit ovat Suomessa kehittyneet ja tarjoaa työkaluja vanhemman ikäpolven ihmisten peli- ja viihdetottumusten analysointiin. Vaikka digitaaliset pelit ovat ilmiönä suhteellisen tuoreita, on niille muodostunut oma historiankirjoituksensa jota yksilöllisten mikrohistoriallisten kokemusten ja pelihistorioiden tallentaminen osaltaan täydentää. Tietokoneiden ja tietotekniikan käyttöön liittyvien historioiden selvittämisellä saadaan vertailukohtia siihen, kuinka paljon haastateltavien tietotekniset valmiudet ovat kytköksissä heidän pelaamiseensa. Tätä tietoa voidaan tarvittaessa hyödyntää esimerkiksi ikäihmisten tietoteknisten taitojen edistämässä.

Pelaamisen suhdetta ikäihmisten muuhun arkeen ja esimerkiksi ikäihmisten pelaamisestaan saamaansa palautetta tarkastelemalla puolestaan saadaan esiin paitsi sitä miten pelaamiseen suhtaudutaan, myös sitä miten ikäihmiset itse viestivät pelaamisestaan. Tämä auttaa havaitsemaan pelaamiseen liittyviä mahdollisia asenteita ja esimerkiksi sukupolvisidonnaisia tabuja, joihin vastaaminen voi edesauttaa digitaalisten koulujen häivyttämistä yhteiskunnasta ja kaikkien ikäryhmien paremmin saavutettavissa ja hyväksyttävissä olevan tietoyhteiskunnan edistämistä.

## **2.2 Pelitutkimuksen ja pelikulttuurien viitekehys**

Pelitutkimus on suhteellisen uusi poikkitieteellinen tutkimusalue, joka keskittyy peleihin, pelaamiseen ja niihin liittyviin ilmiöihin eri näkökulmista. Pelitutkimus on saanut vaikutteita useilta eri tieteenaloilta, kuten esimerkiksi psykologiasta,

antropologiasta ja sosiologiasta. Moderni pelitutkimus yhdistetään usein digitaalisten pelien ilmaantumiseen ja kehittymiseen (Mäyrä 2008, 11). Pelitutkimuksen avulla voidaan kartoittaa esimerkiksi erilaisia pelikulttuureita tai sitä, miten pelit ja pelaaminen asemoituvat ihmisten elämässä. Pelitutkimus voi tarkastella pelejä esimerkiksi taiteellisina, teknisinä, sosiaalisina, kulttuurisina tai taloudellisina ilmiöinä. Pelitutkimukseen voi liittyä esimerkiksi erilaisia pelien estetiikkaan, teknologisiin ratkaisuihin, pelaamisen motiiveihin ja pelien genreihin liittyviä näkökulmia. Kasvava määrä tutkimusta on keskittynyt tarkastelemaan pelejä niiden muodollista ymmärtämistä ja määrittämistä laajemmassa kontekstissa. Pelitutkimuksen tyypillisiä osa-alueita ovat esimerkiksi käytettävyystudkimus, pelisuunnittelun tutkimus, pelaajatutkimus ja pelikulttuurien tutkimus. Tämän tutkielman näkökulmasta keskeistä on erityisesti pelaajatutkimus, joka voi kertoa esimerkiksi miten pelejä pelataan, miten pelit toimivat interaktiivisina objekteina ja miten ne rakentavat eritasoisia merkityksiä pelaajilleen.

Pelitutkimuksen pääsuuntauksia on määritetty myös formaalisti. Esimerkiksi Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith ja Susana Pajares Tosca ovat jakaneet pelitutkimuksen viiteen erilaiseen pääsuuntaukseen (2016, 10–12). Määrittelyssä on hyödynnetty Katie Salenin ja Eric Zimmermanin (2004) määritelmiä, joiden mukaan pelejä voidaan lähestyä painottamalla sääntöjä ja rakennetta (*rules*), pelaamista ja siihen liittyvää kokemusta (*play*) tai kulttuurisia konteksteja (*culture*). Näihin määritelmiin Egenfeldt-Nielsen et al. ovat lisänneet peleihin liittyviä filosofisia ja ontologisia näkökulmia (*ontology*) ja erilaisia mitattavia, määrällisiä peleihin liittyviä kysymyksiä (*metrics*).

Pelitutkimuksen näkökulmasta kulttuurit ovat yleistäen sanottuna merkitysjärjestelmiä (Mäyrä 2008 13), joiden avulla ihminen määrittelee ja arvottaa itseään ja ympäristöään. Pelikulttuureja ja alakulttuureja voidaan tunnistaa ja analysoida tutkimalla esimerkiksi pelaamiseen liittyvää kieltä ja rituaaleja tai erilaisia oheisilmiöitä (emt., 25–26). Pelit voivat muodostaa interaktiivisia kulttuurijärjestelmiä, joissa merkitysisältöjen synnyttäminen pelillisen toiminnan kannalta on keskeisessä asemassa (emt., 19).



Pelaaminen on pohjimmiltaan *interaktiivisten kontaktien* muodostamista pelaajan ja pelin välille (*contact by interaction*) (emt., 14).

Kuten erilaiset kulttuurimuodot yleensäkin, myös pelikulttuurit ja pelit kulttuurituotteina ovat sidoksissa ympäristöönsä, jonka kautta eri kulttuurimuotoja myös arvotetaan. Esimerkiksi länsimaaisessa kulttuuridiskurssissa vaikkapa kuvataiteen ja kirjallisuuden “arvo” mielletään usein korkeammaksi, kuin peleillä (Egendeldt-Nielsen et al. 2016, 158–168). Ylipäätään uusien kulttuurimuotojen on usein vakiinnuttava osaksi yleisöjen maailmankuvaa tullakseen hyväksytyiksi yhdenvertaisina vakiintuneemman ns. korkeakulttuurin kanssa. Tämä diskurssi on peleihin liittyen edelleen kesken. Pelaamisen ja pelien tarkastelu kulttuurinäkökulmasta voi tuoda lisäarvoa tähän keskusteluun ja auttaa tarkastelemaan pelejä, pelaajia ja pelaamista laajemmin suhteessa muihin kulttuurissa vaikuttaviin ja kulttuuria synnyttäviin asioihin ja aktiviteetteihin.

### **2.3 Ikäteknologian ja onnistuvan vanhenemisen viitekehys**

Ikäihmisellä voidaan viitata tutkimusaiheesta riippuen hyvinkin eri-ikäisiin ihmisiin. Eri ikääntymisvaiheilla on eronsa ja vaiheiden sisällä on runsaasti heterogeenisuutta (Hakkarainen & Hyvönen 2010, 81). Käsitteen selkeyttämiseksi rajasin ikäihmisen tarkoittamaan tässä työssä vähintään 63-vuotiasta ikääntynyttä henkilöä sillä perusteella, että kyseessä oli tutkielman aloittamisajankohtana vanhuuseläkkeen yleinen alaikäraja Suomessa (Työeläkelaitos 2016).

Ikäihmiset voidaan nähdä länsimaissa viimeisenä ryhmänä, jonka elämään informaatioteknologia ei ole vaikuttanut kokonaisvaltaisesti (Abbey & Hyde 2009, 226). Ikäihmisten pelaamisen kartoittaminen siis paitsi tallentaa ajankuvaa, myös auttaa ymmärtämään osaltaan informaatioteknologian, tietotekniikan ja digitaalisten pelien vaikutusta ihmisiin. Rajasin tutkimusongelman kolmeen teemaan, jotka ovat pelaamisen tapojen ja motiivien kuvailu ja selvittäminen, yksilöllisen pelihistorian kartoitus ja pelaamisen vaikutukset henkilön elämään.

Vanhenemista tutkivaa tiedettä kutsutaan *gerontologiaksi*. Gerontologia jakautuu vanhenemisen biologisia elementtejä tutkivaan *biogerontologiaan*, vanhenemisen kognitiivisia vaikutuksia tutkivaan *psykogerontologiaan*, vanhenemisen sosiaalisia ja yhteiskunnallisia näkökulmia tutkivaan *sosiaaligerontologiaan* ja *kliiniseen gerontologiaan* eli *geriatriaan* (Pohjalainen & Jylhä 1990, 17–18). Nämä osa-alueet ovat osittain päällekkäisiä keskenään.

Sosiaaligerontologia käsittelee vanhenemista yksilöllisenä kokemuksena ja tutkii esimerkiksi sitä, miten vanhenevat ihmiset käsittelevät erilaisia vanhenemiseen liittyviä haasteita ja sitä, millaisia toimintamahdollisuuksia ja esimerkiksi toiveita ikääntyvillä voi yhteiskunnassa olla. Sosiaaligerontologian näkökulmasta voidaan esimerkiksi selvittää vanhenemisen vaikutuksia yksilön toiminnalle tai tämän tutkielman tapauksessa sitä, miten vanheneva ihminen kokee digitaalisten pelit elämässään. Sosiaaligerontologiassa yleisiä ovat “hyvän” ja onnistuvan vanhenemisen tutkiminen, jotka liittyvät esimerkiksi yksilön sosiaaliseen aktiivisuuteen ja mahdollisuuksiin toteuttaa itseään (Pohjalainen & Jylhä 1990, 106–118; Rowe & Kahn 1997). Onnistuva vanheneminen kytkeytyy esimerkiksi kognitiivisen ja fyysisen toimintakyvyn ylläpitämiseen ja sairauksien ennaltaehkäisyyn useilla eri keinoilla ja myös uusien teknologioiden avulla (Heikkinen 2008, 404).

Väestön ikääntyessä erilaiset ikääntymiseen liittyvät palvelutarpeet kasvavat ja yhä useampi palvelujen ja teknologioiden käyttäjä ja kuluttaja on ikääntynyt. Ihmisten teknologiankäytön yleistyessä ja teknologian kehittyessä myös ikääntyvien teknologiankäyttöön on ryhdytty kiinnittämään huomiota. *Geronteknologia*, tai yleisemmin ilmaistuna ikäteknologia viittaa hyvää ikääntymistä tukemaan suunnattuihin tuotteisiin, palveluihin ja infrastruktuureihin sekä sosiaalisiin, fyysisiin ja informaatioympäristöihin (Leikas 2014, 7). Ikäteknologia käsittää ikääntyville suunnatun teknologian laajasti ymmärrettynä. Se sisältää siis paitsi esimerkiksi toimintaa tukevat apuvälineet, myös laajemmin kaikkena hyvää ikääntymistä tukevana teknologiana, joka palvelee ikääntyvien ja heidän kanssaan toimivien tarpeita.

Ikäteknologia näin ymmärrettynä voikin pitää sisällään myös sellaisia teknologioita, joita ei ole suunniteltu suoraan ikääntyville, mutta jotka voivat hyödyttää ikääntyvää eri tavoin. Jaana Leikas korostaakin ikäteknologian sisältävän sellaisia ratkaisuja, jotka edistävät ja ylläpitävät fyysistä, psyykkistä ja sosiaalista hyvinvointia ja mahdollistavat osallisuuden ja yksilöllisyyden laajasti (emt. 2014, 17). Myös pelit voidaan nähdä ikäteknologisina instrumentteina.

Ikäteknologian tutkimuksessa painottuu nykyisin myös käyttäjälähtöisyyden korostaminen (Leikas 2014, 20). Ikääntyvien ihmisten elämänhallinnan, toimijuuden, itsenäisyyden ja osallisuuden lisäksi esiin on noussut myös tyytyväisyyden ja ilon tuottaminen ikäteknologian avulla (emt., 25). Tähän tutkielmaan haastateltujen henkilöiden kokemuksista voidaan päätellä digitaalisten pelien mahdollisuuksia mainittujen ikäteknologisten tavoitteiden toteuttajina ja nostaa esiin haasteita ja kehitystarpeita, joita ikääntyvät ovat peleissä havainneet.

## **2.4 Teknologian domestikaation viitekehys**

Ikäihmisten ja teknologioiden välisiä suhteita ja jännitteitä voidaan tarkastella myös kiinnittämällä huomiota siihen, miten teknologioiden eli tämän tutkielman tapauksessa pelien ja pelilaitteiden käyttö asemoituu ihmisten elämään ja millaisia viestejä ihmiset pelaamisestaan välittävät esimerkiksi pelivälineiden sijoittelulla koteihinsa tai sillä miten he pelaamisestaan puhuvat. Tämän tutkielman kirjallisuuskatsauksessa käsittelen esimerkiksi tutkimusta, jossa tutkijaryhmä (De Schutter et al. 2015) on sovittanut ikäihmisten digitaalisten pelien pelaamista Roger Silverstonen (Silverstone et al. 1992; 1996) domestikaation käsitteistöön. De Schutter et al. tekemä tutkimus tarjoaa vertailutietoa siitä, millaisia merkityksiä pelaavat ikäihmiset asettavat pelaamiselleen Suomessa. Tutkimus on uudempi kuin tämän tutkielman haastatteluaineisto, mutta keräämäni aineisto on sovellettavissa myös pelaamisen domestikaationäkökulman selvittämiseen.

## 2.5 Valittujen näkökulmien perustelu

Pelitutkimuksen näkökulma mahdollistaa pelaamisen tarkastelun harrastustoimintaa tai ajanvietettä laajemmassa kontekstissa ja esimerkiksi pelikulttuurien ja pelaajatyyppeiden kartoittamisen tutkimusaineistosta. Pelitutkimuksen tarjoamien työkalujen avulla pelejä ei tarvitse tarkastella yksinomaan viihteenä tai teknologia- tai mediamuotona. Onnistuvan vanhenemisen näkökulma lisää keskusteluun ikäspesifejä olettamia ja mahdollistaa ikäspesifien erityistarpeiden ja -tapojen tunnistamisen pelaavista ikäihmisistä. Kerättyjä havaintoja voidaan hyödyntää onnistuvan vanhenemisen ja erityisesti ikäteknologian tutkimuksessa ja mahdollisesti myös esimerkiksi palvelujen ja tuotteiden suunnittelussa. Domestikaation näkökulma mahdollistaa tutkielman liittämisen ajankohtaiseen keskusteluun siitä miten (peli)teknologiat sijoittuvat ihmisten arkeen ja millaisia viestejä ikäihmiset pelaamisestaan tietoisesti tai osin tiedostamattaan välittävät. Näkökulma auttaa ymmärtämään peleihin ja pelaamiseen liittyviä asenteita ja moraalisia näkökulmia.

Tutkielman aihe on rajattu digitaalisiin viihdepeleihin, sillä esimerkiksi rahapelit ovat oma erillinen ja laaja tutkimusalueensa ja niihin liittyvän keskustelun sisällyttäminen tähän tutkielmaan olisi laajentanut tutkielman sisältöä merkittävästi tuomatta kuitenkaan erityistä lisäarvoa varsinaiseen aiheeseen. Samasta syystä rajasin tutkimukseni ulkopuolelle myös ei-digitaaliset pelit, joita tosin sivutaan haastateltujen henkilöiden pelihistorioiden ja pelitottumusten käsittelyn yhteydessä. Tutkielman mikrokulttuurinen, yksilöllisiä kokemuksia ja ajatuksia korostava näkökulma puolestaan on perusteltua aiheesta aiemmin tuotetun aineiston suhteellisen vähäisyyden ja yksilöllisten pelikulttuurien tallentamisen näkökulman vuoksi.

### **3 KATSAUS KIRJALLISUUTEEN JA AIEMPAAN TUTKIMUKSEEN**

Tämän luvun tarkoituksena on antaa lukijalle yleiskuva siitä, miten moderni pelitutkimus on rakentunut ja millaisia ikäihmisten pelaamiseen ja tämän tutkielman aihealueisiin liittyviä tutkimuksia on tähän mennessä tehty. Luvussa 3.1 käydään läpi joitakin pelitutkimuksen klassisia teorioita ja tutkimussuuntauksia, joissa analysoidaan sitä mitä pelit ovat ja millaisia erilaisia pelaajatyyppejä on löydettävissä. Luku toimii taustoitukseksi tutkimuksen asettamiseksi osaksi laajempaa kontekstia. Luvussa 3.1.1 tutustutaan suomalaisten ikäihmisten pelaamiseen ja yleisesti pelaamista mittaaviin kansallisiin pelaajabarometreihin. Luvussa 3.1.2 esitellään ikäihmisten pelaamisen asenteiden ja motivaatioiden kartoitukseen liittyvää tutkimusta. Luvussa 3.1.3 tarkastellaan pelaamisen ja teknologian asemoitumista ikäihmisten elämässä domestikaationäkökulman avulla. Luvussa 3.1.4 esitellään onnistuvan vanhenemisen tutkimusta ja pelaamisen kytköksiä onnistuvaan vanhenemiseen. Luvussa 3.1.5 käsitellään ikäihmisten omia toiveita pelien sisällöistä ja siitä miten heidän ikäspesifejä tarpeitaan voitaisiin huomioida kattavammin pelisuunnittelussa. Luvussa 3.1.6 tarkastellaan eri teknologiasukupolvien ja niiden välisten erojen vaikutuksia ikäihmisten tietotekniikka- ja pelisuhteisiin. Lopuksi yhteenvetona toimivassa luvussa 3.2 summataan ja analysoidaan aiemman tutkimuksen keskeisiä havaintoja.

#### **3.1 Yleisesti pelitutkimuksesta**

Vaikka pelitutkimus on nykyisessä muodossaan suhteellisen uusi tutkimusalue, on moni siinä hyödynnettävistä lähtökohdista ja teorioista kehitetty ennen, kuin esimerkiksi digitaaliset pelit ja niihin liittyvät teknologiat ovat syntyneet ja yleistyneet. Tässä luvussa nostan esiin joitakin pelitutkimuksessa esiintyviä klassisia näkökulmia, jotka pohjaavat usein myös muihin tutkimusaloihin. Pelitutkimuksen moni- ja poikkitieteellinen luonne käykin selkeästi ilmi klassisen pelitutkimuksen lähtökohtia tarkastellessa. Tämä katsaus sisältää myös yksittäisiä poimintoja esimerkiksi pelaajatutkimuksesta ja pelikulttuurien tutkimuksesta.

Modernille pelitutkimukselle ei voi määrittää yksiselitteistä alkuketkettä, mutta eräs keskeinen modernin pelitutkimuksen varhaiseksi klassikoksi muodostunut teos on kulttuuriteoreetikko Johan Huizingan laatima, leikin, pelillisyyden ja pelien olemusta käsittelevä *Homo Ludens* eli *Leikkivä ihminen*, jonka ensimmäinen versio julkaistiin jo vuonna 1938. Huizingan teorioihin vedotaan edelleen yleisesti. Hänen ajatuksensa kytkeytyvät enemmän pelaamisen luonteeseen kuin pelien ominaisuuksiin, mutta moderni pelitutkimus on hyödyntänyt Huizingan ajatuksia laajasti. Huizingan mukaan ”leikki” (*play*) edeltää ja on olennainen osa kulttuuria. Leikin elementtejä on nivoutunut osaksi kulttuurejamme, aina sodasta runouteen. Keskeisimpiä ihmisten ja kulttuurillisen leikin ominaisuuksia ovat esimerkiksi sen hauskuus, vapaus, sisäinen järjestys ja itsetarkoituksellisuus (Huizinga 1949, 1-27). Huizinga toi kirjassaan esiin esimerkiksi näkemyksen *taikaympyrästä* (*magic circle*), jonka sisään astumalla leikkivä ihminen (tai pelaaja) siirtyy pelin ja leikin omaan sisäiseen, arkitodellisuudesta irralliseen todellisuuteen, jossa on omat lainalaisuutensa. Huizingan näkemyksiä on myöhemmin kritisoitu mm. näkökulmaltaan rajoittuneeksi, romantisoivaksi ja ideologiseksi (Egenfeldt-Nielsen et al. 2016, 33–34).

Huizingan ideaa taikaympyrästä ovat myöhemmin hyödyntäneet ja jalostaneet esimerkiksi pelisuunnitteluteoreetikot Katie Salen ja Eric Zimmerman (2004) ja virtuaalitodellisuusteoreetikko Edward Castronova (2005). Huizingan ajatusten jälkiä voi löytää myös esimerkiksi pelien sosiologista ulottuvuutta tarkastelleen Roger Cailloisin teoksesta *Man, Play and Games* (1958), jossa Caillois määritteli pelaamisen edellyttävän vapaaehtoisuutta ja sisältävän epävarmuuksia, ei-tuottavaa toimintaa sekä epätodellisia asioita. Caillois myös luokitteli pelit niiden neljän perusominaisuuden mukaan. Nämä perusominaisuudet ovat kilpailullisuus, sattuma, imitointi ja huimaus. Kaksi ensimmäistä määritelmää ovat yleistajuisesti selkeimpiä. Kahdesta monimutkaisemmasta määritelmästä imitointi puolestaan viittaa mahdollisuuteen ”olla joku muu” tai ottaa jokin rooli. Huimaus taas viittaa erilaisiin aistimuksiin, joita voisi kuvata esimerkiksi vuoristoradalla. Eri ominaisuuksia havaitsemalla ja yhdistelemällä pelejä voidaan luokitella melko laajasti. Hieman eri näkökulmaa puolestaan tarjoaa pelejä sosiologisesta näkökulmasta tarkastellut mediatutkija Marshall McLuhan, joka ei nähnyt pelejä Huizingan tavoin omassa irrallisessa todellisuudessaan, vaan määritteli ne (1964, 208–209) kulttuurisiksi reflektioiksi ja sosiaalisiksi reaktioiksi

todellisuuden kysymyksiin. Pelit ovat McLuhanin mukaan sidoksissa kulttuuripiiriinsä ja paljastavat täten kulttuurinsa syvimpiä ominaisuuksia. McLuhanin mukaan pelit toimivat myös eräänlaisina varaventtiileinä, jotka vapauttavat kulttuurissa olevia paineita.

Pelitutkimuksessa onkin käytetty melko paljon aikaa pelien määrittelyyn niiden ominaisuuksien avulla, osin myös varsinaisen pelitutkimuksen ulkopuolella. Esimerkiksi filosofi Ludwig Wittgenstein on pohtinut myös pelien yhtäläisyyksiä ja eroja osana *perheyhtäläisyyksiin* liittyviä kielifilosofisia tutkimuksiaan (Wittgenstein 1967, §67). Varsinaisen pelitutkimuksen kentällä pelisuunnittelija Chris Crawford puolestaan on määritellyt alan pioneeriteoksessa *The Art of Game Design* (1982) peleille neljä perusominaisuutta, jotka ovat representaatio, interaktio, konflikti ja turvallisuus (Crawford 1982, 1–14). Pelit ovat Crawfordin mukaan representaatioita todellisista tai fiktiivisistä todellisuuksista tai niiden osista. Pelit ovat hänen mukaansa vuorovaikutuksessa käyttäjiensä kanssa ja peleissä on tavoitteita, joiden saavuttaminen edellyttää suorien tai epäsuorien esteiden ja konfliktien ratkaisua. Turvallisuus muodostuu siitä, ettei pelien sisällöillä ole lähtökohtaisesti vastaavia suorita vaikutuksia todelliseen maailmaan.

Crawfordin näkökulmia on myöhemmin tarkennettu ja jalostettu, mutta niiden perusrakenne on edelleen yleinen pelitutkimuksessa. Esimerkiksi Jane McGonigal määrittelee (2011, 20–27) peleille neljä yleistekijää tai ominaisuutta riippumatta niiden genrepohjaisista, teknologisista tai kompleksisuuteen liittyvistä ominaisuuksista. Nämä tekijät ovat tavoite, säännöt, palautejärjestelmä ja vapaaehtoisuus (*goal, rules, feedback system & voluntary participation*). McGonigalin mukaan pelit asettavat meille tavoitteita, joiden toteuttamisessa ne haastavat meitä sääntöjensä puitteissa tapahtuvilla vapaaehtoisuuteen perustuvilla haasteilla, joista vastaanotamme palautetta.

Pelien on havaittu tuottavan monenlaisia tunteita ilosta ärtymykseen. Psykologi Mihály Csíkszentmihályi määritteli jo vuonna 1975 tietynlaista *immersioon* eli esimerkiksi

peliiin uppoutumiseen liittyvää onnellisuutta kuvaavan *Flown* eli ”virtauskokemuksen” tai ”optimaalisen kokemuksen” käsitteen. Flow on iästään huolimatta edelleen yleisesti pelitutkimuksessa sovellettu työkalu pelaamisen motiivien ja etenkin pelaamiseen positiivisten tunnekokemusten ymmärtämiseksi. Csíkszentmihályin mukaan flown puute arjessa masentaa ja passivoi. Flowta taas synnyttävät tutkimuksen julkaisuajalle ominaiset pelit ja pelilliset asiat kuten shakki, kiipeily ja paritanssi. Csíkszentmihályin mukaan toiminnan muuttuminen mielihyvää tuottavaksi flow-kokemukseksi edellyttää toiminnan pelillistämistä. (Csíkszentmihályi 1990).

Jos pelitutkimus oli erityisesti varhaisvaiheessaan keskittynyt määrittämään pelin käsitettä, pelaajatutkimuksen kannalta keskeistä on erilaisten pelaajatyypien tunnistaminen ja luokitteleminen. Erilaisia pelaajatyyppejä ja pelaamisen tapoja ovat tutkineet esimerkiksi viisi pelaajatyyppeä MUD-peleissä profiloinut Richard Bartle (1996) ja online-roolipelaajien motivaatioita kartoittanut Nick Yee (2007). Aiemmat tutkimukset ovat johtaneet myös uudempien synteisien kehittämiseen.

Hyvänä esimerkkinä aiemman pelitutkimuksen ja täydentävän uuden tutkimuksen synteisistä käy esimerkiksi suomalainen pelaajatutkimus ”At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities”, jossa Kirsi Pauliina Kallio, Frans Mäyrä ja Kirsikka Kaipainen ovat luoneet aiempien tutkimusten ja oman erillisen tutkimuksensa pohjalta mallin erilaisten pelaamisen tapojen ympärille rakentuvista yhdeksästä erilaisesta pelaajatyypistä (2011). Tutkimus paljasti useita erilaisia motiiveja pelaamiselle ja sen tavoille sekä useita rooleja peleille pelaajien arjessa. Tutkimuksessa kävi ilmi myös se, että omaksuttu pelaajaidentiteetti, pelaamisen tapa ja pelaajamentaliteetti voivat vaihdella esimerkiksi elämäntilanteiden muuttuessa. Tutkimuksen päähavaintona pelaajatyypit jaettiin *sosiaalisiin, kasuaalisiin ja sitoutuneisiin pelaajatyyppeihin*. Näiden alle kartoitettiin alatyyppejä, joita ovat lasten tai ystävien kanssa tai seuran saamiseksi pelaaminen (sosiaalinen pelaajatyyppe), ajan kuluttaminen, odotusajan täyttäminen ja rentoutuminen (kasuaalinen pelaajatyyppe) sekä hauskanpitoon, viihdyttämiseen ja immersiiivisyyteen keskittyvät alatyypit (sitoutunut pelaajatyyppe) (Kallio et al. 2011, 335). Johtopäätöksinä tutkijat päättelivät enemmistön digitaalisesta pelaamisesta sijoittuvan ”kasuaalisen rentoutumisen” ja ”sitoutuneen viihdyttämisen”



välille. Nämä pelaamisen tavat eivät vastaa yleistä stereotypiaa pelaajasta, joka on esimerkiksi täysin sitoutunut ja uppoutunut pelien maailmaan (emt., 347).

Pelitutkimuksen klassikot ja alan uudempi tutkimus muodostavat elävän kokonaisuuden, jonka avulla on löydettävissä paitsi aikaansa sidottuja pelitutkimuksen kysymyksiä, myös yhtäläisyyksiä eri aikakausien ja erilaisten pelaamisen tapojen välillä. Yhdistelemällä eri tieteenalojen lähtökohdista kumpuavaa tutkimusta monimuotoiseen pelien, pelaajien ja pelillisyyden tutkimukseen näyttäytyvät pelit keskeisenä osana inhimillistä ja kulttuurista toimintaa. Huolimatta länsimaisen väestön ikääntymisestä ja pelaamisen ja pelitutkimuksenkin popularisoitumisesta, ikäihmisten ja ikääntyvien ihmisten pelaamiseen liittyvää ja siihen keskittyvää tutkimusta on kuitenkin pitkään leimannut tehdyn tutkimuksen vähäisyys. Vasta tällä vuosikymmenellä kysymys vaikuttaa saavuttaneen riittävästi huomiota tullakseen laajemmin noteeratuksi osana pelitutkimuksen kokonaisuutta.

### **3.1.1 Pelaajabarometrit ja KÄKÄTE-tutkimus Suomessa**

Suomessa on toteutettu kansalaisten pelitottumuksia seuraavia Pelaajabarometrejä vuosina 2009, 2010, 2011, 2014 ja 2015. Pelaajabarometreihin on vastannut vuosien aikana yhteensä 5302 henkilöä (Mäyrä et al. 2016, 14). Pelaajabarometriin mukaan digitaalisten pelien pelaamiseen liittyy selkeä sukupolvikuilu: mitä vanhempi ihminen on, sitä vähemmän hän pelaa. Esimerkiksi 5000 henkilön otoksella toteutettu 995 vastaukseen pohjaava Pelaajabarometri 2015 paljasti, että yli 70-vuotiaista vastaajista 71,4 % ja 60–69 -vuotiaista 66,1 % ei pelannut lainkaan digitaalisia viihdepelejä (emt., 27). Samalla ylipäätään ei-pelaavien keski-ikä oli 60,9 vuotta (emt. 2016, 20).

Ajankohtaisena ilmiönä mobiilipelaamisen suosio on kasvanut säännönmukaisesti ja mobiilipelaaminen onkin jo ohittanut suosiossa muut digitaalisen pelaamisen muodot (Mäyrä et al. 2016, 3). Vastaavasti esimerkiksi yksin pelattavien tietokonepelien suosio puolestaan väheni vielä vuoden 2013 barometrissa, mutta tämä kehitys näkyy taittuneen vuoden 2015 barometrin vastauksissa (Mäyrä et al. 2016, 42). Huomionarvoista tämän tutkielman kannalta on myös se, että yksin pelattavien tietokonepelien suosio on

pysynyt yleisesti melko vakaana yli 60-vuotiaiden pelaajien keskuudessa (Mäyrä & Ermi 2014, 49).

Pelaajabarometri 2015 kartoitti myös erilaisten pelityyppien suosiota eri pelaajaryhmissä. Suosituimpia digitaalisia pelejä ovat pulmapelit ja korttipelit. Suomen suosituin digitaalinen peli on vastausten perusteella pasianssi. Pelaaminen on monimuotoisinta nuoremmissa ikäryhmissä kun taas vanhimmat pelaajaryhmät pelaavat enimmäkseen juuri pulmapelejä. (Mäyrä et al. 2016, 42).

Pelaajabarometrien lisäksi ikääntyvien tietotekniikan käyttöä ja suhdetta peleihin on tutkittu Suomessa myös Vanhus- ja lähimmäispalvelun liitto Vallin ja Vanhustyön keskusliitto VTKL:n vuosina 2010–2014 toteuttamassa KÄKÄTE-projektissa (Käyttäjälle kätevä teknologia), jonka päämäärinä oli mm. syventää yleistä tietämystä ikäihmisten teknologian käytöstä ja parantaa sitä kautta heidän toimintamahdollisuuksiaan yhteiskunnassa. Osana projektia toteutettiin kysely ikäihmisten digitaalisten pelien pelaamisesta (Intosalmi, Nykänen & Stenberg 2013). Kyselyyn vastasi 88 henkilöä, jotka olivat iältään 58–85-vuotiaita ja keski-ikäitään 70-vuotiaita. Suurin osa kyselyyn vastanneista oli aktiivisia tietokoneen käyttäjiä ja vastaajat suhtautuivat myönteisesti myös digitaalisiin peleihin. Enemmistö vastaajista uskoi, että digitaaliset pelit voivat tuoda iloa ikäihmisten arkeen ja myös kiisti väitteen siitä, etteivät digitaaliset pelit sopisi ikäihmisille. Enemmistö vastaajista toivoi myös erityisesti ikäihmisille suunnattuja pelejä (emt. 2013, 6). 42 % vastanneista pelasi digitaalisia pelejä ja 24 % oli kiinnostunut kokeilemaan niitä. 27 % vastanneista ei kuitenkaan ollut kiinnostunut kokeilemaan digitaalisia pelejä. Suosituin pelaamisen muoto oli pelien pelaaminen itseksensä ja suosituin peliväline oli pöytätietokone tai kannettava tietokone (emt. 2013, 7–10). Suosituimpia pelityyppejä olivat pulma- ja älypelit ja vähiten kiinnostavia strategia-, rooli(seikkailu)-, ja toimintapelit (emt. 2013, 11). Tutkimuksen johtopäätöksissä toivottiin ikääntyvien pelaajien laajempaa huomioimista peliteollisuudessa ja vanhustaloudessa.

Käkäte-kyselyn tuloksia analysoinut Lea Stenberg toteaa ikäihmisten osallistuvan mielellään uusien asioiden kehittämiseen ja ottavat uusia asioita käyttöön, jos käyttöliittymät ovat helppoja ja ohjeista saa selvää. Ikäihmiset odottavat teknologiakysymyksissä huomiointia, jota ei Stenbergin mukaan toteuteta nykyisellään riittävästi. Hän korostaa ikääntyvien ihmisten ja ikäihmisten olevan sinänsä potentiaalisia kohderyhmiä peleille, mutta toisaalta kiinnittää huomiota siihen, että heidän ikäspesifien toiveidensa ja erityistarpeidensa huomiointi pelien suunnittelussa on vähäistä. (2014, 119–127).

### **3.1.2 Ikäihmisten pelaamiseen liittyviä asenteita ja motivaatioita**

Courtney Aison, Gideon Davis, Jennifer Milner ja Elliot Targum (2002) ovat tutkineet videopelien houkuttelevuutta ikäihmisten näkökulmasta. Tutkimuksessa todettiin ikäihmiset potentiaalisiksi kohderyhmäksi peleille ja esitettiin suositus implementoida peleihin enemmän esimerkiksi haastateltujen henkilöiden peleihin toivomaa väkivallatonta sisältöä ja sivistävää sekä historiallista informaatiota (Aison et al. 2002, i). Tutkimuksessa todettiin pelaamisen myös viehättävän ikäihmisiä, mutta korostettiin esimerkiksi käyttöliittymien omaksumiseen liittyviä haasteita (emt. 2002, 20).

Myös Henk Herman Nap, Wijnand IJsselsteijn ja Yvonne de Kort (2009) ovat tutkineet iän vaikutusta ihmisten suhtautumisessa digitaalisten pelien pelaamiseen. Heidän tutkimuksessaan eriteltiin vapaata assosiaatiota hyödyntämällä käsitteitä, joita ikäihmiset liittivät pelaamiseensa (Nap et al. 2009, 3–4). Ikäihmiset yhdistivät nuoremasta ryhmästä poiketen pelaamiseen sellaisia käsitteitä, kuten nuoruus ja lapsenlapsi. Pelaamisen välineisiin ikäihmiset assosioivat vähemmän yksityiskohtaisia käsitteitä, kuten ”tietokone” tai ”konsoli”, nuorempien ikäluokkien assosioidessa myös esimerkiksi käsitteitä ”näytönohjain” ja ”Xbox”. Pelaamisen vaikutuksista ikäihmiset korostivat nuorempia enemmän mm. käsitteitä ”keskittyminen” ja ”addiktio” (emt. 2009, 4). Nuorten aikuisten tuottamien assosiaatioiden määrä oli noin kaksinkertainen ikäihmisten tuottamiin assosiaatioihin verrattuna (emt. 2009, 5). Näitä havaintoja tukee myös Pelaajabarometri 2015 -tutkimus, jossa pelaaminen on pelilajityypeiltään monimuotoisinta nuorissa pelaajaryhmissä ja yksipuolisinta iäkkäimmissä ryhmissä (Mäyrä et al. 2016, 42).

Toisessa samana vuonna tehdyssä tutkimuksessa Nap, IJsselsteijn ja de Kort analysoivat ikääntyvien pelaajien pelimieltymyksiä, motivaatioita ja tarpeita kymmenen ikäihmisen fokusryhmä- ja yksilöhaastatteluilla. Tutkittavat jaettiin kahteen viiden hengen fokusryhmään karkeasti sen perusteella, oliko kyse satunnaisemmasta vai aktiivisemmasta pelaamisesta. Lisäksi pelaajia haastateltiin yksilöllisesti. Molemmissa ryhmissä oli neljä naista ja yksi mies. Aktiivisen pelaajaryhmän keskimääräinen ikä oli 67,8 vuotta ja satunnaisempien pelaajien 70 vuotta. Neljä aktiivisempaa pelaajaa pelasivat joka päivä. Kolme heistä pelasi tunnista kolmeen tuntiin päivässä ja yksi puolesta tunnista tuntiin. Yksi pelaaja osoitti vahvaa mielenkiintoa peleihin, mutta ei pelannut säännöllisesti. Satunnaisemmista pelaajista kaksi pelasi päivittäin. Toinen heistä pelasi puolesta tunnista tuntiin ja toinen alle puoli tuntia päivässä. Kaksi satunnaisempaa pelaajaa pelasi viikoittain puolesta tunnista tuntiin, yksi ei pelannut juuri lainkaan. Kaikki olivat eläkkeellä ja yhdeksän kymmenestä käytti internetiä säännöllisesti. Yhtä vailla kaikilla oli vähintään keskiasteen tutkinto. (Nap et al. 2009, 249–250).

Neljä aktiivista ja neljä satunnaisempaa pelaajaa pelasivat samantyyppisiä casual-pelejä, kuten esimerkiksi pasianssia ja muita digitaalisia korttipelejä. Neljä pelasi Sudokun kaltaisia laskentapelejä. Kaksi aktiivista pelaajaa pelasi tietokonegolfia ja kaksi pelasi digitaalisia lautapelejä. Yksi aktiivinen pelaaja pelasi simulaattoripelejä ja *Civilizationin* kaltaisia strategiapelejä, online Flash-pelejä ja *Nintendo Wiin* pelejä. Useimmat pelaajat kertoivat kaipaavansa pelejä, joita he ovat pelanneet aiemmin (esimerkiksi *Railroad Tycoon*), mutta joita ei ollut tutkimushetkellä saatavilla uudemmille tietokoneille. Osa oli tyytyväisiä nykyiseen pelitarjontaan. (emt., 251–252).

Useimmat haastateltavat kertoivat pelaavansa hovin ja rentoutumisen vuoksi ja aikaa kuluttaakseen. Osa kertoi myös pelaavansa pelien tarjoamien haasteiden vuoksi. Yksi haastateltu kertoi pelaavansa voidakseen kuvitella olevansa virtuaalisessa maailmassa joku muu henkilö. Kaikki haastatellut kuvailivat olevansa voimakkaasti peliväkivaltaa vastaan: joillekin peliväkivalta synnytti assosiaation toiseen maailmansotaan. Useimmat

olivat myös huolissaan peliväkivallan vaikutuksista lapsiin. Toisaalta yksi osallistuja koki peliväkivallan voivan toimia aggressioiden vapauttajana turvallisesti. Moninpeleihin ryhmän asenne oli kriittinen. Haastateltujen ongelmat pelilaitteiden kanssa olivat pieniä. Pelien vaikeustaso esimerkiksi reaktionopeutta tai tarkkaa havainnointia vaativissa tilanteissa nousi kuitenkin esiin. (emt., 257–258).

Tutkimuksen johtopäätöksinä haastateltujen henkilöiden pelaamisen mieltymyksissä löytyi yhtäläisyyksiä nuorempien pelaajien mieltymysten (Poels et al. 2007) kanssa: kaikki haastatellut pelasivat pelejä pelien hauskuuden (*fun*) vuoksi ja rentoutuakseen. Pelien tuottama ilo ei aina liittynyt suoraan itse peliin. Esimerkiksi lentosimulaattoria pelaava haastateltu kertoi päässeensä verkostoitumaan ilmailualan ihmisten kanssa simulaattoriharrastuksensa ansiosta. Pelien tuottamien haasteiden ratkaiseminen johti haastatelluilla iloon, ylpeyteen ja tyydytykseen, kun taas pelissä häviäminen tuotti lyhytaikaista turhautumista ja ärsytystä. Eräänä mainittuna motivaationa pelaamiselle esiin nousi myös pysyminen mukana yhteiskunnan menossa ja sisällön saaminen päiviin. Tällaista motivaatiota ei ole havaittu vastaavasti nuoremmilla pelaajilla (Sherry et al. 2006).

Eräänä yksityiskohtana Nap et al. suosittelevat pelinkehittäjille ikääntyvien pelaajien kannalta tutumpien historiallisten asetelmien sisällyttämistä peleihin. He korostavat myös sellaisten pelien, joissa voi toteuttaa nuoruuden unelmia, olevan potentiaalisesti houkuttelevia ikääntyville pelaajille. He peräänkuuluttivat myös pelaajien keskinäisen vertaisoppimisen tukemista (Nap et al. 2009, 259).

### **3.1.3 Pelaamisen domestikaatio ikäihmisten elämässä**

Erilaisten innovaatioiden ja etenkin teknologian käyttöön liittyvän domestikaatiotutkimuksen avulla tutkitaan sitä, miten käyttäjät ”kesyttävät” tai ”arkipäiväistävät” uudet teknologiat ja niihin liittyvän toiminnan osaksi arkeaan ja millaisia merkityksiä käyttäjät teknologialle ja sen käytölle asettavat. Domestikaatioprosessin tutkimuksella tavoitellaan useiden symbolisten merkitysten ja niiden arjessa ilmenevien materiaalistien ilmenemismuotojen selvittämistä.

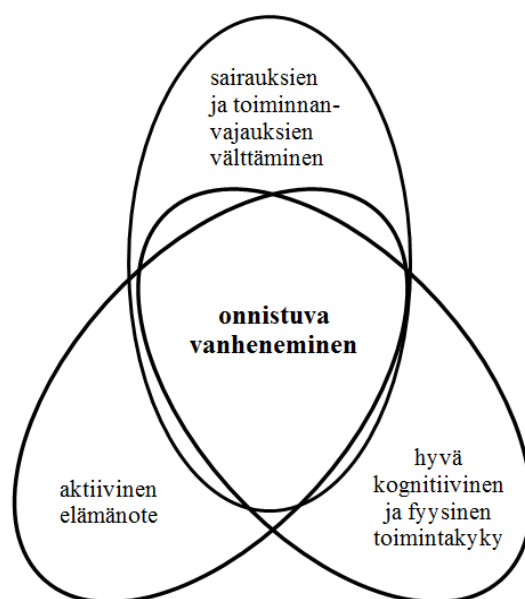
Teknologiaan liittyvän domestikaation käsitteistö perustuu Roger Silverstonen et al. tutkimuksiin (1992; 1996). Bob De Schutter, Julie A Brown ja Vero Vanden Abeele ovat tutkineet (2015) ikääntyvien ihmisten digitaalisten pelien pelaamista Silverstonen et al. käsitteistöä hyödyntäen. Tutkimuksen tavoitteena oli määrittää millaisia merkityksiä ikääntyvät ihmiset asettavat digitaalisille peleille arjessaan. Painotus teknologian (kuten pelien) käytön symbolisten merkitysten ja käyttökontekstien tutkimiseen tekee tutkijoiden mukaan domestikaation perustuvan lähestymistavan hyödylliseksi pelitutkimuksen välineeksi. De Schutter et al. määrittävät domestikaatioprosessia käyttöönottamisen (*appropriation*), objektifikaation (*objectification*), mukaan ottamisen (*incorporation*) ja muuntamisen (*conversion*) käsitteiden avulla. Käyttöönottamisen liittyy pelin tai pelilaitteen hankinnan jälkeen tapahtuvaan merkityksellistämiseen, joka muuttaa asian alkuperäistä merkitystä ja kehittyy omistus/käyttöjakson ajan. Ennen käyttöönottamista tuotteeseen liitetään tiettyjä odotuksia niiden potentiaalisesta toiminnasta ja niiden tuomista mahdollisista sosiaalisista merkityksistä. Käyttöönoton jälkeen tuotteen merkitys muuttuu käyttäjän minäkuvaan sopivaksi. Konversiovaiheessa tuotteelle asetetut henkilökohtaiset merkitykset yhdistetään niiden julkisiin merkityksiin omistajuuden tai osaamisen näyttämisen kautta. Konversio toteutuu silloin, kun käyttäjä näyttää omistajuutensa tai käyttäjäjyytensä julkisesti. Objektifikaatio viittaa tuotteen spatiaaliseen esittämiseen esimerkiksi käyttäjän kotona, jolloin siitä tulee osa omistajansa *itserepresentaatiota*. Objektifikaatio ei toteudu, jos tuotetta käytetään vain muualla. Mikäli objektifikaatio toteutuu, tuotteen ”esillepano” voi paljastaa miten tuotetta käytetään ja miten sen mukaan ottaminen osaksi arkea tapahtuu.

Tutkimuksessa havaittiin ikääntyvien ihmisten määrittävän pelaamista tiettyjen ennalta olemassa olevien merkitysten kautta. Nämä merkitykset vaikuttivat siihen, miten digitaaliset pelit sijoituivat haastateltujen henkilöiden päivittäisiin rutiineihin. Tutkimuksen mukaan sosiaaliset tekijät ja ympäröivät asenteet vaikuttavat siihen, miten haastateltujen ihmisten henkilökohtainen suhde peleihin muuttui. Tutkimuksessa havaittiin myös sukupuolittuneita toimintatapoja ikääntyvien ihmisten digitaalisten pelien pelaamisen domestikaatiossa. Miespelaajilla pelaaminen sijoittui erilliseen

huoneeseen, kun taas naiset pelasivat enemmän ”sosiaalisissa” tiloissa, esimerkiksi tablettitietokoneella olohuoneessa. Miespelaajat kommentoivat myös pelaamisen ja perhe-elämän yhteensovittamisen haasteista. Tutkimuksen mukaan pelaamiseen liittyvät sosiaaliset estot ja asenteet rajoittivat domestikaatioprosessia. Esimerkiksi objektifikaation ja muuntamisen toteutuminen oli rajoitetumpaa peleihin ja pelaamiseen liittyvien ennakkokäsitysten ja asenteiden vuoksi. Tutkimuksessa peräänkuulutettiin vertailua nuorempien ja vanhempien pelaajien välillä tutkimusaiheisiin liittyen.

### 3.1.4 Pelaaminen onnistuvan vanhenemisen edistäjänä

Kuten moni muukin ikäihmisiin liittyvä kysymys, myös ikäihmisten digitaalisten pelien pelaaminen liitetään usein terveyden ja hyvinvoinnin edistämiseen liittyviin odotuksiin. John W. Rowe ja Robert L. Kahn lähestyvät ikääntymistä onnistuvan (tai onnistuneen) vanhenemisen (*successful aging*) käsitteen kautta (1997). Onnistuvan vanhenemisen keskeiset osat ovat hyvä aktiivinen elämäntapa, hyvä kognitiivinen ja fyysinen toimintakyky ja sairauksien ja toiminnanvajauksien ja vammojen välttäminen. Onnistuvan vanhenemisen tutkimus kytkeytyy psyko- ja sosiaaligerontologiaan ja pohjaa osaltaan myös *aktiivisen ikääntymisen* käsitteistöön. Onnistuvan vanhenemisen ja aktiivisen ikääntymisen tematiikkaa on myös kritisoitu mm. ikääntyneiden aktiivisuutta ylikorostavana, elitistisenä ja sosiaalisia tekijöitä sekä olosuhdetekijöitä aliarvioivana (Katz 2000; Heikkinen 2008, 404–405).



Kuvio 1. Onnistuvan vanhenemisen keskeiset osat Rowe & Kahn (1997) mukaan

Onnistuvan vanhenemisen todennäköisyys riippuu eri tekijöistä, joista osaan voidaan vaikuttaa ja osaan ei. Esimerkiksi elintavat ja asenteet ovat laajemmin yksilön vaikutusmahdollisuuksien piirissä, kun taas esimerkiksi geenit, sukupuoli ja ikä sekä tietyt ympäristötekijät ovat yksilön vaikutusmahdollisuuksien ulottumattomissa. Väestön keskimääräinen toimintakyky näyttää kehittyneen viime vuosikymmeninä positiivisesti ja tämän kehityksen edistämiseksi tutkimuksissa kiinnitetään kasvavissa määrin huomiota myös esimerkiksi yksilöiden psyykkisen ja kognitiivisen toimintakyvyn laajempaan edistämiseen. Onnistuvaan vanhenemiseen liittyvän aktiivisen elämäntotteen edistäminen on ajankohtainen kysymys myös ikäteknologian suunnittelussa. (Heikkinen 2008, 405–407).

David Kaufman kuvaa (2013) onnistuvan vanhenemisen itsenäisen, positiivisen, riippumattoman, terveellisen ja merkityksellisen elämänlaadun ylläpitämiseksi ja muistuttaa aktiivisen sosiaalisen elämän olevan keskeinen ikääntyvien ihmisten elämänlaadun määrittäjä. Selvittääkseen pelien mahdollisuuksia edistää aktiivista ja merkityksellistä elämää Kaufman toteutti Louise Sauvéen, Lise Renaudin ja Emmanuel Duplään kanssa 463 henkilön otannalla toteutetun kyselytutkimuksen, jonka tavoitteena oli selvittää yli 55-vuotiaiden digitaalisia pelejä pelaavien henkilöiden käsityksiä pelaamisen kognitiivisista ja sosio-emotionaalisista vaikutuksista ja pelaamiseen liittyvistä haasteista (Kaufman et al. 2014). 83 % kyselyyn osallistuneista raportoi kokevansa pelaamisen hyödylliseksi kognitiiviseksi “aivojumbppaharjoitteeksi”, joka edistää mm. keskittymiskykyä, muistia ja ongelmanratkaisukykyä. Toiseksi suurimmaksi hyödyksi vastaajat kokivat pelaamiseen liittyvän hauskuuden (71 %). 26 % vastaajista raportoi pelaamiselle sosiaalisia hyötyjä. Lisäksi 61 % vastaajista kertoi digitaalisten pelien kehittävänsä heidän tietoteknisiä taitojaan (emt. 2014, 217–218). Päätelmissään tutkijat korostavat pelaamisen mahdollisia hyötyjä ikääntyvien ihmisten elämänlaadun ja kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin edistämässä.

Kaufman et al. tutkimuksen tuloksissakin esiin noussut pelaamisen hauskuus ja “hauskuuden kulttuuri” on myös ollut erillisen tarkastelun kohteena (Nimrod 2010). Kuuden verkkoyhteisön etnografisessa tutkimuksessa paljastui, että yhteisöjen toiminnan keskeinen määrittäjä löytyi hauskuuden kulttuurista, joka koostui mm.



sosiaalisista peleistä ja huumorin sävyttämästä keskustelusta. Luonteeltaan toiminta verkkoyhteisöissä oli kasuaalia, jolloin osallistumisen kynnyks ja edellytetty tekninen osaaminen olivat vähäisiä. Galit Nimrodin mukaan hauskuuden kulttuuri johon liittyy pelillisyyttä, edistää todennetusti onnistuvaa vanhenemista. Tilanteessa jossa ikääntyville ihmisille ei ole tarjolla riittävästi sellaisia digitaalisia pelejä, jotka vastaavat heidän tarpeitaan ja toiveitaan, verkkoyhteisöjen käyttäjät olivat löytäneet vaihtoehtoisen tavan pelata. Nämä verkkoyhteisössä harjoitetut pelit edustivat kasuaalia hauskanpitoa. Viestittelemällä pelatut pelit olivat pääosin jaoteltavissa kognitiivisiksi, assosiatiivisiksi ja luoviksi peleiksi. Aiheet vaihtelivat aina seksistä sukupuolieroihin, ikääntymiseen, isovanhemmuuteen, politiikkaan ja uskontoon (emt. 2010).

Digitaalisilla peleillä on todettu positiivisia vaikutuksia myös esimerkiksi ikääntyvien reaktioaikoihin ja kognitiivisten kykyjen ylläpitoon (Cark et al. 1987 & Goldstein et al. 1997, cit. Aison et al. 2002, 3). . Toisaalta näyttö on jossain määrin ristiriitaista eikä esimerkiksi liikunnallisten pelien osalta ole saatavilla riittävästi tietoa pelien pitkäaikaisvaikutuksista ja mahdollisista peleihin liittyvistä riskeistä (Gerling & Mandryk 2014).

Peleillä on havaittu hyötyjä myös terapiakäytössä (Griffiths 2005). Pääosin terapiahyötyjä on kuitenkin todennettu peleissä, jotka on kehitetty nimenomaan terapeutteihin tarkoituksiin. Kaupallisten pelien osalta tutkimusta on vaikea pitää riittävänä. Ikäihmisten pelaamisen vaikutuksista toivotaankin edelleen lisäselvityksiä liittyen siihen, millaiset digitaaliset pelit tarkalleen voisivat parantaa iäkkäämpien ihmisten elämänlaatua (Kaufman 2013).

Vastapainona fyysisen ja kognitiivisen suorituskyvyn ylläpitämisen ja parantamisen näkökulmille Wijnand IJsselsteijn, Henk Herman Nap, Yvonne de Kort ja Karolien Poels ovat määritelleet neljä vaihtoehtoista elämänaluetta, joissa pelit voisivat potentiaalisesti parantaa iäkkäämpien ihmisten elämänlaatua. Nämä alueet ovat

1. viihde ja rentoutuminen, 2. sosiaalinen vuorovaikutus muiden kanssa, 3. mielen kirkastaminen ja 4. uusien luonnollisen vuorovaikutuksen kanavien syntyminen. (IJsselsteijn et al. 2007, cit Kaufman 2013) Nämä asiat edistävät myös onnistuvaa vanhenemista, mutta ovat jokseenkin erilaisia kuin, peleihin yleisesti kohdistetut toiveet fyysisen ja kognitiivisen suorituskyvyn parantamisesta.

### **3.1.5 Ikäihmisten toiveita pelien sisällöistä ja suunnittelusta**

IJsselsteijn et al. muistuttavat (2007) sosiaalisista ja taloudellisista syistä, joiden vuoksi pelinkehittäjien kannattaisi huomioida ikääntyvät ihmiset nykyistä paremmin pelejä suunnitellessaan. Useat tutkimustulokset osoittavatkin, etteivät monet kaupalliset pelit vastaa iäkkäämpien ihmisten mieltymyksiä tai tarpeita (Griffiths et al. 2004; Haaparanta 2014; IJsselsteijn et al. 2007; De Schutter & Van Den Abeele 2008). Peliteollisuus keskittyy nuorempiin pelaajiin eikä koe erityisen tarpeelliseksi selvittää iäkkäämpien tarpeita ja kehittää niiden mukaisia pelituotteita. Ikääntyville ihmisille on olemassa joitakin suoraan heille kohdennettuja pelejä (Sayago et al. 2015, 3), mutta niiden määrä on marginaalinen ja saatavuus on heikko. Lisäksi pelinkehittäjien enemmistö on pääosin nuorempaa sukupolvea (De Schutter & Abeele 2008) eikä ikääntyneitä ihmisiä ole yleisesti ottaen ollut paljoakaan mukana edes harvojen olemassa olevien suoraan ikääntyville kohdennettujen pelien suunnittelussa (Sayago et al. 2015, 4).

Tilanne tuottaa eräänlaisen negatiivisen kehän: ikääntyville pelaajille ei ole tarjolla heille kohdennettuja pelejä, koska he eivät pelaa riittävän paljon, mikä johtuu siitä ettei heille ole tarjolla pelejä, joita peliteollisuus ei tee koska ikääntyvien pelaajien määrä on liian pieni. Toki on muistettava, että moni ikääntyvä ihminen löytää itselleen sopivia pelejä jo olemassa olevien pelien valikoimasta eikä iän tarvitse välttämättä korreloida yksilöllisiin pelimieltymyksiin. Toisaalta useampi voisi löytää itselleen sopivan pelin, jos ikääntyville myös kohdennettaisiin tarjolla oleviin peleihin ja ylipäätään peleihin ja pelikulttuureihin liittyvää tiedottamista ja markkinointia.

Tutkimuksissa on selvitetty jonkin verran myös sellaisia iäkkäämpien ihmisten pelaamisen kokemuksia, joihin liittyvät esimerkiksi motivaatiot, käytännöt ja valinnat (mm. Sayago et al. 2015; Kaufman et al. 2013; Marston 2013; De Schutter 2011; Nap et al. 2009; 2015). IJsselteijnin et al. (2007, 3) mukaan tietotekniikan käytön kokemus ja omien mahdollisten rajoitteiden havaitseminen voivat vaikuttaa ikääntyvien ihmisten itsevarmuuteen pelatessa tai ylipäättään digitaalisten pelien pelaamisen aloittamisessa. Pelisuunnittelussa asia voidaan huomioida esimerkiksi mahdollistamalla pelin sisällä riittävä aika pelin keskeisten vaatimusten omaksumiseen ja riittävän palautteen tuottaminen pelaajalle. Esimerkki tällaisesta palautteesta voisi olla vaikkapa positiivisen palautteen antaminen strategiapelissä pelaajan rakennettua kaupungin keskustan, sen sijaan että palautetta saisi vasta valloitettua Euroopan. IJsselteijn et al. korostavatkin palautteen antamista oppimistavoitteista suoritusten sijaan. Pelit voivat olla ikääntyvillekin palkitsevampi kokemus, kunhan heidän mahdolliset erityistarpeensa huomioidaan.

Myös suoraan ikääntyville ihmisille tarkoitettuja pelejä on tutkittu jonkin verran. Vaikka tutkimusten painopiste on toivotuilla terveysvaikutuksilla, niissä nousee esiin myös erilaisia muita motivaatioita pelaamiselle (Sayago et al. 2015, 3; Gerling & Mandryk 2014). Näitä motivaatioita ovat esimerkiksi lastenlasten kanssa toimiminen ja hauskanpito. Terveysvaikutteisten pelien tarjoaminen vaikuttaa olevan jossain määrin ristiriidassa sen kanssa, että moni ikääntynyt ihminen haluaa pelata myös muista syistä (Sayago et al. 2015, 4). Tutkimuksissa on havaittu ikääntyvien ihmisten suosivan erityisesti sellaisia pelejä, jotka tuottavat älyllisiä haasteita ja heijastelevat sellaisia ei-digitaalisia pelejä, joita ikääntyvät ihmiset ovat pelanneet esimerkiksi lapsuudessaan ja nuoruudessaan. Myös hauskanpidolla on rooli pelimieltymyksissä (Sayago et al. 2015, 4).

Eroja eri ikäryhmien odotuksilta löytyy toki jo nuorempienkin ikäryhmien välillä. Esimerkiksi nuorten ja aikuisten *Everquest* -pelaajien pelinsisäisiä mieltymyksiä selvittäneessä tutkimuksessa (Griffiths et al. 2004) havaittiin selvästi aikuisia suuremman osan nuoria listaavan peliväkivallan hyväksi ominaisuudeksi pelissä, kun taas vastaavasti merkittävästi nuoria suurempi osa aikuisista listasi peliväkivallan pelin

vähiten hyväksi ominaisuudeksi. Tutkimuksessa aikuiset olivat 20–70 -vuotiaita ja keskimäärin 30-vuotiaita ja tutkimusta on tulkittava korkeintaan suuntaa antavana, mutta se kuvaa kuitenkin iän voivan vaikuttaa myös pelimieltymyksiin.

Ikääntyneitä pelaajia painottavaan pelisuunnitteluun on laadittu myös käytännön ohjeita. Karl C. Fua, Swati Gupta, David Pautler ja Ilya Farber muistuttavat (2013) ikääntymisen voivan vaikuttaa esimerkiksi aistiprosesseihin, motoriikkaan, reaktionopeuteen ja kognitiivisiin prosesseihin, jotka liittyvät käyttöliittymien ja ylipäättään pelien käyttöön asettaen haasteita niin pelaajalle kuin pelisuunnittelijallekin. Pelien esteettömyyttä edistävillä suunnitteluratkaisuilla voidaan Fua et al. mukaan ylittää näitä haasteita. Esimerkiksi näytöllä olevien pienempien elementtien havaitseminen voi olla iäkkäämmälle ihmiselle haastavampaa. Asia voidaan huomioida helposti rakentamalla käyttöliittymistä skaalautuvia, kuten usein tehdäänkin. Sama visuaalisen hahmotuskyvyn rajoittuminen voi vaikuttaa myös esimerkiksi tekstin tai ylipäättään informaation havainnointiin näytöltä. Kuulon heikentyminen puolestaan voi vaikeuttaa äänitehosteiden kuulemista tai äänen sijoittamista tilaan pelissä. Olennaista esteettömämmän pelikokemuksen kannalta onkin varmistaa informaation perillepäisy käyttämällä useita eri kanavia, kuten vaikkapa haptista palautetta äänen ohella. Myös esimerkiksi hiiren käyttö saattaa olla iäkkäämmälle vaikeampaa, erityisesti jos käyttöliittymässä on liikkuvia tai erityisen pieniä elementtejä. Heikentävät muutokset ikääntyvän yksilön kognitiivisissa prosesseissa voivat liittyä esimerkiksi aivojen työmuistikapasiteettiin ja muihin muistitoimintoihin, puheen ymmärtämiseen ja ongelmanratkaisuun. Esimerkiksi tiedon muistaminen ruudulta toiselle voi olla vaikeampaa. Ylipäättään pelien ja niiden käyttöliittymien suunnittelussa intuitiivisuuteen ja yksinkertaisuuteen nojaava suunnittelu hyödyttävät tutkimusten mukaan erityisesti iäkkäämpiä pitäen kognitiivisiin prosesseihin ja muistiin kohdistuvan rasituksen kohtuullisempana. (Fua et al. 2013; IJsselsteijn et al. 2007).

Myös Nina Nevalan mukaan (2014, 143–149) ikääntyminen edellyttää esteettömyyden huomiointia. Esteettömyyttä voidaan edistää myös universaalilla suunnittelulla ja saavutettavuudella. Saavutettavuus tarkoittaa Nevalan mukaan sitä, että erilaisten käyttäjien tarpeita ennakoidaan ja eri tarpeet huomioidaan suunnittelussa. Asiaan on

kiinnittänyt huomiota myös Liikenne- ja viestintäministeriö (2011), jonka mukaan monet ikääntyvät kokevat tietotekniikan käytössä vaikeuksia, joita voitaisiin esteettömyydellä helpottaa. Esimerkiksi intuitiivinen käyttöliittymä madaltaa oppimiskynnystä ja edistää tätä kautta parempaa käyttöä.

Helinä Melkas ja Satu Pekkarinen esittävät (2014, 209–224) hyvinvointiteknologioiden haasteisiin vastaamista esimerkiksi päättäjien tietoisuuden parantamisella, teknologian hyödyntämiseen liittyvän keskustelun laajentamisella moniulotteisemmaksi ja teknologian soveltuvuuden laajemmalla pohtimisella eri ikäryhmien näkökulmista. Hyvinvointiteknologia on Melkaksen ja Pekkarisen mukaan laaja kokonaisuus ja mikäli peleille halutaan roolia hyvinvointiteknologiana, tulisi peleihin liittyviä mahdollisuuksia kartoittaa edelleen. Tästä näkökulmasta pelien tunnettuuden lisääminen ikääntyvien ihmisten keskuudessa olisi myös perusteltua.

Heikki Haaparanta puolestaan peräänkuuluttaa (2014, 259–264) ikääntyvän väestön tarkastelemista eri näkökulmasta, kuin on totuttu ajattelemaan. Haaparannan mukaan ”stereotypia sukkaa kutovasta mummosta tai bingossa käyvästä isoisästä on vanhentunut ja kuva ikääntymisestä on muuttumassa radikaalisti” (Haaparanta 2014, 259). Haaparanta näkee yhteiskunnan teknologisoitumisen ja tietotekniikan arkipäiväistymisen luoneen sosiaalisen pohjan myös ikääntyvien pelaamiselle. Hän korostaa, että ikääntyvilläkin on tulevaisuudessa kokemuksia digitaalisista peleistä jo lapsuudesta asti ja että tätä kokemusta voidaan hyödyntää kasvavissa määrin myös hyvinvoinnin edistämiseksi. Esimerkiksi dementian osalta peli voisi olla väline varhaiseen sairauden toteamiseen ja tätä kautta suuri apu kuntoutuksessa ja sairauden hoidossa. Ikääntyneet ovat myös entistä tietoisempia omasta hyvinvoinnistaan, heillä on entistä enemmän vapaa-aikaa ja, he ovat saaneet työelämän kautta kokemusta teknologian käytöstä (emt., 263). Tämä asetelma voi luoda ikääntyvät huomioiville peleille kasvavaa taloudellista potentiaalia ja kysyntää.

Jaana Leikkaan mukaan (2014, 103–116) ikäihmisillä on entistä enemmän teknologiaan liittyviä odotuksia, jotka pitäisi myös suunnittelussa täyttää. Ns. hyvän elämän edistäminen tulisikin huomioida teknologioiden suunnittelussa. Kyse on ns. ikäteknologian elämälähtöisestä suunnittelusta, jossa käyttäjien palautetta haetaan aktiivisesti iteroimalla tuote- tai palvelukehityksen eri vaiheita yhdessä käyttäjien kanssa. Esimerkiksi käyttöliittymäsuunnittelu ja käytettävyyssuunnittelu ovat olennaisia asioita, kun tarkoituksena on varmistaa ikäteknologian helppo käyttö. Käytettävyyden lisäksi Leikas korostaa tarvetta hankkia tietoa siitä, mikä käytettävän teknologian rooli ihmisten arjessa on. Tällöin eri teknologioille voidaan löytää uusia käyttötarkoituksia ja niiden vaikuttavuutta on helpompi arvioida. Jos esimerkiksi pelit halutaan juurruttaa osaksi ikäihmisten arkea eikä tarkoituksena ole odottaa kunnes nykyinen nuori pelaajasukupolvi eläköityy, on löydettävä merkityksiä joilla juurruttaa pelit luontevaksi osaksi ikäihmisten arkea nykyhetkessä.

### **3.1.6 Teknologiasukupolvinäkökulmia ikäihmisten pelaamiseen**

Sukupolvien välillä on eroja teknologian käytön ja teknologialle altistumisen kokemuksissa. Ne sukupolvet, jotka eivät ole altistuneet ohjelmistoille ja tietotekniikalle ennen eläköitymistään eivät välttämättä omaa mentaalisia malleja tietotekniikalle ja sen käyttötarkoituksille ja mahdollisuuksille. Näiden mentaalisten mallien vaikutuksista ei ole toistaiseksi paljoakaan tutkimusta. Jonkin verran näyttöä kuitenkin on siitä, että eri teknologiasukupolvien väliset erot esimerkiksi käyttöliittymien käytössä ovat todellisia. (Docampo Rama 2001).

Interaktiivisten välineiden käytettävyyttä ihmisten arkielämässä tutkinut Don Bouwhuis on todennut (2010) uuden tekniikan käyttöönottoon liittyvän kustannus-hyötyanalyysiä: jos tuotteen käyttäminen on niin monimutkaista ja haastavaa, ettei käyttäjä saa sitä toimimaan kunnolla, tuotteen kustannus suhteessa hyötyyn kasvaa nopeasti kohti ääretöntä (Bouwhuis 2010, 909) ja tuote jää usein käyttämättä. Jos esimerkiksi digitaalisen pelin kontrollien opettelu on liian kuormittavaa, tai tarjottu pelisisältö ei vastaa mieltymyksiä, jää pelaajan kokema kustannus-hyötysuhde liian huonoksi eikä pelaaminen tällöin kiinnosta. IJsselsteijnin et al. mukaan (2007) kustannus-hyötyanalyysi on näkyvämpi ikääntyvillä ihmisillä, joista monet haluavat

vakuuttua pelaamisen selvistä hyödyistä ennen, kuin kiinnostuvat pelaamisesta. Koettujen hyötyjen vähäisyys on syy sivuuttaa uusi teknologia ja digitaaliset pelit.

Myös Jaana Leikas korostaa teknologiasukupolvien merkitystä (2014, 199–207). Asenteisiimme teknologian käyttöön vaikuttaa se milloin opimme teknologian käytön ja millainen teknologinen aikakausi silloin vallitsi. (Leikas 2014, 202). Tällöin voidaan löytää erilaisia teknologiasukupolvia. Oma teknologiasukupolvi määrittää myös sitä, millaisia odotuksia ja käyttötapoja teknologioihin liittyy. Jos esimerkiksi iäkkäämpi tietotekniikan käyttäjä on oppinut tekstinkäsittelyn kirjoituskoneella analogisena aikakautena ja saanut ensimmäiset kokemuksensa tietotekniikasta aikana, jolloin tiedostojen tallentaminen oli hyvin erilaista kuin nuorten sukupolvien kokemana, voi suhtautuminen tietotekniikkaan olla hyvin erilainen, kuin nuorella henkilöllä joka ei ole koskaan nähnytään kirjoituskonetta tai jolle disketti on vain tallentamista merkitsevä symboli käyttöliittymän työpöydällä, ei oikea tallennusväline. Toisena esimerkkinä Leikas mainitsee kirjeaikakauden ihmisen, jolle sosiaalisen median statuspäivityksen jakaminen voi olla vaikeasti hahmottuvaa. Teknologiasukupolvi voikin Leikkaan mukaan vaikuttaa siihen miten ihmiset hahmottavat asioiden syitä ja seurauksia tietotekniikkaa käyttäessään. Teknologiasukupolvien välille voi muodostua aukkoja ymmärryksessä, koska edellinen sukupolvi ei välttämättä ymmärrä tai näe kaikkia niitä mahdollisuuksia tai vaihtoehtoja, joita uudempi sukupolvi teknologialla näkee. Ajatus teknologiasukupolvista kytkeytyy myös keskusteluun ns. digitaalisista kuiluista (*digital divide*). Kun ikääntyviltä vaaditaan yhä enemmän tietoteknisiä taitoja, voivat vaatimukset vaikeuttaa arjen sujumista. Osa ikääntyneistä on Leikkaan mukaan jäänyt tai jätetty sivuun digitaalisesta kehityksestä, jolloin heitä ja tietoyhteiskuntaa erottavatkin digitaaliset kuilut. (emt., 203–204)

Abbey & Hyde määrittävät (2009, 225) digitaaliset kuilut tilanteisiin, joissa ihmiset jakautuvat niihin jotka käyttävät ja niihin jotka eivät käytä informaatioteknologiaa. Digitaalisilla kuiluilla on erilaisia, paikoin kiistanalaisiakin ulottuvuuksia. Iän vaikutus kuilujen syntymiseen on kuitenkin selkeä (Abbey & Hyde 2009, 226). Toisaalta ikäihmisten rooliin tietoyhteiskunnassa liittyvät haasteet on myös kyseenalaistettu (Karlsson & Östlund 1999 sit. Sankari 2004, 20). Ikäihmisten tietotekniikan käytön ja

digitaalisten pelien pelaamisen vähäisyys nuorempiin ikäluokkiin verrattuna voidaan kuitenkin selittää ainakin osittain digitaalisilla kuiluilla (Abbey & Hyde 2009, 227; Kuronen & Koskimaa 2011, 26; Zickuhr 2010, 5).

Leikkaan mukaan (2014, 204) digitaaliset kuilut vaikuttavat negatiivisesti koko yhteiskunnan kehittymismahdollisuuksiin ja ovatkin täten myös yhteiskunnallinen kysymys. Hänen mukaansa digitaaliset kuilut voivat johtaa teknologiseen syrjäytymiseen ja kokonaisten ihmisryhmien jäämiseen palvelujen ulkopuolelle. Ne jotka eivät osaa palveluja käyttää, ovat vaarassa pudota niiden ulottumattomiin. Haasteeseen voidaan Leikkaan mukaan vastata tiedolla, tiedottamisella, valistuksella, esteettömällä suunnittelulla ja eri ryhmien huomioinnilla teknologioiden suunnittelussa. Digitaalisten kuilujen tuoma haaste on mahdollinen myös peliympäristöissä ja peleihin liittyvissä asenteissa ja käsityksissä.

Teknologiasukupolvia voidaan tarkastella myös *teknologiamaisemien* kautta. Jyrki Jyrkämän mukaan ikääntyminen on prosessi, jonka edetessä ihminen kokee myös erilaisia teknologioita ja tämä ikääntyvän ihmisen elämänsä aikana kohtaama teknologiamaisema on alati muutoksessa. Jyrkämä mainitsee esimerkkinä matkapuhelimen, johon liittyviin asenteisiin ikä ja sukupolvet vaikuttavat. Myös pelien kokemisen ikäspesifejä eroja voidaan selittää teknologiasukupolvien erilaisten teknologiamaisemien kautta. (Jyrkämä 2014, 59–69).

Isto Ruoppilan mukaan (2014, 41–56) nykyisten ikäihmisten sukupolvi on kohdannut tietotekniikkaa vasta suhteellisen iäkkäinä, usein työuransa jälkipuolella. Teknologian käytöstä on kuitenkin tullut monissa arjen asioissa lähes tai täysin välttämätöntä esimerkiksi palvelujen siirtyessä verkkoon. uuden teknologian käyttöön voi liittyä koulutusta ja mikäli tämä koulutus on tarjolla ja sujuu hyvin, muodostuu ikääntyvän ihmisen teknologiasuhde todennäköisesti positiivisemmaksi (Ruoppila 2014, 44). Ruoppilan mukaan tietotekniikan kysyntää lisäävät myös koulutustason nousu ja esimerkiksi terveyden ja koetun hyvinvoinnin kasvu, sekä varallisuus (emt., 52). Tällöin



myös pelien houkuttelevuus voi kasvaa. Sovellusten käyttöä puolestaan vähentävät Ruoppilan mukaan dementoivien sairauksien, syrjäytymisen ja köyhyyden riskit ikääntyvässä väestössä. Erityisesti tämä koskee iäkkäimpiä henkilöitä (emt., 53).

### **3.2 Aiemman tutkimuksen keskeisiä havaintoja**

Pelitutkimus on edelleen laajeneva tutkimusala, jonka sisällä on vasta viime vuosina ryhdytty kiinnittämään systemaattisemmin huomiota myös ikäihmisten rooleihin ja tarpeisiin digitaalisten pelien pelaajina. Ikäihmiset edustavat vähemmistöä pelaavan väestönsisällään, mutta pelaajien keski-ikä kasvaa pikkuhiljaa ja myös iäkkäämpien ihmisten pelaaminen on yleistynyt. Kun ikääntyneiden pelaajien pelaamista on tutkittu, on huomio kiinnitetty usein peleiltä toivottuihin moninlaisiin terveystaakoihin ja pelaamiseen kohdistuviin oletuksiin ja asenteisiin. Tutkimusnäyttö näistä vaikutuksista perustuu toistaiseksi lyhyen aikavälin havainnointiin ja näytöt ovat monilta osin vajaita. Esimerkiksi pelien viireyttä lisäävistä ja positiivisiksi mielletyistä kognitiivisista vaikutuksista on havaittu merkkejä, mutta toisaalta näyttö on osin puutteellista ja ristiriitaista.

Tutkimuksissa on käynyt ilmi, että moni iäkkäämpi digitaalisten pelien pelaaja on tutustunut tietokoneisiin ja tietotekniikkaan työssään tai nuorempien sukupolvien kautta. Esimerkiksi lapset ja lapsenlapset ovat tällainen ”välittäjäryhmä”. Ne ikäihmiset jotka pelaavat digitaalisia pelejä, vaikuttavat suhtautuvan peleihin myös selvästi muita ikätovereitaan optimistisemmin. Pelaamiseen vaikuttaa kuitenkin ikääntyvien osalta liittyvän joitakin sellaisia tabuja ja oletuksia, jotka eivät ole nuorempien pelaajasukupolvien kohdalla ajankohtaisia. Ikääntyvien pelaamiseen on havaittu esimerkiksi liittyvän sosiaalisen hyväksynnän puutteita muiden ikätoverien reaktioissa. Toisaalta kasvava määrä ikäihmisiäkin suhtautuu pelaamiseen ns. normaalina vapaa-ajan viettönä.

Pelaamiseen liittyvät sukupolvikuilut ovat tasaantumassa, mutta kehitys on hidasta. Iäkkäämpien pelaajien pelitottumukset ja -mielitykset vaikuttavat eroavan jonkin verran nuorempien ikäluokkien vastaavista. Esimerkiksi yksin pelattavat pienpelit ovat

säilyttäneet iäkkäämmillä pelaajilla suosiotaan, vaikka pelaamisen painopiste on liukunut muissa ikäryhmissä maltillisesti esimerkiksi mobiilipelaamiseen ja moninpelaamiseen. Pelaamisen tavat ja pelimieltymykset vaihtelevat kuitenkin myös ikäihmisillä eikä tutkimuksissa ole löytynyt yhtä yksittäistä nimittäjää tai tapaa ikääntyvien pelaamiselle.

Ikäihmiset odottavat ja toivovat peleiltä helppoa oppimiskäyrää ja esimerkiksi ikääntyvän ihmisruumiin heikentyvään motoriseen kapasiteettiin liittyvien tekijöiden huomiointia pelisuunnittelussa. Tutkijat ovat laatineet suosituksia ohjeita näiden toiveiden toteuttamiseksi, mutta peliteollisuus ei ole hyödyntänyt niitä aktiivisesti. Ikäihmiset toivovat myös pelisisältöihin kohdistuvien toiveidensa huomiointia ja tutkimukset osoittavatkin, etteivät monet kaupalliset pelit vastaa iäkkäämpien ihmisten mieltymyksiä tai tarpeita peliteollisuuden keskittyessä nuorempiin ikäryhmiin. Mikäli ikäihmisille kohdennettaisiin enemmän heidän toiveidensa mukaisia sisältöjä, on helppo ennustaa pelaamisen kasvavan heidän ikäryhmissään. Toisaalta pelaamiseen ja peleihin liittyy myös tietämättömyyttä siitä millaisia pelejä on tarjolla. Jo viestinnällä ja kohdennetulla markkinoinnilla moni peli voisi löytää uusia kohderyhmiä ikäihmisistä.

Pelit arkipäiväistyvät osaksi ikäihmisten elämää ja pelilaitteet domestikoituvat myös ikäihmisten arkeen. Pelaamiseen liittyy ikäihmisilläkin sukupuolittuneita tapoja, kuten miespelaajien vähemmän sosiaalisia pelaamisen tapoja naispelaajiin nähden. Domestikaationäkökulmasta tutkimusaineistoissa on havaittavissa myös tiettyjen ennakkokäsitysten ja asenteiden vaikuttavan hidastavasti pelaamisen domestikaatioprosessiin.

Nuorempien sukupolvien tavoin myös ikäihmiset pelaavat ”huvikseen”. Muita motivaatioita ovat esimerkiksi sosiaalinen vuorovaikutus ja erilaiset ikäspesifit motivaatiot yhteiskunnallisessa kehityksessä mukana pysymiseksi ja yleisen vireyden ylläpitämiseksi. Terveysten ja hyvinvointiin liittyvät toiveet eivät siis korostu vain tutkimuksissa, vaan ne korostuvat jossain määrin myös ikääntyvien pelaajien

pelaamiselleen kohdistetuissa odotuksissa. Pelit vaikuttavat edistävän myös onnistuvaa vanhenemista ja siihen sisältyviä aktiivista elämäntapaa ja hyvää toimintakykyä. Toisaalta suora syy-seuraussuhde juuri pelien osuudesta asiaan ei ole kyetty osoittamaan vaan ylipäättään aktiiviset ihmiset voivat myös pelata aktiivisesti.

Ikäihmiset ja yhteiskunta kohdistavat tahoillaan ns. ikäteknologioille ja hyvinvointiteknologioille monimuotoisia toiveita. Näiden toiveiden muuttaminen käytännöksi digitaalisten pelien osalta edellyttää niin pelisuunnittelijoiden, tutkijoiden, päättäjien kuin pelaajienkin yhteistyötä ja osallistavaa toimintamallia. Jo pelkästään ajan kulumisen tulee lisäämään pelaavien ikäihmisten määrää, elleivät nuoremmat sukupolvet yksinkertaisesti lopeta pelaamista ikäännyttyään. Tällaisesta kehityksestä ei ole merkkejä. Sen sijaan ns. teknologiasukupolvien välillä on eroja siinä miten teknologiaan suhtaudutaan ja eri sukupolvien väliset erot esimerkiksi teknologioiden käyttötottumuksissa ovat todellisia. Tästä on pääteltävissä, että pelienkin kehittyessä ja yhä uusien (teknologia)sukupolvien siirtyessä pelien pariin eri ikäryhmät huomioivaa tutkimusta tultaneen tarvitsemaan vielä sen jälkeenkin, kun esimerkiksi ihmisruumiin ikääntymiseen liittyvät kognitiiviset mahdollisuudet on pelien ja pelisuunnittelun osalta kokonaan selvitetty. Teknologiasukupolvikysymykset liittyvät myös ns. digitaalisiin kuiluihin, joita on tutkimuksissa havaittu useista eri lähtökohdista käsin. Monet digitaaliset kuilut ovat ikäryhmäspesifejä, mutta toisaalta niitä voi avautua esimerkiksi sosioekonomisin perustein ihmisten välille. Digitaalisiin kuiluihin liittyvän tutkimuksen näkökulmasta aktiivisen ikääntymisen ja ikääntyvien ihmisten pelaamisen tutkimus voi tarjota ratkaisuja kuilujen ylittämiseksi myös tulevaisuudessa.

## 4 METODOLOGIA

Tässä tutkielmassa katsoin soveltuvimmaksi metodologiseksi yhdistelmäksi puolistrukturoituja teemahaastatteluja sisältävän *laadullisen haastattelututkimuksen*. Valitsemani metodit mahdollistavat yksilöllisten pelaamisen yksityiskohtien, pelaamisen motiivien ja esimerkiksi yksityiskohtaisen pelihistorian tallentamisen ja analysoinnin. Luvussa 4.1 esitellään ja perustellaan laadullisen haastattelututkimuksen ja teemahaastattelujen perusteita. Luvussa 4.2 kuvataan haastateltavien valintaprosessi ja aineiston keräämisen vaiheet.

### 4.1 Metodina teemahaastattelut

Jari Eskola ja Juha Suoranta määrittävät (2014) laadullisen eli *kvalitatiivisen* tutkimuksen vertailemalla sitä *määrälliseen* eli *kvantitatiiviseen* tutkimukseen. Karkeimmillaan laadullinen voidaan ymmärtää ei-numeraaliseksi kuvaukseksi, johon voidaan soveltaa erilaisia lukutapoja, jotka voivat olla myös numeraalisia. He kuitenkin korostavat etteivät rajat ole selkeitä vaan esimerkiksi haastattelulla koottua aineistoa voidaan analysoida sekä laadullisilla, että määrällisillä menetelmillä. (Eskola & Suoranta 2014, 13). Laadulliselle tutkimukselle tyypillisiä piirteitä ovat esimerkiksi harkinnanvarainen otanta, tutkittavien näkökulma ja hypoteesittomuus sekä pelkistetyimmillään tekstistä koostuva aineisto, joka voi olla pohjata esimerkiksi haastatteluun tai havainnointiin. Laadullisella tutkimuksessa tutkimussuunnitelma voi täydentyä tutkimuksen mukana. (emt. 2014, 15–17). Harkinnanvaraisessa otannassa aineiston tieteellisyyttä ei määrää aineiston määrä vaan laatu ja tutkijan rooli ja tietynlainen vapaus korostuvat.

Haastattelu on yleisesti ottaen joustava menetelmä, jossa haastattelija on suorassa kielellisessä vuorovaikutuksessa haastateltavaan. Haastattelu on eräänlainen keskustelu haastattelijan ja haastateltavan välillä. Haastattelumenetelmien keskeiset erot riippuvat haastattelun strukturoinnin asteesta eli siitä miten eksaktisti kysymykset on määritelty ja kuinka lineaarisesti haastattelu etenee. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 11 & 43–44).

Strukturoidun ja standardoidun lomakehaastattelun voidaan katsoa muodostavan oman luokkansa kun taas muut haastattelun muodot muodostavat enemmän tai vähemmän vastakohdan strukturoidulle haastattelulle. Lomakehaastattelun ulkopuolelle jääviä haastattelun muotoja ovat esimerkiksi strukturoimaton haastattelu, puolistrukturoitu haastattelu, teemahaastattelu ja syvähaastattelu. Nämä haastattelun muodot ovat osittain limittäisiä keskenään. (emt., 43–44).

Eskolan ja Suorannan mukaan haastattelu on yksi yleisimmistä tavoista kerätä laadullista aineistoa Suomessa. Haastattelulla voidaan kerätä myös määrällistä aineistoa. Haastattelussa tavoitteena on selvittää mitä haastateltavalla on mielessään. Perinteisestä kysymys-vastaus-haastattelusta on siirrytty laadullisessa tutkimuksessa enenevässä määrin kohti keskustelumaisempia haastatteluja.

Strukturoidun ja puolistrukturoidun haastattelun erot tulevat esiin siinä, että strukturoidussa haastattelussa tai lomakehaastattelussa kysymykset ovat muotoilultaan ja järjestykseltään kaikille haastateltaville identtiset. Myös vastausvaihtoehdot ovat valmiita monivalintoja. Puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset ovat kaikille samat mutta haastateltava saa vastata niihin omin sanoin. Teemahaastattelussa haastattelun aihealueet on mietitty ennalta, mutta kysymysten tarkka muoto ja järjestys vaihtelevat. Avoin haastattelu puolestaan on kaikkein keskustelunomaisin: haastattelu liittyy tiettyyn aiheeseen mutta vaihtelu haastattelujen välillä on suurta eikä kaikkien kanssa keskustella samoista aiheista. (Eskola & Suoranta 2014, 86–87; Hirsjärvi & Hurme 2000, 48). Eri haastattelumuotoja voidaan myös yhdistellä ja esimerkiksi syvähaastatteluja tehdään toistamalla avoimia haastatteluja uudelleen samojen haastateltavien kanssa.

Tähän tutkielmaan valittu puolistrukturoitu teemahaastattelu antaa osapuolille joustavat mahdollisuudet käsitellä haastateltavan näkökulmasta mahdollisesti henkilökohtaista asiaa ja pohtia pelaamista osana haastateltavan elämää laajemmassa kontekstissa. Haastatteliija voi ohjata haastattelua tarvittaessa eri suuntiin sen mukaan, millaisia

asioita haastattelun aikana nousee esiin. Puolistrukturoitu teemahaastattelu mahdollistaa myös haastattelutilanteen kohtuullisen “rönsyilyn” eri alateemojen välillä ja esimerkiksi muistelemiseen palaamisen mikäli haastateltava muistaa haastattelun edetessä yksityiskohtia, jotka liittyvät jo aiemmin haastattelussa käsiteltyihin kysymyksiin.

Ikäihmisten kohdalla on perusteltua huomioida eri teknologiasukupolvien ja ylipäättään sukupolvien välillä havaitut erot tietokoneiden käyttötottumuksissa ja asenteissa. Joustamattomasti strukturoitu haastattelutilanne voisi johtaa umpikujaan jo pelkästään käsite-erojen tai väärin tulkintojen vuoksi. Tutkielman tarkoituksena ei ole tutkia ikäihmisten tietoteknisiä taitoja kovinkaan syvällisesti eikä joustamattomalla haastattelulla kenties aikaansaatu tieto sukupolvierojen nyansseista tuottaisi lisäarvoa tutkielmalle.

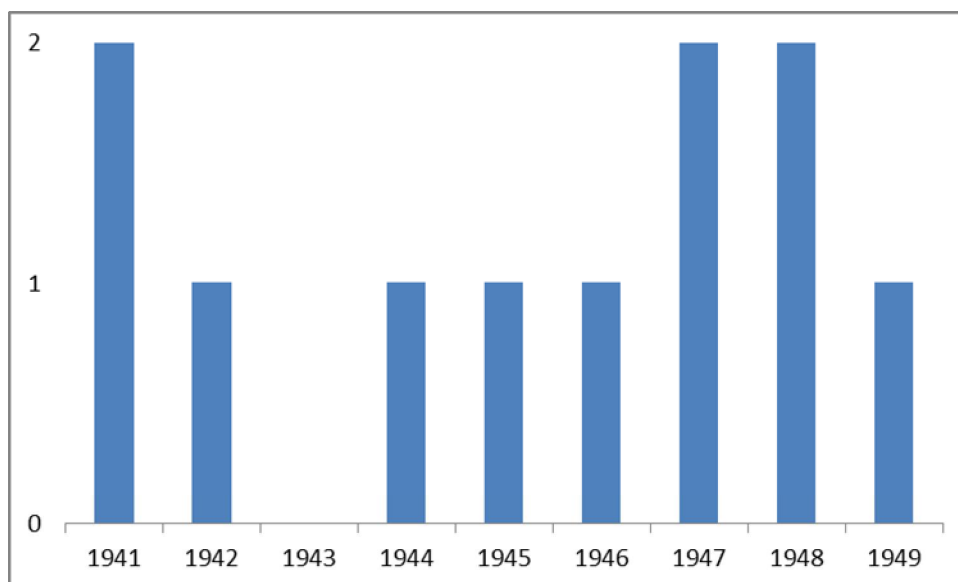
## **4.2 Haastateltavien valinta ja aineiston kerääminen**

Tutkimukseen osallistui mukana 11 henkilöä. Haastatteluista 10 toteutettiin tammi-huhtikuussa 2013. Yksi haastattelu toteutettiin aikaisemmin, helmikuussa 2012. Kyseessä oli samaa haastattelupohjaa noudattava menetelmäharjoitushaastattelu, jonka päätin lopulta sisällyttää varsinaisiin tutkimushaastatteluihin saadakseni lisänäkökulmia. Haastatelluista henkilöistä miehiä oli kuusi ja naisia viisi. Haastatellut olivat syntyneet vuosina 1941–1949 eli otoksen ikähaarukka oli kahdeksan vuotta. Haastateltujen keski-ikä haastatteluhetkellä oli noin 67 vuotta.

Haastateltavat henkilöt löytyivät lopulta sosiaalisen mediaan (Facebook) kirjoittamani haastattelukutsun avulla. Tätä ennen olin yrittänyt hakea sopivia henkilöitä muutamilla kohdennetuilla sähköpostikutsuilla ja lähestymällä joitakin ikäihmisten tietotekniikan käyttöön liittyviä organisaatioita. Ensimmäinen hakukierros ei kuitenkaan tuottanut tuloksia, joten päädyin siksi joukkoistamaan haastattelukutsun sosiaalisessa mediassa. Kutsuviestissä kerroin lyhyesti tutkielman aiheen ja kohdehenkilöjen ikään ja pelaamiseen liittyvät edellytykset osallistumiselle. Korostin viestissä sitä, että viestin näkevät henkilöt voisivat pohtia löytyisikö heidän sosiaalisista verkostoistaan kuvaukseen sopivia henkilöitä haastateltaviksi. Käytännössä haastatellut eivät lopulta

saaneetkaan kutsua suoraan vaan heidän tuttavansa tai sukulaisensa vastasivat ensin viestiini ja toimittivat minulle tuntemiensa pelaavien ikääntyvien ihmisten yhteystietoja. Tämän jälkeen lähestyin kriteerit täyttäviä henkilöitä sähköpostitse ja puhelimitse. Haastattelut toteutettiin haastateltujen henkilöiden toiveiden mukaisesti heidän kodeissaan (Ylöjärvellä, Jämsässä, Hämeenlinnassa ja Raumalla) tai heille parhaiten sopivissa muissa tiloissa kuten esimerkiksi kahviloissa (Tampereella ja Helsingissä). Haastattelut tallennettiin äänitiedostoiksi ja litteroitiin myöhemmin peruslitterointitarkkuudella. En katsonut yksityiskohtaisempaa litterointia tarpeelliseksi, koska kieli tai sen käyttö eivät olleet tutkimuksen kohteena (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006).

Taulukko 1. Haastatellut henkilöt syntymävuosittain



## **5 AINEISTON TARKASTELU**

Tässä luvussa esitellään haastatteluista saatu aineisto yleisellä ja yksityiskohtaisella tasolla. Yleiskuvaukset antavat kuvan kokonaisuudesta ja yleisistä havainnoista, kun taas yksilölliset ja yksityiskohtaiset kuvaukset mahdollistavat haastateltujen henkilöiden pelaamiseen liittyvien asioiden ja esimerkiksi pelihistorioiden mikrokulttuurisen tarkastelun.

Luvussa 5.1 käydään läpi haastattelutulosten esittämiseen liittyviä teknisiä ja yleisiä näkökulmia. Luvussa 5.2 esitellään ensin yleisesti ja sen jälkeen yksityiskohtaisesti mitä haastatellut ikäihmiset pelaavat ja miten. Luvussa 5.3 keskitytään pelaamisen motiiveihin ja tunnekysymyksiin ensin harrastamisen ja ajanvietteen välisten jännitteiden ja sen jälkeen pelaamiseen liitettyjen tunteiden näkökulmista. Luvussa 5.4 tutustutaan haastateltujen henkilöiden tietotekniikka- ja pelihistorioihin ensin yleisellä tasolla tietotekniikkahistorioiden ja sen jälkeen pelihistorioiden kautta. Tämän jälkeen esitellään haastateltujen yksityiskohtaiset ja yksilölliset pelihistoriat ja kartoitetaan pelaamisen positiivisiksi osoittautuneet tulevaisuuden näkymät. Lopuksi luvussa 5.5 kuvataan ensin pelaamisen ihmissuhdevaikutuksia ja käydään viimeisenä kokonaisuutena läpi haastateltujen esittämiä avoimia vastauksia pelaamisesta yleisesti.

### **5.1 Aineiston esittämisen, havainnollistamisen ja analysoinnin kysymyksiä**

Laadullisen aineiston analyysissä on useita erilaisia näkökulmia ja tarkastelutapoja (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka, 2006). Laadullisen aineiston analysoinnilla voidaan selkeyttää aineistoa ja tuoda uutta tietoa tutkittavasta asiasta (Eskola & Suoranta, 2014, 138). Teemahaastattelujen analysoinnissa yleisiä työkaluja ovat esimerkiksi teemakortiston laatiminen ja aineiston koodaus (emt., 156). Yleisiä analysoinnin tapoja ovat esimerkiksi erilaiset aineiston määrällisen luokittelun mahdollistavat kvantifiointitavat, jotka ovat yksinkertaisimmillaan aineiston määrällisten tekijöiden luokittelua esimerkiksi taulukoihin. Myös erilaiset teemoittelut, tyypittelyt, sisällönerittelyt ja esimerkiksi keskusteluanalyysit ovat laajalti käytössä (emt., 161).



Yksilön pelaamistottumuksia tarkastellessa kuvailevuuden korostaminen on perusteltua jos tarkoituksena on tallentaa kuva siitä, millaista pelaaminen on ollut ja on. Kerättyä aineistoa on perusteltua myös tulkita, jotta se voidaan suhteuttaa olemassa olevaan tutkimukseen ja jotta sitä voidaan verrata mahdollisiin muihin aineistoihin. Teemahaastatteluaineisto voidaan järjestää haastatteluteemoittain siten, että teemojen keskeinen anti tiivistetään ja sitä tulkitaan (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka, 2006).

Koska toteuttamani teemahaastattelut olivat puolistrukturoituja, tarkoittaa aineiston teemoittainen järjestäminen haastattelun rakenteen pilkkomista ja jakamista uudelleen osiin siten, että haastattelujen rakenne muuttuu. Tämä mahdollistaa haastattelujen vertailemisen keskenään kysymyskohtaisten kokonaiskuvien muodostamiseksi.

Litteroinnin jälkeen tein haastattelukysymyksistä teemoitteluun perustuvan taulukon, jonne poimin kustakin litteroidusta haastattelusta vastaukset kuhunkin kysymykseen. Näin pääsin tarkastelemaan ja vertailemaan vastauksia irrallaan haastattelurakenteesta suoraan suhteessa toisiinsa. Lisäksi teemoittelu taulukkoon mahdollisti vastausten kokoamisen laajemmiksi tilanteissa, joissa haastateltava sivusi samaa asiaa eri kysymysten yhteydessä. Käytin myös yksinkertaisia kvantifiointeja esimerkiksi siitä, minkä ikäisiä haastateltavat ovat, millä vuosikymmenillä heidän pelaamisensa ja tietotekniikan käyttönsä on alkanut ja miten he suhtautuvat pelaamiseensa. Nämä kvantifioinnit esitetään sekä auki kirjoitettuna tekstissä, että eräissä taulukoissa. Olen sisällyttänyt aineiston analyysiin myös jonkin verran suorita lainauksia haastatteluista paitsi havainnollistamaan ja elävöittämään yksityiskohtia, myös mahdollistamaan lukijan omat johtopäätökset esimerkiksi haastateltavien motiiveista ja asenteista.

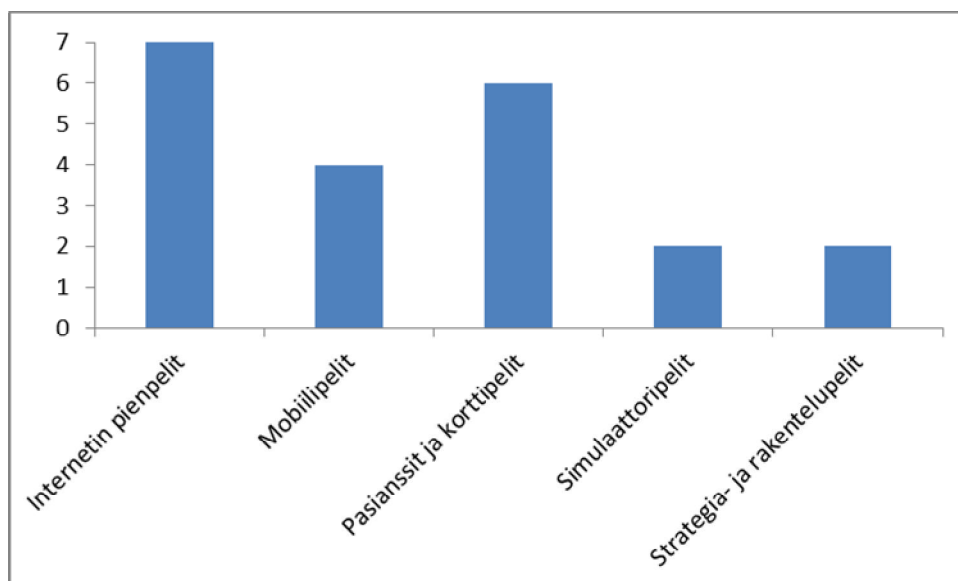
## 5.2 Mitä ikäihmiset pelaavat ja miten

### 5.2.1 Yleiset tiedot siitä mitä pelataan ja miten

Haastatellut henkilöt kertoivat pelaavansa pääosin ns. ajanvietepelejä (*casual games*) ja erilaisia pienpelejä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012* -kokoelmaan kirjoittanut Jaakko Kempainen määrittää ajanvietepelit ”korkeamman tason genreksi”, joka ei suoraan kerro pelien sisällöstä tai pelillisistä ominaisuuksista. Ajanvietepeleissä on kuitenkin tyypillisesti ”yleisesti vetoavaa sisältöä, yksinkertaiset kontrollit, helppo opittavuus, nopea palkitsevuus tai mahdollisuus pelata lyhyissä jaksoissa”. Monet erilaiset pienpelit, kuten esimerkiksi digitaaliset korttipelit voidaan usein määrittää tämän yläkategorian alle. (Kempainen 2012, 58–60).

Suosituimpia pelejä haastateltujen keskuudessa olivat erilaiset pasianssit ja korttipelit. Myös erilaisia muistipelejä ja sanapelejä pelattiin jonkin verran ja haastattelujen ajankohtana muutenkin paljon huomiota saaneet *Angry Birds* -sarjan pelit olivat melko suosittuja. Vähemmistö haastatelluista pelasi myös muita kuin casual-pelejä. Yksi henkilö kertoi pelaavansa *Microsoft Flight Simulator X*:ää, toinen mainitsi mm. *Sim City* -sarjan pelit ja kolmas pelasi *Settlers* -sarjan pelejä. On kuitenkin hyvä huomata, että muita kuin ajanvietepelejä pelanneet henkilöt pelasivat myös ajanvietepelejä.

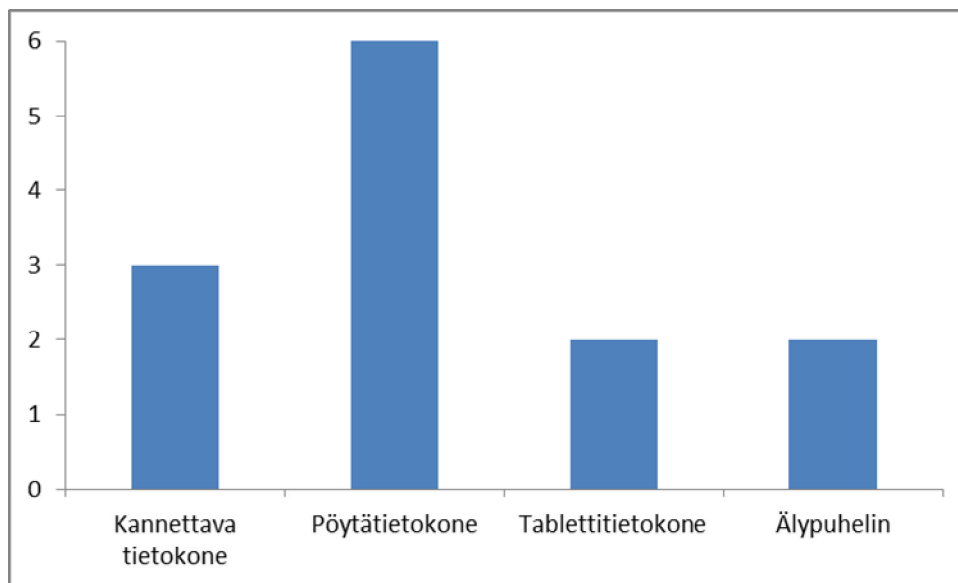
Taulukko 2: mitä haastatellut pelaavat



Kaikki haastatellut pelaavat pääosin kotonaan. Osalla pelaaminen liittyy kiinteästi päivärutiineihin kun taas osa pelaa sattumanvaraisemmin. Haastatellut pelaavat pääosin yksin, joskin yksi haastateltu henkilö pelaa *Pidro*-korttipeliä moninpelinä verkkosivulla ja toinen pelaa sosiaaliseen mediaan integroitua *Farmvilleä*.

Seitsemän haastateltua käyttää ensisijaisena pelivälineenään pöytätietokonetta tai kannettavaa tietokonetta. Osa haastatelluista pelaa useammalla kuin yhdellä laitteella. Yksittäistä Applen tietokonetta lukuun ottamatta tietokoneissa kyse on Windows-laitteista. Kahden haastatellun ensisijainen väline on iPad-tablettitietokone ja kahdella on pelikäytössä älypuhelin. Näistä toinen on Windows-puhelin ja toisessa on käytössä Android-käyttöjärjestelmä.

Taulukko 3: millä välineellä haastatellut pelaavat



Lähes kaikki haastatellut kertovat pelaavansa keskimäärin vähintään viikoittain mutta pelaamisen jakautumiseen eri päville vaikuttavat mm. olosuhdetekijät, kuten sää tai henkilön menot. Päivittäin kertoo pelaavansa neljä haastateltua. Pelisessioiden pituus vaihtelee kymmenestä minuutista useisiin tunteihin.

## 5.2.2 Yksilölliset tiedot siitä mitä pelataan ja miten

*Henkilö 1* pelaa pasiansseja, *Angry Birds* -pelejä ja *Flight Simulatoria*. Hän pelaa kotonaan yksin ja käyttää pelaamiseen kannettavaa tietokonetta ja pöytätietokonetta johon on kytketty ohjain ja polkimet. Pasianssia hän pelaa sukututkimusharrastuksensa lomassa muutaman kerran päivässä tai harvemmin. *Flight Simulatoria* hän kertoo pelaavansa harvemmin, noin 3-4 tuntia kerrallaan.

*Henkilö 2* pelaa pasianssia ja internetin pienpelejä sekä selaimella pelattavaa *Kors och Ters* -ristisanapeliä. Hän pelaa kotonaan joskin vastaukset jättävät mahdollisuuden myös satunnaiseen työpaikalla pelaamiseen. Hän pelaa pääosin yksin mutta on pelannut pulmapelejä myös sukulaislasten kanssa. *Kors och Ters*ä hän pelaa yhdessä näkövammaisen ystävänsä kanssa. Peli liittyy radio-ohjelmaan. Pelivälineenä on telakkaan ja näyttöön kytketty kannettava tietokone. Hän pelaa yhdestä muutamaan kertaan viikossa ja pelisessio kestää puolesta tunnista tuntiin.

*Henkilö 3* pelaa korttipelejä ja pienpelejä, kuten *Digital Mahjongia* verkossa. Lisäksi hän pelaa *Settlers* -sarjan pelejä. Hän on pelannut koko sarjan läpi. Hän asuu yhdessä sukulaistensa kanssa ja pelaa kotona iltapäivisin ja illalla muiden mentyä nukkumaan: ”langattomat korviin ja siit lähtee”. Hän pelaa yksin ja yhdessä 9- ja 13-vuotiaiden lastenlastensa kanssa heitä opastaen. Pelivälineenä on PC. Pelaaminen saattaa olla päivittäistä mutta esimerkiksi kesäaikana hän pelaa vähemmän. Keskimääräinen pelaaja on noin 2,5 tuntia kerrallaan.

*Henkilö 4* pelaa *Angry Birds* -pelejä ja verkon pienpelejä kuten *Sanajahti* ja muistipelit. Hän pelaa kotonaan tai mökillään sadepäivinä ja toisinaan myös iltaisin puolison pitäessä passiivisesti seuraa. Hän pelaa satunnaisesti myös liikkeellä ollessaan, esimerkiksi sairaalan odotustiloissa. Hän pelaa yksin ja pelivälineenä on iPad-tablettitietokone. Pelaaminen on ilmeisesti päivittäistä ja pelisessio kestää keskimäärin tunnin, joskus kaksikin.

*Henkilö 5* pelaa *Solitaire*-pasianssia ja *Farmvilleä* iPad-tablettitietokoneellaan. Hän pelaa kotonaan yksin eikä esimerkiksi seuraa *Farmvillen* muiden pelaajien toimintaa. Pelaaminen ajoittuu aamupäiviin kotityö- ja koiranulkoilutusrutiinien jälkeen. Pelaaminen on viikoittaista mutta ei päivittäistä ja pelisessio kestää maksimissaan tunnin kerrallaan. Viikkotasolla henkilö kertoo pelaavansa noin kolme tuntia.

*Henkilö 6* pelaa pohjanmaalaista *Pidro-korttipeliä* verkossa kotitietokoneeltaan. Pelatessaan hän on yksin mutta kyseessä on moninpeli ja muiden pelaajien kanssa kommunikoidaan verkossa pelin aikana. Hän pelaa keskimäärin joka toinen ilta. Yksi peli kestää 5-7 minuuttia ja pelisessioon sisältyy 1-2 tai jopa 10 peliä kerralla.

*Henkilö 7* pelaa *Sim City* -sarjan peliä ja satunnaisesti muita pelejä, kuten *Red Alert* -sarjaa ja tarkemmin yksilöimättömiä lentosimulaattoreita. Hän pelaa iltaisin yksin kotonaan PC:llä ja käyttää pelaamiseen noin 4-5 tuntia viikossa, parissa jaksossa. Pelaaminen on säännöllistä mutta siinä on taukoja. Pisin yhtenäinen tauko on ollut kolme kuukautta.

*Henkilö 8* pelaa pienpelejä Android-älypuhelimellaan. Suosituimpia ovat *Bubble shooter* ja *Solitaire*. Muita pelejä ovat mm. *Tetris*, *Pool* ja *Jewel Legends*. Hän on kokeillut myös muita pelejä. Pelaaminen tapahtuu kotona, esimerkiksi olohuoneessa passiivisen tv:n katselun yhteydessä. Hän pelaa yksin. Puolisokin pelaa, mutta itsekseen ja eri pelejä. Pelaaminen on päivittäistä ja siihen kuluu noin 10 tuntia viikossa, mutta aika sekoittuu yleiseen nettisurffailuun. Haastatteluhetkellä henkilöllä oli menossa ”retriittivaihe pelipaasto”.

*Henkilö 9* pelaa pasiansseja kannettavalla PC:llä. Hän pelaa seitsemän pasianssin sarjaa. Sarjaan kuuluvat ainakin *Spider*, *Seiska*, *Freecell* ja *Yukon*. Pelaaminen tapahtuu

aamukahvi- ja lehdenlukurutiinien jälkeen kotona päivän ohjelmaa miettiessä. Haastateltu henkilö pelaa yksin ja noin tunnin päivässä.

*Henkilö 10* pelaa pienpelejä *Facebookissa* ja satunnaisemmin *Ilta-Sanomien* sivuilla. Hän pelaa sattumanvaraisesti useampia pelejä mutta ei muista pelien nimiä. Pelivälineenä on Applen tietokone, ilmeisesti hieman vanhempi pöytämalli. Hän pelaa yksin joskin hänen Facebook-kaverinsa pelaavat samoja pelejä. Pelaaminen tapahtuu satunnaisesti päivällä tai illalla jos ”television katsominen on jäänyt”. Hän kertoo pelaavansa myöhäisiltaisin tai yöhön asti ”monta kertaa”. Pelaaminen on lähes päivittäistä ja peleihin käytetty aika vaihtelee määrittämättömästi. Iltaisin pelisessioon saattaa kulua useampia tunteja.

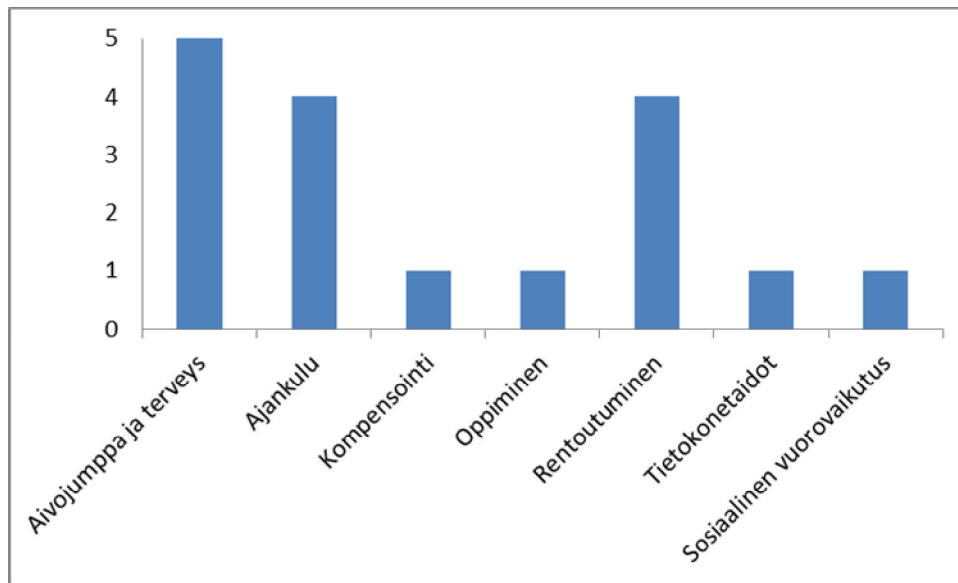
*Henkilö 11* pelaa *Angry Birds*ä ja pienpelejä mm. *Papunetin* pelisivuilla. Lisäksi hän pelaa sukututkimusohjelmistoon liittyvää tarkemmin määrittämätöntä muistipeliä. Pelivälineenä on Windows-älypuhelin ja PC. Hän pelaa yksin tai kylässä ollessa lapsenlapsen kanssa. Pelaaminen tapahtuu kotona tai kylässä sukulaisten luona. Pelaaminen on viikoittaista ja pelisessioon kuluu ”30 minuuttia ainakin”.

## **5.3 Miksi pelataan, pelaamisen motiivit ja pelikokemus**

### **5.3.1 Harrastamista, ajanvietettä vai itsensä kehittämistä?**

Haastateltujen henkilöiden pelaamiselle löytyy vaihtelevia motiiveja. Näitä ovat ainakin aivojumppa, ajankulu, tosielämän toiminnan kompensointi, oppiminen, rentoutuminen, tietoteknisten taitojen ylläpito ja kontakti muihin ihmisiin. Osa haastatelluista listaa pelaamiselleen useampia eri syitä.

Taulukko 4: miksi haastatellut pelaavat



Aivojumppanäkökulmiin ja oppimisenäkökulmiin liitetään haastatteluissa selkeitä hyötymotiiveja. Esimerkiksi tarkkaavaisuuden, vireyden, tietoteknisten taitojen ylläpito, stressistä palautuminen tai ”pään tyhjennys” mainitaan pelaamiselle asetettuina odotuksina. Vastauksissa spekuloidaan jonkin verran sillä toteutuvatko nämä odotukset vai eivät. Vastauksista käy myös ilmi, että rentoutumis- ja ajanvietenäkökulmista keskustellessa haastatellut nostavat myös itse esiin toivottuja hyötynäkökulmia.

Pelaamisen kokeminen harrastuksena jakaa haastateltuja. Viisi henkilöä ilmoittaa että pelaaminen ei ole heille harrastus. Pelaamisen harrastukseksi kokee neljä henkilöä ja kahden vastaukset ovat tulkinnanvaraisia. Pelaaminen mainitaan useissa yhteyksissä ”ajanvietteenä” suhteessa ”oikeisiin” harrastuksiin, joita ovat mm. Ristisanatehtävät, puutarhanhoito, nurmikonleikkuu, lumityöt, moottoripyöräily, talon kunnostus, kirjallisuus, konsertit, vesijumppa, taidemaalaus, kävely, teatteri ja lapsenlapset.

Ajanvietteen ja harrastamisen ero on tulkinnanvarainen ja subjektiivinen. Suomen kielessä harrastaminen määritetään tekemiseksi, jossa harrastaja viettää toistuvasti (vapaa-aikaansa) jonkin kiinnostavan parissa tai yleisemmin harrastavan henkilön

tavaksi tehdä jotakin asiaa. Ajanviette puolestaan määritellään vapaa-aikaan kuuluvaksi viihdykkeeksi, ajankuluksi tai huvitukseksi. Ajanviette on tulkittavissa harrastamisen kevyemmäksi muodoksi, joka voi olla vähemmän johdonmukaista tai suunnitelmallista.

"Ei oo pelaaminen harrastus, se on vaan tämmönen ajanviette. Harrastus ymmärtääkseni veis tuota enemmän aikaa ja sitten niitä pitäis olla erilaisia pelejä hyllymetreittäin tai ostaa sellainen kone joka pärjäis näille nykypeleille." (Haastateltu henkilö 1, mies 68 vuotta).

Pelattavat pelit eivät suoraan näytä määrittävän koetaanko pelaaminen harrastukseksi vai joksikin muuksi. Esimerkiksi lentosimulaattoria pelaava henkilö ei pidä pelaamistaan harrastuksena joka edellyttäisi enemmän aikaa ja investointeja, vaikka hänellä on lentosimulaattorikäytössä erikseen hankittu pöytätietokone jossa on myös ohjain ja polkimet. ajanviettepelejä pelaava, pelit harrastukseksi laskeva henkilö puolestaan kuvaa pelaamistaan kyllä harrastukseksi, mutta korostaa sen olevan melko turhanpäiväistä. Muita kuin ajanviettepelejä pelanneista kolmesta henkilöstä kaksi kuitenkin määrittää pelaamisen harrastukseksi. Tätä perustellaan esimerkiksi sillä, että nykyajan pelit vaativat harrastuneisuutta jotta niistä saisi enemmän iloa irti.

Yhdellä haastatelluista on harrastetaustaa ilmailussa ja hän kertoo tavoittelevansa *Flight Simulatorin* pelaamisella lentämisen kokemusta nyt, kun muu harrastaminen on eläköitymisen myötä vähentynyt. Hän mainitsee kuitenkin *Flight Simulatorin* rajoittavuuden, pelaamisen jäädessä pelkäksi näköhavainnoksi. Toisaalta hän kuvailee *Flight Simulatorin* pelaamisen olevan ”avartavaa” tekemistä, koska peli mahdollistaa erilaisten paikkojen ja säätyyppien kokemisen pelaamisen kautta. Pelin käyttöliittymä ja käytettävät välineet kuitenkin rajoittavat kokemusta näkökentän ollessa simulaattorissa suppeampi ja siirtymän eri näkökenttien välillä ollessa hitaampi.

Kognitiivisten kykyjen ylläpito nousee kolmella haastatellulla pelaamisen keskeisenä motivaationa. Eräs monimutkaisempia pelejä pelaava haastateltu kertoo myös tilastoivansa pelaamistaan seurataksaan omaa kehitystään. Muistin ylläpitämisen ja



testaamisen mainitsevat myös tietovisoja pelaava ja sekalaisia pienpelejä pelaava haastateltu.

"Nimenomaan tässä vaiheessa jo alkaa tää kovalevyn reuna jo rapaantua niin siinä on pakko muistia koko ajan ylläpitää." (Haastateltu henkilö 3, nainen 67 vuotta).

Kaksi haastateltua henkilöä nostavat erikseen esiin tarpeen ylläpitää ja kehittää tietoteknisiä taitojaan pelien avulla. Tätä näkökulmaa perustellaan vastaamalla, että yhteiskunnassa pärjääminen on helpompaa mikäli tietotekniset perustaidot ovat hallinnassa ja, että tietotekniset taidot vaativat jatkuvaa harjoittelua ja ylläpitoa. Ylipäätään erilaiset hyötynäkökulmat tai peleihin liittyvä hyötyajattelu nousevat esiin useimmissa haastatteluissa.

"Et silloin ku mä alotin, mä alotin pelata siinä vaiheessa kun mä jäin töistä pois, niin mä ajattelin et, yks tarkotus oli että koneen käyttöön ei saa lopettaa, että siinä pysyy tietty näppäryys kun sitä käyttää." (Haastateltu henkilö 5, nainen 70 vuotta).

### **5.3.2 Onnistumisen tunteita ja rentoutumista**

Kysyttäessä miltä pelaaminen tuntuu haastateltujen vastaukset ovat melko samankaltaisia. Pelaaminen tuottaa onnistumisen iloa ja tyydytystä ja rentouttaa. Pelaaminen koetaan pääosin positiivisia tunteita herättäväksi, mutta toisaalta jatkuva epäonnistuminen saattaa herättää myös negatiivisia tunteita. Pelaamisen herättämiä tunteita ei kuitenkaan kuvailla mitenkään voimakkaiksi.

"Sä kiroilet." (Puolison välikommentti pelaamisen herättämistä tunteista. Haastateltu henkilö 8, mies 65 vuotta).

"Pitää päästä läpi ja jos ei pääse niin sitten so what." (Haastateltu henkilö 1, mies 68 vuotta).

"No jos on jossakin kohtaa jumissa, yrittää ja yrittää eikä onnistu ja sit kun pääsee seuraavaan kohtaan, niin tulee semmone hieno tunne että jes, mää läpäsin sen." (Haastateltu henkilö 10, nainen 71 vuotta).

Osa haastatelluista kokee myös jonkinasteisia kyllästymisen tunteita pelaamiinsa peleihin ja kritisoi esimerkiksi pelaamansa pelin mekaniikkaa tai

mekaanisuutta. Erityisesti yksinkertainen pelimekaniikka häiritsee jos se pääsee korostumaan. Esimerkiksi *Farmvilleä* pelaava henkilö mainitsee lievän kyllästymisen peliin mutta kertoo pelaavansa sitä silti koska muutakaan ei hänen käsityksensä mukaan ole tarjolla. Pasianssia ja tietovisoja pelaava henkilö kertoo pitkän pelisession aiheuttaneen joskus päänsärkyä ja korostaa pasianssien mekaanista luonnetta. Toinenkin pasianssien pelaaja kuvailee olevan pelimekaniikan heikkouksien paljastumisen olevan ärsyttävää. Tällä viitataan esimerkiksi *Solitaire*-pasianssin mekaniikkaan, jonka mukaan peliä ei aina voi läpäistä. Toistuessaan tämä ominaisuus voi häiritä. Eräs haastatelluista mainitsee ratkaisseensa menneisyydessä asian käyttämällä huijauskomentoa.

## **5.4 Peli- ja tietotekniikkahistoriat ja tulevan pelaamisen näkymät**

### **5.4.1 Tietotekniikka tutuksi työn kautta**

Haastatelluilla henkilöillä tietokoneiden käyttö on alkanut suhteellisen aikaisin ja keskimäärin kaikilla oli vähintään hyvät perustaidot tietotekniikan käytössä. Haastatelluista henkilöistä yksi oli käynyt tietotekniikan peruskurssin vuonna 1969 ja kaksi oli aloittanut tietotekniikan käytön 1970-luvulla. 1980-luvulla tietotekniikan käytön oli aloittanut seitsemän henkilöä. Viimeisin tietotekniikan käytön aloittanut haastateltu aloitti vuonna 1998.

Useimmilla haastatelluilla tietotekniikan käytön aloittaminen on kytkeytynyt heidän ammatillisiin suuntautumisiinsa. Kaupalliset ja matemaattiset alat korostuvat. Joukkoon mahtuu matematiikan lehtori, kaksi sähkötekniikkaa, lentomekaanikko, kauppatieteiden maisteri ja kolme merkonomia tai merkanttia. Yksi haastatelluista on suorittanut keskikoulun, yksi on oikeustieteiden kandidaatti ja yksi on valtio-opista valmistunut filosofian maisteri, mutta lähes kaikkien ammatillinen suuntautuminen on johtanut tietokoneille ”altistumiseen” suhteellisen varhain. Haastateltujen ammatteja ennen eläköitymistä ovat olleet esimerkiksi erilaiset toimihenkilötehtävät, palkanlaskenta ja vaihtelevat tekniset tehtävät. Vaikka enemmistö haastatelluista onkin tutustunut tietotekniikkaan vasta koti- ja toimistomikrojen pikkuhiljaa yleistyessä 1980-luvulla, mahtuu joukkoon kuvauksia itse ohjelmoitavista laitteista ja esimerkiksi reikäkorttikoneista.

Henkilökohtaiset arjen tietotekniset taitonsa asteikolla 1-5 haastatellut arvioivat keskimäärin 3,4:ksi. Moni antoi vastaukseksi ”kaksi tai kolme” tai ”kolme tai neljä”. Olen pyöristänyt nämä 2,5:ksi ja 3,5:ksi. Tietoteknisten taitojen itsearviointiin liittyy haaste siitä, että henkilön yksilöllinen käsitys tietotekniikasta voi vaikuttaa käsityksiin myös sen käytöstä. Esimerkiksi toimisto-ohjelmia käyttävä ja pasianssia pelaava haastateltu arvioi tietotekniset taitonsa 4:ksi, joka on sama luku kuin omia peliohjelmiaan kirjoittaneella, laajoja ja haastavia tietokonepelejä pelaavalla haastatellulla. Arjen tietotekniikan käytön määrittäminen onkin sikäli ongelmallista, ettei määrite ole eksakti ja voi tarkoittaa eri ihmisille eri tasoista tietotekniikan käyttöä.

#### **5.4.2 Yleistä haastateltujen henkilöiden pelihistorioista**

Haastatteluissa saatu kuva yksilöllisistä pelihistorioista on vaihteleva ja monipuolinen. Vaikka analogiset pelit kuten esimerkiksi korttipelit, lautapelit tai muut seurapelit eivät olleetkaan tutkimuksen tai haastattelun aiheena, kertoi moni haastateltu niistä oma-aloitteisesti. Useimmilla haastatelluilla digitaaliset pelit muodostuvat osaksi selkeää jatkumoa, joka on alkanut lapsuuden korttipeleistä tai seurapeleistä. Tässä jatkumossa pelin muoto ja formaatti ovat tavallaan sivuseikkoja.

#### **5.4.3 Yksilölliset pelihistoriat**

Haastateltujen henkilöiden yksityiskohtaiseen pelihistoriaan sukeltaminen avaa mielenkiintoisen ikkunan siihen mitä pelejä ja missä on ollut kenenkin saavutettavissa tai löydettävissä milloinkin. Alla tiivistettynä kunkin haastatellun henkilön yksilöllinen pelihistoria sen perusteella, mitä he ovat kertoneet. Kuten tekstistä käy ilmi, haastateltujen pelihistorioissa on tiettyä saturaatiota yhdistävien tekijöiden osalta. Esimerkiksi lautapelit ja korttipelit toistuvat henkilökohtaisten pelihistorioiden ”esihistoriana”, ja mitä myöhemmin tietokoneella pelaaminen on aloitettu, sitä todennäköisemmin haastateltu pelaa ajanvietepelejä. Aiemmin tietotekniikan käytön aloittaneilla myös ns. vaativampien pelien pelaaminen on ollut yleisempää. Saturaatiosta huolimatta katson perustelluksi käydä pelihistoriat läpi yksilöllisesti niiden sisältämien mielenkiintoisten nyanssierojen ja mikrohistoriallisen tallentamisen vuoksi.

”Se oli muistaakseni semmonen tennispeli, missä on kaks tuota puolta sillä tavalla että pitää saada sellane kursoori pomppimaan ruudulla tietyllä lailla.” (Haastateltu henkilö 1, mies 68 vuotta).

*Henkilö 1* korostaa lautapelitaustansa ja esimerkiksi Shakin, Tammen ja Monopolin pelaamista. Hänen pelihistoriansa on laaja. Ensimmäiseksi pelaamakseen digitaaliseksi peliksi hän mainitsee pelin nimeltä ”Bricks” 1980-luvun alusta. Kyseessä on kuvauksesta päätellen jokin *Pong / Breakout*-pelin klooni. Tämän jälkeen hän mainitsee *Tetriksen*, Commodore 64:n ”rallipelin” (mahdollisesti *On Track Racing* tai vastaava), *Duck Huntin*, vanhemmat *Flight Simulator* -pelit, *Leisure Suit Larry* -sarjan, *Secret Weapons of Luftwaffen* ja verkossa pelattavan biljardipelin. Hänellä on ollut käytössä sekä Commodore, että PC 1980-luvulta. Myöhemmin tietotekniikan opettajana hän on tutustunut oppilaidensa verkkopeleihin ja eläköityessä pienpeleihin kuten *Angry Birdsiin* ja pasiansseihin. Lentosimulaattoriharrastustaan hän kuvailee haaveensa toteuttamiseksi: lentokoneet ovat kiinnostaneet pidempään mutta haaveet pilotin urasta kariutuivat heikkoon näköön.

*Henkilö 2* kertoo pelanneensa lautapelejä ja kotona pelattua *Marjapussi*-korttipeliä ja Coronaa. Lisäksi hän kertoo naapurustossaan 1950-luvulla asuneesta miehestä, joka pelasi sähkösanomashakkia. Ensimmäisen kosketus digitaalisiin peleihin haastatellulla oli todennäköisesti Windows-pasianssi 1990-luvun alussa. Hän onkin siirtänyt aiempia pelitottumuksiaan digitaaliseen maailmaan muuttamatta itse pelitottumuksia tai pelimieltymyksiä. Tämä on toistuva teema osalla haastatelluista.

”kaheksankytäkaks marras-joulukuussa kun kuopuksella oli koliikki, mikä tarkoitti että seittemältä joka ilta se alko se vaihe, se itkuvaihe, ja sitä riitti tonne kolmeen neljään, niin sitten pelattiin tämmöstä, nyt mä en muista ihan tarkkaan mikä sen pelin nimi oli, mut se oli peli lainassa kuitenkin tyttären kaverilta ja sitä mä pelasin joka yö, semmosen no siitä seittemästä sinne kolmeen.” (Haastateltu henkilö 3, nainen 67 vuotta).

*Henkilö 3* on tutustunut digitaalisiin peleihin elektroniikkapelin kautta vuonna 1982. Tämän jälkeen hän on pelannut ainakin Commodoren toimintapeli *Impossible Missionia* ja puzzlepeli *Emerald Minea*. Myöhemmin hän on pelannut vuodesta 1993 alkaen *Settlers* -strategiapelisarjan kaikki osat. Pelikoneina Commodoren laitteet, Amiga ja

myöhemmin PC. Nykyisin hän pelaa myös verkossa pelattavaa digitaalista *Mahjonggia* sekä muita kortti- ja pienpelejä. Haastateltu kuvailee pelimieltymystensä muutoksia toteamalla ”järkeily- ja rakennuspelien” vieneen mukanaan kun niitä alkoi ilmestyä.

*Henkilö 4* muistaa lautapelihistoriastaan *Afrikan Tähdet*. Ensimmäisen kosketus tietokoneisiin hänelle on tullut 1970-luvulla työpaikalla, kun hän on osallistunut tietohallintajärjestelmän ohjelmointiin. Ensimmäisen kotitietokoneensa hän on saanut työn kautta 1980-luvulla ja perheen lapsilla on ollut Commodore 64. Digitaalisten pelien pelaaminen on kuitenkin alkanut haastatellulla henkilöllä vasta eläkeiässä. Hän kertoo pelanneensa *Bubble Shooteria* puolison tietokoneella. Nykyisin hän pelaa Veikkauksen pelejä, *Angry Birds* -sarjaa sekä erilaisia verkon pienpelejä kuten *Sanajahtia* ja muistipelejä.

Henkilö 5 kertoo pelihistoriansa rakentuneen työpaikan Windows PC:n pasianssipelin ympärille. 1990-luvun alussa haastatellun henkilön työpaikalle tulleita PC-koneita sai työnantajan luvalla käyttää myös pasianssin pelaamiseen, jotta henkilökunta harjaantuisi hiiren käyttöön ja muutosvastarinta työyhteisössä vähenisi. Haastateltu on jatkanut pasianssien pelaamista siitä asti ja siirtynyt eläköidyttyään käyttämään iPad-tablettitietokonetta. Pelaaminen kytkeytyy tiiviisti arjen vuorokausirutiineihin ja esimerkiksi iltarutiineihin. Pelimieltymyksistä hän mainitsee *Farmvillen* alkaneen kyllästyttää ja, että pelien on jatkossakin oltava rauhallisia.

*Henkilö 6* on hankkinut Commodoren tietokoneen 1980-luvulla, mutta mainitsee ensimmäiseksi kotitietokoneekseen Amstrad-merkkisen PC:n vuodelta 1988. Hän muistaa pelanneensa aikanaan *Tetristä*, Commodorella *Raid Over Moscow* -toimintapeliä ja tarkemmin yksilöimätöntä sukellusvenepeliä. Hän pelaa myös perinteisillä pelikorteilla. Nettipelaamisen hän kertoo aloittaneensa *Spades*-korttipelillä 2000-luvulla. Pohjanmaalaista *Pidro*-korttipeliä hän on pelannut ”pienestä pitäen”. Vuonna 2007 hän siirtyi pelaamaan verkossa moninpelattavaa *Pidro Online*-peliä, jota hän on pelannut palvelussa haastatteluhetkellä yli 7000 peliä. Haastateltu on pelannut käytännössä koko

ajan samoja pelejä, joten hänen pelimieltymyksensä ovat pysyneet melko yhdenmukaisina. Haastatellun mukaan muutos mieltymyksissä on tapahtunut lähinnä pelitaidoissa, jotka ovat kehittyneet pelaamisen myötä.

*Henkilö 7:*llä on pitkä tietotekniikkahistoria. Hän mm. kertoo työpaikalle hankituista ohjelmoitavista ”tieteislaskimista”. Haastatellun ensimmäinen kotitietokone oli Commodore 64:n kanssa samaa sukupolvea oleva Sharp vuonna 1986. Tietokoneen hankinta onnistui työpaikan kautta. Hän ohjelmoi Sharpiin lapsilleen tekstipohjaisia seikkailu- ja opetuspelejä *Basic*-ohjelmointikielellä. Ensimmäinen haastatellun pelaama peli jota hän ei itse ollut tehnyt oli mahdollisesti *Pac-Man* -pelin versio. Muita ensimmäisiä pelattuja pelejä olivat ”joku alien” ja levykkeiltä suoraan pelattu ”merirosvopeli”. Myöhemmin *Secret Weapons of Luftwaffe*. Sharpin jälkeen hänellä oli toinenkin tietokone ja myöhemmin Osborne 486 PC. Tämän jälkeen haastatellun PC:t on päivitetty säännöllisesti. *Sim City* -sarjan pelit ovat olleet haastatellun toistuvan mielenkiinnon kohteena nykyhetkeen asti. Myöhemmin myös erilaiset yksilöimättömät lentosimulaattorit ja *Red Alert* -toimintastrategiapelit. Haastateltu muistelee myös pelanneensa kirjepohjaisia strategiapelisiä mahdollisesti tieteiskirjallisuuskerhosta löytämänsä porukan kanssa. Pelimieltymyksiensä muutosta hän kuvailee toteamalla ”rakentelupelien voittavan alaa”.

”Ja sitten oli tää nauhuri missä pyöri se peli ja pelasin jotakin. Ja sitten muistan että appiukko osti sen ensimmäisen tietokonepelin missä se tennis-pallo liikku ja sitten maila ja liikuteltiin toisessa päässä siellä ja sitten se meni pingpong siellä.” (Haastateltu henkilö 8, mies 65 vuotta).

*Henkilö 8* kuvailee myös laajan tietotekniikan käyttöhistorian. Hän kertoo käyneensä tietotekniikan peruskurssin vuonna 1969 ja käyttäneensä reikäkorttitietokoneita. Kotitietokoneisiin hän kertoo tutustuneensa lankonsa kasettiasemalla varustetun Commodoren kautta 1980-luvun alkupuolella. Ensimmäisenä digitaalisena pelikokemuksenaan hän kuvailee *Pongin* tai jonkun sen kopioista käyttäen siitä nimeä ”PingPong”. Tämän jälkeen pelaamisessa on ollut taukoa. Perheen lapsilla on ollut pelikonsoleita ja elektroniikkapelejä mutta niitä hän ei ole kertomansa mukaan pelannut kokeilua enempää. Hän muistaa *Donkey Kongin* ja ”juoksevan kaverin”, joka lienee

Nintendon *Super Mario* tai Segan *Sonic The Hedgehog*. Varsinainen pelaaminen on haastatellulla kuitenkin alkanut vasta eläköitymisen ja älypuhelimien hankinnan myötä. Haastateltu pelaa vaihtelevasti erilaisia pienpelejä, joista hän mainitsee *Bubble Shooterin*, *Tetriksen*, *Poolin*, *Jewel Legendsin* ja *Solitaire*-pasianssin. Kysymykseen pelimieltymysten muuttumisesta hän vastaa ettei pidä *Angry Birdsistä* ja spekuloi mahdollisuudella vaihtaa pelivälineenä oleva älypuhelin tulevaisuudessa tablettitietokoneeksi. Yhtenä pelien valintakriteerinä henkilö pitää niiden ilmaisuutta.

*Henkilö 9* on oppinut pasianssipelejä ja muita korttipelejä äidiltään lapsena ja pelannut niitä siitä asti. Hänenkin ensikosketuksensa tietotekniikkaan on työpaikalta 1990-luvun puolivälistä ja ensimmäinen digitaalinen pelikokemus on todennäköisesti *Solitaire*-pasianssi samalta aikakaudelta. Ainoana haastateltuna hän tunnustaa pelanneensa joskus työaikana salaa. Hän mieltää pasianssit käytännössä synonyymeiksi kaikille tietokonepeleille ja tunnustaa olevansa ”lievästi riippuvainen” pasiansseista, vaikka kertoo luopuneensa ”aivottomimmista” pasiansseista, kuten *kello*-pasianssista. Henkilön pelimieltymykset ja käsitykset peleistä ovat kiinteästi kiinni pasianssipeleissä.

*Henkilö 10*:llä on laaja lauta- ja seurapelien historia lapsuudestaan. Pelit olivat vahvasti läsnä hänen lapsuudenkodissaan, jossa lapsille oli oma pelihuone, joka oli kavereiden keskuudessa suosittu. Pelihuoneessa oli mm. Corona, pingispöytä, lautapelejä, Shakki omana pöytänään ym. Aikuistuttuaan hän pelasi paljon lautapelejä myös lastensa kanssa. Ensimmäinen kotitietokone perheeseen tuli 1980-luvun alussa. Ensikosketus Digitaalisiin peleihin oli mahdollisesti pojan ohjelmoima hirsipuupeli 1980-luvun alkupuolella. Poika työllistyi myöhemmin ohjelmistoalalle. Haastatellun varsinainen digitaalisten pelien pelaaminen on alkanut ilmeisesti vuonna 2005 eläköitymisen myötä. Haastattelussa hän viittaa Facebookin peleihin, mutta näitä ei ollut vielä vuonna 2005 joten kyse saattaa olla pelistä kotitietokoneella. Pelimieltymyksistä laajemmin kysyttäessä hän kertoo pelaavansa yleisesti erilaisia pelejä jotka ”vievät mukanaan ja kiinnostavat”.

*Henkilö 11* on aloittanut tietotekniikan käytön vuonna 1998 ja aloittanut digitaalisten pelien pelaamisen vasta viime vuosina. Hän on suorittanut kaksi tietotekniikan peruskurssia. Korttipelit, Tammi ja Shakki ovat hänellekin tuttuja lapsuudesta asti. Hän ei ole varma ensimmäisestä pelaamastaan pelistä. On mahdollista että hän on kokeillut joitain pelejä Windows 95 -alustalla. Toinen vaihtoehto on *Angry Birds* tai muut mobiilipienpelit. Hän ei osaa arvioida pelimieltymystensä muutoksia muuten kuin toteamalla pitävänsä päättelypeleistä.

#### **5.4.4 Pelaamista myös tulevaisuudessa**

Kaikki haastatellut henkilöt kertoivat jatkavansa pelaamista tulevaisuudessakin. Erot vastauksissa tulivat esiin siinä, aikovatko henkilöt jatkaa pelaamista ”todennäköisesti” tai ilman ehtolausekkeita. Osalla haastatelluista käsitys ”peleistä” oli kuitenkin itsessään melko rajoittunut ja tietämättömyys todellisesta pelitarjonnasta saattaa heikentää pelaamisen motivaatiota. Esimerkiksi *Farmvilleä* pelaava henkilö 5 mainitsee *Farmvillen* kyllästyttävän ja sen kaltaisen *Cityvillen* olevan epäkiinnostava jolloin jäljelle vaihtoehtona jäisivät lähinnä ”pokerit”. Hän kuitenkin vastaa kysyttäessä voivansa ainakin teoriassa kokeilla muitakin pelejä, kunhan ne ovat ilmaisia. Samaa mieltä on myös henkilö 8. Henkilö 4 puolestaan kertoo, että *Angry Birds* -sarjassa ilmestynyt *Bad Piggies* oli logiikaltaan liian erilainen ja epäkiinnostava, jolloin pelaamiseen jää aukko. Valinnan mahdollisuuksia rajaavat tässä tapauksessa ilmaiset pelit, joita esimerkiksi *Farmvillen* pelaajalle *Facebookissa* mainostetaan tai pelit jotka *Angry Birds* -sarjassa julkaistaisiin. Ajatus pelaamisesta toisessa ympäristössä tai eri konseptilla totutun sijaan on monille haastatelluille vieras. Esimerkiksi henkilö 9 näkee digitaaliset pelit käytännössä synonyyminä pasiansseille, joita hänen tietokoneellaan haastatteluhetkellä on. Haastateltujen henkilöiden pelikulttuurien tuntemus näyttäytyykin melko ohuena. Tämä saattaa vaikuttaa heidän haluunsa tai kykyynsä hankkia tietoa pelitarjonnasta laajemmin.

### **5.5 Pelaaminen, ihmissuhteet ja ikä**

#### **5.5.1 Pelaamisen ihmissuhdevaikutukset vähäisiä**

Haastatellut henkilöt kokevat pääosin pelaamisen ihmissuhdevaikutusten olevan neutraaleja tai olemattomia. Näin vastaa kahdeksan haastateltua. Yksi haastatelluista



kertoo pelaamisen vaikuttaneen hänen ihmissuhteisiinsa siten, että hän on pelin avulla tutustunut uusiin ihmisiin ja toinen mainitsee pelien edistäneen positiivista ihmissuhdevaikutusta lapsenlapsiin.

”No kun ei tajua mistä mä ees puhun niin eipähän siitä oo tullu asenteita-kaan.” (Haastateltu henkilö 3, nainen 67 vuotta).

Haastatelluilta kysyttiin myös läheisten suhtautumista heidän pelaamiseensa ja sitä, onko pelaamisesta tullut palautetta. Näiden kysymysten tarkoituksena oli osaltaan tarkentaa pelaamisen mahdollisia sosiaalisia vaikutuksia yksilöjen elämään. Kysymykseen muiden suhtautumisesta haastateltujen pelaamiseen seitsemän henkilöä vastaa ettei ole mitään erityistä mainittavaa. Yksi mainitsee ”vaimon joskus kyselevän” ja toinen mainitsee perheessä vallitsevan ”huonon omatunnon peleistä”. Vastauksissa korostuu myös se, ettei oman ikäpolven edustajien kautta välity paljoakaan suhtautumista tai asenteita, koska pelaamisesta ei keskimäärin ylipäättään keskustella aktiivisesti eivätkä useimmat ikätoverit ole tietoisia pelaamiseen liittyvistä kysymyksistä.

Suoraa pelaamiseen liittyvää sanallista palautetta pelaamisestaan kertoo saaneensa kuusi haastateltua. Näistä kolmen puoliso on maininnut asiasta. Kolmen haastatellun nuoremmat läheiset puolestaan ovat kommentoineet pelaamista. Pelaamiseen liittyvien keskustelujen sävy on pääasiassa ollut positiivinen. Toisaalta peleistä ei ylipäättään keskustella kovin paljoa. Kaksi haastateltua kertoo vastaavansa pelaamiseensa liittyviin asioihin kysyttäessä mutta olevansa muuten keskustelematta peleistä. Yleisesti vastauksista syntyy käsitys siitä, että useimpien ikätovereiden ymmärrys peleistä koetaan niin vajaaksi, ettei peleistä pääse syntymään keskustelua vaikka joku joskus asiasta kysyisikin. Eräs haastatelluista kertoo yrittäneensä houkutella vanhoja työkavereitaan tuloksetta pelaamaan. Pelaamiseen voikin liittyä myös ennako-olettamiin ja asenteisiin perustuvia tabuja, joiden vuoksi niistä ei innostuta keskustelemaan.

”Mä tiedän että ei ne pelaa, et mun kaverit miespuoleiset ei ne ainakaan oo tunnustanu enkä mä ole se eka joka tunnustaa, ei sitä nyt kannata ylpeillä.” (Haastateltu henkilö 8, mies 65 vuotta).

### 5.5.2 Peliriippuvuus ja peliväkivalta huolestuttavat

Kun haastatelluilta kysyttiin onko heillä jotain muuta peleihin tai niihin liittyvään laajempaan keskusteluun liittyvää kommentoitavaa, nousivat erityisesti peliriippuvuus, peliväkivalta ja huolet pelien vaikutuksista lapsiin ja nuoriin esiin. Peliriippuvuuteen ja pakkomielteisiin liittyviä huolia ja asenteita välittyi myös vastauksista muihin kysymyksiin. Myös huolia rahapelien vaikutuksista nousi haastatteluissa esiin, mutta pääosin sivuutin ne tutkielman aiheen rajauksen vuoksi.

Henkilökohtaisesta peliriippuvuudesta avoimen huolissaan oli yksi haastatelluista. Hän kertoi myös rajoittaneensa pelaamistaan ehkäistäkseen riippuvuutta. Muissakin vastauksissa nousi esiin ”kohtuullisen pelaamisen” teemoja ja arviointia siitä, millä tasolla pelaaminen on vielä hyväksyttävää. Haastatteluissa toistuukin tietty jos ei vähättelevä niin ainakin pelit matalalle prioriteetille suhteessa muuhun harrastamiseen tai ajanvietteeseen asettava sävy. Tämä korostui useissa haastatteluissa. Peleihin liittyviä asenteita kuvaa osaltaan myös se, että useampi haastateltu nostaa peliriippuvuuden teemoja esiin vastauksissaan ilman, että niistä kysytään. Näistä muodostuu käsitys peleihin liittyvistä mahdollisista peloista, jotka heijastelevat mahdollisesti ikäihmisten laajempiakin huolia peleihin liittyen.

Kaikki peleihin vapaassa pohdinnassa liitettävät näkökulmat eivät kuitenkaan olleet negatiivisia tai yleistason kysymyksiä. Esimerkiksi *Pidra* verkossa pelaava henkilö 6 kertoo oppineensa havaitsemaan muiden pelaajien pelityylistä mistäpäin Pohjanmaata muut peliin osallistujat ovat kotoisin. Tällainen yksittäiseen alueelliseen peliin tai pikemminkin sen variaatioon liittyvä syvyys voisi tarjota itsessään mielenkiintoisen tutkimuskohteen paikallisen kulttuurin heijastumisesta pelillisyyteen melko suppealla maantieteellisellä alueella.

Kunnallisessa hallinnossa työuransa tehnyt ajanvietepelejä pelaava henkilö 2 nosti kommentissaan esiin mahdollisuuden hyödyntää pelillisyyttä esimerkiksi kaupunkistrategian suunnittelussa ja analysoi pelillisyyden ja pelien määritelmiä

ylipäättään. Toisaalta hän nosti esiin myös kriittisiä näkemyksiä peliteollisuuden ja sisällöntuotantoon perustuvan talouden yleisestä järjellisydestä.

”En jaksa ymmärtää sitä että talouselämä pyöris tällaisten pelien luomisen ympärillä. Että sitä niinku hehkutetaan suurena ihmeenä että niin kun menestyy maailmalla ja katotaan kun bruttokansantuote kasvaa kun joku tekee tällästä tyhmää, mun mielestä tyhmää... kun jonkun pitää kuitenkin tehdä ne konkreettiset hommat.” (Haastateltu henkilö 2, nainen 66 vuotta).

*Settlersejä* pelaava henkilö 3 näkee puolestaan pelaamisessaan analogioita työuraansa, jossa keskeisenä osana oli resurssien allokointi. Peleistä osana yhteiskuntaa hän pohtii pelaamisen voivan ”mennä överiksi” mutta kertoo rajojen olevan yksilöllisiä. Hän mainitsee myös kokevansa sääliä niitä ikätovereitaan kohtaan, jotka eivät tiedä peleistä mitään.

Nuorten pelaamisesta esitetyt huolet liittyvät lähinnä sotapeleihin ja ”räiskintäpeleihin” ja esimerkiksi siihen miten eläytyminen väkivaltaisiin peleihin vaikuttaa nuorten mielenterveyteen. Pelien ikärajat koettiin haastatteluissa positiiviseksi asiaksi. Peleistä käytävä julkinen keskustelu ei kommenttien perusteella ole kuitenkaan tarjonnut perusteellista tietoa pelien vaikutuksista ihmisiin.

Myös digitaalisten kuulujen tematiikka nousee esiin vapaisissa kommentteissa. Esimerkiksi henkilö 5 mainitsi pelaamisensa syyksi tietotekniikkataitojensa ylläpitämisen ja kertoo myös säälivänsä sellaisia henkilöitä, jotka eivät ole työurallaan olleet tekemisissä tietotekniikan kanssa. Hän kommentoi yhteiskunnassa pärjäämisen olevan haastavampaa ilman ennen eläkeikää hankittuja tietoteknisiä taitoja. Digitaalisen kuulujen kysymyksiin on haettu erilaisia luovia ratkaisuja. Esimerkiksi henkilö 8 kuvailee kaveriaan, joka on ulkoistanut sähköpostinsa vaimolleen koska ei itse osaa tai halua käyttää tietokoneita.

Osa haastatelluista mainitsee myös saaneensa ulkopuolista apua tietotekniikan tai pelien kanssa. Henkilöt 3 ja 9 kertovatkin vävympojan auttavan tietoteknisissä kysymyksissä. Lisäksi henkilö 5 kertoo jonkun muun asentaneen pasianssit hänen tablettitietokoneelleen. Osalla haastatelluista on luonteva ja henkilökohtainen suhde myös laitteisiin pelien takana, kun taas osalla ajatus esimerkiksi uusien pelien asentamisesta laitteeseen on vieras koska laitteiden toimintaa ei tunneta riittävällä tasolla. Tämä tekijä erottelee haastatellut melko tarkasti kahteen ryhmään.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Luvussa 6.1 tiivistetään aineiston tarkastelun ja aiemman tutkimuksen perusteella tehtyjen johtopäätösten keskeiset havainnot. Luku 6.2 käsittelee johtopäätöksiä tarkemmin siten, että luvussa 6.2.1 vastataan ensin tiiviisti esitettyihin tutkimuskysymyksiin ja luvussa 6.2.2 pohditaan aihealuetta laajemmin eri näkökulmista. Tutkielman päättävä luku 6.3 sisältää tutkielmaan liittyvän itsearvioinnin, kehitysehdotuksia ja pohdintaa mahdollisen jatkotutkimuksen tarpeista ja edellytyksiä.

### 6.1 Johtopäätösten yhteenveto

Haastattelut synnyttivät eloisan ja stereotypioita murtavan kuvan siitä, miten pelaaminen sijoittuu ikäihmisen arkeen Suomessa. Pelaaminen näyttäytyy luonnollisena osana elämää ja sille löytyy useita erilaisia motiiveja. Haastatellut henkilöt tulkitsevat pelaamista useilla eri ajatusmalleilla ja ajattelutavoilla. Haastatellut henkilöt pelaavat monipuolisesti niin hovin, kuin pelaamiseen yhdistettyjen terveyshyötyjenkin vuoksi. Toisaalta vain noin puolet haastatelluista mieltää pelaamisen harrastukseksi ja heistäkin useampi ehdollisesti. Pelaamista ei keskimäärin pidetä erityisen tärkeänä toimintana vaan pikemminkin ajanvietteenä, joka on alisteinen muille asioille ja melko matalalla haastateltujen prioriteeteissa. Haastateltujen joukkoon mahtuu kuitenkin myös ”vakavaa” ja esimerkiksi sosiaalista pelaamista.

Pelaajatyyppeinä tarkastellen haastateltujen enemmistön voi määrittää sijoittuvan kasuaalisen ja sitoutuneen pelaajatyypin välille ja vastaavan pitkälti myös Kallio et al. johtopäätöksiä (2011) siitä, mihin pelaajatyyppeihin pelaajien enemmistö sijoittuu. Pelaamiselle asetetut hyötymotiivit ja toiveet kuitenkin erottavat ikääntyviä pelaajia jossain määrin muista pelaajaryhmistä.

Haastatellut henkilöt ovat tutustuneet tietotekniikkaan pääosin työnsä kautta ja osalla heistä on erittäin pitkä ja laaja tietotekniikan käyttöhistoria. Haastateltujen henkilöiden voidaan todeta edustavan pääosin sellaista ikäihmisten vähemmistöä, joka on

keskimäärin ikätovereitaan harjaantuneempi tietotekniikan käytössä ja joka kokee digitaaliset ympäristöt melko luonteviksi itselleen. Peleihin ja tietotekniikkaan liitetään jonkin verran huolia ja pelkoja, mutta pääosin haastateltujen kokemus peleistä ja tietotekniikasta on positiivinen.

## **6.2 Tutkimuskysymyksiin vastaaminen**

### **6.2.1 Tiiviit vastaukset tutkimuskysymyksiin**

1. Mitä ikääntyvät ihmiset pelaavat? Miten he pelaavat, kuinka paljon he pelaavat ja milloin he pelaavat?

Haastatellut henkilöt pelaavat pääosin ajanvietepelejä, kuten internetin pienpelejä, mobiilipelejä ja tietokoneen pasiansseja. Kaikkien haastateltujen pelaaminen on säännöllistä. Haastateltujen tavat pelata vaihtelevat yksilöllisesti. Haastatellut pelaavat pääosin kotonaan. Lähes kaikki haastatellut pelaavat viikoittain, monet selvästi useamminkin. Yksittäiseen pelisessioon käytetty aika vaihtelee minuuteista useisiin tunteihin. Pelaaminen sijoittuu ja rytmittyy arjen vapaahetkiin, kuten esimerkiksi iltoihin, tai esimerkiksi arjen tehtävien välille. Suosituin peliväline on pöytätietokone, mutta myös kannettavilla tietokoneilla, tablettitietokoneilla ja älypuhelimilla pelataan jonkin verran.

2. Miksi ikääntyvät ihmiset pelaavat? Millaisia syitä ja motiiveja pelaamiselle on ja miten he kokevat pelaamisen yleisesti?

Haastateltujen pelaamisen yleisimpiä julkilausuttuja motivaatioita ovat aivojumppa ja terveyden ylläpito sekä ajankulu ja rentoutuminen. Yksittäisinä motiiveina haastatellut mainitsevat myös tosielämän tekemisen kompensoinnin pelaamalla, oppimishalun, tietokonetaitojen kehittämisen ja sosiaalisen vuorovaikutuksen. Pelaamisen kokeminen harrastuksena jakaa haastateltuja voimakkaasti. Osa luokittelee pelaamisensa harrastukseksi, kun taas osa haluaa selväsanaisesti määrittää pelaamisen ”ajanvietteeksi” tai muuten harrastamista vähemmän merkitykselliseksi tekemiseksi. Pelaaminen koetaan pääosin luontevana osana arkea, mutta siihen liitetään myös

varaumia, jotka liittyvät esimerkiksi toiminnan yleiseen mielekkyyteen tai tarpeellisuuteen.

3. Miten haastateltujen ikääntyvien ihmisten henkilökohtaiset pelihistoriat ja tietotekniikan käyttöhistoriat ovat muotoutuneet? Millaisia tulevaisuuden näkymiä heidän pelaamisellaan koetaan olevan?

Haastateltujen pelihistoriat ovat muodostuneet yksilöllisesti. Henkilöiden yksilölliset pelihistoriat noudattelevat kaavaa, jossa tietotekniikkaan on tutustuttu työelämässä ja suhteellisen varhain. Selvä enemmistö on aloittanut tietokoneiden käytön 1980-luvulla. Yksittäiset haastatellut ovat tutustuneet tietotekniikkaan 1960- ja 1970-luvuilla ja 1990-luvulla. Pelaaminen on aloitettu pääosin 1980- ja 1990-luvuilla. Yksittäiset haastatellut ovat aloittaneet pelaamisen vasta eläköidyttyään 2000-luvulla. Kaikki haastatellut arvioivat jatkavansa pelaamista tulevaisuudessakin. Epätietoisuutta liittyy etenkin siihen, millaisia pelejä nyt ja tulevaisuudessa on saatavilla.

4. Millaisia ikäspesifejä kysymyksiä ikäihmisen pelaaminen nostaa haastateltujen osalta esiin? Mikä on pelaamisen suhde haastateltujen arkeen, muuhun elämään ja ihmissuhteisiin? Onko pelaamisella vaikutuksia pelitapahtuman ulkopuolella?

Pelaamisen ei pääosin koeta vaikuttavan muuhun elämään tai ihmissuhteisiin. Muiden ihmisten suhtautuminen haastateltujen pelaamiseen on pääosin neutraalia ja melko hyväntahtoista. Nuorempien ihmisten antama palaute koetaan myönteisenä. Ikätovereiden ei koeta keskimäärin tietävän peleistä paljoa eikä heidän kanssaan keskustella paljoakaan pelaamisesta. Esimerkiksi lastenlasten kanssa pelataan jonkin verran. Yksi haastateltu kertoo rajoittavansa pelaamistaan peliriippuvuuteen liittyvien pelkojen vuoksi. Haastattelussa nousi esiin toiveita ja ajatuksia siitä, että tarjolla olisi monipuolisempia pelisisältöjä, joissa olisi enemmän sisällöllistä kirjoa ja esimerkiksi vähemmän väkivaltaista sisältöä. Lisäksi esiin nousi toiveita siitä, että useampia pelejä voisi pelata suomen kielellä ja, että ilmaisapelit olisivat yleisesti laadukkaampia.

## 6.2.2 Pohdintaa

Haastattelut vahvistavat osaltaan esimerkiksi pelaajabarometrien tuloksia ikääntyvien pelimieltymyksiä. Pelaajabarometriin mukaan digitaalisen pelaamisen määrä on muita vähäisempää ja yksipuolisempaa vanhemmissa ikäryhmissä (Mäyrä et al. 2016, 4). Ikääntyneiden internetin käytön ja yleisen tietotekniikan käytön lisääntyessä myös pelaaminen vaikuttaisi kuitenkin pikkuhiljaa lisääntyvän. Haastatellut henkilöt edustavat pelaamisen kasvusta huolimatta edelleen vähemmistöä ikäryhmässään. Digitaaliseen pelaamiseen liitetty sukupolvikuilu näyttäytyy myös haastatelluille siten, etteivät he koe ikätovereidensa olevan kovinkaan hyvin tietoisia peleistä ja pelaamisesta, kun taas nuoremmilta saatu palaute on ymmärtävämpää ja jopa positiivista. Haastattelut tukivat myös Pelaajabarometriin johtopäätöksiä siitä, että yksin pelattavien tietokonepelien, selainpelien ja Facebook-pelien suosio on vakaampaa vanhemmissa ikäryhmissä, kun suunta niiden osalta on muuten ollut yleisesti lievästi laskeva. (Mäyrä & Ermi 2014, 49; Mäyrä et al. 2016, 42). Monien pienpelien ”tuttuus” analogisesta maailmasta voi osaltaan selittää tätä ilmiötä. Analogisesta maailmasta tutun pelin, kuten pasianssin pelaaminen uudessa digitaalisessa ympäristössä toimii siltana digitaaliseen maailmaan.

Johan Huizinga on esittänyt teoksessaan *Leikkivä ihminen* (1949, 1-27) korkeamman kulttuurisen toiminnan olevan palautettavissa leikkiin, joka irrottaa arjesta johonkin itsessään palkitsevaan ja omalakisessa toimintaan. Pelaava ikäihminen, joka tämän tutkielman haastatteluissakin kertoo pelaavansa esimerkiksi rentoutumisen, ajankulun ja huvin vuoksi, toteuttaa osaltaan tätä klassiselle pelitutkimukselle keskeistä leikkivän ihmisen ideaa. Haastattelut paljastavat pelaamisen eri muodoissaan kuuluneen haastateltujen elämään käytännössä aina ja domestikoituneen luontevasti haastateltujen arjen elinympäristöihin. Digitaaliset pelit ovat yksi osa haastateltujen pelaamisen jatkumoa. Pelaamiselle asetetut, esimerkiksi terveyteen viittaavat hyötymotiivitkin kuvastavat osaltaan sitä, miten pelaaminen ja ”leikillisuus” voivat nivoutua monenlaiseen inhimilliseen toimintaan. Ns. aivojumppa, kognitiivisten taitojen ylläpito ja terveyden edistäminen nousivatkin selvästi esiin yleisinä perusteluina pelaamiselle. Tietokoneen käytön on osoitettu lisäävän ikääntyneiden yleistä hyvinvointia ja esimerkiksi lievittävän joissain tapauksissa stressiä (Wagner et al. 2010, sit.



Hakkarainen & Hyvönen 2010, 82). Pelien puolestaan on havaittu kehittävän jossain määrin myös esimerkiksi yksilön havainto- ja huomiointikykyä, reaktiokykyä ja muistia (Dale & Green 2016, 131–152). Toisaalta tulokset eivät ole kiistattomia ja keskustelu asian ympärillä jatkuu edelleen (Dickinson & Gregor, 2006, sit. Hakkarainen & Hyvönen, 2010, 82).

Pelaamisen hyötymotiivien korostumista voidaan pohtia myös siitä näkökulmasta, että pelaamiseen saattaa edelleen liittyä asenteita ja tabuja, joiden vuoksi pelaamista pyritään oikeuttamaan ja myös selittelemään hyötyperusteisesti. Anne Sankarin väitöskirjan haastatteluissa digitaaliselle pelaamiselle löydettiin hyötymoraalisia perusteita (Sankari 2004, 73) ja vastaavia perusteita nousi esiin myös tekemissäni haastatteluissa. Hyötymoraalisten perusteiden ilmenemistä on helppo spekuloida esimerkiksi protestanttisen etiikan tai ahkeruuden ihanteiden näkökulmista. Hyötymoraalisilla perusteilla voidaan myös pehmentää pelaamiseen kohdistuvaa kritiikkiä ja oikeuttaa odotuksista poikkeava harrastus. Pelaamisen henkilökohtaisen oikeutuksen motiiveja kannattaisikin selvittää lisää.

Pelaamiseen liitetyt tabut ja negatiiviset oletukset nousivat esiin etenkin joidenkin haastateltujen tavassa kommunikoida pelaamisestaan tai nähdä pelaaminen toisarvoisena suhteessa muihin sinänsä yhtä kasuaaleihin harrastuksiin tai arjen toimiin. Haastateltuja voimakkaasti jakanut kysymys siitä onko pelaaminen tosiasiallisesti heille harrastus vai vähempiarvoinen ajanviete, paljastivat osaltaan peleihin liitettyjä asenteita ja olettamia. Se oliko kyseessä haastatellun itsensä mielestä harrastus vai ajanviete, ei korreloinut suoraan siihen mitä haastateltu pelasi tai kuinka paljon hän pelasi vaan kyse oli enemmänkin pelien arvottamisesta suhteessa muuhun tekemiseen. Peleihin liittyviä asenteita kuvasivat osaltaan myös joissakin haastatteluissa esiin nousseet peliriippuvuuteen ja peleihin liitettyihin pelkoihin liittyvät teemat. Toisaalta haastateltujen pelihistoria voidaan nähdä myös prosessina, jota haastateltavat ovat pyrkineet edistämään peleihin liittyvää harrastustaan tai ajanvietettään ajoittaisista ympäristön paineista ja ennakkoluuloista huolimatta.

Haastateltujen henkilöiden keskuudessa yleisimmin pelatut erilaiset pienpelit ja pasianssit voidaan monin osin sijoittaa *puzzlepelien* ja ns. ajanvietepelien tai pienpelien kategoriaan. Ajanvietepelejä yhdistävät esimerkiksi pelin teemasta riippumaton yksinkertaisuus ja mahdollisuus pelata peliä ilman merkittävää sitoutumista peliin (Mäyrä 2008, 26–27). Erityisesti verkossa pelattavien Ajanvietepelien suosio on yleistynyt viime vuosina ja niiden pelaajayleisö poikkeaa jonkin verran muista pelaajayleisöistä: tyypillistä ajanvietepeliä pelataan yksin ja pelaaja on 35–65 -vuotias ja hieman useammin nainen (emt., 120–121). Ajanvietepelit mielletään usein sellaisten pelaajien peleiksi, jotka eivät identifioitu tiettyyn pelikulttuuriin. Haastateltujen henkilöidenkin enemmistö vältteli identtöitymistä tai sitoutumista mihinkään tiettyyn pelaajaryhmään tai pelikulttuuriin, mikä tietenkin liittyy heitä vahvemmin ajanvietepelaajien joukkoon. Poikkeuksena sääntöön haastateltujen joukossa on kuitenkin myös ns. raskaampia pelejä pelaavia henkilöitä, joiden intensiivinen pelaaminen rikkoo ikääntyvien ihmisten pelaamiseen liittyviä oletuksia ja stereotyyppioita. Ajanvietepelaajien voi nähdä muodostavan pelaajien ”näkymättömän enemmistön” (emt., 26). Haastatellut henkilöt eivät juuri korosta pelaamistaan ja heidän toimintansa vahvistaakin osaltaan tätä pelaajien enemmistöön liittyvää ”näkymättömyyttä”, mikä puolestaan saattaa omalta osaltaan ylläpitää peleihin liittyviä tabuja, ennakkoluuloja ja asenteita.

Haastatteluista käy selvästi ilmi, että pelaaminen kilpailee usein ajankäytössä muiden asioiden kanssa ja jää helposti toisarvoiseksi. Tietokoneettomat ikäihmiset ovat perustelleet valintojaan juuri tietokoneen käyttöön liitettyillä aikahaasteilla (Hakkarainen & Hyvönen 2010, 91) ja sillä, että muut harrastukset vaativat aikaa. Muiden harrastusten priorisointi tietokoneen käytön ja pelaamisen kustannuksella voi liittyä myös aiemmin mainittuihin pelaamiseen liitettyihin negatiivisiin mielikuviin ja tabuihin ja siihen, että sosiaalisina toimijoina saatamme pyrkiä samankaltaistamaan toimintaamme sosiaalisen lähiympäristömme kanssa (Hakkarainen & Hyvönen 2010, 90). Olisi mielenkiintoista tietää, tuleeko tässä paradigmassa tapahtumaan pelaamista suosiva muutos seuraavina vuosikymmeninä, jolloin digitaalisille ympäristöille varhaislapsuudesta asti laajemmin altistuneet sukupolvet ja monimuotoisemmin ja aktiivisemmin erilaisia digitaalisia pelejä pelaavat ihmiset ikääntyvät.

Artikkelissaan ”The Grey Haired Gaming Generation” Thorsten Quandt, Helmut Grueninger ja Jeffrey Wimmer (2009) kiinnittävät huomiota siihen, että aikuisille ja ikääntyville suunnattujen pelimarkkinoiden kasvusta huolimatta aiheeseen liittyvä pelitutkimus on vähäistä ja tutkimus keskittyy usein nuoriin pelaajiin. Vaikka artikkelilla on jo ikää ja ikäihmisiin liittyvää pelitutkimusta on tullut vuosien aikana lisää, on sen määrä edelleen varsin maltillista eikä tilanne ole peliteollisuuden kannalta muuttunut olennaisesti. Tutkimuksessa selvitettiin miten ikääntyvien pelaajien peliharrastus on syntynyt ja kehittynyt, miten heidän tietotekniset taitonsa ovat kehittyneet, miten pelit sijoittuvat heidän jokapäiväiseen elämäänsä ja miten heidän pelaamismielityksensä muuttuvat ajan kanssa. Tutkimustulosten perusteella yli 50-vuotiaat haastatellut kertoivat tutustuneensa tietokoneisiin pääsääntöisesti työssään tai lastensa sukupolven kautta (Quandt et al. 2009, 39). Ikääntyvien pelaamisen sosiaalinen hyväksyntä oli tutkimuksen mukaan melko vähäistä ja pelaamiseen liittyi konflikteja esimerkiksi pelaamista harrastamattomien läheisten kanssa. Useissa haastatteluissa ilmeni vihjeitä turhautumisesta esimerkiksi partnereiden reaktioita kohtaan. (Quandt et al. 2009, 41–43). Tutkimuksen johtopäätöksenä pelaamisen todettiin kuitenkin yleistyvän vanhenevan väestön keskuudessa osana normaalia vapaa-ajan viettoa (Quandt et al. 2009, 45). Tämän tutkielman näkökulmasta tulokset ovat samansuuntaisia, joskin peleihin liitettyjen asenteiden osalta haastateltujen vastaukset kuvasivat neutraalimpaa suhtautumista. Olisi mielenkiintoista tietää, onko pelaamiseen liittyvä tabujen kirjo asteittain murtumassa.

Michael Cody, Deborah Dunn, Shari Hoppin ja Pamela Wend (1999) ovat käyttäneet hopeasurffaajan (*silver surfer*) käsitettä kuvaamaan sellaisia ikäihmisiä, jotka toimivat luontevasti digitaalisissa ympäristöissä. Haastatellut sopivat määritelmään melko hyvin, sillä heidän altistumisensa tietotekniikalle jo suhteellisen varhaisessa vaiheessa vaikuttaa antaneen heille eräänlaisen etulyöntiaseman teknologian käyttöön suhteessa moniin ikätovereihin. Yleisiin käsityksiin verrattuna stereotypioita rikkovaa voi olla myös haastatteluista ilmi käynyt pelaamisen domestikaatio luontevaksi osaksi haastateltujen arkea.

Haastateltujen asema ja historia työelämässä näyttäytyy jälkikäteen tarkasteltuna melko vakaalta. Tämä tarkoittaa, että myös heidän tulonsa ovat olleet suhteellisen vakaita ja mahdollistaneet joidenkin haastateltujen tapauksessa esimerkiksi aikanaan kalliin tietotekniikan hankkimisen suhteellisen varhaisessa vaiheessa. Merkille pantavaa on myös se, että kukaan haastatelluista ei ilmaissut kokeneensa tietokoneahdistusta esimerkiksi silloin kun tietotekniikkaa otettiin käyttöön heidän työpaikoillaan. Tätäkin kautta haastateltujen kynnyksien ryhtyä itse tietotekniikan ja digitaalisten pelien käyttäjiksi on saattanut madaltua. Tietokoneahdistuksen on osoitettu vähenevän tietokonetta käyttämällä (Cody et al. 1999). Voisivatko myös digitaaliseen pelaamiseen liitetyt pelot ja ennakkoluulot sekä tietokonepelko laajemminkin vähentyä pelaamiseen ja peleihin esimerkiksi ohjatusti tutustumisen avulla?

Haastatteluissa esiin tulleet huolet esimerkiksi peliväkivallasta ovat ymmärrettäviä, sillä väkivaltaviihteen ja pelienkin väkivaltaisuuden vaikutuksista on väitely jo pitkään. Nicholas D. Bowman kuvaa artikkelissaan ”The Rise (and Refinement) of Moral Panic” (2016, 22–28) teknologioiden ja massayleisöjen kohtaamiseen liittyvien ”moraalisten paniikkien” olevan olennainen osa ihmiskunnan historiaa. Ensimmäiset moraaliseen paniikkiin liittyvät tutkimuksetkin voidaan ajoittaa jo 1930-luvulle, jolloin keskustelu elokuvien vaikutuksista yleisöihin sai huomiota. Pelienkin osalta keskustelua niiden sisältämien elementtien ja etenkin väkivallan vaikutuksista on käyty jo 1970-luvulta asti, jolloin ajosimulaattori *Death Race* julkaistiin. Myöhemmin keskustelua on käyty näkyvästi esimerkiksi 1990-luvulla alun perin julkaistujen *Wolfenstein 3D:n*, *Doomin* ja *Grand Theft Auto* -pelisarjan myötä (emt., 28–35). Keskustelu asian ympärillä jatkuu edelleen. Olennaista lienee ymmärtää ilmiön taustat ja rakenteet ja tutkia asiaa objektiivisesti. Vastaaviin johtopäätöksiin päätyvät myös Mark Coulson ja Christopher J. Ferguson artikkelissaan ”The Influence of Digital Games on Aggression and Violent Crime” (2016, 54–73). Heidän mukaansa todennäköisyys sille, että väkivaltaiset pelit aiheuttaisivat tosielämän väkivaltaa on minimaalinen. Toisaalta esimerkiksi pelien vaikutuksista lyhytaikaiseen turhautumisen tunteeseen ja sen seurauksiin ei ole konsensusta ja asia edellyttää lisätutkimusta. Ikäihmisten näkökulmasta teoreettinen keskustelu peliväkivallasta voi kuitenkin näyttäytyä kaukaisena.

Haastatteluissa esiin nousseet näkökulmat ja huolet peliriippuvuudesta kytkeytyvät osin samaan keskusteluun, kuin peliväkivaltakin. Mark D. Griffithsin (2016) mukaan peliriippuvuutta on tutkittu jo 1980-luvun alun ”*Space Invaders* -pakkomielteen” tutkimuksen ajoista asti ja tutkimus on viime vuosina keskittynyt esimerkiksi online-roolipelien pelaajiin. Griffiths esittelee (2016, 74–93) tiettyjä ongelmapelaamisen määrittelyyn liittyviä yleistyksiä, kuten esimerkiksi sen, että nuorilla miehillä riski ongelmapelaamisen on muita suurempi ja, että ongelmapelaaminen voi johtaa erilaisiin ongelmiin pelaajien elämässä. Ongelmapelaamiseen voi pahimmillaan liittyä myös oireita, jotka muistuttavat addiktioita (emt., 87). Griffiths peräänkuuluttaa myös tutkimusta ongelmapelaamisen kytköksistä muuhun vahingolliseen käytökseen ja addiktioihin laajemmin. Haastatteluissa esitetyt huolet peliriippuvuudesta ja ongelmapelaamisesta vaikuttavat myötäilevän asiaan liittyvän keskustelun valtavirtaa, joskin haastatellut ikäihmiset itse eivät tutkimusten valossa edusta yleisesti miellettyjä riskiryhmiä eikä haastatteluissa tullut ilmi muita koettuun ongelmapelaamiseen liittyviä ”ongelmia”, kuin periaatteellinen käsitys ja huoli pelaamiseen käytetyn ajan liian suuresta määrästä.

Jaana Leikkaan (2014, 202–203) mukaan eri ikäluokkien välillä olevat teknologiasukupolvi-erot määrittävät teknologioihin kohdistuvia odotuksia ja käytötapoja ja voivat määrittää myös sitä, miten yksilöt hahmottavat asioiden syitä ja seurauksia. Eri teknologiasukupolvien välille voi muodostua aukkoja ymmärryksessä, koska edellinen sukupolvi ei välttämättä ymmärrä tai näe kaikkia niitä mahdollisuuksia tai vaihtoehtoja, joita uudempi sukupolvi teknologialla näkee. Samaan aikaan esimerkiksi länsimaisen väestön ikääntyminen voi tuoda mukanaan paitsi merkittäviä mahdollisuuksia, myös haasteita joihin pelit voivat mahdollisesti osaltaan vastata. Vaikka ikääntyvät pelaavat digitaalisia pelejä vähemmän kuin nuoremmat ikäryhmät, syy ei ole yksin mielenkiinnon puutteessa vaan esimerkiksi peleihin liittyvään tietoon ja opastukseen sekä pelien ja ylipäätään teknologian käytettävyyteen liittyvissä kysymyksissä (IJsselsteijn et al. 2007, 2). Eri teknologiasukupolvien välillä olevat eroavaisuudet tuskin tulevat katoamaan minnekään, mutta riittävällä huomioinnilla ja

suunnittelulla niihin voidaan vastata siten, että jokainen teknologiasukupolvi voi löytää itselleen sopivimman tavan hyödyntää teknologiaa ja myös iloita sen käytöstä.

### **6.3 Itsearviointi ja kehitysehdotukset**

Koin valitsemieni metodien soveltuvan työhön luontevasti. Puolistrukturoitu haastattelurakenne mahdollisti tehokkaan aineistonkeruun tarjoten kuitenkin mahdollisuuksia rajata aihe riittävän yksityiskohtaiseksi. Keskustelut rönsyilivät jonkin verran ja puolistrukturoitu teemahaastattelu mahdollisti sujuvan asioiden välillä liikkumisen haastattelun edetessä.

Kokemattoman haastattelijan yleisimpiä virheitä on puhua liikaa ja selitellä vastauksia (Hirsjärvi & Hurme 2000, 124). Samaa aihetta käsittelevän, tätä tutkielmaa edeltäneen seminaarityön parissa työskennellessäni törmäsin tähän ongelmaan. Kiinnitin asiaan nyt erityistä huomiota, mutta muutamassa tilanteessa olisin voinut edelleen olla objektiivisempi. Eräs haastateltu kiinnitti myös huomiota siihen, että käyttämäni teemarungon kysymykset olivat osittain arvolatautuneita: esimerkiksi pelihistorian ja pelimieltymysten “kehittymiseen” liittyi haastatellun mielestä tiettyä kehitysuskoa ja olettamia makumieltymysten muutosten olevan automaattisesti aiempia mieltymyksiä parempia. Pyrin korjaamaan asiaa sen tultua ilmi.

Laatimani teemahaastattelurunko osoittautui kohtuullisen toimivaksi, mutta osa kysymyksistä näyttäytyi haastattelutilanteissa osittain päällekkäisiltä: esimerkiksi muiden ihmisten suhtautumista haastateltujen pelaamiseen kartoittava kysymys ja pelaamiseen liittyvää palautetta kartoittava kysymys tuntuivat haastattelujen edetessä paikoitellen toistolta suhteessa toisiinsa.

Domestikaation näkökulman sisällyttäminen tutkielmaan tapahtui haastattelujen laatimisen jälkeen, ja vaikka haastattelut antavat kohtuullista suuntaa siitä miten pelit ja pelilaitteet sijoittuvat ikäihmisten elämään, olisi esimerkiksi osallistuva havainnointi haastattelujen yhteydessä saattanut tuoda lisätietoa juuri domestikaation näkökulmaan.

Osallistuva havainnointi olisi voinut myös paljastaa sellaisia pelaamiseen liittyviä tapoja, joita ei haastatteluissa muuten tullut ilmi.

Haastatteluihin valikoituneet henkilöt edustavat laajasti määriteltynä ikäihmisiä, mutta aivan vanhimpien väestönosien näkemyksiä haastatteluihin ei saatu. Tämä johtui siitä, että yhteydenotot eri sidosryhmiin ja tiedustelut sosiaalisessa mediassa ja sosiaalisten verkostojen kautta eivät riittäneet tavoittamaan tällaisia henkilöitä. Ikäihmisen määritelmä on tulkinnanvarainen ja haastateltuja voisi luontevasti kutsua myös ikääntyviksi tai esimerkiksi vanhuuseläkkeen saajiksi, jolloin määritelmä ja tutkielman johtopäätösten fokus olisi ollut nyanssitasolla erilainen.

Oman työskentelyni näkökulmasta olisi ollut suotavaa työstää tutkielma valmiiksi välittömästi haastattelujen toteutuksen jälkeen, jolloin keräämälläni aineistolla olisi ollut potentiaalisesti enemmän hyödyntämismahdollisuuksia esimerkiksi ajankohtaisessa digitalisaatioon ja ikääntyvien ihmisten tietoyhteiskunnassa toimimiseen liittyvässä keskustelussa. Toisaalta Suomessa julkaistujen pelaajabarometrien ja ikäihmisten ja ikääntyvien ihmisten pelaamisesta tehtyjen kansainvälisten tutkimusten valossa iäkkäämpien ihmisten digitaaliseen pelaamiseen liittyvät kysymykset eivät ole erityisen heilahtelevia tai trendinomaisia, vaan kehitys näyttäytyy tasaisena. Haastattelujen ja varsinaisen tutkielman kirjoitustyön välisenä aikana julkaistiin uusia tutkimuksia, jotka auttoivat myös tutkielmani laatimisessa. Tästä näkökulmasta tutkielman viivästymisellä oli myös positiivisia puolia. Koen myös henkilökohtaisen ymmärrykseni aiheesta kasvaneen selvästi haastattelujen tekemisen ja tutkielman valmistumisen välisenä aikana.

#### **6.4 Jatkotutkimuksen tarpeet ja edellytykset**

Laadin tutkielmaa edeltävän seminaarityön vuonna 2011. Silloin haasteena oli löytää riittävästi tutkimusaineistoa, jota hyödyntää tutkielman syventämisessä. Tämän jälkeen kansainvälistä tutkimusaineistoa on tullut jonkin verran lisää ja ikäihmisten digitaalinen pelaaminen on kytketty laajemmin esimerkiksi ikäteknologiaan ja palvelujen digitalisaatioon liittyviin kysymyksiin. Lisäksi pelisuunnittelijoille on tarjolla aiempaa

enemmän palautetta ja konkreettisia ohjeita siitä miten peleihin liittyviä ikäspesifejä toiveita ja odotuksia voidaan tarvittaessa huomioida. Jatkotyöskentelyn kannalta hyödyllistä olisi jatkaa ikäspesifin tiedon kartoittamista yhteistyössä pelisuunnittelun ammattilaisten kanssa, jotta olemassa olevaa tutkimusaineistoa voitaisiin myös tosiasiallisesti hyödyntää pelien kehityksessä nykyistä enemmän. Myös pelien ja ns. hyvinvointiteknologioiden rajapintoja kannattaa tutkia lisää. Pelaajien motiivien ja toiveiden ymmärtäminen voi mahdollistaa uudenlaisia hyvinvointi- ja palveluinnovaatioita laajemminkin.

Pelihistorioiden tallentaminen puolestaan ei käytännössä voi tulla “valmiiksi” vaan työtä on mahdollista jatkaa edelleen. Tulevaisuudessa kokonaisten pelaajasukupolvien pelihistorian tallentaminen voi muodostua osaksi digitaalisen kulttuurin laajempaa historiaa. Tästäkin syystä pelihistorioihin liittyvää tutkimus- ja tallennustyötä kannattaa jatkaa niin yksilö-, kuin joukkotasollakin. Mikrohistoriallista tutkimusta tehtäessä huomio kannattaa kiinnittää siihen, että pelihistorian tallentaminen tapahtuu riittävän monipuolisesti ja yksityiskohtaisesti. Saatuja tuloksia voidaan jatkossakin arvioida laajemmassa ja tarkemmassa koko digitaalista kulttuuria ja ylipäätään kulttuureja tarkastelevassa viitekehyksessä..



## LÄHTEET

- Abbey, R. & Hyde, S. (2009). "No country for older people? Age and the digital divide." *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 7:4, pp. 225–242. <http://dx.doi.org/10.1108/14779960911004480> (ladattu 29.5.2016)
- Aison, C., Davis, D., Milner, J. & Targum, E. (2002). "Appeal and Interest of Video Game Use Among the Elderly." <http://www.boozzy.com/jrmilner/portfolio/harvard/gameselderly.pdf> (ladattu 29.5.2016)
- Bartle, R. A. (1996). "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs". *The Journal of Virtual Environments*, 1. <http://mud.co.uk/richard/hcde.htm> (ladattu 29.5.2016)
- Bouwhuis, D. (2000). "Parts of life: configuring equipment to individual lifestyle." *Ergonomics* 2000; 43(7): pp. 908–919. <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/001401300409107#.Vc3jcJPtIBd> (ladattu 29.5.2016)
- Bowman, N. (2016). "The Rise (and Refinement) of Moral Panic." In Kowert, R. & Quandt, T. (Eds.). *The Video Game Debate – Unravelling the Physical, Social and Psychological Effects of Digital Games*, pp. 22–38. Routledge. Great Britain: TJ International ltd.
- Caillois, R. (2001, first published 1958). *Man, Play and Games*. Urbana: University of Illinois Press
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: the business and culture of online games*. Chicago: The University of Chicago Press
- Cody, M. J., Dunn, D., Hoppin, S. & Wend, P. (1999). "Silver Surfers: Training and Evaluating Internet Use Among Older Adult Learners". *Communication Education* 48:4, pp. 269–286. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03634529909379178> (ladattu 29.5.2016)

Coulson, M. & Ferguson, C. (2016). "The Influence of Digital Games on Aggression and Violent Crime." In Kowert, R. & Quandt, T. (Eds.). *The Video Game Debate – Unravelling the Physical, Social and Psychological Effects of Digital Games*, pp. 54–73. Routledge. Great Britain: TJ International ltd.

Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, CA: McGraw-Hill

Csikszentmihályi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial

Dale, G. & Green, C. (2016). "Video Games and Cognitive Performance." In Kowert, R. & Quandt, T. (Eds.). *The Video Game Debate – Unravelling the Physical, Social and Psychological Effects of Digital Games*, pp. 131–152. Routledge. Great Britain: TJ International ltd.

De Schutter B. Vanden Abeele, V. (2008). "Meaningful Play in Elderly Life." Paper presented at the *Annual Meeting of the International Communication Association*, edition:58 Montreal, Canada <https://lirias.kuleuven.be/handle/123456789/270392> (ladattu 29.5.2016)

De Schutter, B. (2011). "Never Too Old To Play: The Appeal of Digital Games to an Older Audience." *Games and Culture*, 6, pp. 155–170.  
<http://gac.sagepub.com/content/6/2/155> (ladattu 29.5.2016)

De Schutter, B., Brown, J. & Vanden Abeele, V. (2015). "The Domestication of Digital Games in the Lives of Older Adults." *New Media & Society*, August 2015; vol. 17, 7: pp. 1170–1186, first published on February 18, 2014.  
<http://nms.sagepub.com/content/17/7/1170.full> (ladattu 29.5.2016)

Docampo Rama, M. (2001). *Technology Generations Handling Complex User Interfaces*. PhD Dissertation, Eindhoven University of Technology.  
<http://alexandria.tue.nl/extra2/200042826.pdf> (ladattu 29.5.2016)

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Third Edition. Routledge, New York

Eskola, J. & Suoranta, J. (2014). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen* Tampere: Vastapaino

Fua K., Gupta S., Pautler D. & Farber I. (2013). "Designing Serious Games for Elders." In *Foundations of Digital Games Proceedings*, pp. 291–297 Chania, Crete  
[http://www.fdg2013.org/program/papers/paper38\\_fua\\_etal.pdf](http://www.fdg2013.org/program/papers/paper38_fua_etal.pdf) (ladattu 29.5.2016)

Gerling, K. & Mandryk, R. (2014). "Custom-designed Motion-based Games for Older Adults: A review of literature in human-computer interaction." *Gerontechnology*, 12, pp. 68–80.  
<http://gerontechnology.info/index.php/journal/article/view/gt.2013.12.2.001.00/2293>  
(ladattu 29.5.2016)

Griffiths, M., Davies, M. & Chappell, D. (2004). "Online Computer Gaming: a Comparison of Adolescent and Adult Gamers." *Journal of Adolescence* 2004: 27, pp. 87–96. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0140197103000952> (ladattu 29.5.2016)

Griffiths, M. (2005). "The Therapeutic Value of Video Games." In Goldstein, J. & Raessens, J. (Eds.). *Handbook of Computer Game Studies*, pp. 161–171. Boston: MIT Press. [http://www.academia.edu/780700/Griffiths\\_M.D.\\_2005\\_.The\\_therapeutic\\_value\\_of\\_videogames.\\_In\\_J.\\_Goldstein\\_and\\_J.\\_Raessens\\_Eds.\\_Handbook\\_of\\_Computer\\_Game\\_Studies.\\_pp.\\_161-171.\\_Boston\\_MIT\\_Press](http://www.academia.edu/780700/Griffiths_M.D._2005_.The_therapeutic_value_of_videogames._In_J._Goldstein_and_J._Raessens_Eds._Handbook_of_Computer_Game_Studies._pp._161-171._Boston_MIT_Press) (ladattu 29.5.2016)

Griffiths, M. (2016). "Gaming Addiction and Internet Gaming Disorder." In Kowert, R. & Quandt, T. (Eds.). *The Video Game Debate – Unravelling the Physical, Social and Psychological Effects of Digital Games*, pp. 74–93. Routledge. Great Britain: TJ International ltd.

Haaparanta, H. (2014). "Pelilliset sovellukset." Teoksessa Leikas, J. (toim.). *Ikäteknologia*, s. 259–264. Vanhustyön Keskusliitto. Raisio: Newprint

Hakkarainen, P. & Hyvönen, P. (2010). "Tietokoneeton elämä yli 60-vuotiaan valintana – Tunteita ja perusteluja." *Media & Viestintä*, 33:4, s. 79–96.

Heikkinen, E. (2008). "Vanhenemisen ulottuvuudet ja onnistuvan vanhenemisen edellytykset." Teoksessa Heikkinen, E. & Rantanen T. (toim.). *Gerontologia*, s. 404–408. Tampere: Duodecim

- Hirsjärvi, S. & Hurme H. (2000). *Tutkimushaastattelu – Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Yliopistopaino
- Huizinga, J. (1938/1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul
- IJsselsteijn, W., Nap, H., de Kort, Y. & Poels, K. (2007). "Digital Game Design for Elderly Users." In Kapralos, B., Katchabaw, M, & Rajnovich, J. (Eds.), *Proceedings of the 2007 Conference on Future Play*, pp. 17–22. New York, NY: ACM  
<http://dx.doi.org/10.1145/1328202.1328206> (ladattu 29.5.2016)
- Intosalmi, H., Nykänen, J. & Stenberg, L. (2013). "Ikäihmiset ja digitaaliset pelit -kyselyn tulokset." [http://www.ikateknologia.fi/images/stories/Julkaisut/IkaihminenPelikysely\\_yhteenvedo.pdf](http://www.ikateknologia.fi/images/stories/Julkaisut/IkaihminenPelikysely_yhteenvedo.pdf) (ladattu 29.5.2016)
- Jyrkämä, J. (2014). "Ikäihmiset, teknologia ja toimijuus." Teoksessa Leikas, J. (toim.). *Ikäteknologia*, s. 59–69. Vanhustyön Keskusliitto. Raisio: Newprint
- Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. (2011). "At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities." *Games and Culture*, 6(4), pp. 327–353.  
<http://gac.sagepub.com/content/6/4/327.full.pdf> (ladattu 29.5.2016)
- Kaufman, D. (2013). "Aging Well: Can Digital Games Help Older Adults?" *Proceedings of E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education 2013*, pp. 1943–1949. Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).  
<http://www.editlib.org/p/115163/> (ladattu 29.5.2016)
- Kaufman, D., Sauvé, L., Renaud, L. & Duplää, E. (2014). "Benefits and Barriers of Older Adults' Digital Gameplay." *International Conference on Computer Supported Education*, Barcelona, Spain, pp. 213–219.  
[https://files.ifi.uzh.ch/stiller/CLOSER%202014/CSEDU/CSEDU/Information%20Technologies%20Supporting%20Learning/Short%20Papers/CSEDU\\_2014\\_46\\_CR.pdf](https://files.ifi.uzh.ch/stiller/CLOSER%202014/CSEDU/CSEDU/Information%20Technologies%20Supporting%20Learning/Short%20Papers/CSEDU_2014_46_CR.pdf) (ladattu 29.5.2016)

- Katz, S. (2000). "Busy Bodies: Activity, Aging, and the Management of Everyday Life." *Journal of Aging Studies* 14, pp. 135–152.  
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0890406500800080> (ladattu 29.5.2016)
- Kempainen, J. (2012). "Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa." Teoksessa Suominen, J., Koskimaa, R., Mäyrä, F. & Turtiainen, R. (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, s. 56–66. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2012> (ladattu 29.5.2016)
- Kuronen E. & Koskimaa, R. (2011). *Pelaajabarometri 2010*.  
<https://www.jyu.fi/erillis/agoracenter/julkaisut/old/kirjat/pelaajabarometri2010> (ladattu 29.5.2016)
- Leikas, J. (2014). "Ikäteknologia." Teoksessa Leikas, J. (toim.). *Ikäteknologia*, s. 17–26. Vanhustyön Keskusliitto. Raisio: Newprint
- Leikas, J. (2014). "Ihmislähtöinen kokonaisvaltainen suunnittelu." Teoksessa Leikas, J. (toim.). *Ikäteknologia*, s. 103–116. Vanhustyön Keskusliitto. Raisio: Newprint
- Leikas, J. (2014). "Tieto- ja viestintäteknologia." Teoksessa Leikas, J. (toim.). *Ikäteknologia*, s. 199–207. Vanhustyön Keskusliitto. Raisio: Newprint
- Liikenne- ja viestintäministeriö. (2011). "Kohti esteetöntä tietoyhteiskuntaa." Toimenpideohjelma 2011–2015. Ohjelmia ja strategioita 1/2011  
<http://www.lvm.fi/julkaisu/1225363/kohti-esteetonta-tietoyhteiskuntaa-toimenpideohjelma-2011-2015> (ladattu 29.5.2016)
- Marston, H. (2013). "Design Recommendations for Digital Game Design Within an Ageing Society." *Educational Gerontology*, 39, pp. 103–118.  
<http://dx.doi.org/10.1080/03601277.2012.689936> (ladattu 29.5.2016)
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: New American Library

- Melkas, H. & Pekkarinen, S. (2014). ”Hyvinvointiteknologia.” Teoksessa Leikas, J. (toim.). *Ikäteknologia*, s. 209–224. Vanhustyön Keskusliitto. Raisio: Newprint
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: Sage Publications Ltd.
- Mäyrä, F. & Ermi, L. (2014). *Pelaajabarometri 2013*.  
<http://tampub.uta.fi/handle/10024/95150> (ladattu 29.5.2016).
- Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. (2016). *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*.  
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0153-8> (ladattu 29.5.2016)
- Nap, H., IJsselsteijn, W. & de Kort, Y. (2009). ”Age Differences in Associations With Digital Gaming.” *DiGRA 2009*. <http://www.digra.org/dl/db/09287.31341.pdf> (ladattu 29.5.2016)
- Nap, H., de Kort, Y. & IJsselsteijn, W. (2009). ”Senior Gamers: Preferences, Motivations and Needs.” *Gerontechnology*, 8, pp. 247–262.  
<http://gerontechnology.info/index.php/journal/article/view/gt.2009.08.04.003.00>  
 (ladattu 29.5.2016)
- Nap, H., Diaz-Orueta, U., González, M., Lozar-Manfreda, K., Facal, D., Dolničar, V., Oyarzun, D., Ranga, M-M. & De Schutter, B. (2015). ”Older People’s Perceptions and Experiences of a Digital Learning Game.” *Gerontechnology*, 13, pp. 322–331.  
<http://gerontechnology.info/index.php/journal/article/view/gt.2015.13.3.002.00> (ladattu 29.5.2016)
- Nevala, N. (2014). Esteettömyys. Teoksessa Leikas, J. (toim.). *Ikäteknologia*, s. 143–149. Vanhustyön Keskusliitto. Raisio: Newprint
- Nimrod, G. (2011). ”The Fun Culture in Older Adults’ Online Communities.” *Gerontologist*, 51 (2), pp. 226–237.  
<http://gerontologist.oxfordjournals.org/content/51/2/226.long> (ladattu 29.5.2016)

- Poels, K., de Kort, Y.A.W. & IJsselsteijn, W.A. (2007). "It is Always a Lot of Fun! Exploring Dimensions of Digital Game Experience using Focus Group Methodology," *Proceedings of Futureplay 2007* Toronto, Canada, pp. 83–89.  
[http://www.gameexplab.nl/includes/pages/publications/articles/Exploring%20dimensions%20of%20digital%20game%20experience%20using%20focus%20group%20methodology\\_ACMformatted.pdf](http://www.gameexplab.nl/includes/pages/publications/articles/Exploring%20dimensions%20of%20digital%20game%20experience%20using%20focus%20group%20methodology_ACMformatted.pdf) (ladattu 29.5.2016)
- Pohjolainen, P. & Jylhä, M. (1990). *Vanheneminen ja elämäntyyli – Sosiaaligerontologian perusteita*. Mänttä. Weilin+Göös
- Quandt, T., Grueninger, H. & Wimmer, J. (2008). "The Gray Haired Gaming Generation: Findings From an Explorative Interview Study on Older Computer Gamers," *Games and Culture* 2009 4: 27 <http://gac.sagepub.com/content/4/1/27> (ladattu 29.5.2016)
- Rowe, J. & Kahn, R. (1997). "Successful Aging." *The Gerontologist*, 37, pp. 433–440.  
<http://gerontologist.oxfordjournals.org/content/37/4/433.long> (ladattu 29.5.2016)
- Ruoppila, I. (2014). "Ikääntyminen ja psyykinen toimintakyky." Teoksessa Leikas, J. (toim.). *Ikäteknologia*, s. 41–56. Vanhustyön Keskusliitto. Raisio: Newprint
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. (2006). KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus> (ladattu 29.5.2016.)
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press
- Sankari, A. (2004). *Ikääntyviä tietoyhteiskunnassa: kulttuuriset ajattelutavat ja sosiaalinen tila*. Jyväskylä: Minerva
- Sayago, S., Rosales, A., Righi, V., Ferreira, S. M., Coleman, G. W. & Blat, J. (2015). "On the Conceptualization, Design and Evaluation of Appealing, Meaningful, and Playable Digital Games for Older People." *Games and Culture* 2016, 11, pp. 53-80.  
<http://gac.sagepub.com/content/11/1-2/53> (ladattu 29.5.2016)

Sherry, J., Greenberg, B., Lucas, K. & Lachlan, K. (2006). "Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference." In: Vorderer, P. & Bryant, J. (eds.). *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah: Lawrence Erlbaum; 2006, pp. 213-224 <http://icagames.comm.msu.edu/vgu%26g.pdf> (ladattu 29.5.2016)

Silverstone, R., Hirsch, E. & Morley, D. (1992). "Information and Communication Technologies and the Moral Economy of the Household." In *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*, pp. 15–31. London: Routledge.

Silverstone, R. & Haddon, L. (1996). "Design and the Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change and Everyday Life." In *Communication by Design: The Politics of Information and Communication Technologies*, pp. 44–74. Oxford: Oxford University Press.  
[http://www.researchgate.net/publication/239065099\\_Design\\_and\\_the\\_Domestication\\_of\\_Information\\_and\\_Communication\\_Technologies\\_Technical\\_Change\\_and\\_Everyday\\_Life](http://www.researchgate.net/publication/239065099_Design_and_the_Domestication_of_Information_and_Communication_Technologies_Technical_Change_and_Everyday_Life) (ladattu 29.5.2016)

Silverstone R. (2005). "Domesticating domestication. Reflections On the Life of a Concept." In Berker, T., Hartmann, M., Punie, Y. & Ward, K. (Eds.) *Domestication of Media and Technology*, pp. 229–248. Maidenhead: Open University Press

Stenberg, L. (2014). "Ikäihmisten asenteet, toiveet ja käyttäjäkokemus." Teoksessa Leikas, J. (toim.). *Ikäteknologia*, s. 119–127. Vanhustyön Keskusliitto. Raisio: Newprint

Työeläkelaitos (2016). "Joustavasti vanhuuseläkkeelle".  
<https://www.tyoelake.fi/fi/erilaisiaelakkeita/vanhuuselake/Sivut/default.aspx> (ladattu 29.5.2016)

Yee, N. (2007). "Motivations for Play in Online Games." *CyberPsychology and Behavior*, 9, pp. 772–775. [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf) (ladattu 29.5.2016)

Zickuhr, K. (2010). "Generations online in 2010." Pew Internet and American Life Project. <http://pewinternet.org/Reports/2010/Generations-2010.aspx> (ladattu 29.5.2016)



# LIITE 1: HAASTATTELUJEN KYSELYLOMAKE

## **Taustatiedot**

Ikä

Sukupuoli

Kotipaikka

Millaiseksi arvioit tietotekniset taitosi (1-5 jossa 1 heikot – 5 erinomaiset)?

Kuinka kauan olet käyttänyt tietotekniikkaa tai pelikäyttöön soveltuvaa viihde-elektroniikkaa?

## **Mitä pelaat ja miten?**

Milloin?

Missä?

Kenen kanssa?

Millä laitteilla?

Kuinka usein?

Kuinka kauan kerrallaan?

## **Miksi pelaat?**

Mitä kokemuksia ja tunteita pelaaminen sinussa herättää?

Vastaako pelaamisesi johonkin tarpeeseen?

Koetko hyötyväsi pelaamisesta?

Miltä pelaaminen tuntuu?

Koetko pelaamisen harrastukseksi?

Onko pelaamisellasi mielestäsi vaikutuksia elämääsi tai ihmissuhteisiisi?

Millaisia ajatuksia pelaaminen yleensä sinussa herättää?

## **Miten pelihistoriasi on rakentunut?**

Mikä oli ensimmäinen pelaamasi peli?

Kuinka kauan olet pelannut? Milloin aloitit pelaamisen?

Ovatko pelimieltymyksesi muuttuneet tai kehittyneet?

Aiotko jatkaa pelaamista?

**Pelaaminen ja ikä**

Miten pelaamiseen suhtaudutaan?

Oletko saanut palautetta pelaamisestasi?

Keskusteletko pelaamisesta kenenkään kanssa? Jos keskustelet, kerro tarkemmin.

**Haluatko kommentoida jotain muuta pelaamiseen liittyen?**