

TAMPEREEN YLIOPISTO

Esi- ja alkuopetusikäisten lasten digitaalisten pelien
pelaaminen

– kuinka lasten vanhemmat näkevät lastensa pelitottumukset ja miten
digitaalisten pelien pelaaminen näkyy koulun arjessa

Kasvatustieteiden tiedekunta
Opettajankoulutuslaitos, Hämeenlinna
Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma
Mari Saunamäki
Huhtikuu 2007

TIIVISTELMÄ

Tampereen yliopisto

Kasvatustieteiden tiedekunta

Opettajankoulutuslaitos, Hämeenlinna

Mari Saunamäki: Esi- ja alkuopetusikäisten lasten digitaalisten pelien pelaaminen – kuinka lasten vanhemmat näkevät lastensa pelitottumukset ja miten digitaalisten pelien pelaaminen näkyy koulun arjessa

Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma, 78 sivua, 9 liitesivua

Huhtikuu 2007

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, kuinka vanhemmat valvovat lastensa digitaalisten pelien pelaamista sekä millaisia huolia heidän lastensa digitaalisten pelien pelaaminen herättää. Lisäksi tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää kuinka digitaalisten pelien pelaaminen näkyy koulun arjessa. Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisin menetelmin.

Tutkimus suoritettiin keväällä 2007 Lempäälän ala-asteen koulussa. Tutkimus suoritettiin avoimia kysymyksiä sisältävällä kyselykaavakkeella. Kaavakkeet lähetettiin koulun esi- ja ensimmäisen luokan oppilaiden vanhemmille, joilta saatiin yhteensä 61 vastausta. Saman koulun opettajille lähetettiin omat kyselykaavakkeet. Opettajilta saatiin 14 vastausta.

Tutkimuksella pyrittiin saamaan vastauksia siihen, millaisia pelejä esi- ja alkuopetusikäisten lasten kotona pelataan, millä tavoin vanhemmat valvovat lastensa pelaamista, millaisia huolia pelaaminen lasten vanhemmissa on herättänyt ja toivoisivatko vanhemmat koulun kautta tietoa digitaalisten pelien pelaamisesta. Opettajilta pyrittiin saamaan vastauksia kysymyksiin, siitä miten he käyttävät digitaalisia opetuspelejä opetuksessaan, miten lasten digitaalisten pelien pelaaminen näkyy koulun arjessa ja miten opettajien mielestä mediakasvatusta tulisi koulussa toteuttaa.

Tutkimustuloksista selvisi että esi- ja alkuopetusikäiset tytöt ja pojat pelaavat hyvin samantapaisia pelejä ja he pelaavat monen tyylisiä. Vastausten mukaan lasten kotona ei pelata ikärajoiltaan vanhemmille lapsille tarkoitettuja pelejä. Vanhemmat pyrkivät valvomaan lastensa pelaamista, asettamalla pelaamiselle erilaisia rajoituksia, kuten aikarajoituksia tai läksyjen tai kotitöiden tulla olla tehtynä ennen pelaamista. Suurimmalle osalle vanhemmista lastensa pelaaminen ei herättänyt huolta, mutta osalla oli huoli miten asiat tulevat muuttumaan kun lapsi varttuu. Lisäksi oltiin huolissa lasten liiallisesta ajanvietosta koneen äärellä. Noin puolet vastanneista ei toivonut tietoa digitaalisten pelien pelaamisesta koulun kautta. Ne vanhemmat jotka toivoivat tietoa, toivoivat keskustelua muiden aikuisten kanssa, listaa sallituista peleistä sekä peleistä joita tulisi välttää ja jos koulussa ilmenisi yllättäviä ongelmia pelaamisesta.

Opettajat vastasivat käyttävänsä digitaalisia opetuspelejä opetuksessaan vain satunnaisesti. Opettajien suosimia pelejä olivat äidinkieli- ja matematiikkapelit, sekä kirjasarjojen pelit, joita on tarjolla internetissä. Digitaalisten pelien pelaaminen näkyi koulun arjessa väsymyksenä ja levottomuutena, sekä oppilaiden parantuneena tietotekniikan hallintana ja kielitaitona. Opettajien mielestä koulussa opettavan mediakasvatuksen tulisi olla mediakritiikin ja aineiston kriittisen lukemisen opettamista. Opettajat ilmoittivat kaipaavansa asiasta täydennyskoulutusta.

Avainsanat: media, mediakasvatus, digitaaliset pelit, elektroniset pelit

SISÄLLYSLUETTELO

1	JOHDANTO	1
2	KÄSITTEET	3
3	MEDIAKASVATUS	6
3.1	<i>Opettajien kokemia ongelmia mediakasvatuksen opetuksessa</i>	7
3.2	<i>Opettajan mediakompetenssi</i>	7
3.3	<i>Mediasivistys</i>	8
3.4	<i>Mediakasvatus opetussuunnitelmassa</i>	9
3.5	<i>Kuinka mediakasvatusta tulisi opettaa?</i>	10
4	PELIKULTTUURIN HISTORIAA	11
4.1	<i>Tietokonepelien alkujuurilla</i>	11
4.2	<i>Konsolipelien mairinnousu</i>	12
4.3	<i>Langatonta pelaamista käsikonsoleilla</i>	13
5	PELIEN IKÄRAJAT	15
5.1	<i>Suomalainen ikärajajärjestelmä</i>	15
5.2	<i>Mikä on Pegi ja kuinka se toimii?</i>	16
5.3	<i>Suomalaiset ikäsymbolit</i>	17
6	TYTTÖJEN JA POIKIEN PELIMAAILMA - ONKO NIISSÄ EROA?	18
6.1	<i>Poikien pelimaailma</i>	19
6.2	<i>Tyttöjen pelikulttuuri - onko sitä?</i>	20
6.3	<i>Suosikkipelit lasten näkökulmasta</i>	21
6.4	<i>Vanhempien näkemyksiä elektronisista peleistä</i>	22
7	KATOAVA LAPSUUS	23
8	TIETOKONE- JA KONSOLIPELIEN VAIKUTUS LAPSEEN	25
8.1	<i>Pelaamisen positiiviset ja negatiiviset sävyt</i>	26
8.2	<i>Mediaväkivalta</i>	27
8.3	<i>Mediatrauma</i>	28
8.4	<i>Peliriippuvuus</i>	28
9	KENEN VASTUU?	30
9.1	<i>Vanhemman rooli lapsensa pelaamisen valvojana</i>	31
9.2	<i>Vanhemman vastuu kehittyvästä lapsesta</i>	32
9.3	<i>Pelaaminen lapsen harrastuksena - vanhempi harrastuksen valitsijana</i>	32
9.4	<i>Digitaalinen kuilu</i>	33
10	MEDIAKULTTUURI JA KOULU	35
10.1	<i>Miten tieto- ja viestintäteknologia sopivat koulumaailmaan?</i>	35
10.2	<i>Opetuspelien ja digitaalisten oppimateriaalien käyttö koulussa</i>	36
11	TUTKIMUSONGELMAT	38

12	TUTKIMUSMENETELMÄT	39
12.1	<i>Tutkimusote ja -tyyppi</i>	39
12.2	<i>Tutkittavat</i>	39
12.3	<i>Tutkimuksen luotettavuus</i>	40
12.4	<i>Tutkimuksen suorittaminen ja aineiston käsittelymenetelmät</i>	40
13	TULOKSET JA NIIDEN TULKINTA	42
13.1	<i>Tutkimuksen taustaa</i>	42
13.2	<i>Lasten pelitottumukset</i>	42
13.3	<i>Esi- ja alkuopetusikäisten suosimat pelit</i>	45
13.4	<i>Vanhempien omat pelitottumukset</i>	48
13.5	<i>Pelaamiseen kohdistuvat säännöt</i>	49
13.6	<i>Pelaamisen vaikutukset lapseen</i>	52
14	TIETOKONE- JA KONSOLIPELIT KOULUN ARJESSA	60
14.1	<i>Opetuspelien käyttö koulussa</i>	60
14.2	<i>Miten lasten tietokone- ja konsolipelien pelaaminen näkyy koulun arjessa?</i>	63
14.3	<i>Miten mediakasvatusta tulisi kouluissa toteuttaa?</i>	66
15	TUTKIMUSTULOSTEN YHTEENVETO	69
15.1	<i>Vanhempien näkemys lastenpelikulttuurista</i>	69
15.1.1	<i>Millaisia pelejä kodeissa pelataan?</i>	69
15.1.2	<i>Millaisia sääntöjä pelaamiselle on asetettu?</i>	69
15.1.3	<i>Onko pelaaminen herättänyt huolta vanhemmissa?</i>	70
15.1.4	<i>Toivovatko vanhemmat tietoa pelaamisesta ilmiönä koulun kautta?</i>	70
15.2	<i>Koulun näkökulma digitaalisten pelien pelaamiseen</i>	71
15.2.1	<i>Miten ja kuinka paljon opetuspelejä käytetään koulussa?</i>	71
15.2.2	<i>Millä tavoin lasten tietokone- ja konsolipelaaminen näkyy koulun arjessa?</i>	71
15.2.3	<i>Millä tavoin mediakasvatusta tulisi koulussa opettaa?</i>	72
16	POHDINTA	73

LÄHTEET

LIITTEET

1 JOHDANTO

Medialla on merkittävä rooli lasten arjessa. Voidaan puhua jopa media- tai verkostolapsuudesta, sillä lapset kuuluvat moniin viestintäverkkoihin. Lapset kohtaavat päivittäin median eri verkostoissa ja toimintaympäristöissä niin kotona, isovanhempien, kavereiden ja sukulaisten luona kuin myös päiväkodissa ja koulussa, jopa koulumatkalla. Näitä niin sanottuja mediakohtaamisia voi kertyä päivän aikana useita eri viestimien, kuten esimerkiksi television, tietokonepelien, internetin tai kännykän parissa. (Marstola, Mäkelä-Rönholm 2006, 31)

Työskentelin muutaman vuoden opintojeni ohella musiikin ja elektronisten pelien eli tietokone- ja konsolipelien myyjänä. Työssäni törmäsin monesti ilmiöön, jossa äiti tai isä tuli lapsensa kanssa kassalle pelin kanssa, joka oli ikärajoituksiltaan sopimaton lapselle. Vanhemmille oli monesti epäselvää mitä ikärajoitukset todella tarkoittavat, eikä se ollut itsestään selvää aina meille myyjillekään. Harva meistä tiesi olivatko ikäraajat sitovia vai pelkästään suosituksia. Lapset osaavat olla hyvin suostuttelevia, ja välillä tuntui siltä, että vanhempaa vietiin kuin litran mittaa. Jos lapsi käytti haluamaansa peliin omia rahojaan, vanhemmat puuttuivat vielä vähemmän hankittavan pelin ikärajoituksiin. Toki törmäsin työssäni myös niihin vanhempiin, jotka olivat tarkkoja ikärajoituksista ja näin ollen olisivat toivoneet vähemmän väkivaltaa sisältäviä pelejä myyntiin.

Tästä virisi tutkimukseni aihe. Halusin selvittää sitä, kuinka hyvin vanhemmat valvovat lastensa pelaamista sekä sitä, mitä ja minkälaisia pelejä lasten kodeissa todellisuudessa pelataan. Koska vanhempien lasten pelitottumuksista on tehty tutkimuksia, halusin kiinnittää huomioita etenkin pienempien koululaisten eli esi- ja alkuopetusikäisten lasten pelitottumuksiin. Koska olen valmistumassa opettajaksi, minua kiinnostaa myös se, kuinka tietokone- ja konsolipelaaminen näkyy koulun arjessa. Yllätyksekseni huomasin, ettei asiasta ollut aikaisempaa tutkimusta juuri lainkaan, joten on hyvä saada myös opettajien ääni kuuluviin. Opettajathan ovat niitä, jotka viettävät lasten kanssa ison osan päivästä vanhempien lisäksi.

Tutkimus toteutettiin pirkanmaalaisen Lempäälän kunnan Moision koulussa, joka on noin 350 oppilaan koulu. Kyseisessä koulussa toimii neljä esikouluryhmää saman katon alla, joten tutkimusmateriaalin sai kerättyä yhdestä paikasta. Pitkään pohdittuani valitsin ensimmäisen luokan

esikoululaisten lisäksi tutkimukseni kohteeksi, sillä esikoululaiset ja ekaluokkalaiset muodostivat mielestäni hyvän tutkimusotteen. Tämä myös siksi, että kakkosluokkalaiset ovat iältään saman ikäisiä, joita on jo aikaisemmin tutkittu. Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisin menetelmin. 90 ensimmäisen luokan ja esikoululaisen kotiin lähetettiin vanhemmille täytettäväksi pääsääntöisesti avoimia kysymyksiä sisältävä lomake. Kyselylomakkeessa kysyttiin, mitä pelaamiseen tarkoitettuja laitteita kodeista löytyy, millaisia sääntöjä pelaamiselle on asetettu ja mitä huolia lasten pelaaminen on vanhemmissa herättänyt. Tutkimuksen toisessa osassa kahdellekymmenelle Moision koulun opettajalle annettiin oma avoimia kysymyksiä sisältävä kyselylomake. Tässä kyselyssä selvitettiin sitä, miten opettajat käyttävät digitaalisia opetuspelejä omassa työssään, miten tietokone- ja konsolipelaaminen näkyy koulun arjessa sekä kuinka opettajien mielestä mediakasvatusta tulisi kouluissa toteuttaa.

Tutkimuksen teoriaosassa olen pyrkinyt avaamaan digitaalisten pelien maailmaa. Olen keskittynyt ikärajoituksiin, ja siihen kuinka ja millä perusteella ne on säädetty. Yritän myös selvittää sitä, millainen on digitaalisten pelien kehityskulku. Digitaalisten pelien vaikutuksia ei ole vielä kovin runsain mitoin tutkittu, mutta olen yrittänyt keskittyä niihin aiheisiin, mitä mediassa usein tuodaan esiin. Opettajien näkökulmaa pyrin tukemaan tutustumalla mediakasvatukseen ja siihen liittyviin kokonaisuuksiin. Pyrin tutkimuksessani keskustelemaan aikaisempien tutkimusten ja kirjoitetun teorian kanssa. Tutkimuksestani virisi myös jatkotutkimuksen kannalta mielenkiintoisia kysymyksiä, joista kerron lähemmin tarkastellessani tutkimuksen tuloksia.

2 KÄSITTEET

Media tarkoittaa välineitä, joilla on mahdollista viestittää ja vastaanottaa viestejä sekä niiden sisältöjä ja käytänteitä, jotka ovat syntyneet välineiden ympärille. (Henriksson, Niinistö, Pentikäinen & Ruhala 2006, 8.)

Mediakasvatus on tietoista yritystä vaikuttaa median käyttöön ja mediataitoihin. Median käyttäjiä pyritään harjaannuttamaan aktiivisiksi ja kriittisiksi opettamalla heille väline- ja analyysitaitoja. (Kuutti 2006,131.)

Viestintäkasvatus on peruskoulutasoista tai sen jälkeistä koulutusta, jolla pyritään perehdyttämään koulutettavat tietoyhteiskunnan erilaisiin piirteisiin, kuten medioihin, viestintätekniikoihin ja uusiin ilmaisukeinoihin. Tärkeä osa viestintäkasvatusta on opettaa oppilaat havainnoimaan ja tulkitsemaan joukkoviestimien tarjontaa sekä opastaa tämän tarjonnan kriittisiksi ja valikoiviksi käyttäjiksi. Viestintäkasvatuksesta on syytä erottaa opetus, jossa joukkoviestimien materiaalia käytetään opetuksen apukeinona muiden opetussisältöjen käsittelylle. (Kuutti 2006, 260.)

Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan pelien yleisnimikettä, sisältäen mm. konsoli ja pc-pelit. Toinen vaihtoehto on puhua *elektronisista peleistä*. (Huhtamo&Kangas 2002, 9-10.)

Monitoriin, esimerkiksi televisioon, kytkettävän pelikonsolin avulla pelattavia pelejä kutsutaan *konsolipeleiksi*. Tällaisia pelejä ovat mm. Sonyn PlayStation 2 (PS2), josta ilmestyi markkinoille 2007 maaliskuussa 3. versio sekä Microsoftin Xbox ja Xbox360. Myös Nindendon CameCube sinnittelee markkinoilla. Nintendo julkaisi uuden Wii-konsolin, joka tarjoaa uudenlaista pelaamista. Wii mahdollistaa koko kehon käytön pelaamisessa. Laitetta ei siis ohjata enää pelkästään näpyttelemällä sormin peliohjainta. (Huhtamo&Kangas 2002, 9-10.)

Tietokonepeleillä eli pc-peleillä tarkoitetaan kotitietokoneella pelattavaksi tarkoitettuja pelejä. Monista peleistä löytyy versionsa sekä eri konsoleille että tietokoneelle. Tärkeää on kuitenkin huomata, että eri laitteille valmistetut pelit eivät ole yhteensopivia toisten laitteiden kanssa. Esimerkiksi PS2:n pelit eivät toimi Xbox:lla. (Huhtamo&Kangas 2002, 9-10.)

Käsi-konsolipelit ovat mukana kuljetettavia pelilaitteita. Näitä ovat mm. Nindendon GameBoy Advance, DS ja uudempi versio DS Lite sekä GameBoymicro. Lisäksi Sony on tuonut markkinoille oman kannettavan konsolinsa eli PSP:n. Se on laitteena edistyneempi kuin Nindendon käsi-konsolit. Laitteella pystyy mm. käyttämään internetiä, tallentamaan kuvia, kuuntelemaan musiikkia, katsomaan elokuvia sekä tietenkin pelaamaan.

Lisäksi haluan tuoda esille käsitteen *arkadipeli (arcade game)*. Sillä tarkoitetaan julkisissa pelihalleissa eli arkadeissa pelattavia pelejä, jotka toimivat kolikoilla. Nämä laitteet ovat konsolipelien esi-isiä. Nykyisin kyseisiä pelejä on enää vain vähän käytössä. (Huhtamo&Kangas 2002, 9-10.)

Tietokone- ja konsolipelit voidaan luokitella lajityypin mukaan:

Kortti- ja puzzle-pelit ovat ongelmanratkaisutyypisiä pelejä. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi miinaharava, pasianssi ym. (Suoninen 2002.)

Toimintapelit, esimerkiksi ammunta- ja hyppelypelit vaativat käsien, silmien ja aivojen nopeaa yhteistyötä. Pienten lasten suosimista peleistä suurin osa sijoittuu tähän ryhmään. Toimintapelien ryhmään kuuluvat myös ne pelit, joissa pelaaja katselee pelimaailmaa pelihahmon näkökulmasta.

Taistelupelit asettavat pelaajan esimerkiksi karatekan rooliin. Osa taistelupeleistä voi olla hyvinkin väkivaltaisia.

Seikkailupeleissä pelaaja tutustuu pelin maailmaan ja ratkaisee ongelmia löytämiensä esineiden avulla sekä pelimaailmassa kohtaamiensa olentojen avustuksella.

Ongelmanratkaisupelit keskittyvät jonkin loogisen ongelman ratkaisuun. Esimerkiksi palikkapeli Tetris on ongelmanratkaisupeli.

Roolipeleissä pelaaja ohjaa yhtä tai useampaa pelihahmoa pelin maailmassa. Pelihahmot ja heidän varusteensa kehittyvät pelin edetessä.

Simulaatiopelit asettavat pelaajan esimerkiksi lentokoneen tai panssarivaunun ohjaimiin. Myös erilaiset kaupunkien ja henkilöhahmojen rakennuspelit kuuluvat tähän ryhmään, esimerkiksi The Sims, jossa luodaan virtuaali- ihmisiä ja eletään heidän elämäänsä.

Urheilupelit keskittyvät nimensä mukaan johonkin urheilulajiin, esimerkiksi jalkapallo tai jääkiekkopelit.

Strategiapelit voivat olla hyvinkin monimutkaisia ja abstrakteja. Tällaisia pelejä ovat mm. erilaiset historialliset pelit, joissa pitää hallita kokonaisia kansoja. (Kasvi 2001.)

3 MEDIAKASVATUS

Mediakasvatuksen voidaan katsoa kuuluvan niihin konteksteihin, joissa lapsi toimii tai on tekemisissä median kanssa. Tällaisia toimintaympäristöjä ovat kodit, kirjastot, elokuvateatterit ja iltapäiväkerhot. Näiden lisäksi etenkin päiväkodeilla ja kouluilla on hyvin merkittävä rooli mediakasvatuksen antajana. Lapsille suunnattua mediakasvatusta tarjoavat myös lastensuojelun organisaatiot, erilaiset järjestöt, media-alan organisaatiot ja kunnalliset kulttuurityön toimijat.

Mistä mediakasvatuksessa sitten oikeastaan onkaan kyse? Yksinkertaisuudessaan mediakasvatuksen tavoitteena on, että lapsesta kehittyy viestien vastaanottaja, joka kykenee käyttämään medioita järkevästi omassa elämässään. Lapsen tuli ymmärtää ja tulkita kriittisesti medioiden kieltä sekä mediasisältöjä. Viestien vastaanottamisen lisäksi mediakasvatuksen tehtävänä on kehittää lapsen kykyä tuottaa mediaviestejä itse. Lapsen kasvaessa ja toimiessa erilaisten mediavälineiden parissa, hän oppii mediatajua. Mediataju käsittää tekniset käyttötaidot sekä merkityksen, kuten faktan ja fiktion, ymmärtämisen. (Martsola, Mäkelä-Rönholm 2006,122-123.)

Mustonen painottaa huomioimaan median vaikutukset, jotka ovat hyvin yksilöllisiä. Tästä syystä myös mediakasvatuksen pitäisi huomioida eri ihmisten lähtökohdat ja ominaisuudet. Psykologisen kehityksen tukemiseksi olisi tärkeää, että mediakasvattajat tuntisivat eri kehitysvaiheissa olevien ja persoonallisuudeltaan erilaisten ihmisten kehitystarpeet.(Mustonen 2005, 139.)

Mikä on kodin rooli mediakasvatuksen antajana? Vanhempi voi parhaiten tukea lapsen kehittymistä median parissa luomalla turvalliset rajat lapsensa median käytölle. Tarpeen tullen median sisällöistä tulisi voida keskustella huomioimalla lapsen oma kehitystaso. (Martsola, Mäkelä-Rönholm 2006,122-123.)

Viestintä- ja mediakasvatus on saanut 1990-luvun puolivälistä alkaen vankan aseman yhtenä opetusteemanä perusopetuksessa, lukiossa, ammatillisessa koulutuksessa, yliopistossa ja pienten alle kouluikäisten lasten kasvatuksessa. Sirkku Kotilainen on tutkinut mediakasvatuksen toteutumista kouluissa ja päiväkodeissa. Tutkimuksessa selvisi, että mediakasvatusta toteutetaan suomalaisissa kouluissa monin tavoin, nollassa aina koko koulun painotukseen saakka. Myös joitakin päiväkoteja voidaan luokitella mediaan ja viestintään painottuneiksi. Tärkeitä ei kuitenkaan ole mediakasvatuksen määrä, vaan se ettei aiheita kokonaan sivuuteta koulun arjessa. (Kotilainen 2002,34-35.)

3.1 Opettajien kokemia ongelmia mediakasvatuksen opetuksessa

Kotilaisen tutkimukseen osallistuneet opettajat kokivat suurimpana ongelmana mediakasvatuksen vähäisyyden omassa koulutuksessaan sekä täydennyskoulutuksessaan. Mediakasvatuksen opettamisen toteuttamisen ongelmaksi koettiin ajan, rahan, oppimateriaalin sekä yleisten resurssien puute. Perusopetuksen yläluokilla ja viestintään painottuneissa kouluissa koettiin viestintäkasvatuksen integroinnin vaikeus muihin opetettaviin aineisiin sekä yhteistyön ongelmia eri aineiden opettajien kesken. Lastentarhaopettajien koulutuksessa tämä aihe on vasta vuosituhannen vaihteessa otettu osaksi opetussuunnitelmaa. (Kotilainen 2002, 35-36.)

Kotilainen arvioikin viestintäkasvatustyöhön ja sen kehittämiseen kohdistettujen tukitoimien olevan tarpeellisia kentällä toimiville opettajille. Tällaista tukea voisi olla viestintäkasvatuksen oppimateriaalien saatavuus, opettajien viestintäkasvatuksen koulutus, viestintäkasvattajien keskinäinen sekä alan tutkijoiden ja opettajien säännöllinen yhteistyö. (Kotilainen 2001, 31.)

3.2 Opettajan mediakompetenssi

Kotilainen osoittaa väitöskirjassaan mediakulttuurin haasteita opettajankoulutukselle, että perusopetuksessa on erilaisia viestintäkasvattajia, paitsi ainetaustoiltaan myös kokemukseltaan ja koulutukseltaan. Ammattitaitoisiksi itsensä tuntevilla opettajilla on jonkinasteista mediakompetenssia. He ovat aihealueesta kiinnostuneita ja haluavat kehittyä, arvostavat vuorovaikutteisia ja aktiivisen oppimisen työpajoja ja arvostavat pyrkimystä yhteistyöhön myös luokkahuoneen ulkopuolella. Kriittistä autonomiaa eettisen vastuun kannalta kuvaa se, etteivät nämä opettajat koe ongelmaksi sitä, että ovat eri sukupolvea oppilasiinsa nähden, ja he rohkenevat ottaa median teemoja opetuksessa esille. Tutkimuksessa ilmeni myös, että opettajille rakentuu ja heillä on erilaisia mediakompetensseja. (Kotilainen 2001, 31,48.)

Mediakompetenssin rakentumista muokkaavat monet asiat, opettajan aikaisempi elämä media- ja mediakasvatuskokemuksineen, elämäntilanne harrastuksineen, kiinnostuksineen, merkittävine henkilöineen ja koulutus, varsinkin opettajankoulutus. Koulutyössä nämä tekijät ovat edelleen eriyttämässä opettajan mediakompetenssia. Tämän lisäksi kompetenssin toteutumista määrittää koulu oman opetussuunnitelmansa kautta, opetuskulttuuri sekä muut mediakasvatuksen toteuttamiseen suunnatut resurssit. Erilaisista opettajien taustoista seuraa, että opettajat voivat olla eritavoin sitoutuneita mediakasvatukseen. Sitoutumista voi tapahtua ulkoa tulevien tavoitteiden,

esimerkiksi koulun painotuksen takia tai opettajan omista tavoitteista, esimerkiksi halusta tukea oppilaita medialukutaitoisiksi. (Kotilainen 2001, 31,48.)

Hyvän mediataidon kehittymisen edellytyksenä, ja sen tärkeänä osa-alueena ovat oppijoiden, niin opettajien kuin oppilaiden, yhteisöllisen oppimisen, ongelmanratkaisutaitojen, metakognitiivisten taitojen ja tiedonrakentelun kehittämisen yhdessä älykkäiden teknologioiden käyttötaitojen kanssa. Oppimisen ohjaaminen tietoyhteiskunnassa edellyttää opettajien ammattispesifien mediataitojen, mediakompetenssin kehittämistä. Ei riitä, että opettaja osaa itse toimia tavoitteellisesti mediaympäristössä, vaan hänen on myös kyettävä suunnittelemaan ja ohjaamaan oppijoiden oppimisprosesseja eri medioita mielekkäästi hyödyntäen. (Ryymi&Korhonen 2005, 95-96.)

3.3 Mediasivistys

Amerikkalainen professori W. James Potter (1998) kirjoittaa mediasivistyksestä, joka liittyy tiivisti yhteen mediakompetenssin kanssa. Mediasivistys on jatkumo, ei kategoria. Me kaikki kuulumme mediasivistyksen jatkumoon jollakin tavoin. Ei ole olemassa ihmistä joka ei edes vähän hallitsisi mediasivistystä, eikä ole olemassa ihmistä joka hallitsee mediasivistyksen täysin. Aina on parantamisen varaa.

Medialukutaitoa pitää kehittää, mediasivistystä voi parantaa korkeammalle tasolle. Jotkut muutokset tapahtuvat kasvamisen myötä, kun ihminen kypsyy lapsesta aikuiseksi, kun taas toiset taidot voidaan saavuttaa vain tietoisella harjoittelulla. Kun iän myötä tapahtuu kehittymistä, älyllisesti, emotionaalisesti ja moraalisesti, pystytään hahmottamaan median viestejä paremmin. Alhaisemmilla mediasivistyksen tasoilla olevien ihmisten mieli ei keskity median sanomaan, eivätkä he näin ollen ajattele aktiivisesti median sanomien merkityksiä. Pätevämmät mediankäyttäjät ovat usein aktiivisia median sanomien prosessoimisessa ja havainnoivat paremmin omaa tulkintaansa. Pelkkä altistuminen median viesteille ei tee takaa parempaa mediasivistystä, ellei viestejä aktiivisesti prosessoida. Mediataju kasvaa mediasivistyksen myötä. (Potter 1998,6-7.)

3.4 Mediakasvatus opetussuunnitelmassa

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteen (2004) mukaan viestintä- ja mediataito aihekokonaisuuden tehtävänä on kehittää ilmaisu- ja vuorovaikutus taitoja, edistää median aseman ja merkityksen ymmärtämistä sekä kehittää median käyttötaitoja. Viestintätaidoissa painotetaan osallistuvaa, vuorovaikutuksellista ja yhteisöllistä viestintää. Mediataitoja tulee harjoitella sekä viestien vastaanottajana että niiden tuottajana.

Viestintä- ja mediataidon aihekokonaisuuden keskeiset tavoitteet ovat hyvin kattavia. Pitää osata ilmaista tunteita ja mielipiteitä erilaisilla ilmaisukielillä, ymmärtää median roolia ja sen vaikutuksia yhteiskuntaan, tehdä yhteistyötä median kanssa, osoittaa lähdekritiikkiä, hallita monipuolisesti viestintäteknisiä välineitä ja käyttää niitä monipuolisesti sekä oppia hallitsemaan verkkoetiikkaa. (Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004.)

Esiopetuksen opetussuunnitelmassa ei määritellä media tai viestintä kasvatusta omaksi aihealueekseen, vaan se on liitetty osana kielen ja vuorovaikutuksen sekä taiteen ja kulttuurin sisältöalueen piiriin. Esiopetuksen opetussuunnitelman mukaan lapselle annetaan mahdollisuus tutustua viestintävälineisiin ja harjoitella niiden käyttöä. Lapsen kanssa tarkastellaan kuvia sekä keskustellaan niiden merkityssisällöistä ja kuvailmaisusta. Lasta ohjataan tutkimaan äänimaailmaa ja musiikin vaikutusta viestinnässä. (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2000.)

Mediakasvatus kuuluu opetussuunnitelmassa oppimistavoitteet ja opetuksen keskeiset sisällöt -otsakkeen alle, ja sitä tulisi toteuttaa integroituna muiden aineiden sisällä. Sen sijaan että mediakasvatus olisi ainoastaan aihesisältönä opetussuunnitelmassa, kuuluisi sille paikka opettavien aineiden joukossa. Tätä mieltä on Tapio Varis (1998). Hän toteaaakin, että sellaista oppiainetta kuin viestintä tai mediaoppi ei kouluissa vielä ole, vaikka sellaisen tarve median ja informaation hallitsemassa tietoyhteiskunnassa on ilmeinen. Vaikka mediakasvatus onkin mainittu opetussuunnitelmassa, käytännössä sitä toteutetaan lähinnä viestinnällisillä valinnaiskursseilla, viestintäkuvaamataidossa ja erityisillä viestintäluokilla. Syy miksi mediakasvatusta tulisi lisätä, on seurausta joukkoviestinnän ja median merkityksen kasvusta yhteiskunnassa sekä tietotekniikan ja uusien verkkomedioiden voimakkaasta kasvusta. (Varis 1998, 375.)

3.5 Kuinka mediakasvatusta tulisi opettaa?

Kotilaisen mukaan median opetuksessa tärkeintä on ylläpitää tutkivaa otetta eli oppia kyseenalaistamaan asioita. Tämä on viestintä- ja mediakasvatuksen ydintä. Yksilön medianlukutaito voi kehittyä, kun perehdytään mediaesitysten tuottamiseen, ilmaisuun ja vastaanottoon. Edellä mainitut taidot voivat kehittyä, jos lapselle tuodaan näkyväksi erilaisia median strategioita ja tekniikoita. Yksittäistä mediaesitystä voidaan lähestyä joko tuotannon, ilmaisun tai vastaanoton näkökulmasta. (Kotilainen 2002, 36.)

Median tuotantoon perehdytään opetuksessa useimmiten kokemuksellisesti esimerkiksi erilaisissa mediatyöpajoissa, joissa voidaan työstää oppilaiden kanssa vaikkapa video tai lehti. Tämä tapa on Kotilaisen mukaan tarkoituksenmukaisin tapa käsitellä mediaa myös pienten lasten kanssa, ja jolloin mukaan saadaan ilmaisu median avulla. (Kotilainen 2002, 36.)

Median esitysten ilmaisun analysointia tulisi toteuttaa koulussa oppilaiden ikäkaudelle sopivin menetelmin eri viestimistä. Tärkeintä on oppilaiden oma erittely ja tulkinnat sekä yhteinen pohtiminen, jossa tulkintoja voi rakentua ja ne voivat jalostua lisää. (Kotilainen 2002, 36.)

Median vastaanottoon pureudutaan monin eri tavoin. Esimerkiksi lapsi voi pitää mediapäiväkirjaa omasta mediankäytöstään. Tärkeää on pohtia sitä, mitä mediaa ja miksi kukin käyttää. Lapsen mediasuhteeseen kuuluu myös median annista nauttiminen tai vastenmielisyys sitä kohtaan. (Kotilainen 2002, 36.)

Opettajan tulee olla selvillä oppilaalle ajankohtaisesta mediaympäristöstä, jossa oppilas rakentaa omaa identiteettiään vapaa-aikanaan. Näin opettaja voi kiinnittää opetustaan oppilaan henkilökohtaiseen maailmaan. Myös opetus medially kiinnittyy opetukseen mediasta. Esimerkiksi television teemoja käsitellään television avulla. Opettajan tulisikin tuntee viestimiä myös opetusvälineen ja oppimateriaalin käyttäjän näkökulmasta. (Kotilainen 2001, 49.)

4 PELIKULTTUURIN HISTORIAA

Elektronisilla peleillä on ollut suuri vaikutus interaktiivisten medioiden kehitykselle. Elektroniset pelit polveutuvat useista erilaisista teknologisista välineistä, joista kotitietokone on vain yksi. Ensimmäiset pelit saivat alkunsa tietotekniikan tutkimuslaitoksissa Yhdysvalloissa 1960-luvun alkupuolella. Pelien leviäminen 1970-luvun puolivälistä lähtien mikrotietokoneiden harrastajille antoi peleille pysyvemmän aseman. Konsolipelit ja arkadipelit eli kolikkopelit muodostavat elektronisten pelien toisen kehityslinjan. Kolikkokoneet ja pelikonsolit loivat perustan 1980-luvun mikrotietokonepelien suosiolle, mikä nosti kotitietokoneen ensisijaisesti pelikoneeksi. Kaikki edellä mainitut olivat johtamassa nykyisen pelituotannon syntymistä. (Haddon 2002, 47.)

4.1 Tietokonepelien alkujuurilla

Ensimmäiset tietokonepelit olivat oman aikansa tietotekniikan opiskelijoiden aikaansaannoksia. Ne syntyivät sivutuotteina, kun suunniteltiin uusia parannettuja tietokonemalleja. Ensimmäinen virallinen tietokonepeli *Spacewar* julkaistiin vuonna 1962. Nuori yritys Digital Equipment Corporation (DEC) pyysi kopion *Spacewarista* ja pian sitä jaettiin yhtiön asiakkaille. Peli ei ollut pelkästään pelaamista varten, vaan niiden avulla tarkistettiin koneiden kuntoa. *Spacewar*-peli antoi tietokoneille puoleensavetävät ja ystävälliset kasvot. Myöhemmin tietokoneiden graafisten ominaisuuksien tullessa tärkeämmiksi, pelejä hyödynnettiin usein osoittamaan laitteen edistyneisyyttä. Tultaessa 1970-luvulle pelien asema hyväksyttävänä tietokoneohjelmina oli vakiintunut. (Haddon 2002, 49-51.)

1990-luvun puolivälissä cd-rom vakiintui peliohjelmistojen tallennusmuodoksi. Tämä johti PC-puolella siihen, että kaikki kehitys joka liittyi prosessoreihin, muistiin ym. on liittynyt jollakin tavalla myös peleihin. Näkyvintä kehitys on kuitenkin ollut näytönohjaimissa. Näytönohjain on tietokoneen komponentti, joka huolehtii tekstin ja grafiikan piirtämisestä näytölle. 1990-luvun puolivälissä markkinoille alkoi ilmestyä erityisesti pelikäyttöön tarkoitettuja näytönohjaimia. Näytönohjaimien kehityksen syyt löytyvät niin taloudellisesta kilpailusta valmistajien kesken, mutta myös kulttuurin audiovisualisoitumisesta. Nykyisillä markkinoilla PC:n toimivin kilpailuvaltti ovat internetpelit. PC-pelimarkkinoille syntyi 1990-luvun lopulla monta verkkopelaamisen mahdollistavaa peliä. (Järvinen 2002, 74-75.)

Nykyisillä markkinoilla ehkä suosituin verkkopelaamiseen tarkoitettu peli on World of Warcraft eli WOW. Peli on fantasiaroolipeli, jolla on maailmanlaajuisesti yli 8 miljoonaa pelaajaa. Pelkästään Euroopassa pelillä on 1,5 miljoonaa pelaajaa. Pelaaminen verkossa onkin saanut niin suuren suosion, että konsolien valmistajat koittavat saada verkkopelaamista mahdolliseksi myös omilla laitteillaan.

4.2 Konsolipelien maihinnousu

Konsolipelit saivat alkunsa, kun Atari toi markkinoille 1973 kolikkopeli Pongin, pelin jossa pelaaja liikuttaa suorakaiteen muotoista mailaa ja yrittää estää neliön muotoista palloa pääsemästä mailan ohi. Vaikka Pongi sai suuren suosion kolikkopelinä, se menestyi vielä paremmin, kun se julkaistiin televisioon kytkettävänä kotiversiona 1975. Peliteollisuuden nykyaika alkoi vuonna 1985, kun Nintendo julkaisi 8-bittisen Nintendo Entertainment System -pelikonsolin. (Kasvi 2001,108.) Konsolipelit joutuivat kuitenkin taistelemaan asemastaan kotitietokoneen kanssa. Siinä missä konsoli oli suunniteltu ainoastaan pelaamista varten, eivät kotikoneiden suunnittelijat halunneet luovuttaa tietokonetta pelkästään pelitarkoitukseen. Tämä on johtanut siihen että tietokoneelle on yritetty luoda hieman hienostuneempaa pelikoneen imagoa. (Haddon 2002, 55,57.)

Nintendo hallitsi konsoleillaan markkinoita aina 1990-luvun puoleenväliin asti. Nintendo on halunnut enemmänkin profiloitua peliensä kuin itse konsolien kautta. Nintendon tunnetuimpia pelihahmoja ovat Mario ja Zelda. Se on pitänyt oman linjansa enemmänkin pelikoneena, mikä ilmenikin Nintendon päätöksessä olla lisäämättä dvd-soitinta vuonna 2001 julkaistua GameCube-konsoliin. Nintendo ei siis pyrkinyt konsolillaan saamaan kodinviihdekeskuksen leimaa, vaan tyytyi olemaan vain pelilaitte.(Järvinen 2002,73.) Nintendon linjaus on pitänyt konsolien hinnat paljon kuin kovimpia kilpailijoitaan alhaisempina. Tämä on luonut Nintendolle oman asiakaskuntansa.

Konsolimarkkinoiden huippukausi käynnistyi, kun Sony PlayStation ilmestyi vuonna 1995. PlayStation teki läpimurron erityisesti Yhdysvaltojen markkinoilla ja rantautui nopeasti myös Eurooppaan. Sega yritti ensimmäisenä tuoda markkinoille kolmannen sukupolven konsoliin vuonna 2000, mutta vain vuotta myöhemmin laite vedettiin pois markkinoilta. Teknisesti laitteen on sanottu olevan parempi kuin samana vuonna julkaistu PlayStation 2. Segalla oli myös ensimmäinen konsolissa käytetty modeemi, joka mahdollisti pelaamisen verkossa. Segan epäonnistumisen syynä onkin pidetty ennen kaikkea osaamatonta markkinointia. Sonyn PlayStation konsolin menestystä

on puolestaan selitetty juuri yhtiön onnistuneella markkinoinnilla. Sony markkinoi konsolia osana trendikästä elämäntapaa, ja mainoslause kuuluikin ”Kun todellisuus ei riitä”. PlayStation 2 ratsastikin hankkimallaan myönteisellä imagollaan ja tehokkaalla keskusyksiköllään, joka sisältää dvd-soittimen. Tämä sallikin markkinoida konsolia myös sen muilla ominaisuuksilla. (Järvinen 2002.72-73.)

Vuonna 2002 ohjelmistojätti Microsoft julkaisi varteenotettavan kilpailijan PlayStationille omalla Xbox konsolillaan. Microsoft on tullut tunnetuksi kotitietokone markkinoilta. Xbox-pelikonsoli oli osa suurempaa strategiaa, jolla yhtiö pyrki kohottamaan profiiliaan viihdeteollisuuden markkinoilla. Samalla se yritti murtaa Japanilaisten yksinvaltiaanaseman konsolimarkkinoilla. (Järvinen.2002.74.) Microsoftin julkaistua vuonna 2005 Xbox 360:n, jossa kaikki kodin medialaitteet toimivat yhden keskustietokoneen kautta, se yrittää lanseerata käsitystä kodin viihdekeskus. Ohjelmistojätti otti selvän etulyöntiaseman kilpailijoitansa kohtaan, PlayStation julkaisi kolmannen konsolinsa Euroopan markkinoilla keväällä 2007 ja Nintendo julkaisi Wii konsolinsa jouluna 2006. Kaikkia edellä mainittuja kutsutaan seitsemännen sukupolven konsoleiksi.

Nykyisten konsolipelien päätarkoitus on viihdyttää mitä moninaisimmin keinoin. Tietokone on pyrkinyt saamaan jalkaansa oven väliin myös nykyisillä pelikonsolimarkkinoilla. On selvää, että peliteollisuudessa liikkuvat isot rahat, ja yrityksillä on kova kilpailu asiakkaista.

4.3 Langatonta pelaamista käsikonsoleilla

Nintendo oli ensimmäinen pelikonsolien valmistaja, joka julkaisi käsikonsolin vuonna 1989. Nintendo GameBoy oli ensimmäinen pelilaitte, joka mahdollisti pelaamisen ilman televisiota tai tietokonetta. Taskussa kannettava malli ilmestyi melkein kymmenen vuotta myöhemmin vuonna 1996, ja melkein heti perään ilmestyi malli, jossa oli värinäyttö. Nintendo piti valta-asemaa käsissään koko 1990-luvun. Kilpailijoiden tuotteet jäivät kauppojen hyllyille tai päätyivät pienempien piirien huviksi. Vuonna 2001 Nintendo julkaisi Gameboy Advance -taskukonsolin, jonka vanavedessä on pienellä aikavälillä tullut jo kaksi jatkajaa. (Järvinen 2002, 75)

GameBoy Advance -taskukonsoli on poistunut markkinoilta, mutta pelejä kyseiseen konsoliin on edelleen saatavilla. Konsolin on korvannut Nintendo DS, joka lanseerattiin markkinoille vuonna 2004. Tämän konsolin valtti oli sitä varten suunniteltu peli Nindendogs. Nindendogs tarjosi uudenlaisen pelielämyksen. Se vetosi yllättävästi Japanissa naisiin, ja nuoret tytöt ovat olleet pelin

kohdeyleisöä myös Suomessa. Pelissä hoidetaan koiranpentuja, se on uudenlainen virtuaalinen 2000-luvun tamagotchi. Ainoa ero on, ettei koiranpentua voi tappaa. Pelin erikoisuus on myös laitteen kosketusnäytössä, joka on aivan uudenlaista teknologiaa pelikonsolien maailmassa. Juuri kyseinen kosketusnäyttö mahdollistaa koiranpennun silittelyn, eli antaa vuorovaikutuksen tunteen pelin ja pelaajan välille.

Vuonna 2006 samaisesta konsolista julkaistiin paranneltu versio DS Lite. Ominaisuudet laitteessa ovat samat kuin edeltäjällään, ainoastaan näyttö on hieman kirkkaampi ja koko pienempi. Nintendo on kuitenkin ollut kuluttajaystävällinen pelikonsoliensa kehittämisessä, kaikki vanhojen konsolien pelit ovat aina käyneet uusiin, näin käyttäjää ei aina pakoteta ostamaan uusimpia versioita peleistä ja heittämään vanhoja pois.

Sony on myös yrittänyt pysyä kannettavien käsikonsolien kilpailussa mukana, ja niinpä loppuvuodesta 2005 Euroopassa lanseerattiin PlayStation Portable (PSP). Nimensä mukaan se on kannettava laite, mutta siinä missä Nindendon konsoleilla pystyy vain pelaamaan, PSP tarjoaa monia mahdollisuuksia. PSP:llä on mahdollista katsella konsolille tarkoitettuja UMD-formaatille tehtyjä elokuvia, kuunnella musiikkia, tallentaa ja selata valokuvia, surffata internetissä ja tietenkin pelata. Laite on melkein puolet kalliimpi kuin edellä mainitut Nindendon käsikonsolit. Hinta ja laitteen ominaisuudet ovatkin suunnanneet PSP:n käyttäjäryhmän enemmän aikuisiin kuin lapsiin kohdistuvaksi.

5 PELIEN IKÄRAJAT

Vaikka pelit viehättävät lapsia ja lapset palaavat paljon, läheskään kaikki pelit eivät ole lapsille tarkoitettuja, eikä pelikulttuuri ole vain lasten kulttuuria. Pelaamisen hallinta on lapsille monitahoinen toimintakenttä, joka sisältää useita erilaisia toimijoita. Näitä toimijoita ovat lapset itse, heidän vanhempansa, sisaruksensa ja ystävänsä sekä pelien ikärajoituksia säätelevät tahot. (Ermi, Mäyrä&Heliö 2005,129.) Euroopan neuvoston päätöslauselman mukaan video- ja tietokonepelimarkkinoiden laajentuessa kuluttajien tulisi saada selkeää tietoa tuotteiden sisällöstä. Tätä jäsenvaltiot käytännössä toteuttavat pelien ikämerkintäjärjestelmällä.(Hautala-Kajos ym.2003, 35.)

Pelien ikärajoitukset eivät ole niin yksiselitteisiä, kuin elokuvien ikärajoitukset. Elokuviin ikärajoitukset ovat velvoittavia, eli elokuvalle annettua ikärajoitusta on noudatettava. Tietokone- ja konsolipelien kohdalla näin ei kuitenkaan ole. Peleissä ei ole sitovia ikärajoja, vaan ne ovat suosituksia. Ainoastaan K18-rajoitus on valvottava, ja tarkoittaa sitä, ettei peliä saa pelata eikä luovuttaa alle 18-vuotiaalle. (Marstola,Mäkelä-Rönholm 2006, 92)

5.1 Suomalainen ikärajajärjestelmä

Suomessa on käytössä kaksi erilaista ikärajamerkintään tarkoitettua järjestelmää, kotimainen ikärajamerkintä ja pan european game information, eli PEGI. Koska ennakkotarkastusvelvollisuus ei koske vuorovaikutteisia kuvaohjelmia, tässä tapauksessa tietokone- tai konsolipelejä, käytännössä katsoen pelejä ei yleensä tarkasteta valtion elokuvatarkastamossa. Peliä voi kuitenkin vaatia tarkastettavaksi jos on syytä epäillä pelin sisältävän tässä laissa tarkoitettua lasten kehitykselle haitallista materiaalia. Jos elokuvatarkastamo tarkastaa pelin, tulee sen antamasta ikärajasta sitova. Ikärajoitusten määrittämistä hankaloittavat myös internetistä löytyvät pelit, jotka eivät kuulu Suomen lainsäädännön piiriin eikä ikärajatietoja ei löydy pelien yhteydestä. (Marstola,Mäkelä-Rönholm 2006, 93) (www.vet.fi)

5.2 Mikä on PEGI ja kuinka se toimii?

PEGI on yleiseurooppalainen pelimerkintäjärjestelmä, joka on otettu käyttöön 2003. Sen tarkoituksena on helpottaa vanhempien päätöstä pelinostohetkellä, jotta alaikäisille ei näin ollen eksyisi heille tarkoittamattomia pelejä. PEGI sisältää ikärajoituksille tarkoitetut merkinnät 3+, 7+, 11+, 15+, 16+, 18+. Ikärajoitusten lisäksi pelit sisältävät mahdollisesti sisältösymboleja, joita on seitsemän: väkivalta, seksi, kauhu, huumeet, syrjintä, kiroilu ja uusimpana uhkapelit. PEGI on vapaaehtoinen arviointijärjestelmä, jossa ikäraja-arvioinnin tekevät peliteollisuuden jäsenet.

Arviointi tapahtuu arviointikaavakkeen avulla, joita on saatavilla englannin-, ranskan- ja espanjankielellä. Kaavakkeen täyttää pelin koodaaja. Lomakkeessa kysytään kysymyksiä, joihin vastataan joko kyllä tai ei. Vastaukset on luokiteltu valmiiksi ikärajoiksi. Esimerkiksi jos lomakkeen kohdassa, jossa kysyttiin esiintyykö pelissä aidon näköistä väkivaltaa ja verta, vastauksista oli yhtään kyllä vastausta, peli luokiteltiin automaattisesti K18-peliksi. Kaikki K16- ja K18-rajoitukset tarkistetaan ennen kuin ne myönnetään. Muut ikärajat tarkistetaan vasta, kun rajoitus on myönnetty. (www.pegi.info)



Kiroilu

Peli sisältää kiroilua.



Syrjintä

Peli sisältää kuvausta tai materiaalia mikä voi rohkaista syrjintään.



Huumeet

Peli alistaa tai kuvaa huumeiden käyttöä.



Kauhu

Peli saattaa olla pelottava pienille lapsille.



Uhkapeli

Pelit jotka kehottavat tai opettavat uhkapelejä.



Seksi

Peli sisältää alastomuutta ja/tai seksuaalista käyttäytymistä tai seksuaalista alistamista.



Väkivalta

Peli sisältää kuvattua väkivaltaa.



(www.pegi.info)

5.3 Suomalaiset ikäsymbolit



Suomessa on kahdenlaisia ikärajoitusmerkintöjä: pyöreällä pohjalla olevat merkinnät ovat sitovia ja neliöpohjalla olevat merkinnät ovat suosituksia. Ikämerkintöjen tulee näkyä pelien etu- tai takapuolella. Suurimmassa osassa suomessa myytäviä pelejä on käytössä yleiseurooppalaiset merkinnät. Jos pelissä ei ole yleiseurooppalaista merkintää, on siinä oltava kotimainen merkintä.

(www.vet.fi)

6 TYTTÖJEN JA POIKIEN PELIMAAILMA - ONKO NIISSÄ EROA?

Tietokone- ja konsolipelejä on perinteisesti pidetty enemmänkin poikien pelikenttänä. Mutta onko todellisuudessa näin? Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää eroavatko poikien ja tyttöjen pelitottumukset jollain tavalla. Suoranta, Lehtimäki ja Hakulinen (2001) ovat tehneet laajan tutkimuksen 8-10-vuotiaiden mediankäytöstä. Tutkimus koski kaikkia mahdollisia medioita kännyköistä televisioon. Tietokoneita käsittelevässä osassa 92 prosenttia pojista ilmoitti käyttävänsä tietokonetta ensisijaisesti pelaamiseen ja 90 prosenttia kyselyyn vastanneista tytöistä ilmoitti pelaavansa tietokonepelejä. Sen mukaan poikien ja tyttöjen välillä ei siis olisi suuria eroja pelitottumusten suhteen. Pojilla samaisen tutkimuksen mukaan tietokone on useammin omassa huoneessa kuin tytöillä. Suoranta, Lehtimäki ja Hakulinen pohtivatkin ovatko pojat luonnostaan niin paljon enemmän kiinnostuneita tietokoneista, että heille hankitaan oma kone tai perheen yhteinen kone sijoitetaan heidän huoneeseensa. Tutkijat myös kyseenalaistivat poikien vanhempien vahvan tietoisien tai tiedostamattoman ohjaamisen tietokoneen käyttöön. (Suoranta,Lehtimäki&Hakulinen 2001.)

Suoninen (2002) on tehnyt samantapaisen tutkimuksen, missä on keskitytty nimenomaan tietokone- ja konsolipelien pelaamiseen. Suoninen oli toteuttamassa Suomen osiota laajassa kansainvälisessä tutkimuksessa ”Children, Young People and the Changing Media Environment”, jossa kartoitettiin nuorten tapoja käyttää medioita 1990-luvulla. Suomalaiseen tutkimukseen osallistui lapsia ja nuoria neljästä eri ikäluokasta: mukana oli ensimmäisen, neljännen, seitsemännen ja yhdeksännen luokan oppilaita. Tutkimusmateriaalia kerättiin haastattelemalla ja kyselylomakkeilla. Tutkimuksessa selvisi, että suomalaisista lapsista käytännöllisesti katsoen lähes kaikki olivat kokeilleet tietokoneen käyttöä, joko kotona, naapurissa, päiväkodissa tai vaikkapa kirjastossa. Suomalaiset lapset olivat uranuurtajia tietotekniikan käytössä. Suomalaisista lapsista ja nuorista 90 % pelasi pelejä, 89 % käytti tietokonetta muuhunkin kuin pelaamiseen ja 66 % vastanneista käytti internetiä.

Vaikka suurin osa lapsista käytti tietokonetta, tutkimuksen tulokset vahvistavat käsitystä että pojat ovat tyttöjä selvästi kiinnostuneempia tietokoneista ja itse pelaamisesta. Tämänkaltainen tyttöjen ja poikien välinen ero alkaa näkyä jo hyvin pienillä lapsilla. Pikkupojat ovat pikkutyttöjä innokkaampia tutustumaan erilaisiin teknisiin laitteisiin ja kiinnostuvat tietokoneistakin tyttöjä aikaisemmin. Yksi looginen syy siihen, miksi tytöt käyttävät tietokonetta vähemmän kuin pojat on se, että yksinkertaisesti poikien kodeissa on selvästi enemmän tietokoneita tai konsoleita kuin tyttöjen kodeissa. Tyttöjen ja poikien väliset erot koneiden omistuksessa eivät olleet vielä suuria ekaluokkalaisten kohdalla, mutta neljännelle luokalle tultaessa erot koneiden omistuksessa olivat selvästi kasvaneet.

Monissa tutkimuksissa katsotaan naisten vähäisen kiinnostuksen tietokoneita ja teknologiaa kohtaan johtuvan niiden kuulumisesta maskuliiniseen kulttuuriin, vuoksi naiset vierastavat niiden käyttöä juuri tämän takia. Vaikka tutkimuksessa haastatellut tytöt eivät käyttäneet tietokonetta yhtä paljon kuin pojat, eivätkä kokeneet hallitsevansa tietokoneen käyttöä yhtä hyvin kuin pojat, tytöt selittivät heikompaa tietokoneen hallintaa sillä, että se ei heitä henkilökohtaisesti kiinnostanut. He eivät siis karttaneet tietokoneita niiden ”maskuliinisuuden” takia. Varsinkaan yläasteikäisten tyttöjen mielestä tietokoneet eivät ole pelkästään pojille pyhitetty asia. Vaikka tytöt eivät suoraan tunnustaneet sukupuoliroolien vaikutusta heidän valintoihinsa, etenkin vanhempien tyttöjen vastauksista ilmeni tietoisuus yhteiskunnassa vallitsevista perinteisistä arvoista ja asenteista. He myös myönsivät, että aikuiset ovat ainakin yrittäneet ohjata heidän kiinnostuksen kohteita perinteisempiin sukupuoliroolien mukaisiin malleihin. Piilo-opetussuunnitelma on olemassa, ja sitä noudatetaan niin kotona kuin koulussakin muuta yhteiskuntaa unohtamatta. (Suoninen 2002, 96-101)

6.1 Poikien pelimaailma

Tyttöjen ja poikien erilainen suhde tietokone- ja konsolipeleihin tulee hyvin esille, kun pelien merkitystä tarkastellaan lasten ja nuorten oman vertaisryhmäkulttuurin kannalta. On selvää, että pelaaminen ja elektroniset pelit ovat olennainen osa nykyistä poikakulttuuria. Tyttöjen omassa kulttuurissa elektroniset pelit ja pelaaminen yleensä näyttelevät marginaalista roolia. Tyttö- ja poikakulttuurit alkavat eriytyä, kun vertaisryhmällä alkaa olla suurempi merkitys lapselle, tämä saattaa tapahtua jo hyvin varhaisessa vaiheessa. Edellytyksenä on tietysti, että leikkিতovereita on riittävästi tyttö ja poikaryhmien muodostumiseen. Pojat pelaavat ja käyttävät tietokonetta sekä puhuvat niistä tyttöjä useammin ja innokkaammin. Tässä vaiheessa sukupuolierot korostuvat lasten

ystäväpiirissä ja leikeissä, siitä johtuen konsoli- ja tietokonepelit saavat keskeisen aseman poikakulttuurissa, mikä vetää vastustamattomasti mukaansa nekin pikkupojat, jotka eivät ennen ole peleistä välittäneet. (Suoninen 2002, 109-111.)

Pelien keskeinen asema näkyy myös siinä, että pojat keskustelivat keskenään peleistä selvästi tyttöjä enemmän. Pojat keskustelivat mm. peli- ja laiteuutuuksista, vaihtoivat pelikokemuksia ja juttelivat siitä, kuinka pitkälle olivat jossain tietyssä pelissä päässeet. Pojat myös vaihtelevat keskenään pelejä. Tämä voi olla tärkeä tapa päästä pelaamaan uusimpia pelejä. Pelit ovat kalliita joten niitä joko lainataan tai kopioidaan kavereiden kesken. Pojat vaihtelevat myös pelihyödykkeitä kuten pelivihjeitä ja koodeja. Parhaiden kavereiden kesken pelit ja tiedot jaetaan, mutta muiden kanssa tiedoista käydään vaihtokauppaa. Suonisen tutkimuksen mukaan koneilla ja peleillä oli poikien kesken statusarvoa. Arvokkaita olivat pelit joissa oli ”hyvä grafiikka” ja pelit jotka ”veivät puolet koneen muistista”. Hyvän koneen tai pelin omistaja saattoi olla hyvinkin haluttu kaveri, ainakin siihen asti kunnes joku toinen sai paremman laitteen tai pelin. Poikien kiinnostuksesta tietokoneisiin ja konsolipeleihin kertoo hyvin se, että he lukevat paljon kyseisiä aihepiirejä käsitteleviä aikakauslehtiä. (Suoninen 2002, 109-111.)

6.2 Tyttöjen pelikulttuuri - onko sitä?

Tyttöjen kohdalla ei puhuta samanlaisesta pelikulttuurista, joka poikien kesken vallitsee. Siinä missä pojat käyttävät tietokonetta pelaamiseen, se on tytöille enemmänkin hyötylaite. Tyttöjen suhtautuminen tietokoneisiin on selvästi poikia välineellisempää. Konetta käytetään, jos se koetaan hyödylliseksi tai jos siitä on apua jonkin tehtävän suorittamiseen. Vanhempien ja kasvattajien näkökulmasta tyttöjen tietokoneenkäyttö on ihanteellista, eli konetta käytetään tiedonhakuun, tekstinkäsittelyyn ja kommunikointiin. Tytöt kyllä ovat valmiita käyttämään tietotekniikkaa ja innostuvat siitä, jos vain löytävät heitä itseään kiinnostavia asioita. (Suoninen 2002, 102-107,114-115, 122-124.)

Pojat pelaavat tietokone- tai konsolipelejä selvästi useammin kuin tytöt. Suonisen tutkimukseen vastanneista pojista 87 prosenttia ilmoitti pelaavansa tietokone- tai konsolipelejä vähintään kerran viikossa, ja 60 prosenttia pelasi vähintään neljänä päivänä viikossa. Tytöistä viikoittain pelasi 59 prosenttia ja vähintään neljänä päivänä viikossa vain 23 prosenttia. Tyttöjen pelaaminen vähentyi selvästi iän mukana, ensimmäisellä luokalla viikoittain pelaavia oli 72 prosenttia, ja neljästi

viikossa pelaavia 39 prosenttia. Kun yhdeksäs luokkalaisilla tytöillä vastaavat luvut olivat 39 ja 8 prosenttia. Miksi tytöt eivät sitten pelaa tietokone- tai konsolipelejä? Tytöt ovat kuitenkin kiinnostuneita tietokoneen muista käyttötarkoituksista, mutta eivät niinkään peleistä. Selitys kyseiselle ilmiölle voisi löytyä siinä, että peleissä täytyy olla jotain sellaista, mikä kiinnostaa poikia, mutta jättää tytöt kylmiksi. Kun asiaa tiedusteltiin tytöiltä, he vastasivat kaipaavansa ongelman ratkaisua vaativia pelejä enemmänkin kuin sorminäppäryyttä vaativia pelejä. (Suoninen 2002, 102-107,114-115, 122-124.)

Tyttöjen kiinnostumattomuutta tietokone- ja konsolipeleihin selitetään usein myös sillä, että pelien hahmot ovat miespuolisia, eikä peleissä ole tarjolla positiivisia samaistumisen kohteita. Kuitenkaan hahmon sukupuolella ei haastateltujen tyttöjen mukaan ollut mitään merkitystä. Jos peli on kiinnostava, sitä pelataan vaikka pelin päähenkilö olisikin mies. (Suoninen 2002, 102-107,114-115, 122-124.)

Kangas onkin todennut, ettei tytöille tehdä samankaltaisia pelejä kuin pojille. Poikien peleissä on oleellista eläytyminen pelimaailmaan eli immersio. Immersion tunteessa pelaaja kokee ikään kuin siirtyneensä toiseen todellisuuteen ja itse peliin keskittyminen on täydellistä. Koska tyttöjä pidetään kyvyttöminä pelaamaan nykyisiä pelejä, uudet pelit on pyritty mukauttamaan tytöille ominaisina pidettyihin kokemusmaailmoihin. Tyttöydestä on näin ollen tehty tietynlainen invaliditeetti. Oletukset siitä mikä kiinnostaa tyttöjä tulee esiin värimaailman korostamisena, puutteina pelattavuudessa ja toiminnan hitautena. Voisi jopa sanoa tyttöjen pelien sisältävän yhtä paljon pelattavuutta kuin uuden taustakuvan vaihtamiseen tarvitaan. Usein nämä pelit turvautuvatkin varmoihin menestystuotteisiin kuten Barbie-nukkeeseen, jonka ympärille rakennetaan jonkinlainen pelitila mutta ei minkäänlaista juonta. (Kangas 2002, 131-132.)

6.3 Suosikkipelit lasten näkökulmasta

Suoninen pyysi lapsia nimeämään kolme suosikkipeliä. Tytöistä vain 56 prosenttia pystyi nimeämään edes yhden suosikkipelinsä, kun pojilla vastaava luku oli 84 prosenttia. Tyttöjen ja poikien erilaiset pelimieltymykset tulivat hyvin esille, kun heidän suosikkipelejänsä tarkastellaan jakautuneena lajityyppeihin. Tyttöjen suosikkipeleihin kuuluivat tasohyppelyt sekä kortti- ja puzzle-pelit. Tyttöjen iällä ei tuntunut olevan vaikutusta suosikkipelin valintaan. Nuoremmat pelasivat ehkä hieman enemmän tasohyppelypelejä ja vanhemmat taas kortti-pelejä. Poikien

suosikkipelityypit sen sijaan selvästi jakautuivat iän mukaan. Pojillakin nuoremmat pojat pitivät tasohyppelypeleistä, kun taas vanhemmat poikien suosikkipelejä olivat toiminta- ja taistelupelit. Kaikenikäiset pojat pitivät myös urheilu- ajo ja simulaatiopeleistä. Vanhemmat pojat ilmoittivat suosikikseen myös strategiapelit. Pojilla suosikkipelityyppien vaihtuvuus vastasi melko hyvin pelien vaativuutta. Mitä vanhemmiksi pojat kasvoivat, sitä vaativampia pelejä he suosivat. (Suoninen 2002, 115-117.)

Pelaaminen voi vaatia pelaajalta nopeaa reaktiokykyä ja silmän ja käden yhteistoimintaa, sekä ongelmanratkaisukykyä lisäksi monissa peleissä vaaditaan suhteellisen hyvää englannin kielen taitoa. Monissa peleissä pärjääminen edellyttää pelaajalta erityistaitoja ja tietämystä, jota saa vain pelaamalla tiettytyyppisiä pelejä. Tästä syystä tietokone- ja konsolipelien pelaaminen on monille pojille vakavasti otettava harrastus, eikä pelkkää ajanvietettä. Pojat saattavatkin tietoisesti kehittää pelitaitojaan, ja menestyksestä mitellään kavereiden kesken. (Suoninen 2002, 115-117.)

6.4 Vanhempien näkemyksiä elektronisista peleistä

Ermi, Mäyrä ja Heliö kyselivät tutkimuksessaan 2000-luvun vanhempien näkemyksiä digitaalisista peleistä. He haastattelivat tutkimuksessaan 10-12-vuotiaiden lasten vanhempia. Yhtenä osa-alueena tutkimuksessa oli vanhempien käsitykset lastensa pelaamista peleistä. Peliväkivalta oli eniten vanhempia askarruttanut aihealue. Vaikka vanhemmilla ei ollutkaan omakohtaisia kokemuksia väkivaltaisten pelien vaikutuksista lapsiin, julkisuudessa esiin tulleet huhupuheet ja mediassa esiintyneet otsikot huolestuttivat vanhemmissa. Vanhemmat saattoivat kokea taisteluun ja kamppailuun liittyvät pelit vastenmielisiksi. Tämä johtuu mahdollisesti siitä, että toiminnallisten pelien nopea tempo, vauhdikas musiikki sekä lasten äänekkyyys ja riehaantuminen pelin parissa nähtiin ongelmallisina. Vanhemmat olivat kokeneet että lasten riehakkuus ja levottomuus usein jatkuu pelaamisen jälkeenkin, mutta kokivat sen johtuvan pääsääntöisesti pelaamisen aiheuttamasta innostuksesta ja jännityksestä sekä niistä seuranneesta uupumuksesta, eikä niinkään siitä, että pelaaminen itsessään lisäisi lasten levottomuutta tai väkivaltaisuutta. (Ermi, Mäyrä&Heliö 2004,103-104.)

7 KATOAVA LAPSUUS

Puhutaan paljon lapsuuden lyhentymisestä, jopa lapsuuden katoamisesta. David Buckingham on tarttunut lyhentyvän lapsuuden ongelmaan teoksessaan ”After the Death of Childhood. Growing up in the age of electronic media”(2000). Hän pohtii häviävää lapsuutta viime vuosikymmenten teoreetikoiden kirjoitusten pohjalta. Suurimmaksi syytäksi lapsuuden häviämiseen nähtiin televisio. Televisio avasi lapselle mahdollisuuden nähdä aikuisille tarkoitettuja asioita, kuten väkivaltaa ja seksiä. Lapsen saadessa vaikutteita televisiosta hän saattaa aikuisen mielestä kuulostaa aikuisemmalta, kun mitä todellisuudessa onkaan. Tämä johtaa helposti käsitykseen lapsesta aikuisempänä, mitä sitten oikeasti on oikeus olettaa. Kaikkien kirjoittajien mukaan televisio nähtiin jonkinasteisena syntipukkina lapsuuden lyhenemiselle. Perusteluina annettiin televisioissa näytettävän materiaalin turmiollisuus. Buckingham on itse hieman toista mieltä television turmelevasta vaikutuksesta ja huomauttaa, että mediaan suhtaudutaan nykyään positiivisemmin, kuin esimerkiksi vielä 1980-luvulla. Mediaa ei enää hallitse televisio, joka on passivoiva, vaan vallan on ottanut vuorovaikutteinen tietokoneen maailma. (Buckingham 2000.)

Lapset nähdään pätevinä median käyttäjinä. Lasten nokkeluuden median käytössä tosin pelätään lisäävän kuilua vanhempien ja lasten välille. Vanhempien tulisikin keskustella enemmän lastensa kanssa, tietääkseen mitä heidän lapsensa touhuavat median parissa. Tietokoneen nähdään kuitenkin avaavan uusia positiivisia keinoja oppia uutta. Digitaalinen teknologia Buckinghamin mukaan vapauttaa lasten sisäisen spontaanisuuden ja mielikuvituksen. Ei pidä kuitenkaan unohtaa sitä että sekä lapsuudessa että lasten päivittäisessä elämässä on tapahtunut suuria muutoksia. Siihen aiheuttaako media kyseiset muutokset, Buckingham vastaa, että media vain heijastaa tapahtuneita muutoksia. (Buckingham 2000.)

Neil Postmanin ottaa kantaa katoavaan lapsuuteen. Teollisen vallankumouksen lapset tiesivät hyvin vähän asioita oman elämänsä kauhujen ulkopuolelta. Teknologisen kehityksen myötä nykyajan lapset tietävät kaiken, niin hyvät kuin pahatkin asiat. Mikään ei ole arvoituksellista, mikään ei herätä kunnioitusta, mitään ei pidetä poissa julkisuudesta. Mitä tarkoittaa se, että lapset saavat enemmän tietoa kuin koskaan aikaisemmin? Postmanin mukaan se tarkoittaa, että lapsista on tullut

aikuisia tai ainakin aikuismaisia. Se taas tarkoittaa sitä, että kun lapset pääsevät käsiksi tähän asti piilossa olleeseen aikuisten tiedon hedelmään, heidät karkotetaan lapsuuden puutarhasta. (Postman 1982,106-107.)

Kaikki ”vanhenee” kiihtyvällä vauhdilla, kuuluttaa Thomas Ziehe. Niin on tapahtunut myös sille, mitä ihmiset pitävät kauan kestäväenä. Pari vuotta kestänyt ystävyys tai parisuhde nähdään nykyään pitkäkestoisena. Lapsuus on lyhentynyt, niin että monissa tapauksissa se käsittää vain muutaman nopeasti kuluvan vuoden. Toisaalta nuoruustutkimus tähdentää nuoruuden ikävaiheen pidentyneen merkittävästi teollistuneissa yhteiskunnissa. Nuoruuden ikävaiheella tarkoitetaan vaihetta ennen astumista aikuisuuteen, perheen perustamista ja ammattiin valmistumista. Opiskelijoilla tämä pidentyminen voi merkitä yli kymmenen vuoden lisääntymistä. Toisaalta edellä mainitusta näkökulmasta katsoen, nuoruusaika aikuisuudesta kulttuurisesti ja psyykkisesti selvästi erottuvana vaiheena on tavattomasti lyhentynyt. Nuorten tärkeimpiin motiiveihin kuuluu päästä mahdollisimman nopeasti käsiksi aikuiselämän mahdollisuuksiin. Nykyajan kehitystendenssi tuntuu olevan kulttuuristen muutosten nopeutuminen. Todellisuuden kaikilla tasoilla muutosvauhti ilmiselvästi kasvaa. Koko yhteiskunta on kovassa modernisointipaineessa. (Ziehe 1991, 58-59.)

8 TIETOKONE- JA KONSOLIPELIEN VAIKUTUS LAPSEEN

Tietokone- ja konsolipelejä on toistaiseksi tutkittu hyvin vähän, joten mitään varmoja johtopäätöksiä niiden vaikutuksista ei voida vielä tehdä. Väkipelien tietokone- ja konsolipelien vaikutuksia on alettu tutkia vasta 1990-luvun puolivälistä lähtien, ja tutkimusmenetelmät ovat olleet hyvin rajoittuneita. Myöskään väkipelien pitkäaikaisvaikutuksia ei ole tutkittu. Vaikka televisio- ja elokuvaväkivaltaa onkin paljon tutkittu, ei kyseisten tutkimusten tuloksia voida verrata väkivaltapelien vaikutuksiin. Siinä missä elokuva ja televisio asettavat katsojan passiiviseen rooliin, on pelaamisessa tekijällä aktiivinen rooli. Näin ollen myös väkivallan vaikutukset ovat myös toisenlaisia. Erityisesti pelaajan ja katsojan samaistumiskokemuksissa saattaa olla huomattavia eroja. Viimeaikaisissa tutkimuksissa on saatu viitteitä, joiden mukaan pelien väkivaltaisuus lisää joidenkin pelaajien kohdalla aggressiivisuutta. Suuri määrä empiiristä tutkimusaineistoa on osoittanut etenkin pienten lasten kohdalla, että väkivaltaisten tekojen esittäminen johtaa jäljittelyyn. Mallioppiminen on pienille lapsille tyypillinen tapa oppia tärkeitä uusia asioita. Vaikutus on yleensä lyhytaikaista ja jäljittely vähenee lapsen kasvaessa. (Hautala-Kajos ym.2003, 30.)

Mietittäessä pelaamisen vaikutuksia kehittyvään lapseen tulee ottaa huomioon se, että lapsen yksilölliset tekijät vaikuttavat siihen, kuinka hän kokee ja tulkitsee pelisisällön ja siihen liittyvät tapahtumat. Pelit vaikuttavat joihinkin lapsiin enemmän kuin toisiin, ja muun muassa tästä johtuen niillä on jokaiseen omanlaisensa seuraukset. Lapsen elämäkokemukset, kasvatus, ajattelun rakenne, sosiaalinen ympäristö ja henkilökohtaiset mieltymykset johtavat siihen, kuinka lapsi tulkitsee näkemänsä pelisisällön. Vaikutuksen kannalta hyvin merkittäviä tekijöitä ovat myös lapsen persoonallisuus ja identiteetti. Esimerkiksi ihmisen tappaminen verisesti pelissä tuottaa lapsissa erilaisia reaktioita, toisen kohdalla tapahtunut järkyttää ja ahdistaa, kun toisessa tapahtunut saattaa lisätä aggressiivisuutta. Lapset samaistuvat pelin hahmoihin sekä tapahtumiin eri tavoin. Lapsen omalla persoonallisuudella on merkitys sille, millaiset hahmot heitä kiinnostavat ja keiden kohtaloihin he samaistuvat pelimaailmassa. Lisäksi lapsen iällä on merkitystä siten, että pienellä lapsella ajattelun rakenteet ja kyky erottaa pelimaailma todellisesta maailmasta sekä karttuneet elämäkokemukset ovat vähäisempiä kuin aikuisella. (Salokoski 2006,70.)

8.1 Pelaamisen positiiviset ja negatiiviset sävyt

Tietokone- ja konsolipelaamisesta tulee monesti negatiivinen miellelyhtymä. Helposti keskitytään pelaamisen haittapuoliin, eikä huomioida pelaamisen mahdollisia positiivisia vaikutuksia.

Pelaaminen monesti ajatellaan lasten ja nuorten harrastukseksi, mutta ei tulisi unohtaa, että myös aikuiset käyttävät pelejä mitä moninaisimpiin tarkoituksiin. Esimerkiksi Yhdysvaltojen armeija käyttää tietokonesimulaatioita opettaakseen sotilaitaan toimimaan todellisissa taistelutilanteissa. Tietokonesimulaatioita käyttämällä sotilasta tulee tehokkaampia, ja pienemmällä vaivalla saadaan koulutettua suurempi määrä sotilaita. Tämänkaltaista koulutusmenetelmää on kritisoitu siitä, ettei se valmista sotilasta kohtaamaan sodan todellisia kasvoja. Lisäksi simulaatiokoulutuksen saaneet sotilaat ovat tiedetysti tappaneet viattomia siviilejä käydessään sotaa samalla tavalla kuin tietokonepelissä. (Grossmann.2004.) Tietysti tämä on vain pelaamisen haittavaikutusten kärjistämistä, mutta jos aikuinen saattaa menettää todellisuuden tajun, niin kuinka voikaan käydä vielä kehittymättömälle lapselle tavallisessa pelitilanteessa? Peleistä omaksutun väkivaltaisen toiminnan taustalla on usein pelin taistelujen ja todellisen elämän väkivaltaisuuden hämärtyminen, mikä saattaa tapahtua varsinkin pienillä lapsilla. Pelaamisesta voi vetovoimaisuutensa takia tulla myös liian hallitsevaa jo hyvin pientenkin lasten arjessa. Se voi viedä liiaksi aikaa sekä vapaalta leikiltä että sosiaaliselta kanssakäymiseltä niin ikätoverien kuin perheen kanssa. Pelaamisen intensiivisyyden vuoksi se kuluttaa lapsen psyykkistä energiaa. Pitkät pelisessiot näkyvätkin lapsen levottomuutena. Jos lapsen peliaika sijoittuu lähelle nukkumaan menoa, se saattaa hankaloittaa nukkumista, joka näin ollen näkyy koulun ja päiväkodin arjessa lapsen väsymyksenä. (Salokoski 2006, 75.)

Ei pidä täysin unohtaa pelaamisen positiivista puolta. Pelaamisen myönteisistä vaikutuksista eniten esille on tuotu lapsen kielellisen ja kognitiivisen eli tiedollisen kehityksen tukeminen. Oppimispelien pelaaminen tukee lapsen oppimista, kehittää informaation prosessoinnin taitoja sekä oppimisstrategioita. Pelaamisella on havaittu olevan myös oppimiseen motivoivia vaikutuksia. Erityisesti tiettyjen taitojen harjoittamiseen suunnatut pelit kuten matematiikkapelit tai lukemisen harjoitteluun suunnatut pelit, tarjoavat tehokkaan välineen monipuoliseen ja hauskaan oppimiseen. Oppimispelien lisäksi myös viihdepelit opettavat monia tärkeitä ajatteluprosesseja, kuten ongelmanratkaisua, päättelyä ja visuaalista hahmottamista. Lisäksi ne kehittävät lapsen avaruudellista ajattelua ja muistia. Pelit tukevat myös eri aineiden opiskelua. Pelin kautta voi huomaamattaan oppia historiaa tai vaikkapa englannin kieltä. Vaikka viihteellisten pelien

pelaamiseen ei sinänsä tarvita atk-taitoja, voi pelaaminen madaltaa muiden vieraiden laitteiden käyttöön ottoa. Pelaaminen on varsinkin pienille lapsille usein sosiaalinen tapahtuma yhdessä vanhempien tai muiden lasten kanssa. Ne tarjoavat turvallisen ympäristön kohdata pelkoa, jännitystä, vihaa ja jopa aggressiota sekä näiden tunteiden opettelua. Tämä edellyttää, että peli on ikärajaltaan lapselle sopiva. (Salokoski 2006, 71-72)

8.2 Mediaväkivalta

Mediaväkivallan kova suosio ihmetyttää. Kun pelimarkkinoita seuraa, huomaa nopeasti että jatkuvasti julkaistaan uusia aina vain raaempia pelejä. Aivan kuin pelien tärkein status olisi näyttää mahdollisimman paljon väkivaltaa. Tämä ihmetyttää hieman, sillä Mustosen tekemän tutkimuksen mukaan keskiverto televisionkatsoja ei halua ohjelmiltaan väkivaltaa. (Mustonen 1997) Jos väkivaltaisten pelien tilalle olisi saatavilla väkivallattomia tai vähemmän väkivaltaa sisältäviä vaihtoehtoja, löytyisikö kyseisille peleille markkinoita? Steven Johnson vastaa tähän kysymykseen teoksessaan ”Kaikki huono on hyväksi. Miten nykyinen populaarikulttuuri tekeekin meistä älykkäämpiä.”. On helppo löytää todellisia massakulttuurin menestyksiä, jotka ovat samanaikaisesti alansa monimutkaisimpia ja hienoviritteisimpiä. Qaken ja Doomien kaltaisilla räiskintäpeleillä on taipumus hallita valtavirran medioiden pelikeskustelua, mutta todellisuudessa tämän kaltaiset pelit ovat harvinaisuuksia pelien bestseller-listoilla. Niitä ovat perinteisesti hallinneet kaksi genreä, jotka ovat monimutkaisen simulaation muotoja: urheilusimulaatioita tai elämsimulaatioita kuten kaikkien aikojen suosituin peli The Sims. (Johnson 2005, 138.)

Pelien väkivallan suotavuudesta en löytänyt vastaavanlaista tutkimusta, mutta Ermin, Mäyrän ja Heliön tutkimuksen mukaan esimerkiksi lapset eivät pitäneet pelissä ilmenevää väkivaltaa millään tavalla aidon näköisenä tai pelottavana. Yllätys oli, että 10-12-vuotiaiden poikien suosikkipeliksi nousi Gran Theft Auto-peli, joka on kielletty alle 18-vuotiailta. Peli on hyvin raaka, ja sisältää aiheita joita 10-12-vuotias tuskin täysin ymmärtää. Luulen, että lapsille aikuisille tarkoitettujen pelien pelaaminen on vain keino nostaa omaa suosiota kavereiden joukossa. (Ermi, Mäyrä&Heliö 2004.)

8.3 Mediatrauma

Medialla on vaikutusta lasten psykofyysiseen kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin. Vaikutustutkimuksia on tehty muun muassa levottomuudesta, aggressioista, mallioppimisesta ja viimeaikoina peloista. Lapsuuden aikaiset väkivalta-, pelko- ja kauhukokemukset ovat lapsilla ruumiillisia kokemuksia, varsinkin mitä pienemmistä lapsista on kyse. Lapsi reagoi kokonaisvaltaisesti ja on vielä kehittyvä psykofyysinen kokonaisuus. Mikä sitten on trauma, ja mikä sen aiheuttaa? Traumatisoiva kokemus voi olla mikä tahansa uhkaava tilanne, joka aiheuttaa voimakkaita, normaalia elämää häiritseviä reaktioita. Tuntemukset voivat kestää muutamia tunteja, päiviä tai pidempäänkin. Ihmiset reagoivat eri tavoin väkivaltaan tai muihin median sisältöihin. Varautunut emotionaalisesti herkkä lapsi, reagoi uusiin ja vieraisiin tilanteisiin stressireaktiolla. Tähän tyyppiin kuuluu joka neljäs lapsi, eli yhdessä koululuokassa heitä on keskimäärin kuudesta kahdeksaan oppilasta. Tämänkaltaisen herkkyyden pystytään toteamaan jo muutaman kuukauden ikäisellä vauvan unen laadusta, herkästä ärtyvyydestä ja keskushermoston herkästä kiihtyvyydestä. Jos vanhemmat ovat tietoisia jo pienestä pitäen lapsensa herkkyydestä, voivat he sen mukaan ennakoida lapsensa kykyä sietää mediaa. Lapsuuden mediapeloista ja niiden kestosta ei ole tehty maassamme pitkäaikaistutkimusta ja kansanvälisestikin aiheesta on saatavilla vain vähän tietoa. Medianvaikutukset saattavat haitata jokapäiväistä elämää vielä monia vuosia traumaattisen mediakokemuksen jälkeen. (Marstola, Mäkelä-Rönholm 2006, 71-72, 75, 79-80.)

8.4 Peliriippuvuus

Pelaamiseen saattaa muodostua riippuvuus niin kuin moneen muuhunkin asiaan. Toisilla saattaa olla suurempi riski kehittää riippuvuus kuin toisilla. Koulumaailmassa törmää lapsiin, jotka saattavat pelata tai surffailla internetissä yömyöhään. He ovat väsyneitä koulussa, ja väsymyksen merkit näkyvät oppimistuloksissa. Pahimmillaan tilanne voi johtaa siihen, ettei oppilas ilmesty enää kouluun. (Marstola, Mäkelä-Rönholm 2006, 68)

Vuorovaikutteisuutensa takia pelit synnyttävät televisiota herkemmin riippuvuutta ja nettipeleissä pelikaverit ovat aina saatavilla, mikä saattaa koukuttaa vielä tavallisia yksinpelejä voimakkaammin. Suurin riski peliriippuvuudesta näyttäisi olevan niillä pelaajilla, jotka kokevat virtuaalisen maailman pakopaikkana todellisesta elämästään, kasvuympäristöstään ja sosiaalisista kontakteistaan tai niistä aiheutuneista ongelmista. (Salokoski 2006, 76.)

Riippuvuuden ja liiallisen pelaamisen tai internetin käytön perimmäinen syy löytyy usein muualta kuin itse tekemisestä. Pelaamisella ja ajan viettämisellä internetissä nuori saattaa etsiä keinoa purkaa ahdistustaan, masennustaan ja sosiaalisten tilanteiden pelkoja. Kun tietokoneella vietetään paljon aikaa, heijastuu se psyykkisen hyvinvoinnin ohella myös fyysiseen hyvinvointiin. (Marstola, Mäkelä-Rönnholm 2006, 69.)

Riippuvuuden määrittäminen tasapainoa häiritseväksi tai patologiseksi on enemmän asteroksymys. Monet ihmiset saattavat jossain elämänvaiheessaan uppoutua virtuaalimaailmaan hyvinkin intensiivisesti, mutta tilanne tasoittuu ilman, että riippuvuudesta tulisi pakottava tai elämää häiritsevä pulma. Ongelmalliseksi riippuvuus tulee, jos käyttäjä pelaa tai surffailee pakonomaisesti enemmän kuin itse haluaisi, eikä itsekontrolli riitä koneen sulkemiseen. Elämästä katoaa rytmi, kun pelaaja unohtaa syödä ja nukkua. Mitä nuorempana lapsi alkaa pelata tietokonepelejä, sitä todennäköisemmin hänen pelaamisestaan kehittyy riippuvuutta aiheuttavaksi. Pojat ovat tyttöjä enemmän vaarassa kärsiä peliriippuvuudesta. (Mustonen 2000, 167-168.)

9 KENEN VASTUU?

Mediakasvatuksen kohdalla keskustellaan usein siitä, kenellä on lopullinen vastuu lasten mediakasvatuksesta. Etenkin vanhempien ja koulun vastuun jakautumisesta monesti väännetään kättä julkisuudessa. Variksen mukaan lasten ja nuorten mediakulttuurin taustalla väijyy nykyajan vanhemmuuden ongelma. Kiireisillä urasuuntauneilla vanhemmilla ei ole aikaa lastensa kanssa olemiseen ja heidän kehityksensä ohjaamiseen. Tästä syystä vastuuta siirretään helposti televisiolle, videoille ja tietokonepeleille. Kännykänkäyttö on usein vain näennäistä ja pinnallista viestimistä vanhemman ja lapsen välillä, jotta lapsi kokisi vanhempansa läsnä olevaksi. Joidenkin tutkimusten mukaan vanhemmat katselevat viikossa noin 1000 minuuttia televisiota, mutta keskustelevat lastensa kanssa vain 78 minuuttia. Tämän kaltaiset tutkimustulokset antavat huolestuttavan tulevaisuuden kuvan perheen jäsenten välisestä kommunikaatiosta. Miten vanhempi voi tietää, mitä hänen lapsensa tekee, jos hän ei kommunikoi lapsensa kanssa? Varis ehdottaakin, että lasten mediakäyttöä tulisi harjoittaa yhdessä kuten lukemista. Lisäksi tulisi asettaa rajoja kohtuuttomalle median käytölle. (Varis 2002. 30.)

Huoltajilla on lastensa lähimpinä ihmisinä, kasvattajina ja vanhempina näköalapaikka lastensa elämään. Heidän näkemyksensä ja mielipiteensä vaikuttavat vahvasti siihen, miten he lastansa ohjaavat, opettavat, kasvattavat ja miten lastensa kasvua turvaavat ja suojelevat. Lasten kannalta huoltajien mielipiteet ovat siis hyvin tärkeitä ja keskeisiä. (Paajanen 2001,63.)

On myös selvää, että yhteiskuntamme on muuttunut. Jo pelkästään vuorovaikutus lapsen ja tietoyhteiskunnassa elävän vanhemman välillä on erilaista, kuin ennen tietoyhteiskuntaa. Tietoyhteiskunnassa elävien vanhempien elämä on kadottamassa entiset aikaraaminsa. Työ, yksityisyys ja vapaa-aika limittyvät. Tekniset välineet voivat toimia turvallisuutta tuovina elementteinä lapsen elämässä. Paikallisuus ja maailmanlaajuisuus kulkevat rinnakkain lasten elämässä. Lapset, joilla on tietoteknisiä välineitä, ovat voineet tiivistää yhteydenpitoa. Toisaalta lapsen ympäristö on laajentunut maailmanlaajuiseksi. Tietokoneiden ja tietoverkkojen kautta saatavan tiedon ja viihteen osuus on kasvanut. Samalla väkivaltaviihde ja väkivaltaiset pelit tai lapsuuteen kuulumattomat elementit ovat tuoneet lapsuuteen uhkaavia tekijöitä. Onko vanhemmuus muuttamassa muotoaan lasten elämässä tietotekniikan vallatessa aikaa, tilaa ja sisältöjä lapsen

kasvuympäristössä työn viedessä samalla yhä enemmän aikaa vanhempien ajasta? (Kivimäki 2001, 189,190.)

Suojanen vastaa edellä mainittuun kysymykseen, ettei ole millään tavalla poissuljettua, että tietokoneesta voisi tulla asia, joka yhdistää ja kiinteyttää sekä lapsen että aikuisen arkipäivää aivan konkreettisesti. Lisääntyvän mediakäytön ei toisin sanoen millään tavalla tarvitse vähentää suoraa ja välitöntä vuorovaikutusta, vaan arkisessa kanssa käymisessä ne voivat limittyä toisiinsa monilla mutkattomilla tavoilla. Aikuiset eivät toki voi väistää kysymystä lasten kasvatuksesta, mutta turhat etukäteispelot eivät auta kysymyksen ratkaisussa. Apua ei myöskään saa informaatioteknologian sokeasta syyttämisestä ongelmissa, joiden syyt ovat yhteiskunnallisia ja rakenteellisia, ja joiden ratkaiseminen on poliittinen kysymys. Ongelmien ratkaiseminen vaatii vastaamista kysymykseen siitä, millaisessa yhteiskunnassa haluamme elää. On selvää, että jokainen lapsi tai aikuinen tarvitsee välittämistä ja huolenpitoa, mutta tällä seikalla ei ole mitään välttämätöntä yhteyttä informaatioteknologian kanssa. (Suojanen 2001, 23,24.)

9.1 Vanhemman rooli lapsensa pelaamisen valvojana

Perhetausta vaikuttaa pelaamisen myönteisiin ja kielteisiin vaikutuksiin. Vanhempien oma pelaaminen, tieto peleistä sekä vanhempien mediakasvatukselliset näkökulmat ovat merkittävässä asemassa sekä suojaavana asiana että riskitekijänä. Jos vanhemmat kontrolloivat sitä, mitä heidän lapsensa pelaa ja kuinka kauan, kielteiset vaikutukset vähenevät. Ne vanhemmat, jotka pelaavat itse elektronisia pelejä, valvovat lastensa pelaamista muita enemmän. Todennäköisesti se, että vanhemmat ovat tutustuneet pelitarjontaan, lisää ymmärrystä siitä, etteivät kaikki pelit ole lapsille tarkoitettuja. Suojaavana tekijänä voi toimia myös se, jos vanhemmat pelaavat pelejä yhdessä lastensa kanssa. Sen sijaan mikäli lapsen kasvuympäristö on epäedullinen, eivätkä vanhemmat ota vastuuta lastensa pelaamisesta, saattaa riski pelaamisen haitallisille vaikutuksille kasvaa. Olisi tärkeää ymmärtää, ettei lasta saa jättää yksin virtuaalisen pelimaailman ääreen tietämättä, mitä sillä tapahtuu. Pelien ikärajasuosituksia on hyvä noudattaa ja vanhempien kannattaa tutustua myös huolellisesti sisältösymboleihin. (Salokoski 2006, 70,75.)

Perheiden erilaiset säännöt pelaamiseen saattavat vaikuttaa lapseen, jos naapurissa saa pelata mitä haluaa ja kotona on tiukka linja. Tällaisissa tilanteissa vanhempien on vaikea asettaa rajoja lapsensa pelaamiselle. Siksi olisikin hyvä puhua lasten kavereiden vanhempien kanssa siitä,

tarvitaanko yhteisiä rajoja tai sopimuksia. Vanhempien kannattaa ylläpitää keskustelua ja yhteistyötä kaikkien niiden tahojen kanssa jotka ovat tekemisissä heidän lapsensa kanssa. Huolestuttavista aiheista voi herätellä keskustelua vanhempainilloissa ja pyytää aiheesta luentoja tai muuta ajatusten vaihtoa. Vanhemmat voivat myös vaikuttaa median sisältöihin. Vanhempien tulisi ilmaista mielipiteensä median tuottajille. (Niinistö,Ruhala,Henriksson&Pentikäinen 2006, 28.)

9.2 Vanhemman vastuu kehittyvästä lapsesta

Väri on väitöskirjassaan tutkinut hyvän kasvatuksen kehittymistä vanhemman ja lapsen välille. Värrin mukaan aluksi lapsi on täysin avuton ja keskeneräinen selviytyäkseen ilman muiden ihmisten apua ja huolenpitoa. Juuri avuntarpeensa vuoksi lapsi määrittyy autettavana, jolloin vanhemman rooli alkaa auttajana. Lapsen syntymän jälkeen vanhemmille siirtyy välitön auttamisvastuu, joka velvoittaa aluksi huolehtimaan elämisen perusehtojen turvaamisen, jatkuen vanhempien yleisvastuuna lapsen fyysis-henkisestä kehityksestä ja hyvinvoinnista. Lapsen kehittymisen myötä hänen välitön avuntarpeensa vähenee. Tästä syystä lapsen elämänehtojen turvaaminen on yhä korostuneemmin lapsen kehitysedellytysten ja toimintamahdollisuuksien turvaamista, mikä samalla orientoi vanhempaa lapsensa maailmaan. Vanhempien ja lapsen välinen perusluottamus on lapsen kasvuilmapiirissä kaikkein tärkeintä. Lapsen on pystyttävä pienestä pitäen luottamaan vanhempiensa läsnäoloon, milloin tahansa lapsi vanhempiensa apua tarvitseekin. Jo varhaisimmassa lapsuudessa kehkeytnyt luottamus on ihmisen myöhemmän elämän suurin voimavara. Kun lapsi on tuntenut luottamusta kasvatussuhteessaan, voi hän kokea koko olemisensa mielekkääksi ja luottamuksen arvoiseksi, mikä on myös hänen itsenäistymisensä ja itsetuntemuksensa pohja. (Väri 2000, 107,108,110.)

9.3 Pelaaminen lapsen harrastuksena - vanhempi harrastuksen valitsijana

Väri on pohtinut vanhempien kasvatustuuta valittaessa lapsen vapaa-ajan harrastuksia. Vanhempien ja lapsen valitulle harrastukselle antamat merkitykset saattavat poiketa huomattavasti toisistaan. Siinä missä vanhemmat ajattelevat harrastuksen tarjoamaa kulttuuripääomaa ja mahdollista hyötyä tulevilla työmarkkinoilla, lapsen motiivina on vain harrastuksen antama tyydytys ja mahdollisuus viettää aikaa ikäisessään seurassa. Vaikuttaessaan lapsensa harrastusvalintaan vanhemmat tukevat joko tiedostamatta tai tiedostaen valitsemansa harrastuksen arvomaailmaa. Toisaalta vanhemmat saattavat suhtautua lapsen harrastukseen niinkin vakavasti,

että toivoisivat lapselleen harrastuksesta uraa esimerkiksi kilpaurheilijana. Kunnianhimoisten vanhempien ihanteet saattavat toteutua aivan päinvastoin, koska lapsi saattaa antaa harrastukselleen aivan eri merkityksen kuin vanhempansa. Hyvätkään kasvatusmotiivit eivät aina takaa, että lapsen hyvä toteutuu automaattisesti. Siksi hyvän toteutumista tulisi arvioida sekä lapsen näkökulmasta, että objektiivisesta perspektiivistä. Vanhempien vastuu ei pääty siihen, että he löytävät lapselleen kasvattavan harrastuksen, vaan heidän on myös valvottava, sitä miten kasvatuksellinen hyvä toteutuu. Heidän on tarkkailtava muuttuuko lapsi ja mihin suuntaan sekä arvioitava aikaansaako harrastus sitä hyvää, mitä siltä toivottiin? Mitä pienemmästä lapsesta on kysymys, sitä suurempi valvomisvastuu vanhemmilla on. (Värri 2000, 132,134.)

9.4 Digitaalinen kuilu

Tutkimuksen kannalta näen tärkeänä ottaa esille digitaalisen kuilun sukupolvien välillä. Aikuisella ei ole enää samanlaista auktoriteettista roolia viisauden, tiedon ja elämän taidon edustajina. Monesti nuoret ovat vanhempiaan ja opettajiaan etevämpiä tietotekniikan hallinnassa. (Värri 2000, 106.)

Digitaalisen kuilun oireita näkyi jo lähihistoriassa, jolloin vanhempien näkemykset lastensa pelaamisesta olivat samantapaisia kuin nykypäivänä. 1980-luvulla vanhemmat olivat pääasiassa syrjässä lastensa kotimikroharrastuksesta, mutta silti he arvottivat harrastusta omalla tavallaan. Ohjelmoinnin ja hyötyohjelmien käytön uskottiin olevan lasten kannalta kehittävää, sen sijaan tietokonepelaamisen katsottiin edustavan hyödyttöä kaupallista roskakulttuuria. Pelien epäiltiin passivoittavan ja eristävän nuoria sekä vierottavan heitä hyödyllisistä harrastuksista. (Saarikoski 2004, 83.)

Ermi, Mäyrä ja Heliö huomasivat tutkimuksessaan vanhempien ja lasten välille syntyneen digitaalisen kuilun etenkin pelimaailman kohdalla. Monille lapsille digitaalisten pelien pelaaminen ja teknologian kanssa työskenteleminen on luontevaa joka päivästä tekemistä, kun taas vanhempien mielestä pelit olivat tyypillisesti turhia tai vaarallisia. Tietyllä tavalla voitaisiin nähdä, että on muodostunut digitaalinen kuilu, joka jakaa perheissä teknologiaa käyttäviä sukupolvia. Vanhemmat toivat melko voimakkaasti esiin kiinnostuksen puutteen pelejä kohtaan. Vanhemmat kokivat nykyiset pelit liian vaativina ja monimutkaisina. Vanhemmat eivät myöskään tuntuneet arvostavan lastensa peliharrastusta, vaan pitivät digitaalisten pelien pelaamista lapsille suunnattuna roskaviihteenä. Vanhempien oma pelaamattomuus ja pelien vierastaminen ilmiönä näkyi myös

laajempaa tiedon vähäisyytenä. Vanhemmat eivät kokeneet tarpeellisena keskustella pelien sisällöistä lastensa kanssa samaan tapaan kuin muusta mediasta. Suurin osa piti digitaalisten pelien pelaamista lähinnä ajanvietteenä, mutta jotkut vanhemmat myönsivät, että joillekin pelaaminen saattaa olla harrastuskin. (Ermi, Mäyrä&Heliö 2004, 50-52.)

10 MEDIAKULTTUURI JA KOULU

Yhteiskunnan ja kulttuurin muutos koulun ympärillä pakottaa koulutusjärjestelmän pohtimaan koulutuksen asemaa suhteessa muuhun yhteiskuntaan ja kulttuuriin. Koulutuksessa joudutaan yhä uudelleen kysymään, mitkä ovat koulutuksen tehtävät suhteessa kulttuuriseen muutokseen ja yhteiskunnan vaatimuksiin. Mediakulttuurisessa tilanteessa uudistuu kuitenkin informaatioteknologisten innovaatioiden vuoksi niin nopeasti, ettei mikään koulutusjärjestelmä pysty päivittämään tietojaan samassa tahdissa ja välittämään niitä lapsille ja nuorille. Koulu on oleellinen osa kasvatuksen kokonaiskenttää, jota jäsentää ja dominoi popularisoitunut mediakulttuuri, kuin koulun tarjoamat kasvatusvaikutteet. Koulu on osa informaalia kasvatusta, siellä kohtaavat ja risteilevät monet lasten ja nuorten alakulttuurit, tavat ja käytänteet. Koulu on paikka, jossa tapahtuu paljon muutakin kuin mitä opetussuunnitelmaan on kirjoitettu tai mitä opettaja on suunnitellut opettavansa. (Suoranta,Lehtimäki&Hakulinen 2001, 119,124.)

10.1 Miten tieto- ja viestintäteknologia sopivat koulumaailmaan?

Tieto- ja viestintäteknologian mahdollisuus muokata opetus- ja oppimistapahtumaa eri koulutussektoreilla on herättänyt paljon keskustelua. Yhteiskunnallisesti ajatellen tähän keskusteluun ovat integroituneet taloudelliset, poliittiset ja niin ikään humanistiset intressit ja arvot. Positiivisissa kannanotoissa tieto- ja viestintäteknologian käyttö yhteiskunnan eri sektoreilla luo oppimisyhteiskuntaa. Näin ollen teknologia välittää informaatiota kaikkien ulottuville ajasta ja paikasta riippumatta, antaen yhteiskunnan jäsenille mahdollisuuden muokata ja tehostaa ajatteluaan, ongelmanratkaisua ja sosiaalista kanssakäymistä. Kasvatus ja koulukonteksteissa teknologian käyttöä on perusteltu yksilöiden tietoteknisten ja sosiaalisten valmiuksien kehittämisen tärkeyden näkökulmasta. Tieto- ja viestintäteknologiaan pohjautuvien toimintaympäristöjen on nähty muokkaavan opettajan ja oppilaan rooleja, mahdollistaen oppimistapahtuman rakentumisen vuorovaikutteisesti oppijan mielenkiinnon sekä aikaisempien kokemuksien ja näkemysten pohjalta. Teknologian rooli avointen, autenttisten ja vuorovaikutteisten oppimistilanteiden rakentumisessa on osoittautunut sangen lupaavaksi. (Kumpulainen 2001, 136,137.)

Opettajan roolia onkin pohdittu nykyisessä tietoyhteiskunnassa. Tietoyhteiskunta kuitenkin merkitsee sellaista yhteiskunnallis-kulttuurista tilannetta, jossa opettajan tiedollinen auktoriteetti- ja monopoliasema suhteellisesti heikkenee ja jossa opettajat ja koulut ovat menettäneet johtavan asemansa oppimiskokemusten tuottajina. Jo peruskoulun alaluokkien oppilaat hankkivat suuren osan informaatiostaan muista lähteistä kuin koulusta ja opettajilta. Uutta opettajuutta tulisikin rakentaa tämän tosiasian valossa. (Koski 1998,87.)

10.2 Opetuspelien ja digitaalisten oppimateriaalien käyttö koulussa

Digitaalisen oppimateriaalin kehittämisessä kulkevat käsi kädessä laitteistoinvestoinnit ja opettajien koulutus. Jos laitteita ei ole, oppimateriaalia ei kannata kehittää. Jos oppimateriaalia ei ole, laitteiden käyttö rajoittuu useimmiten pelkkään raporttien tekoon, summittaiseen tiedonhakuun ja harrastuksenomaiseen toimintaan. Opettajia kannattaa toki kouluttaa, sillä se lisää heidän yleistä tietämystä yhteiskunnassa käynnissä olevista muutoksista, mutta jos he eivät pysty hyödyntämään laitteita ja uusia oppimateriaaleja, heidän opetustyönsä muuttuu kovin vähän. Kotimaisen digitaalisen oppimateriaalin tuottaminen on ollut aina tuottajalleen riski. Riskin määrä on vielä huomattavasti kasvanut, kun materiaalilta vaaditaan entistä perustellumpaa pedagogista asiantuntemusta, multimedian keinojen hallintaa ja visuaalista näyttävyttä. Varsinaisia menestystuotteita on vain muutamia, ja kehittämiskustannuksia joudutaan tavalla tai toisella kattamaan julkisin varoin. Digitaalisen oppimateriaalin asema koulussa ei ole selkeä. Opettajat ovat ottaneet vain harvoja materiaalipaketteja aktiiviseen käyttöönsä. Syynä saattaa olla opettajien tottumattomuus, jolloin asiantilaa voidaan korjata koulutuksella, mutta osittain kyse on siitä, että tarjottua materiaalia ei pidetä pedagogisesti riittävän laadukkaana. Laadun kohottaminen vaatii oppimateriaalin tuottajien pedagogisen ajattelun ja tuotantokoneiston kehittämistä ja siten suurempia kustannuksia. (Sinko&Lehtinen 1998, 227,228.)

Ermi, Mäyrä ja Heliö olivat tutkimuksessaan kiinnostuneita opetuspelien käytöstä kouluissa. Haastattelujen perusteella selvisi, että pelejä käytetään opetuksessa vieläkin kovin vähän. Haastateltujen lasten kouluissa oli kyllä tietokoneita ja niillä saatettiin pelatakin, mutta opetuskäyttöön tarkoitettujen pelien käyttö oli vähäistä. Pelaaminen toimi lähinnä palkkiona loppuun suoritettujen tehtävien jälkeen tai sitten koulun koneilla ei ollut käytettävissä mitään peliä, minkä lapset olisivat kokeneet vetovoimaiseksi. Lapset kritisivatkin kovasti pelien toteutusta ja sisältöä. Periaatteessa he olivat kiinnostuneita opetuspeleistä oppimisvälineinä, mutta pelit joihin he

olivat kouluympäristössään törmänneet, olivat ilmeisesti enemmänkin luokiteltavissa opetusohjelmiksi, kuin opetuspeleiksi. Ylipäätään pelien vieminen koulukontekstiin saattaa muuttaa pelien luonnetta lasten mielessä. Opiskelu on opiskelua, vaikka se tapahtuisikin digitaalisessa ympäristössä. Voidaan tietysti kysyä tarvitseeko oppimisen olla hauskaa. Uusien asioiden opiskelu edellyttää aina ponnisteluja, joten siinä mielessä oppimisen ei voida olettaa sujuvan pelienkään avulla vaivattomasti. Hyvän oppimiskokemuksen voidaan kuitenkin katsoa aina olevan ”edutainmentia” siinä mielessä, kun tehtävä motivoi ja haastaa, uusien asioiden oppiminen tuottaa mielihyvää ja hallinnantunnetta. Pelien keskeinen vahvuus opetusmenetelmänä onkin niiden positiivinen vaikutus oppimismotivaatioon. Samaisessa tutkimuksessa haastateltujen vanhempien näkemykset opetuspeleistä olivat hyvin ristiriitaisia. Vanhemmat kokivat opetuspelit hyväksi ja kehittäviksi, ainakin ideatasolla, mutta monesti kokemukset olivat negatiivissävytteisiä. Opetuspelien ulkoasu, äänimaailma ja peleihin käytetyt tuotantoresurssit olivat viihdepelejä huonompia. Opetuspelit hävisivät auttamattomasti kilvan lasten mielenkiinnosta. Myös osa vanhemmista oli itse kokenut opetuspelit vieraiksi tai huonoiksi. Vanhemmilta tuli myös negatiivista palautetta opetuspelien kalliista hintatasosta. (Ermi, Mäyrä&Heliö 2004, 71-74.)

Vanhemmat tunsivat huonosti tarjolla olevat pelimarkkinat, ja koska vanhemmat useimmiten tekevät päätökset ostettavista peleistä, eivät he näin ollen kykene löytämään pelejä joissa olisi opettavaista sisältöä. Lapset eivät kuitenkaan itse näitä pelejä tunne tai pyydä, mutta saattaisivat kuitenkin innostua niiden pelaamisesta, jos niitä olisi tarjolla kotona tai koulussa. Toisaalta nykyiset viihdepelit tarjoavat innostavaa motivointia monien taitojen sekä myös joidenkin tietosisältöjen oppimiseen. Osin lupaukset ovat vielä tulevaisuudessa, jolloin perheissä olisi enemmän tietoa ja valmiuksia hyödyntää pelien tarjoamaa potentiaalia. Toivottavaa olisi, että pelit kehittyisivät pelattavuuden sekä oppimistavoitteiden suhteen. Pelaaminen ja oppiminen liittyvät luonnollisesti toisiinsa: hyvä peli esittää aina myös nautinnollisen oppimishaasteen. (Ermi, Mäyrä&Heliö 2004, 71-74.)

11 TUTKIMUSONGELMAT

Tutkimus jakautuu kahteen osaan. Ensinnä tutkitaan sitä, millä tavoin pelaamista toteutetaan kotona ja kuinka pelaaminen taas vastavuoroisesti näkyy koulun arjessa. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, millaisia ovat esi- ja alkuopetus ikäisten lasten pelitottumukset ja kuinka vanhemmat valvovat lastensa pelaamista. Lisäksi tutkimuksessa selvitetään pelaamisen näkymistä koulumaailmassa sekä opettajien valmiuksia antaa oppilailleen media kasvatukselta. Koska tutkimuksen on tarkoitus kuvailla ilmiötä, ei tutkimusongelmiin esitetä hypoteeseja.

Lasten pelaamiseen liittyvät tutkimusongelmat:

1. Millaisia pelejä kodeissa pelataan?
2. Millaisia sääntöjä pelaamiselle on asetettu?
3. Onko pelaaminen herättänyt huolta vanhemmissa?
4. Toivovatko vanhemmat tietoa pelaamisesta ilmiönä koulun kautta?

Pelaamisen näkyminen koulun arjessa:

1. Miten ja kuinka paljon opetuspelejä käytetään koulussa?
2. Millä tavoin lasten tietokone- ja konsolipelaaminen näkyy koulun arjessa?
3. Millä tavoin mediakasvatusta tulisi koulussa opettaa?

12 TUTKIMUSMENETELMÄT

12.1 Tutkimusote ja -tyyppi

Tämä tutkimus on tyypiltään kvalitatiivista. Tutkimustyyppiä valittiin kvalitatiivinen näkökulma, jotta tutkittavien näkökulmat ja ääni pääsisivät kuuluviin. Tutkimuksen mittarina toimi kyselylomake, jossa oli pääsääntöisesti avoimia kysymyksiä. Lisäksi tutkimuksessa käytetään kvantitatiivisen tutkimuksen analysointikeinoja muutamassa kohdassa, havainnollistamaan lukijalle asioiden jakautumista. Tutkimus toteutettiin survey -tyyppisenä tutkimuksena. Survey tarkoittaa sellaisen kyselyn, haastattelun ja havainnoinnin muotoja, joissa aineisto kerätään standardoidusti ja jossa tutkittavat muodostavat otoksen tietystä perusjoukosta. Niin kvantitatiivisessa kuin kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkija voi olla etäällä tutkittavista. Kvalitatiivinen tutkimus ei siis välttämättä merkitse läheistä kontaktia tutkittaviin, vaikka usein niin esitetään. (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara 2000,180-181.)

Lisäksi tutkimusta voidaan ajatella deskriptiivisenä eli kuvailevana. Tutkimuksen tarkoituksena on kerätyn aineiston avulla pyrkiä kuvailemaan tutkittavaa ilmiötä. Tutkimuksessa pyritään myös selvittämään mahdollisia syy- ja seuraussuhteita.

12.2 Tutkittavat

Tutkimus suoritettiin Moision koulussa Lempäälässä, jossa saatiin harkinnanvarainen näyte esi- ja alkuopetusikäisten lasten vanhemmista. Koska tutkimus koskee esi- ja alkuopetusikäisiä, valittiin koulusta kaksi esiopetuksen ryhmää, joissa kummassakin on 20 oppilasta. Alkuopetuksen puolelta valittiin kaksi ensimmäistä luokkaa. Niissä on molemmissa 25 oppilasta. Opettajille tehty kysely lähetettiin kaikille Moision koulun opettajille, joita on yhteensä 20, mukaan lukien lastentarhanopettajat.

Laadullisessa tutkimuksessa keskitytään usein varsin pieneen määrään tapauksia ja pyritään analysoimaan niitä mahdollisimman perusteellisesti. Aineiston tieteellisyyden kriteeri ei näin ollen olekaan sen määrä vaan laatu. (Eskola&Suoranta 2000,18.)

12.3 Tutkimuksen luotettavuus

Laadullisen tutkimuksen lähtökohtana on tutkijan avoin subjektiviteetti ja sen myöntäminen, että tutkija on tutkimuksensa keskeinen tutkimusväline. Näin ollen kvalitatiivisessa tutkimuksessa pääasiallinen luotettavuuden kriteeri onkin tutkija itse. Näin ollen luotettavuuden arviointi koskee koko tutkimusprosessia. (Eskola&Suoranta 2000, 210.)

Kyselytutkimusten etuna pidetään yleensä sitä, että niiden avulla voidaan kerätä laaja tutkimusaineisto. Tutkimukseen voidaan saada paljon henkilöitä ja voidaan kysyä monia asioita. (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara 2000,182.)

Toisaalta avoimia kysymyksiä sisältävään lomakkeeseen ei voida laittaa liikaa kysymyksiä, koska vastaajalla saattaa tulla lomakkeen täyttämistä kynnys. Tutkimus yleensä perustuu kuitenkin osallistujien omaan mielenkiintoon ja kiinnostukseen, kuten oli tässäkin tutkimuksessa. Kyselylomakkeita lähetettäessä otettiin huomioon mahdollinen kato, jota tällaisessa tutkimuksessa ilmenee aina. Kysymykset pyrittiin asettelemaan niin, että ne olisivat ymmärrettäviä ja että niistä saataisiin tutkimuksen kannalta tarvittavia vastauksia. Koskaan ei myöskään ole mahdollista ennalta varmistua siitä kuinka tosissaan vastaajat ovat suhtautuneet tutkimukseen.

12.4 Tutkimuksen suorittaminen ja aineiston käsittelymenetelmät

Tutkimus suoritettiin alkuvuodesta 2007. Tutkimuksen mittarina toimi avoimia kysymyksiä sisältävä kyselylomake. Avoimia kysymyksiä sisältävä lomake valittiin tutkimuksen mittariksi, jotta saataisiin mahdollisimman monen vanhemman oma ääni kuuluville. Kyselylomakkeet jaettiin esi- ja alkuopetuksen opettajien kautta haastateltaville. Esi- ja alkukasvatusikäisten lasten pelaamistottumuksia mitattiin juuri vanhempien täyttämällä kyselylomakkeella. Kyselylomake sisälsi pääsääntöisesti avoimia kysymyksiä, jos huomioon ei oteta kyllä tai ei vastausvaihtoehtoja sekä kohtaa, missä määritellään rastittamalla, mitä laitteita lasten kotoa löytyy. Vastaukset kerättiin vanhemmilta, koska esi- ja alkuopetusikäisten lasten pelaamisessa vanhempien vastuu on oletettavasti hyvin oleellinen.

Opettajien näkemyksiä pelaamisen näkymisestä koulun arjessa mitattiin niin ikään pääsääntöisesti avoimia kysymyksiä sisältävällä kyselylomakkeella. Kyselylomakkeet oli valmiiksi jaoteltu teemoihin analysoinnin helpottamiseksi. Teemoittelu on suositeltava aineiston analysointitapa jonkin käytännöllisen ongelman ratkaisemisessa. Teemoittelua voi tarvittaessa jatkaa pitemmällekin. Teemoittelun avulla tekstiaineistosta saadaan esille kokoelma erilaisia vastauksia tai tuloksia esitettyihin kysymyksiin. (Eskola&Suoranta 2000, 178-179.)

Aineiston tuloksia verrataan pääsääntöisesti Ermin, Mäyrän ja Heliön tutkimukseen ”Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurin toimijoina.” He suorittivat tutkimuksensa 10-12 -vuotiaille lapsille.

13 TULOKSET JA NIIDEN TULKINTA

13.1 Tutkimuksen taustaa

Tutkimus toteutettiin kahdella eri kyselylomakkeella, toinen lähetettiin lasten vanhemmille täytettäväksi ja toinen koulun opettajille. Kyselylomakkeita lähetettiin yhteensä kahdellekymmenelle opettajalle. Niistä saatiin takaisin 14 lomaketta. Opettajilta kysyttiin kuinka tietokone- ja konsolipelien pelaaminen näkyy koulumaailmassa. Lisäksi heiltä kysyttiin heidän käsityksiään mediakasvatuksesta.

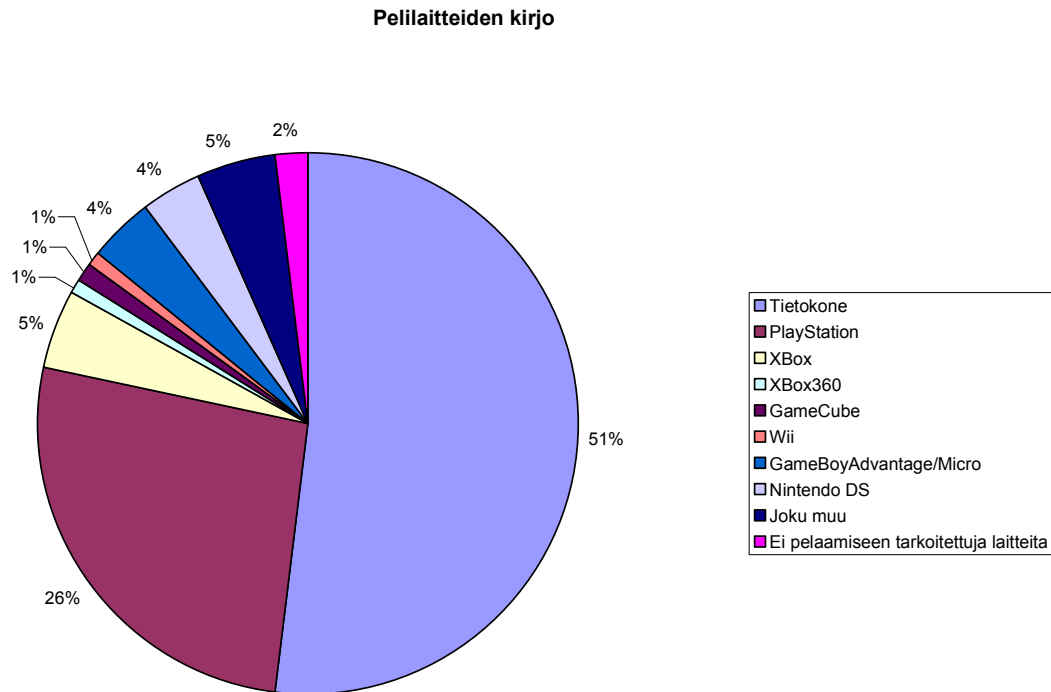
Lasten pelitottumuksia koskevia kyselylomakkeita lähetettiin 90 kappaletta, eli luokkien oppilasmäärää vastaava lukumäärä. Vastauksia palautettiin 61 kappaletta, joista 32 oli poikien vanhempien täyttämiä lomakkeita ja 29 tyttöjen vanhempien täyttämiä lomakkeita. Lomakkeessa kyseltiin lasten pelitottumuksia koskevia asioita sekä vanhempien kiinnostusta ja toiveita lastensa pelaamista kohtaan. Kyselyyn osallistuneiden vanhempien lasten ikähaarukka oli 6-8 vuotta, mutta niin että vain neljä ensimmäisen luokan oppilaista oli täyttänyt kahdeksan vuotta. Kyselyyn vastanneiden joukosta löytyivät kaikki yhteiskunnassamme edustetut perhemallit, mutta enemmistö vastanneista asui ydinperheissä, mikä osaltaan saattaa vaikuttaa tuloksiin. Vanhempien ikähaarukka jakautui noin 30- 50 ikävuoteen. Mainitsen vanhempien ikäjakauma siksi, että voin vertailla mahdollista sukupolvien välistä digitaalista kuilua.

13.2 Lasten pelitottumukset

Lasten pelitottumukset osuudessa kysyttiin kyselylomakkeessa sitä, mitä pelilaitteita kodeista löytyy, millaisia aikoja pelaamiseen käytetään, kuka pelilaitteen on hankkinut, mihin pelilaitteet on kotona sijoitettu ja mitä pelejä kodeissa pelataan.

Kyselylomakkeeseen vastanneiden lasten kotoa löytyi suuri pelilaitteiden kirjo, mikä voidaan havaita kuvasta 1. Noin joka toisessa taloudessa pelaamiseen käytettiin tietokonetta. Pelikonsoleista selvästi yleisin oli PlayStation. Myös XBox-konsolilaitteita oli myös jonkin verran. Yleinen laiteyhdistelmä oli tietokone ja PlayStation. Lisäksi talouksista löytyi käsikonsoleita, joista

useimmat olivat Nindendon valmistamia, kuten GameBoyAdvantage tai Nintendo DS. Jokin muu laite kohtaan muutama harva ilmoitti pelilaitteekseen kännykän tai jonkin markkinoilta poistuneen pelikonsolin. Vain kahden vastanneen kotoa ei löytynyt minkäänlaista pelilaitetta, mikä on tänä päivänä melko harvinaista.



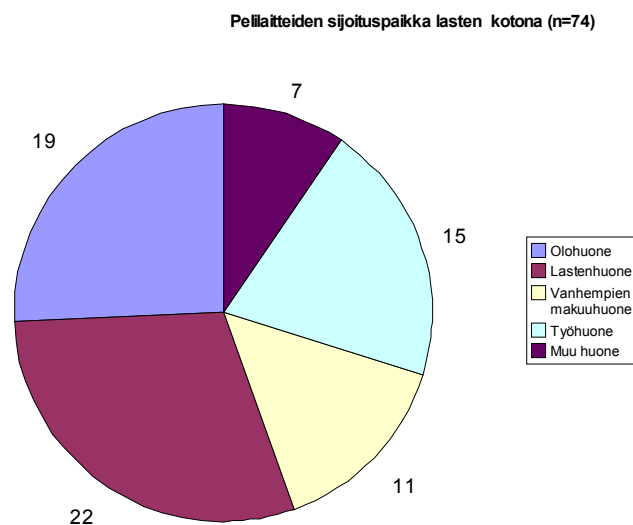
Kuva 1 Pelilaitteiden suhteellinen jakautuminen lasten kodeissa

Vastauksista ilmeni, että pelaamiseen käytetty aika vaihtelee paljon. Selvästikin toisissa perheissä oltiin peliajoista tiukempia kuin toisissa. Perheissä pelattiin tietokone- tai konsolipelejä noin yhdestä tunnista viikossa aina kymmeneen tuntiin viikossa. Se osoittaa, että suurin osa lapsista viettää pelaamisen parissa aikaa ainakin kerran viikossa ja osa jopa päivittäin. Sukupuolella ei ollut suurta eroa, sillä tyttöjen ja poikien peliajoissa ei ollut huomattavia eroja; sekä tytöistä että pojista löytyi niitä jotka pelasivat harvemmin ja vastavuoroisesti niitä jotka pelasivat runsaasti päivittäin. Vastaukset kertovat, että pelaaminen on kiinteä osa esi- ja alkuopetusikäisten lasten arkea. On selvää että nykylapset ja nuoret ovat syntyneet digitaalisen pelaamisen kulttuuriin.

Pelilaitteen hankkija vaihteli, mutta eniten laitteita hankittiin kummankin vanhemman yhteissopimuksella. Isät toimivat monissa perheissä laitteen hankkijoina. Isän motiiveja pelilaitteen

hankkimiseen saattaa selittää oma kiinnostus pelaamista kohtaan. Joukosta löytyi myös muutama äiti, jotka olivat pelilaitteen hankinnan alullepanijoita. Yllättävää kyllä, vain muutamassa perheessä pelilaite oli hankittu lapsen toivomuksesta. Eräissä tapauksissa pelilaite oli tullut koteihin lahjana. Suonisen mukaan tyttöjen ja poikien väliset erot koneiden omistuksessa eivät olleet vielä suuria ensimmäisen luokan oppilaiden kohdalla, mutta neljännelle luokalle tultaessa erot koneiden omistuksessa olivat selvästi kasvaneet. (Suoninen 2002.) Tutkimuksestani saamat tulokset tukevat Suonisen tuloksia, mutta olisi mielenkiintoista kuinka paljon tilanne on muuttunut 2000-luvun alun jälkeen.

Pelilaitteen sijoittaminen kodissa on mielestäni tärkeä asia. Se, saako lapsi pelata omissa rauhassaan ilman, että vanhemmat ovat tietoisia pelaamishetken tapahtumista, lisää mahdollisten pelottavien pelikokemusten riskiä. Vastanneista yllättävän moni ilmoitti, että pelilaite sijaitsee lapsen omissa huoneessa. Toiseksi eniten pelilaitteita oli sijoitettu joko olohuoneeseen tai työhuoneeseen. Muina pelilaitteen sijoituskohteina mainittiin mm. vanhempien makuuhuone, aulatilat ja varastohuoneet. Ermin, Mäyrän ja Heliön tutkimuksen mukaan 10-12-vuotiailla lapsilla vain harvalla oli tietokone tai pelikonsoli omissa huoneessaan. (Ermi, Mäyrä&Heliö 2004.) Täten onkin mielenkiintoista, että tutkimukseeni osallistuneilla 6-8-vuotiaista isolla osalla, oli joko tietokone tai pelikonsoli omissa huoneessaan. Kuvasta 2 näkyy, minne pelilaitteet oli sijoitettu kodeissa. Osassa perheissä oli kaksi eri laitetta, esimerkiksi tietokone ja pelikonsoli. Näin ollen laitteet oli sijoitettu eri huoneisiin. Voidaankin olettaa, että pelilaitteet ovat yleistyneet sitten Ermin, Mäyrän ja Heliön tutkimuksen, joka on tehty 2000-luvun alussa.



Kuva 2. Pelilaitteiden sijoituspaikka lasten kotona.

Mikäli pelilaitteet on sijoitettu jonnekin, missä vanhempi ei pysty valvomaan lapsensa pelaamista, ei vanhempi myöskään pääse heti puuttumaan pelaamisen vaikutuksiin. Lapsellekin pelaamisesta tulee turvallisempi kokemus, jos hän kokee vanhempansa läsnä oleviksi. Lapsen voi olla vaikeaa jälkeempään puhua pelottavista asioista minkä vuoksi onkin tärkeää että vanhempi on läsnä tai lähellä lapsen pelatessa. Martsola ja Mäkelä-Rönnholmin mukaan lasten suojaavassa mediakasvatuksessa kiinnitetään huomioita, siihen mitä lapsi on mediassa nähnyt ja kuinka hän on sen kokenut, mitä seurauksia siitä on ollut sekä mikä mahdollisiin seurauksiin auttaa. Kielletyn sisällön suhteen aikuinen määrittää rajat ja käsittelee lapsen kanssa hänen kokemuksistaan, jotta siihen tulisi aikuisen tuoma näkökulma ja lapsen mahdollinen ahdistus ja pelko helpottuisi. Oleellista on käydä läpi lasten kanssa keinoja selviytyä ja suojata itseään median haitoilta. (Martsola, Mäkelä-Rönnholm 2006, 128-129.)

13.3 Esi- ja alkuopetusikäisten suosimat pelit

Mitä pelejä 6-8-vuotiaat sitten pelaavat? Tyttöjen ja poikien suosimien pelien välillä ei ollut suurta eroa, mikä nähdään kaaviosta 3. Kaavio on laadittu siten, että jokainen kyselylomake käytiin läpi, ja jos lomakkeessa oli maininta esimerkiksi jostakin urheilupelistä, merkittiin lapsi urheilupelien pelaajaksi.

Lapset pelasivat pc-pelejä, joissa seikkailivat tutut animaatiohahmot kuten Muumit, Hugo-peikko, Peppi Pitkätossu, Viiru ja Pesonen sekä monet Disneyn tuottamat hahmot. Nämä pelit nimetään taulukossa toimintapeleiksi. Toimintapeleissä vaaditaan pienen lapsen käsien, silmien ja aivojen nopeaa yhteistyötä. Usein juuri pienille lapsille tarkoitettut pelit sijoittuvat toimintapelien ryhmään. Melkein jokaiselta löytyi jokin merkintä toimintapeleistä.

Internetissä pelattiin mm. Yleisradion, Pikku Kakkosen sekä Legon sivuilla olevia pikkupelejä. Nämä pelit ovat käyttäjälleen ilmaisia.

Monissa perheissä oli käytössä opetuspelejä mm. äidinkielen ja matematiikan opiskelua varten. On ymmärrettävää, että juuri 6-8-vuotiaiden kotoa löytyy juuri opetuspelejä, koska heidän ikäryhmänsä on oikeastaan ainoa, jolle on tarjolla opetuspelejä rivikuluttajille suunnatuilla pelimarkkinoilla.

Urheilu- ja autopelit olivat siinä mielessä mielenkiintoinen ilmiö, että yllättävän moni tyttö ilmoitti pelaavansa niitä. Hevos- ja ratsastuspelit on tarkastelussa jaettu omaan luokkaansa, koska ne ovat monesti sekoitus toimintapeliä, simulaatiopeliä ja urheilupeliä. Hevos- ja ratsastuspelejä pelasivat sekä tytöt että pojat.

Simulaatiopelejä pelattiin jonkin verran. Niistä The Sims oli suosituin. Mukana oli myös muutamia pelejä, joissa rakennetaan erilaisia kokonaisuuksia.

Seikkailupeleihin luettiin kaikki pelit, joissa liikutaan pelimaailmassa ratkaisten ongelmia toimintahahmon löytämiensä esineiden avulla, sellaisia ovat Zelda, Spyro tai Mario.

Vain muutama vanhempi mainitsi lapsensa pelaavansa kännykkäpelejä. Tämä tosin todennäköisesti johtui siitä, että ainoastaan osa vanhemmista piti kännyköitä pelikoneina. Suorannan, Lehtisen ja Hakulisen tutkimuksen mukaan 8-10-vuotiaista harvalla on vielä omaa kännykkää, joten lapset käyttävät paljon joko kavereidensa, vanhempiensa tai sukulaistensa kännyköitä. Lapset ilmoittivat pelaamisen olevan kännykän suosituin toiminto ja soittaminen vasta toiseksi suosituinta. (Suoranta, Lehtimäki & Hakulinen 2001.) Tästä näkökulmasta katsottuna 6-8 -vuotiailla lapsilla ei välttämättä ole edes mahdollisuutta pelata kännykkäpelejä, koska eivät omista omaa kännykkää. Vanhemmallekin saattaa olla jonkin asteinen kynnys luovuttaa omaa puhelintaan lapsen pelikäyttöön. Toisaalta 2000-luvun alusta kännyköiden määrä lapsilla on lisääntynyt. On mahdollista, että kännykkä on alkanut menettää merkitystään pelikoneena, vaikka siitä yritettiin vielä 2000-luvun alussa sellaista tehdä. Nykyinen trendi onkin mainostaa puhelimia niiden musiikkisoitin ominaisuuksien perusteella.

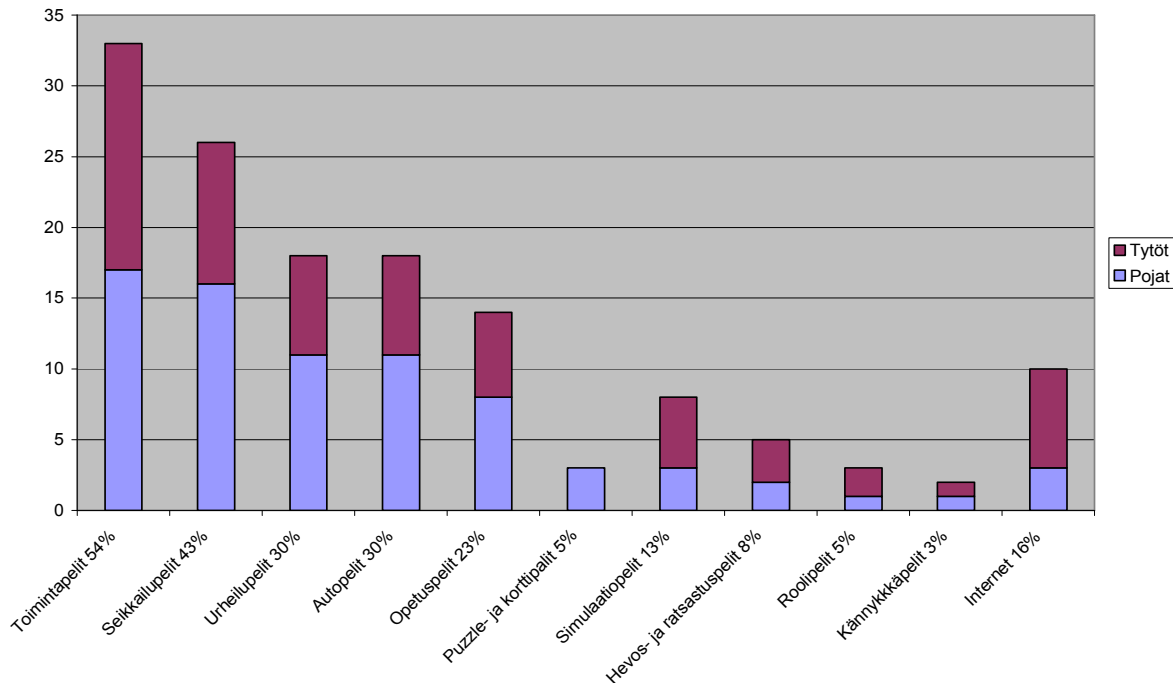
Viimeisenä, mutta hyvin mielenkiintoisena ilmiönä esiin nousivat roolipelit. Roolipeleistä ei ollut kuin muutama maininta, mutta näissä vastauksissa esille nousi peli nimeltä RuneScape. Se on netissä ilmaiseksi pelattava roolipeli, jota käyttää kuukaudessa yli yhdeksän miljoonaa pelaajaa eri puolilta maailmaa. Pelaaminen tapahtuu englanniksi ja näin ollen myös kaikki ohjeet ovat englanninkielisiä. On siis täysin mahdotonta, että 6-8-vuotias osaisi pelata kyseistä peliä yksin, ilman vanhempien tai vanhempien sisarusten apua. Roolipelit ovat usein pienelle lapselle haastavia, koska niissä täytyy hallita esimerkiksi kokonaisten kuningaskuntien toimintaa.

Tutkimuksessani yllättävää oli, että vain muutamassa vastauksessa ilmeni kotona pelattavan pelejä, joissa oli ikäraja korkeampi kuin mitä pelaajalla oli ikävuosia. Ermin, Mäyrän ja Heliön mukaan 10-12-vuotiaiden pelaamien pelien joukosta löytyi muutamia räikeästi ikäsuosituksiltaan sopimattomia pelejä. (Ermi, Mäyrä&Heliö 2004.) 6-8-vuotiaiden kohdalla vanhemmat varmasti kontrolloivat enemmän lastensa pelaamista, koska heillä on taloudellinen päätäntävalta pelien hankkimisesta. Hieman vanhemmilla lapsilla saattaa olla jo enemmän omaa rahaa käytössä, ja siitä syystä he pystyvät vaikuttamaan enemmän siihen mitä pelejä pelaavat. Pienemmillä lapsilla ei luultavasti myöskään ole kaveriporukan painostusta kokeilla isommille tarkoitettuja pelejä. Pelien hankinnan kannalta mielenkiintoista on peliyhtiöiden ikärajoitusten muuttaminen. Esimerkiksi NHL 05- ja 06-pelit ovat kumpikin 3+-pelejä, mutta uusin versio NHL 07 onkin 15+-peli. Tästä syystä vanhempien tulisikin olla valppaina asioidessaan pelimarkkinoilla.

Kangas on todennut, ettei tytöille tehdä samanlaisia pelejä kuin pojille.(Kangas 2002.) Se onko peli tarkoitettu tytöille tai pojille, ei tutkimukseni mukaan ole merkitystä 6-8-vuotiaiden lasten kohdalla. Myös Suoninen liputtaa tyttöjen ja poikien jakautuneen pelikulttuurin puolesta. Suonisen tutkimuksen mukaan yksi looginen syy siihen, miksi tytöt käyttävät tietokonetta vähemmän kuin pojat, on se, että yksinkertaisesti poikien kodeissa on selvästikin enemmän tietokoneita tai konsoleita kuin tyttöjen kodeissa. Vanhemmat vaikuttavat lastensa valintoihin vallalla olevan sukupuolirooli sidonnaisen piilo-opetus suunnitelman mukaan. (Suoninen 2002.)

Sukupuolijakautunut pelikulttuuri ei näytä toteutuvan nuorempien lasten kohdalla. Sekä tytöt että pojat pelasivat melkein kaikkia vanhempien mainitsemia pelivaihtoehtoja. Pienemmille lapsille tarjolla olevat pelit eivät monesti ole sukupuoli sidonnaisia, mikä omalta osaltaan vaikuttaa siihen, etteivät tyttöjen ja poikien pelaamalla peleillä ole suurta eroa. Mielenkiintoista olisikin tutkia miten vanhempien ennakkokäsitykset vaikuttavat lasten pelaamiseen myöhemmässä elämässä. Lisäksi olisi kiinnostavaa selvittää, missä vaiheessa tyttöjen ja poikien kiinnostus eri pelityyppejä kohtaan alkaa erottua.

6-8-vuotiaiden lasten pelaamat pelit



Kuva 3. 6-8-vuotiaiden lasten pelaamat pelit.

13.4 Vanhempien omat pelitottumukset

Vanhemmista yli puolet kertoi, että he eivät itse pelaa tietokone- tai konsolipelejä. Hieman alle puolessa talouksista vanhemmat pelasivat itse vapaa-ajallaan. Tai useimmiten toinen vanhemmista oli innostunut pelaamisesta. Ermin, Mäyrän ja Heliön tutkimukseen vastanneista vanhemmista 73 % ilmoitti etteivät he itse pidä digitaalisten pelien pelaamisesta. (Ermi, Mäyrä&Heliö 2004.) Yleensä perheessä pelaava vanhempi oli isä.

Tutkimuksessani vanhemmat osallistuivat eri tavoin lastensa pelaamiseen. Osa vanhemmista ilmoitti, etteivät varsinaisesti pelaa lastensa kanssa mitään pelejä. Kuitenkin vain harvat vanhemmista oli sellaisia, jotka eivät mitenkään osallistuneet lastensa pelaamiseen. Vastuksista ilmeni, että jotkut vanhemmista eivät itse pelanneet lastensa kanssa, mutta osallistuivat valvomalla pelaamista sivusta sekä auttamalla lasta vaikeissa kohdissa. Eräs vanhempi totesikin, ettei ole tärkeää välttämättä varsinaisesti pelata yhdessä lapsen kanssa vaan, olla läsnä pelitilanteessa.

Joukossa oli myös vanhempia, jotka pelasivat yhdessä lastensa kanssa. Vanhemmat pelasivat lastensa kanssa mm. auto- ja urheilupelejä sekä seikkailupelejä. Auto- ja urheilupelit ovat mielestäni ymmärrettävä valinta pelattaviksi vanhemman tai ystävien kanssa, sillä niissä jokainen pelaaja pääsee vuoronperään näyttämään oman suorituksensa. Seikkailupeleissä taas saattaa toinen joutua pitkäänkin vain seuraamaan toisen pelaamista. Muita yhdessä pelattuja pelejä olivat simulaatio-, opetus- ja internetpelit. Vastanneista vain yksi vanhempi ilmoitti pelaavansa perheen kanssa PlayStationin Buzz-pelejä, jotka ovat tarkoitettu pelattaviksi isommalla joukolla. Näissä peleissä jokaisella pelaajalla on oma ohjain, josta valitaan joko oikea vastaus tai haluttu toiminto. Nämä uudet Buzz-pelit ovat tavallaan nykyaikaisia lauta- tai tietovisapelejä, joihin koko perhe voi osallistua. Ne ovat ilmiönä vielä niin uusia, etteivät perheet ole mahdollisesti niitä vielä löytäneet. Tämänkaltaiset pelit mahdollistavat perheen yhteiset pelihetket digitaalisten pelien maailmassa ja näin ollen sallivat vanhempien positiivisemmän suhtautumisen lastensa pelaamiseen.

13.5 Pelaamiseen kohdistuvat säännöt

Tutkimuksessa ilmeni, että vanhemmat olivat asettaneet lastensa pelaamiselle erilaisia sääntöjä. Yleisin sääntö oli pelaamiselle asetettu aikarajoitus, joka luonnollisesti vaihteli perheittäin. Joissain perheissä pelaaminen saattoi keskittyä vain tiettyihin päiviin viikossa niin, että joka päivä pelaaminen ei ollut sallittua, kun taas toisissa talouksissa pelata sai joka päivä jonkin tietyn tuntimäärän. Eräs äiti kommentoikin perheensä sääntöjä näin:

”Pelata saa tunnin päivässä kun läksyt on tehty. Pelaamisen lisäksi tulee ulkoilla ja pelata myös lautapelejä ja muita tavallisia leikkejä. Lautapelejä on pelattu aina suht paljon. Kirjoja luetaan viikottain. Pelaamisen ja muun leikin välillä tulee olla tasapaino.” (Äiti, 25.)

Toinen äiti taas määritteli pelaamisen aikarajoituksen hieman eri tavalla.

”Munakello ilmoittaa milloin pelaaminen loppuu” (Äiti, 48.)

Aikarajoituksen asettaminen pelaamiselle ja sen noudattaminen minuutilleen voi olla hankalaa. Vanhemman, joka ei itse pelaa, on vaikea ymmärtää lapsensa pyyntöä saada jatkaa pelaamista vielä hetken, jotta saisi mahdollisesti kesken olevan kentän tallennettua. Sekä lasten että vanhempien tulisi joustaa edes vähän, että välttyttäisiin molemminpuolisilta väärinkäsityksiltä.

Pelaamiselle oli asetettu perheissä myös muunlaisia sääntöjä. Näitä saattoivat olla esimerkiksi sellaisia, kuten ettei saa pelata ennen nukkumaan menoa, läksyjen tulee olla tehtynä ennen pelaamista tai vuorotellaan pelattaessa sisarusten kanssa. Vanhemmat kiinnittivät huomiota pelien ikärajoihin, ja väkivaltaisten pelien pelaaminen olikin monessa perheessä kiellettyä. Väkivaltaisista peleistä ja perheessä vallitsevista muista säännöistä eräs äiti kirjoitti näin:

”Yleensä peliaikaa max tunti kerrallaan, jos joskus pelataan paljon, pidetään myös pelittömiä päiviä. Pelikielto on rangaistus vääryyksistä. Ei ampumis- ja tappelupelejä, antavat väärää toimintamalleja.” (Äiti, 59.)

Pelaamisen kieltämistä käytettiin myös rangaistuskeinona. Jos pelaamisesta tuli riitaa, pelaaminen loppui. Perheessä vallitsevien sääntöjen rikkomisesta tai kotitöiden tekemättä jättämisestä seurasi pelikieltoa. Pelaaminen voi siis olla vanhemmille myös tietynlainen vallankäyttömuoto, keino saada lapset tottelemaan pelisääntöjä.

Tutkimuksessa tuli ilmi myös vastauksia, joiden mukaan perheissä ei ollut lainkaan pelaamiseen kohdistuvia sääntöjä. Monet vanhemmat mainitsivat sääntöjen puuttumisen johtuvan siitä, että heidän lapsensa pelasivat vain vähän, eikä pelaamisen suhteen ollut ilmennyt ongelmia. Ermin, Mäyrän ja Heliön tutkimukseen vastanneiden lasten mukaan, heidän pelaamiseen käyttämä aika jakautui oman jaksamisen mukaan, eikä niinkään vanhempien asettamien peliaikarajoitusten mukaan. (Ermi, Mäyrä&Heliö 2004.) Oman tutkimuksen kannalta on ymmärrettävää, että vanhemmat asettavat pelaamiselle aikarajat, sillä pienempi lapsi ei varmasti itse helposti ymmärrä lopettaa.

Pelien hankkimisesta perheissä useimmiten päättivät vanhemmat yhdessä tai toinen vanhemmista. Lapset eivät yksin saaneet päättää hankittavaa peliä, mutta vanhemmat saattoivat kysyä neuvoa vanhemmilta sisaruksilta. Vanhemmat ja lapsi saattoivat yhdessä neuvotella hankittavista peleistä. Mukana oli myös perheitä joissa ei itse hankittu pelejä lainkaan, vaan ne mitä kotoa löytyi, oli saatu lahjaksi. Silloin ostopäätös tietenkään ei ollut vanhempien oma. Hankittaville peleille annettiin erilaisia kriteerejä kuten esimerkiksi, että pelin tuli olla lapsen ikätasolle sopiva, pelille annetut ikäsuositukset täsmäsivät lapsiin, ja että pelin ei tulisi sisältää väkivaltaa. Eräs äiti kuvaili perheensä pelinhankintakriteerejä näin:

”Äiti ja isä tekee lopullisen päätöksen. Otetaan huomioon ikärajat ja pelien sisältö. Kannustetaan valitsemaan erilaisia pelejä ja mielummin jotain muita kuin taistelu pelejä ym. Mäiskintä juttuja.” (Äiti, 36.)

Muutamassa vastauksessa vanhemmat ilmoittivat hinnan olevan oleellinen vaikuttava tekijä peliä hankittaessa. Lapsen kiinnostus hankittavaa peliä kohtaan oli luonnollisesti tärkeä kriteeri, tosin asiaa ei kovin moni vanhempi maininnut. Joissain tapauksissa peleiltä odotettiin myös jotain hyötytarkoitusta, kuten opettavaisuutta tai sitä kuinka kehittäviä ne ovat lapsen kannalta.

Kyselyssä tiedusteltiin kuinka hyvin vanhemmat perehtyvät peliin ennen ostamista. Yleisin peliin tutustumiskeino oli pelin takakannen selostuksen lukeminen ja ikäsuositusten tarkistaminen. Itse pelejä myydessäni en kokenut saavani tarpeeksi tietoa pelien takakannesta, koska peliselostus on monesti kerrottu hyvin sattumanvaraisesti. Samaan tulokseen oli ilmeisesti tullut muutama vanhempi, koska he ilmoittivat tutustuvansa peleihin huonosti, koska lukivat vain pelin takakannen. Yksi äiti kommentoi peliselostusten vaikeaselkoisuutta näin:

”Kaikista peleistä ei aina oikeen tiedä, mutta kaupassa katsotaan ikäraja ja takana olevat selostukset” (Äiti, 50.)

Mukana oli myös vanhempia, jotka ilmoittivat yksinkertaisesti perehtyvänsä huonosti ostamaansa peliin. Syitä huonoon perehtymiseen eräs isä kommentoi näin:

”Ei niistä saa selvää kun ei itse osaa eikä viitsi pelata ja tutustua peliin. Ovat niin turkasen vaikeita oppia.” (Isä, 40.)

Vanhemmista muutama vastasi pelaavansa ostettua peliä ensin itse tarkistaen, että se on lapselle sopiva. Ne vanhemmat, jotka perehtyivät huolella pelin ostamiseen, etsivät pelistä lisätietoa internetistä tai alan lehdistä. Alla yhden äidin näkemys peliin huolella perehtymiseen:

”Erittäin hyvin. Pelit ovat niin kalliita, että emme osta ”sikaa säkissä”.” (Äiti, 39.)

Keskimäärin vanhempien vastauksista ilmeni, että he ainakin jollain tavoin perehtyivät ostettavaan peliin.

13.6 Pelaamisen vaikutukset lapseen

Pelaamisen vaikutuksista on puhuttu paljon ja kyselylomakkeessa kysyttiinkin vanhempien mielipidettä pelaamisen mahdollisista vaikutuksista lapseen. Vanhemmat löysivät pelaamiselle sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia. Positiiviset vaikutukset liittyivät usein tietokoneen hallintaan ja hyvinä puolina nähtiin pelaamisen avulla parantunut tietokoneen ja hiiren hallinta. Havainnointikyky oli parantunut ja sorminäppäryys kehittynyt. Lapset olivat oppineet peleistä myös loogista ajattelua ja koordinaatiokykyä. Vastauksista ilmeni myös pelaamisen vaikutuksia lapsen kielitaidon kehittymiseen. Suurin osa peleistä on englanninkielisiä, joten voidaan ajatella pelaamisen antavan jonkinlaista kielikykyä. Opetuspeleillä mainittiin olevan positiivinen vaikutus lapsen oppimiseen. Eräs äiti listasi pelaamisen positiivisia vaikutuksia seuraavasti.

*” - Havainnoimiskyky nopea
- Sorminäppäryys kehittyy
- Huonoja vaikutuksia ei ole havaittu, koska pikkulapset pelaa lastenpelejä” (Äiti,32.)*

Negatiivisia vaikutuksia pelaamiselle nähtiin, kun lapsi pelasi kauan, mikä lisäsi levottomuutta ja aggressiivisuutta. Juuri nämä syyt olivat saaneet monet vanhemmat kehittämään pelaamiselle aikarajoituksen. Näin yksi äiti kertoo pelaamisen sääntöjen muodostumisesta perheessään.

”Ennen selkeitä sääntöjä peliaikaa oli enemmän ja siitä seurasi levottomuutta ja pahantuulisuutta, peliä ei olisi haluttu lopettaa” (Äiti,16.)

Pelaamisen katsottiin myös aiheuttavan väsymystä ja kiihtymistä. Itkun kerrottiin tulevan helposti, jos ei osattu jatkaa peliä eteenpäin tai hävittiin. Vanhemmat eivät suosineet lasten pelaamista ennen nukkumaan menoa, koska ”uni ei silloin tule ja ilta on muutenkin paljon levottomampi”. Pelaamisen vaikutuksia lapseensa arvioi eräs äiti näin:

”Pelaaminen vaikuttaa paljon ja monin eri tavoin. Heijastuu leikkeihin ----> leikitään pelien hahmoja ja tilanteita. Pelihahmot esiintyvät piirrustuksissa. Vaikuttaa myös käyttäytymiseen. Jos pelattu liikaa ”sotapelejä” esiintyy rauhattomuutta ja normaalia rajumpaa käyttäytymistä.” (Äiti,35.)

Joillekin lapsille tuotti vaikeuksia lopettaa pelaaminen. Eräs vanhempi oli huomannut lapsessaan hetkittäistä riippuvuutta, joka oli ajan kanssa mennyt ohi. Jotkut pelit olivat ikärajoituksesta huolimatta liian jännittäviä ja saattoivat näin ollen aiheuttaa painajaisia. Kun pelaajia oli monta, saattoi pelivuoro aiheuttaa kinaa pelaajien kesken. Osa vanhemmista ei ollut huomannut

pelaamisella vaikutusta lapseensa. Se, että pelaamisella ei nähty olevan mitään vaikutusta lapseen, mainittiin usein johtuvan siitä, että lapset pelasivat niin vähän.

Kun vanhemmilta kysyttiin, viekö pelaaminen aikaa joltain muulta toiminnalta, yli puolet vastasi, ettei pelaaminen vienyt aikaa muulta toiminnalta. Näin vastasi äiti jonka, mukaan pelaaminen ei vienyt aikaa miltään muulta toiminnalta:

”Eipä juuri. Poika on aina ollut ”huono” leikkimään yksikseen. Koska ulkopelit kaverien kanssa voittavat aina pelikonsolin, emme ole katsoneet syytä huolestua.” (Äiti, 27.)

Se että peliaika ei vienyt muulta toiminnalta, johtui suurimmalla osalla siitä, että pelaamista säännösteltiin aikarajoituksilla. Eräs äiti kommentoi perheessä säädettyjä aikarajoituksia:

”Jos peliaikaa ei olisi rajoitettu, olisi suoraan pois leikki- ja ulkoiluajasta, kavereiden yhteiseltä leikiltä” (Äiti,60.)

Joidenkin vanhempien selitys oli, että lapsi pelaa niin vähän, ettei se vie aikaa muulta toiminnalta. Joidenkin vanhempien mukaan heidän lapsillaan oli niin paljon muita harrastuksia, ettei heidän aikansa riittänyt pelikoneelle. Ne vanhemmat, joiden mukaan pelaaminen vei aikaa joltain toiminnalta, määrittelivät pelaamisen vievän aikaa mm. ulkoilulta, leikiltä, kavereilta tai lautapeleiltä. Eräs äiti kommentoi lautapeleillä pelaamisen vähentymistä näin:

”Lautapelit jää aika vähälle, mutta onko sen niin väliä, usein lapset pelaavat yhdessä, en koe niin mustavalkoisena, sähköinen lautapeli” (Äiti,5.)

Pelaamisen vastattiin vievän myös aikaa perheen yhteiseltä ajalta. Muutama vanhempi vastasi pelaamisen vievän aikaa television katselulta. Tätä ei kuitenkaan nähty huonona asiana, vaan päinvastoin. Koska yli puolet vastasi, ettei pelaaminen vie aikaa miltään muulta toiminnalta, tarkoittaa se, että 6-8-vuotiaiden arkea pelaaminen ei liiaksi hallitse. Pelaamisen ei myöskään voida tämän tutkimuksen mukaan sanoa vievän aikaa ulkoilulta tai liikunnalta, mikä on yleisin luulo mediassa, kun puhutaan pelaamisen haittapuolista.

Kolmannes vanhemmista oli jollain tavalla huolissaan lastensa pelaamisesta tai pelaaminen oli herättänyt ajatuksia vanhemmissa.. Yleisin huolenaihe oli, että lapsi viettää liikaa aikaa koneen äärellä. Huolta herätti, se että lasta ei saa innostumaan enää lapselle tavanomaisista asioista. Vakavin huolenaihe oli mahdollinen peliriippuvuus. Peliriippuvuudesta huolestuneiden vanhempien

tulisi ottaa huomioon, että niillä lapsilla jotka käyttävät pelimaailmaa pakopaikkana todellisesta elämästään, kasvuympäristöstään ja sosiaalisista kontakteistaan tai niistä aiheutuneista ongelmista, kehittävät helpommin peliriippuvuuden. (Salokoski 2006.)

”Omituinen riippuvuus siitä tuntuu tulevan. Mitään muita leikkejä ei tunnuta keksivän kun pitäisi aina vaan pelata.” (Äiti, 37.)

”Olen huomannut, että peliriippuvuus syntyy todella helposti, jos vanhemmat eivät rajoita pelaamista (olemme itse kokeilleet sitä). Suuri huoli liittyy siihen, että lapsen mielikuvitus ja kekseliäisyys kärsivät pelaamisesta. Välillä tuntuu, että mikään muu ei kiinnosta kuin pelaaminen vaikka leluja on hyllyt täynnä.” (Äiti, 35.)

”Missä kulkee raja hyvää tietokoneen peli kiinnostuksen ja riippuvaisuuden välillä? Paljonko pelaminen vaikuttaa näköön? Miten voin selittää tarpeeksi pitkään, uskottavasti, syitä miksi en anna lupa pelata netti pelit?” (Äiti, 21.)

”Joskus pelaaminen hallitsi liikaa ajoittain pidettiin 3 vko:n pelikielto, koko pelaaminen unohtui.” (Äiti, 42.)

”Huolta siitä että viettää tietokoneella liikaa aikaa. Joskus on vaikea keksiä lapselle muuta tekemistä kuin pelata. Huolta myös mahdollisista terveys-ym. Vaikutuksista ja vaikutuksesta lapsen kehittymiseen. Huoli ”peli riippuvuudesta”.” (Äiti, 18.)

Eräs vanhempi totesi pelien kuuluvan tähän aikaan, mikä pitää hyvin paikkansa. Se ei kuitenkaan tarkoita, etteikö pelaamisen ilmiöihin voisi puuttua tai yrittää ymmärtää niitä. Pelaaminen oli herättänyt vanhemmissa muitakin, kuin pelkkiä vakavasti otettavia huolen aiheita. Kaikissa perheissä pelaaminen ei aiheuttanut suurempia huolia. Mutta vanhempien mielipiteet pelaamista kohtaan saattoivat olla hyvinkin vahvoja.

”Hyvin ovat lapset malttaneet lopettaa pelaamisen, kun kaverit tulevat hakemaan.” (Äiti, 59.)

”Julkisuus useimmiten tuo vain pelaamisen negatiiviset vaikutukset esiin, pelaamisessa on paljon hyvääkin. Aikakontrolli on tarpeen, jottei vapaa-aika ole pelkästään pelaamista.” (Äiti, 5.)

”Minusta lasten pitäisi leikkiä yksin ja varsinkin toisten kanssa mieluummin kuin pelata tietsikoilla. Leikkiminen erilaisilla ”oikeilla” leluilla tai pelaaminen lautapeleillä on paljon kehittävämpää kuin kuvaruudun tuijottaminen.” (Äiti, 36.)

Suurimmasta osasta vanhempia pelaaminen ei herättänyt huolta, silti muutamien tutkimuksessa haastateltujen vanhempien vastaukset oli muotoiltu ”Ei vielä” tai ”Ei toistaiseksi”. Vanhempien täytyy olla jollain tasolla huolissaan siitä kuinka pelaaminen tulee vaikuttamaan heidän lapsiinsa näiden varttuessa. Mahdollisesti vanhemmat sisarukset ovat antaneet syytä huoleen. Vanhemmilla osoittaa tervettä henkeä, että he seuraavat lastensa kehittymistä myös pelaamisen saralla. Vastauksista löytyikin todellisia tulevaisuuden tuomia pelkoja ja ajatuksia.

”Kyllä, että mitä kaverien luona pelataan ja yksinäiset iltapäivät lähitulevaisuudessa mietityttävät. Koska poika ei tahdo keksiä muuta omaa tekemistä kuin pelaaminen ja tv:n katselu” (Äiti, 27.)

”Tulevaisuus pelottaa. Eskarilaisella alkaa jo kaverit vaikuttaa. Kaikilla muilla on kuulemma Playstation paitsi meillä. Kaikkien kotona ei valvota pelaamista ainakaan isompana, olen huolissani, että koulun jälkeen kavereiden luona voi päästä pelaamaan väkivaltapelejä. Toisaalta jääkö lapsi kaveripiiriin ulkopuolelle jos ei saa pelata samoja pelejä kuin muut?” (Äiti, 46.)

Vanhemmat olivat pääsääntöisesti tyytyväisiä pelimarkkinoilla myytäviin peleihin, mutta esittivät toiveita peleistä, joita voisi olla tarjolla. Osa vanhemmista näki, että pelivalikoima oli monipuolista ja sitä oli riittävästi. Vanhemmat toivoivat markkinoille pelejä, joita voisi pelata monta ihmistä kerralla, niin että koko perhe voisi pelata yhdessä. Pienille tytöille nähtiin olevan enemmän pelivalikoimaa kuin pojille. Tytöille tarkoitetuissa peleissä oli myös vähemmän väkivaltaa kuin pojille suunnatuissa peleissä.

”Tytöille on lapsiystävällisempiä pelejä kuin pojille!!!!” (Äiti, 12.)

Xboxille toivottiin lisää lapsille tarkoitettuja pelejä, mitä kyseiselle konsolille kieltämättä on tarjolla hyvin vähän. Vanhemmat kaipasivat opetuspelejä ja opettavaisia pelejä, ja näitä pelejä toivottiin myös pelikonsoleille. Tietokone on hallinnut opetuspelien markkinoita, eikä kyseisiä pelejä ole tehty pelikonsoleille. Syynä saattaa olla konsolipelivalmistajien näkemys opetuspelien huonosta myynnistä. Löytyi myös perheitä, jotka harvoin hankkivat pelejä. Näissä perheissä pelejä saatiin pääsääntöisesti lahjoina, jolloin vanhemmilla ei ollut pahemmin tarvetta tutustua tarjolla oleviin pelimarkkinoihin. Pelien sisältämä väkivalta oli asia mihin monet vanhemmat puuttuivat

vastauksissaan. Ikärajoituksia toivottiin aggressiivisemmissä peleissä korkeammiksi sekä toivottiin, että pelien ikärajoitusmerkinnät ja sisältösymbolit olisivat selkeämmin esillä.

”Kyllä löytyy myös hyviä pelejä esim. Uppo Nalle, Rölli ja Muumit & Franklin, jotka noudattavat vastaavien hahmojen TV-ohjelmien ja kirjojen korkeaa laatua. MLL tai joku muu taho voisi ”myöntää suosituksia” sellaisille peleille, jotka on todettu ”turvallisiksi” ja hyväiksi.” (Äiti, 18.)

”Suurin osa nykyisistä peleistä joita lapsemme pelaa ovat +3-vuotialle tarkoitettuja. Silti ne tuntuvat aika hurjilta vaikka lapsemme on kohta kahdeksan vuotias. Ehkä ikärajoituksia tulisi nostaa.” (Äiti, 35.)

Ne vanhemmat, jotka eivät olleet itse perehtyneet pelimarkkinoihin, mainitsivat kuulleensa nykyisten pelien olevan todella väkivaltaisia.

”Markkinoilla on ihan ”kamalia” pelejä. Mm. tappamista ym. Mitä tuttava perheissä on nähnyt. On niinkuin sallitumpaa pelata kauheuksia kuin katsoa mitä esim. elokuvissa/tv:ssä.” (Äiti, 8.)

”Olen seurannut sukulaispoikien pelejä. He ovat itse kertoneet, että aika raakoja väkivaltapelejä pelaavat ja sitten näkevät pelokkaita unia eivätkä nuku enää yksin. (pojat 9v ja 11v) Väkivaltapelit toivoisin tarkempaan ”syyniin”.” (Äiti, 13.)

Vanhempien mielipiteet pelien soveltumisesta opetuskäyttöön jakautuivat kolmeen ryhmään. Ehdottomasti vähemmistö oli sitä mieltä, etteivät pelit sovellu opetuskäyttöön.

”Voivat sopia, ei vaan taida olla markkinoilla ainuttakaan noin kunnianhimoista peliä.” (Isä,40.)

”Ei. Pelit eivät opeta mitään sellaista, mitä ei voisi opetella ”oikeassakin elämässä.” (Äiti,30.)

Vajaa puolet vanhemmista oli sitä mieltä, että tietyt pelit kyllä soveltuvat opetuskäyttöön. Näissä vastauksissa täsmennettiin, että peleillä tuli olla selkeä oppimistavoite, eli oppiminen ei näin ollen voi olla pelaamisen sivutuote. Pelit soveltuivat opetuskäyttöön, jos ne ovat oikein ja hyvin toteutettuja.

”Riippuu pelistä. Pienemmille löytyy helpommin esim. Nalle Puh esikoulu, Hugo luonnonvoimat...” (Äiti, 24.)

”Alkupolku pelit sopivat. Pelikonsolipelit ei.” (Äiti, 27.)

Yli puolet vanhemmista oli sitä meiltä, että pelit soveltuvat opetuskäyttöön. Näiden näkemysten joukossa oli vastauksia, joiden mukaan pelit sopivat erittäin hyvin opetuskäyttöön.

”Sopivat, hyvin tehdyt pelit kiinnostavat ja motivoivat lapsia ja tukevat oppimista.” (Äiti,60.)

Opetuspelien oli huomattu kehittävän matemaattista ajattelua ja kehittävän äidinkielellisiä taitoja.

”Pelit opettavat osaltaan laskemaan ja lukemaan, käyttämään tietokonetta sekä hahmottamaan asioita. Sopivat opetustarkoituksiin, kunhan ei ainoana tapana käytetä. Hyvin suunniteltu peli voi herättää mielenkiinnon oppimiseen, jos se muuten ei suju.” (Äiti,18.)

Ermin, Mäyrän ja Heliön tutkimukseen vastanneet vanhemmat kokivat oppimispelit hyväksi ja kehittäviksi, ainakin ideatasolla, mutta pääsääntöisesti kokemukset olivat olleet negatiivisia. Vanhemmat mainitsivat mm. opetuspeleihin käytetyt pienemmät tuotantoresurssit, mikä näkyi ulkoasun ja äänimaailman heikkona toteutuksena verrattuna viihdepeleihin. (Ermi, Mäyrä&Heliö 2004.) Tutkimukseeni vastanneet vanhemmat suhtautuivat selvästi positiivisesti pelien käyttöön opetustarkoituksessa. Tämä voi erota Ermin, Mäyrän ja Heliön tutkimukseen siksi, että 10-12-vuotiaille tehdään hyvin vähän puhtaasti opetuspelejä. Se ei kuitenkaan tarkoita, etteikö viihdepelaamiseen tarkoitetuista peleistä voisi oppia. Esimerkiksi simulaatio- ja rakentelupelit voivat olla hyvin opettavaisia. Vastaavasti nuoremmille lapsille löytyy monipuolisesti pelkästään oppimiseen tarkoitettuja pelejä.

Noin puolet tutkimukseen vastanneista vanhemmista ei haluaisi koulun kautta tietoa pelaamisen ilmiöistä. Vanhemmat eivät pahemmin perustelleet vastustaan, mutta eräs äiti kommentoi saavansa riittävästi asiasta tietoa tiedotusvälineistä. Asiaa perusteltiin myös näin:

”En varsinaisesti koe tarpeelliseksi. Pakko vanhemmilla on löytyä omaakin järkeä asioissa.” (Äiti,2.)

”Enpä juuri. Tietenkin jos esim. Oman lapsen luokassa tai oman lapsen kohdalla pelaaminen alkaa näyttäytyä koulutyötä häiritsevänä. Yleistä tietoa en koulunkautta aiheeseen kaipaa.” (Äiti,18.)

”Luulen että lapset saavat tietoa koulusta aika lailla sekä ystäviltä.” (Äiti,4.)

Se puolisko vanhemmista, joka vastasi haluavansa tarvittaessa koulun kautta tietoa pelaamisen liittyvistä ilmiöistä, perusteli vastaustaan monin tavoin sekä antoi koululle toiminta ohjeita. Vanhemmat toivoivat saavansa tietää, jos koulussa havaittaisiin isoja ongelmia tai poikkeavia ilmiöitä pelaamisen suhteen. Vanhempien mukaan koulussa olisi hyvä keskustella pelaamisesta, peleille säädetyistä ikärajoista, ja siitä miksi ikärajoja ylipäättään asetetaan. Eräs vanhempi ehdotti, että koulussa tulisi erityisesti keskustella ja opastaa sellaisia lapsia, jotka pelaavat liikaa tai ”vääränlaisia” pelejä.

”Jos opettaja huomaa, että tietokone pelit vaikuttavat lapsen keskittymiseen, niin siitä haluaisimme tiedon.” (Äiti,29.)

Vanhemmat halusivat itsekkin saada tietoa mahdollisista haitallisista peleistä. Vastauksissa toivottiin koulun kautta jonkinlaista listaa hyväksi havaituista peleistä. Tällaisena voisi toimia koulusta koteihin jaettava lehtinen, jossa voisi olla tietoja pelaamisesta ilmiönä ja selkeästi kerrottu kuinka ikärajat on säädetty ja mitä ikärajamerkinnät tarkoittavat. Lehtisessä voitaisiin mainita hyväksi koettuja pelejä sekä kertoa sellaisista peleistä, mitkä on koettu väkivaltaisiksi tai sopimattomiksi.

”Ihan hyvä ajatus. Koulujen kautta voisi hyvin tulla esim. ”suosituslista” hyväksi ja kehittäviksi havaituista peleistä.” (Isä,10.)

Vanhemmat toivoivat keskustelua toisten vanhempien kanssa. Eräs vanhempi kertoi keskustelleensa lapsensa kavereiden vanhempien kanssa ja he olivat säätäneet yhdessä lapsilleen sopivat rajat pelaamiseen.

”Paras kanava tähän on mielestäni keskustelu lapseni kavereiden vanhempien kanssa. Näin on myös tehty ja sovittu yhdessä pelaamiseen liittyvistä säännöistä ja toiveista (peliaika ja pelattavat pelit).” (Äiti, 35.)

Vanhempainillat nähtiin hyvinä foorumeina pelaamista koskevien ilmiöiden asioita esille nostamiseen. Samalla voitaisiin järjestää koulutusta vanhemmille.

”Haluaisin tietää miten pelaaminen vaikuttaa muihin lapsiin. Onko muiden vanhempien kokemukset samanlaisia” (Äiti,22.)

*”Vanhemmille mediakasvatusta! Ja tietoa että ikärajat on säädetty lasten parhaaksi.”
(Äiti,12.)*

14 TIETOKONE- JA KONSOLIPELIT KOULUN ARJESSA

14.1 Opetuspelien käyttö koulussa

Toinen kyselylomake oli opettajia varten. Lomakkeet jaettiin Lempäälän Moision koulun opettajille. Kyselyn otos oli huomattavasti pienempi kuin lasten vanhempia koskeva otos. Kyselylomakkeita jaettiin kaksikymmentä, joista takaisin saatiin neljätoista. Kyselylomake sisälsi pääsääntöisesti avoimia kysymyksiä, mikäli huomioon ei oteta kyllä tai ei vastausvaihtoehtoja. Koulun näkökulmaa lasten tietokone- ja konsolipelaamiseen ei juuri ole tutkittu. Kiinnostavaa olikin kuulla opettajien näkemyksiä siitä, kuinka pelaamiseen liittyvät ilmiöt näkyvät koulussa. Kyselyyn vastasi 11 luokanopettajaa, 2 lastentarhaopettajaa sekä yksi aineenopettaja. Tutkimuksessa oli edustettuna esikouluikäisten opettajia sekä vanhempien lasten opettajia aina kuudesluokkalaisten opettajiin asti. Työkokemusta tutkimukseen osallistuneilla opettajilla oli hiljattain valmistuneesta aina 34 työvuoteen asti. Keskimäärin tutkimukseen vastanneilla opettajilla oli noin kaksikymmentä vuotta työkokemusta. Mediakasvatusta oli opiskellut opettajista vain kaksi, joista toinen ilmoitti saaneensa mediapainotteisen opettajankoulutuksen. Toinen mediakasvatusta lukenut opettaja ei ilmoittanut, missä hän oli sitä opiskellut.

Kun opettajilta kysyttiin kuinka usein he käyttävät digitaalisia pelejä opetuksessaan, noin puolet vastasi käyttävänsä pelejä satunnaisesti. Toinen puoli ilmoitti, ettei käytä digitaalisia opetuspelejä lainkaan. Vain yksi opettaja ilmoitti käyttävänsä digitaalisia pelejä opetuksessaan viikoittain, mutta silloinkin ainoastaan tukiopetustunneilla. Opettajat, jotka käyttivät opetuksessaan digitaalisia pelejä, suosivat matematiikan ja äidinkielen opetukseen tarkoitettuja pelejä. Esiopetuksessa käytettiin vastaavasti Alkupolku-pelin eri versioita. Näin eräs opettaja kertoi kokemuksistaan matematiikan ja äidinkielen peleistä.

“Matikkapelit soveltuvat mielestäni tosi hyvin opetuksen tueksi, sillä ne antavat tarkistuksen samantien. On myös hyvä, että tehtävät ovat usein eri tasoisia, silloin eriyttäminen on helppoa. Äidinkielessä eriyttäminen ei pelien avulla ole mielestäni aina kovin helppoa, mutta mahdollista kuitenkin, jos löytää vain hyvän pelin.” (Opettaja,7.)

Lisäksi opettajat kertoivat käyttävänsä eri kirjanvalmistajien tarjoamia pelejä. Näistä oli mainittu mm. WSOY:n koulukanava sekä OPIT-palvelu. Internetissä olevia pelejä opettajat suosivat myös, mutta niiden käyttö vaatii opettajalta enemmän työtä.

“Jos sattuu löytämään hyviä pelejä, pelit soveltuvat, mutta ne täytyy itse tsekata. Ne ovat myös vaikeita löytää, joutuu surffailemaan ympäriinsä ja osaan ei pääse (ei ole oikeuksia?)” (Opettaja,9.)

Opettajat suosivat myös aihekokonaisuuksiin tai projekteihin liittyviä pelejä. Tällaisiksi peleiksi mainittiin mm. liikennekasvatukseen ja paloturvallisuuteen liittyvät pelit.

Vaikka vain noin puolet opettajista ilmoitti käyttävänsä satunnaisesti digitaalisia pelejä opetuksessaan, soveltuivat pelit heidän mielestään hyvin opetustarkoitukseen, mikä käy ilmi jo edellisistä kommentteista. Loput vastasivat pelien soveltuvan opetuskäyttöön vaihtelevasti. Pelien käyttöä opetuksessa tulisi näiden vastausten valossa suosia pieninä annoksina, eivätkä pelit ole lainkaan välttämättömiä. Opettajilta tuli kritiikkiä siitä, että pelit soveltuvat paremmin pienille oppilaille, koska vanhempien oppilaiden kanssa opiskellaankin jo tekstinkäsittelyä ja internetin käyttöä. Vanhemmille oppilaille tarkoitettujen pelien sanottiin myös olevan liian helppoja vaikeustasoiltaan, jonka vuoksi ne eivät sovellu parhaalla mahdollisella tavalla opetustarkoitukseen. Aina pelaaminen ei jää kiinni pelien vaikeustasosta, vaan pelien satunnaiselle käytölle saattaa olla syynä laitteiden, tässä tapauksessa tietokoneen puuttuminen luokasta.

“Pelien käyttö toimii, jos tietokone olisi omassa luokassa ja muutama lapsi kerrallaan pelaisi. Jos kone on muualla, tarvittaisiin avustaja koneella olevien lasten avuksi. Pelien sisältö vaihtelee, mutta hyvä peli tukee esim. Äidinkielen, matematiikan, hahmottamisen opiskelua mielenkiintoisella tavalla.” (Opettaja,4.)

Opettajia pyydettiin myös määrittelemään, mitä hyvää ja mitä huonoa digitaalisten opetuspelien käytössä on. Hyviksi asioiksi opettajat kokivat, että pelit opettavat samalla tietoteknisiä taitoja kuten hiiren ja näppäimistön käyttöä sekä parantavat silmän ja käden yhteistyötä. Peleillä nähtiin olevan pieninä annoksina motivoiva ja innostava vaikutus oppimiseen ja lapset opiskelivat yleensä innokkaasti tietokoneen äärellä. Tietokone tarjoaakin mahdollisuuden itsenäiseen työskentelyyn

sekä mahdollistaa oppimisessa yksilöllisen etenemisen. Tämä tuo mukavaa vaihtelua luokkahuoneessa tapahtuvalle oppimiselle, missä kaikki etenevät suurin piirtein samassa tahdissa. Tietokoneella pelaaminen myös helpottaa opettajan työtä, sillä peliohjelma tarkistaa tehdyt tehtävät välittömästi. Näin ollen oppilas saa välitöntä palautetta oppimastaan asiasta.

Huonoiksi asioiksi opettajat määrittivät sen, että pelejä oli mahdollista vain muutaman oppilaan pelata kerralla.

“Pelejä pystyy hyödyntämään vain muutama oppilas kerrallaan. Lapset pelaavat kotona niin paljon, että jos se jää koulussa vähäiseksi ei ehkä haittaa. Toisaalta täällä voi tutustuttaa opetuspeleihin, joita harvalla on kotona.” (Opettaja, 4.)

Se, että laitteita ei koettu olevan tarpeeksi useita ei ollut ainoa ongelma, vaan myös koneiden hitaus nähtiin haitallisena asiana. Myöskään kaikki pelit eivät toimineet kaikilla koneilla. Koululle oli myös hankittu oikeudet erään internetissä toimivan opetuspalvelun sivuille, mutta sivuja kommentoitiin hinta-laatusuhteeltaan liian kalliiksi.

“Ainakin aikaisemmin kesti tuhottomasti aikaa pelkästään saamaan koneet pelaamaan. Kovin harvoin törmää netissä ilmaisiin peleihin (niistä tiedottaminen voisi olla parempaa). Kokemuksia OPIT:ista, paljon turhaa sälää, hinta liian korkea.” (Opettaja, 2.)

Jotkut opettajat eivät halunneet käyttää ATK-tuntia pelaamiseen, vaan käyttivät mieluummin käytettävissä olevan ajan tiedonhaun harjoitteluun. Pelien koettiin antavan liian valmiita vastaus- ja ajatusmalleja. Lisäksi peleissä vastaukset saattavat olla liian helposti saatavilla, ilman että oppilas joutuu pitkäjänteisesti pohtimaan oikeaa ratkaisua. Tietokoneella pelaamisesta koettiin puuttuvan vuorovaikutus, sillä koneen kanssa ei voi keskustella.

“Voi antaa liian valmiita vastauksia tai ajatusmalleja, syrjäyttää kirjan mielekkyydellään?!! Kaukana todellisesta kielenkäyttötilanteesta-koneen kanssa ei voi keskustella!” (Opettaja,6.)

Entä silloin kun samaa peliä pelaa kaksi, eikö se ole parasta mahdollista vuorovaikutusta? Tietysti lasten pelaamista voivat häiritä erään opettajan mainitsemat lasten erilaiset tietotekniset taidot, jolloin toiselle jo pelkän ohjelman avaaminen tai määriteltyyn internetosoitteeseen meneminen saattavat olla haasteellisia tehtäviä. Voitaisiinko kuitenkin ajatella lasten oppivan toisiltaan näitä taitoja? Jos parista toinen on taidoiltaan heikompi, eikö asian paremmin hallitseva pääse opettajan rooliin ja näin ollen hänkin luultavasti oppii tilanteesta jotain myös itse?

Opettajat tuntuivat pitävän digitaalisia opetuspelejä hyvänä keinona oppia, ainakin ajatuksen tasolla. Se, miten pelit sitten toimivat käytännössä on ilmeisesti syy siihen, ettei pelejä todellisuudessa käytetä kuin satunnaisesti. Markkinoilla on vastauksista päätellen pulaa opetuspeleistä, varsinkin vanhemmille oppilaille tarkoitetuista peleistä.

14.2 Miten lasten tietokone- ja konsolipelien pelaaminen näkyy koulun arjessa?

Kaikkien opettajien vastauksissa oli jokin maininta tietokone- ja konsolipelien näkymisestä koulun arjessa. Pääosa kommenteista oli sävyiltään negatiivisia. Tieto- ja konsolipelaaminen näkyi opettajien mukaan lapsissa mm. väsymyksenä, levottomuutena, valvomisena, kalpeutena ja päänsärkynä. Pelatessa läksyjien teko pääsee myös helposti unohtumaan. Joillakin lapsilla viikonlopunviettoon ei opettajien mukaan tunnu kuuluvan muuta kuin pelaamista. Tieto- ja konsolipelien pelaamisen kommentoitiin näkyvän tiettyjen oppilaiden arjen kaikilla osa-alueilla. Nämä oppilaat puhuvat pelaamiseen liittyvistä asioista, he kirjoittavat niistä kirjoitelmiinsa, piirtävät piirustuksiin peleissä esiintyviä hahmoja sekä leikkivät peleissä näkyviä ilmeneviä asioita.

“Lapset juttelevat kyllä päivittäin, mitä ovat pelanneet ja kirjoittelevat niistä esim. kirjoitelmiinsa. Lisäksi on puhutta eri kodeissa olevista säännöistä ja rajoituksista. Hyvinkin monella näyttää olevan aika- ja päivärajoitteet.” (Opettaja, 9.)

“Varsinkin pojat puhuvat paljon peleistä ja niiden hahmot vilahtavat leikeissä piirrustuksissa ym. Kaverien kanssa suunnitellaan “mitä pelataan” eikä enää mitä leikitään. Pojat eläytyvät ja kertovat pelitapahtumista kuin ne olisivat oikeasti tapahtuneet.” (Opettaja, 4.)

Nykyisessä pelikulttuurissa elävien lasten elämässä kaiken tulisikin olla yhtä nopeatempoista kuin peleissäkin.

“Osa lapsista erittäin levottomia ja haluavat, että kaikki asiat tapahtuisivat nopealla tempolla ja olisivat yhtä “menevää” kuin tietokonepeleissä. Joillekin on vaikeaa keskittyä pitkäkestoisiin opiskelujuttuihin, joissa virkkeet eivät vaihdu riittävän nopeasti.” (Opettaja, 7.)

“Levottomuutta leikitään pelattua peliä “livenä” kyselyä eikö täällä pelata ollenkaan. Tuntuu välillä, että leikkiin on siirtynyt sama hektisyys kuin peli/dvd maailmassa, kaikilla on 7 elämää, leikissä hypitään kentältä toiselle, piirrustukset ovat kohtauksia peleistä jne.” (Opettaja, 12.)

Oli joukossa niitäkin opettajia, jotka mainitsivat positiivisia piirteitä oppilaiden tietokone- ja konsolipelaamisessa. Opettajat pitivät sitä hyvänä, että oppilaat osasivat hallita tietokoneen käytön, ja pelaamisen avulla monien oppilaiden kielitaito oli parantunut. Opettajat mainitsivat kodeissa vallitsevien aikarajoitussääntöjen poistavan pelaamisen pahimmat haittavaikutukset.

Opettajilta kysyttiin, olivatko he joutuneet puuttumaan lasten kotona tapahtuvaan tietokoneella tai pelikonsolilla pelaamiseen. Opettajien vastaukset jakautuivat siten, että kaksi kolmesta vastasi joutuneensa puuttumaan oppilaidensa pelaamiseen ja yksi kolmesta vastasi, ettei ole joutunut puuttumaan oppilaidensa pelaamiseen. Se millä tavoin opettajat olivat joutuneet puuttumaan, vaihteli. Joillekin oppilaille oli täytynyt painottaa ulkoilun ja nukkumisen merkitystä, ja joissakin luokissa oli jouduttu puhumaan liiallisesta pelaamisesta.

“Aikaisempina lukuvuosina lapsi upposi niin pelimaailmaan että eskarissa olo oli pelkkää “peliä”, käytös väkivaltaista ja lapsi oireili pahasti. Vanhemmat usein antavat lapsille pelikieltoa, jos eskarista tulee negatiivista palautetta. Toisaalta palkitsevat uudella pelillä tai peliajalla jos päin vastoin.” (Opettaja, 12.)

Lasten kanssa oli keskusteltu oikeasta väkivallasta ja sen aiheuttamista seurauksista. Internetin käyttö oli myös aiheuttanut keskustelua siitä, mitä tietoja internetiin saa itsestään laittaa, ja miksi. Näiden mediakasvatuksen piiriin liittyvien aiheiden käsittelyn lisäksi opettajat olivat tehneet kodin ja koulun välistä yhteistyötä vanhempien kanssa. Vanhemmat olivat toivoneet koululta apua määrittämään, mikä on kohtuullista pelaamista ja selvittämään ikärajoitusten merkitystä.

“Vanhemmat ovat toivoneet apua siihen, mikä on ajallisesti kohtuullista pelata ja pelien ikärajoista on myös toivottu keskustelua. Eräs oppilas jäi herkästi pois koulusta, jotta ehti pelata päivät, kun veljet olivat koulussa, tilanteeseen tarvittiin puuttumista.” (Opettaja, 3.)

“Vanhempien kanssa yhdessä sovittu päivittäisestä peliajasta, jos tunnilla ei keskittyminen ole sujunut ja tehtävät ovat muutenkin jääneet kotona tekemättä. Joskus vanhemmat kysyvät, kuinka paljon mielestäni on sopiva peliaika päivässä.” (Opettaja, 4.)

Herääkin kysymys, onko opettajan tai koulun tehtävä määrittellä vanhemmille heidän lapselleen sopivaa peliaikaa? Tietyllä tavalla tällaiset kommentit osoittavat, että joillakin vanhemmilla on kasvatusvastuu pahasti hukassa. Koulussa oli jouduttu myös tiedottamaan lasten pelaamista sopimattomista peleistä, ja vanhemmat olivat olleet hyvin tyytyväisiä näistä tiedoista.

Kun opettajilta kysyttiin, ovatko he huomanneet muutoksia uransa aikana lasten tietokone- ja konsolipelaamistottumuksissa, kaikki yhtä lukuun ottamatta kommentoivat lasten pelaamistottumusten muuttuneen. Yksi joka vastasi, ettei hän ole huomannut muutoksia, pelitottumuksissa oli ollut työelämässä vasta vähän aikaa, eli pelikulttuuri ei ollut ehtinyt muuttua niin lyhyessä ajassa. Kaikkien vastuksista ilmeni, että digitaalisten pelien parissa vietetty aika on huomattavasti lisääntynyt. Eräs opettaja selitti pelaamisen lisääntymistä pelivalikoimien lisääntymisellä sekä tietokoneiden ja pelikonsolien lisääntymisellä.

“Se on lisääntynyt ja syrjäyttää koko ajan muuta tekemistä, erityisesti leikkiä ja liikuntaa. Jos aikuinen ei rajoita, lapsi istuisi koneen ääressä tuntikausia, se imaisee erityisesti pojat pauloihinsa. Myös pelitarjonnassa ja ikärajoissa ei ikävä kyllä aina valita lapselle sopivaa peliä. Suurin osa on mielestäni sekavaa kohellusta, kuvien ja äänien vilinää (ei opetuspelit). Näkyy myös käyttäytymisessä rauhattomuutena.” (Opettaja, 4.)

Luonnollisesti, jos lapsella on mahdollisuus pelata, ja jos hänellä on saatavilla mieluisia pelejä, miksi lapsi ei silloin pelaisi? Vanhempien vastausten perusteella voidaan päätellä, että toiset lapset mahdollisesti pelaisivat niin paljon kuin mahdollista, jos heitä ei rajoitettaisi ollenkaan. Toiset eivät enää jaksaisikaan kiinnostua opetuspeleistä, vaan haluaisivat koulussakin päästä pelaamaan “oikeille” internetin pelisivuille. Pelit ovat selvästi vaikuttaneet ihmissuhteisiin. Lapset keskustelevat keskenään peleistä ja pelit vaikuttavat sosiaaliseen arvostukseen ryhmässä. Lasten mielikuvitus on kilpistynyt pitkälti peleistä poimituksi, ja joukossa on yhä enemmän niitä, joiden elämä pyörii vain pelien ja pelaamisen ympärillä. Samalla pelaaminen syrjäyttää muuta toimintaa kuten ulkoilua ja leikkimistä. Vanhempien vastuu on myös muuttunut. Vanhemmat antavat vastausten mukaan lastensa pelata sellaisia pelejä, jotka eivät ole heille tarkoitettuja.

“Nykyään lähes kaikille lapsille pelaaminen on tuttua. Perheet ovat karkeasti sanottuna jakautuneet kahteen, ne joilla kaikki saa pelata kaikkea eli vanhemmat eivät ole ihan ajan tasalla mitä kaikkea lapset pelaavat. Toisaalta on ne perheet, joissa ollaan hyvin kriittisiä ja tarkkoja pelaamisen suhteen.” (Opettaja, 12.)

Edellinen kommentti osittain tukee lasten vanhemmilta saatuja tuloksia. Suurin osa vanhemmista oli huolissaan lastensa pelaamisesta ja pelaamista pyrittiin jollain tavoin kontrolloimaan. Vanhempien vastausten mukaan vain muutamassa taloudessa pelattiin ikärajoituksilta lapselle liian korkeita pelejä.

14.3 Miten mediakasvatusta tulisi kouluissa toteuttaa?

Syy, miksi mediakasvatusta tulisi lisätä opetukseen, on seurausta joukkoviestinnän ja median merkityksen kasvusta yhteiskunnassa sekä tietotekniikan ja uusien verkkomedioiden voimakkaasta kasvusta. (Varis 1998, 375.) Kysyttäessä opettajilta, miten heidän mielestään mediakasvatusta tulisi toteuttaa, eräs opettaja oli sitä mieltä, että koulussa tulisi tarttua sellaisiin aiheisiin mitkä ovat ajankohtaisia, ja näin edetä aiheissa lapsilähtöisesti. Vastauksissa tuli usein esiin myös mediakritiikki, eli se miten lapsia pitäisi opastaa valikoivaan medioiden käyttöön. Medialukutaito oli myös asia, mitä opettajat erityisesti painottivat. Opetuksessa tulisikin opettajien mukaan huomioida median huonot puolet sekä valistaa lapsia siihen, miten medioita käytetään omaan opiskeluun ja tiedonhankintaan. Eräs opettaja vastasi, että mediakasvatuksen tehtävä on ainoastaan kertoa median haitoista ja vaaroista.

Perusopetuksen opetussuunnitelman mukaan mediataitoja tulisikin harjoitella sekä viestin vastaanottajana että niiden tuottajana. Mediakasvatuksessa tulisi tehdä yhteistyötä median kanssa, oppia osoittamaan lähdekritiikkiä sekä oppia hallitsemaan monipuolisesti viestintäteknisiä välineitä ja käyttämään niitä monipuolisesti. Lisäksi oppilaiden tulisi oppia hallitsemaan verkkoetiikkaa. (Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004.) Luokanopettajien vastauksista näki, että hekin olivat tutustuneet opetussuunnitelmaan. Heidän vastauksissaan jäi vähemmälle painotukselle se, mikä oli viestien tai median tuottajan rooli. Lapselle annettavan mediakasvatuksen ei tulisi painottua vain vastaanottajan rooliin, vaan median tuottaminen voi olla hyvin opettavainen kokemus sekä antaa arvostusta ja ymmärrystä niille, jotka työskentelevät median parissa.

Esikouluikäisten kohdalla nähtiin tärkeäksi tutustuttaa lapset median pariin niin, että median välineinä toimivat laitteet tulisivat tutuiksi. Eräässä vastauksessa ehdotettiin käytännön esimerkkinä tutustumaan ensin animaation tekoon ja sitten kokeilemaan itse animaation tekemistä. Lisäksi mainittiin, että voitaisiin keskustella lasten lempiohjelmista. Lastentarhanopettajat olivat selvästi perehtyneet omaan opetussuunnitelmaansa. Esiopetuksen opetussuunnitelma kehottaa, että lapselle

annetaan mahdollisuus tutustua viestintävälineisiin ja harjoitella niiden käyttöä. Lapsen kanssa tulisi tarkastella kuvia sekä keskustella niiden merkityssisällöistä ja kuvailmaisusta. (Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2000.)

Kotilainen painottaa, että median opettamisessa tärkeintä olisi ylläpitää tutkivaa otetta eli oppia kyseenalaistamaan asioita. Yksilön medialukutaito voi kehittyä, kun perehdytään mediaesitysten tuottamiseen, ilmaisuun ja vastaanottoon. Edellä mainitut taidot voivat kehittyä, jos lapselle tuodaan näkyväksi erilaisia median strategioita ja tekniikoita. (Kotilainen 2002, 36.) Kotilaisen tavoitteista opettajien vastauksissa oli mainittu oikeastaan vain median vastaanottaminen. Lisäksi opettajien vastauksissa oli painotettu median kyseenalaistamista, kuten alla olevasta kommentista huomaa.

”Mediakriittisyys on mielestäni avainasia opetettavaksi. Kuvis- äikän ja esim. historian tunnit ovat hyviä tämän asian käsittelyyn. Kuvien kriittinen tulkinta, teksitien analysointi/uutisointi ja historian kirjoituksen tarkastelu avaavat näkemään sitä, kuinka ihmisiä voidaan median avulla manipuloida. Myös tietokoneiden käytön yhteydessä internetin oikeanlaiseen käyttöön opastava kasvatusta on tärkeää.” (Opettaja, 7.)

Opettajat toivoivat mediakasvatukseen liittyvää koulutusta. Koulutusta opettajat toivoivat saavansa työnsä puolesta niin, ettei aina tarvitsisi hankkia koulutusta omalla ajalla. Koulutuksen toivottiin olevan asiantuntevaa sekä koulutuksen saavat henkilöt huomioonottavaa.

”Opettajia tulisi kouluttaa(muulloinkin kuin vapaa-ajalla). Koulutuksen tulisi olla asiantuntevaa ja kohderyhmän huomioon ottavaa.” (Opettaja, 2.)

”Tietoiskuja säännöllisin väliajoin, myös asiantuntijoita pitäisi kutsua koululle esitelmöimään ainakin kerran vuodessa sillä kehitys kiihtyy...! Jonkun kouluaineen ”sisään” tulisi ujuttaa jakso aiheesta ja tietenkin osioita ihan oppikirjoihin.” (Opettaja, 6.)

Kotilaisen tutkimukseen osallistuneet opettajat kokivat suurimpana ongelmana mediakasvatuksen vähäisyyden omassa koulutuksessa sekä täydennyskoulutuksessaan. Mediakasvatuksen opettamisen toteuttamisen ongelmaksi koettiin ajan, rahan, oppimateriaalin sekä yleisten resurssien puute. Opettajan mediakompetenssiin vaikuttavat oleellisesti oma kiinnostus ja heidän saamansa koulutus, erityisesti opettajankoulutus. Tämän lisäksi kompetenssin toteutumista määrittävät koulu oman opetussuunnitelmansa kautta, opetuskulttuuri sekä muut mediakasvatukseen tarjolla olevat resurssit. (Kotilainen 2001, 31,48.)

Kuten alussa todettiin, vain kaksi opettajaa oli hankkinut mediakasvatukseen liittyvää koulutusta. Opettajat mainitsivat myös opetusmateriaalien puutteen tai niiden hintavuuden. Vastauksista paistoi opettajien negatiivinen suhtautuminen mediaan. Media nähdään usein peikkona, jota vastaan tulisi osata varautua, sen sijaan että opittaisiin ymmärtämään mediaa ja ehkä siinä sivussa jopa tuottamaan mediasisältöjä. Luulen, että opettajien ennakkoluuloja mediaa kohtaan voitaisiin saada karsittua juuri täydennyskoulutuksen kautta. Koski onkin todennut kehittyvän uuden teknologian asettavan opettajuudelle aiempaa suurempia vaatimuksia. Näin ollen uuden teknologian pedagogisia sovellusmahdollisuuksia ja vaikutuksia kognitiivisiin prosesseihimme tulisi käsitellä opettajien perus- ja täydennyskoulutuksessa. (Koski 1998,88.)

Kotilainen mainitsee opettajan mediakompetenssin toteutuvan koulun opetussuunnitelman kautta. Näin ollen koulu voisi antaa alkusysäyksen median käyttöön painottamalla sitä vaikkapa satunnaisesti pidettyinä teemaviikkoina, kuitenkin joinakin muina kuin joka vuotuisena sanomalehti-viikkona.

Opettajilta kysyttiin myös haluaisivatko he lisätietoja lasten mediakulttuurista. Vain kaksi vastasi, ettei kaipaakaan lisää tietoa lasten mediakulttuurista. Syy siihen, miksi eräs opettaja halusi lisätietoa lasten mediakulttuurista johtui siitä, että lasten mediakulttuuri oli hänelle niin vierasta. Opettajat toivoivat kovasti lisäkoulutusta, kuten edellä jo mainittiinkin. Koulutusta ehdotettiin järjestettävän VESO-koulutuksen muodossa, jolloin se kuuluisi koko opetushenkilöstölle.

”Esimerkiksi veso-päivän puitteissa voisi olla oppimispelien tutkiskelua ja tutustumista sellaisista peleistä, mitä omassa koulussa voisi yksinkertaisesti käyttää. Järjestelmät, koneet yms. vaihtuvat jatkuvasti, näin myös pelien, romppujen yms. käyttö muuttuu jatkuvasti.”
(Opettaja, 9)

Toivottiin myös työpaja-tyyppistä koulutusta, jolloin voitaisiin oppilaille tarjota toiminnallista työpajatoimintaa. Mediamuffinssin opetusmateriaali mainittiin myös, ja se onkin opettajalle hyvä tapa käsitellä mediaa. Mediamuffinssi on tieto- ja toimintapaketti vanhemmille ja ammattikasvattajille. Paketti tarjoaa sekä tietoa että opetusmateriaaleja opettajille ja lastentarhanopettajille. Opetusmateriaalit sisältävät sekä keskustelun välineitä että toiminnallisia harjoituksia.

15 TUTKIMUSTULOSTEN YHTEENVETO

15.1 Vanhempien näkemys lastenpelikulttuurista

15.1.1 Millaisia pelejä kodeissa pelataan?

Lähes kaikilla tutkimukseen osallistuneilla vanhemmilla oli kotonaan jokin pelaamiseen tarkoitettu laite. Yleisin laite oli tietokone ja pelikonsoleista PlayStation. Suosituimpia pelejä olivat toimintapelit, joita tytöt ja pojat pelasivat yhtä paljon. Toiseksi suosituimpia olivat seikkailupelit, joiden suosio jakautui myös tasan tyttöjen ja poikien kesken. Yllättävää oli auto- ja urheilupelien suosion tasaisuus tyttöjen ja poikien kesken. Tutkimuksessani yllättävää oli se, että pienemmillä lapsilla pelien kesken ei ilmennyt selvää sukupuolijakaumaa, mikä aikaisemmissa vanhemmille lapsille tehdyissä tutkimuksissa ilmeni. Tosin pienemmille tarkoitettut pelit ovat monesti sukupuoleettomia, eli ne sopivat sekä tytöille että pojille. Esi- ja alkuopetusikäisten kotoa ei löytynyt ikärajoituksiltaan sopimattomia pelejä, mikä osoittaa vanhempien vastuullisuuden asiassa. Vanhemmat ovat kiinnostuneita lastensa pelaamisesta ja valvovat erityisesti, etteivät lapset pelaa sopimattomia pelejä.

15.1.2 Millaisia sääntöjä pelaamiselle on asetettu?

Yleisin pelaamiselle asetettu sääntö oli aikarajoitus, joka vaihteli perheittäin. Joissain perheissä pelaaminen saattoi keskittyä vain tiettyihin päiviin viikossa, kun taas toisissa perheissä sai pelata päivittäin jonkin tietyn tuntimäärän. Vanhempien suhtautuminen aikarajoituksiin vaihteli. Joissakin tapauksissa lasten tuli noudattaa aikarajoitusta minuutilleen, kun toisille ne taas olivat joustavampia rajoja. Pelaamista oli rajoitettu muillakin tavoilla kuten esimerkiksi siten, että pelaaminen oli kiellettyä ennen nukkumaan menoa. Pelaamista pidettiin myös palkintona tehdyistä velvollisuuksista, kuten läksyjen tekemisestä tai kotitöistä. Pelikieltoa saatettiin vastavuoroisesti antaa tekemättä jätetyistä velvollisuuksista tai kiukuttelusta. Väkivaltaisten pelien hankkiminen oli monissa perheissä kiellettyä, ja ikärajoituksiin kiinnitettiin paljon huomioita. Mukana oli myös

vanhempia, joiden perheissä ei ollut lainkaan pelaamiseen kohdistuvia sääntöjä. Tätä selitettiin sillä, että lapsi pelasi muutenkin niin vähän, ettei erillistä pelaamisen rajoittamista näin ollen tarvittu. Pelaamisen rajoittamisesta herääkin kysymys, kuinka paljon jotkut lapset pelaisivat, jos vanhemmat eivät yrittäisi rajoittaa heitä? On selvää, että liiallinen pelaaminen on ongelma vain vähemmistölle. Joukossa saattaa olla lapsia, jotka mielenkiintoista peliä pelatessaan saattavat hetkellisesti hyvinkin intensiivisesti syventyä pelaamiseen, mutta ennen pitkään peliin kyllästyttyään keskittyvät jälleen uusiin asioihin. Positiivista oli huomata, että vanhemmat seurasivat lapsensa pelaamista, ja sen vaikutuksia, niin ettei lasta ainoastaan laiteta pelikoneelle viihtymään, kun ei jakseta nähdä vaivaa viettääkseen aikaa ja keskustellakseen oman lapsensa kanssa.

15.1.3 Onko pelaaminen herättänyt huolta vanhemmissa?

Suurimmassa osassa vanhempia lasten pelaaminen ei ollut herättänyt suurempaa huolta, mutta silti joukossa oli vanhempia, jotka olivat muotoilleet vastauksensa ”Ei vielä” tai ”Ei toistaiseksi”. Tämä mielestäni kertoo siitä, että vanhempien täytyy jollain tasolla olla huolissaan siitä, miten pelaaminen mahdollisesti tulevaisuudessa tulee vaikuttamaan. Syynä huoleen saattavat olla kokemukset, joita on saatu perheiden vanhempien lastensa kanssa. Vanhempien vastauksissa oli mainintoja mahdollisista tulevaisuuden tuomista peloista ja ajatuksista. Näitä olivat mm. kaveriporukan vaikutus omaan lapseen ja pitkät iltapäivät yksin, jolloin lapselle jää aikaa uppoutua yksikseen pelimaailmaan. Yhteensä kolmannes vanhemmista vastasi lapsensa pelaamisen herättävän heissä huolta. Yleisin huolenaihe näiden vanhempien kesken oli, että lapsi viettää liikaa aikaa koneen äärellä. Huolta herätti myös se, että lasta ei saa enää innostumaan lapselle tavanomaisista asioista. Vakavimpana huolenaiheena jotkut vanhemmat mainitsivat mahdollisen peliriippuvuuden. Joidenkin vanhempien vastauksista kuului selvä huoli lapsensa mahdollisesta peliriippuvuudesta. On ymmärrettävää, että vanhemmilla on huoli lapsensa pelaamisesta, sillä media tuo monesti esiin vain pelaamisen negatiiviset puolet. Ei kuitenkaan tulisi unohtaa, että pelaamisen vaikutuksia käsitteleviä tutkimuksia on tehty hyvin vähän eikä siis voida varmuudella sanoa kuinka vahvasti pelaaminen aiheuttaa riippuvuutta.

15.1.4 Toivovatko vanhemmat tietoa pelaamisesta ilmiönä koulun kautta?

Noin puolet tutkimukseen osallistuneista vanhemmista ei haluaisi koulun kautta tietoa pelaamiseen liittyvistä ilmiöistä. Se puolisko vanhemmista, joka vastasi kaipaavansa tietoja pelaamisen ilmiöistä koulun kautta, perusteli vastauksiaan monin eri tavoin ja antoi koululle jopa toimintaohjeita.

Vanhemmat toivoivat saavansa tietoa, jos koulussa havaittaisiin pelaamiseen liittyviä isoja ongelmia tai muuten poikkeavia ilmiöitä pelaamisen suhteen. Vanhemmat halusivat itsekin saada tietoa mahdollisista haitallisista peleistä. Vastauksissa toivottiin jonkinlaista listaa hyväksi koetuista peleistä. Ehdotuksena olikin koteihin jaettava lehtinen, jossa voisi olla tietoa pelaamisesta ilmiönä ja selkeästi kerrottu kuinka ikäraajat on säädetty ja mitä ikärajamerkinnot tarkoittavat. Vanhemmat toivoivat myös keskustelua yhdessä toisten lasten vanhempien kanssa. Tämä olisi varmasti tarpeellista monelle vanhemmalle, jotta he saisivat vahvistusta omiin ratkaisuihinsa. Vanhempainillat nähtiin hyvänä foorumina keskustella muiden vanhempien kanssa lastensa pelaamisesta ja pelaamiselle asetetuista rajoista.

15.2 Koulun näkökulma digitaalisten pelien pelaamiseen

15.2.1 Miten ja kuinka paljon opetuspelejä käytetään koulussa?

Noin puolet vastanneista opettajista ilmoitti, etteivät he käytä opetuksessaan digitaalisia opetuspelejä. Vastanneista toinen puolisko ilmoitti käyttävänsä satunnaisesti digitaalisia opetuspelejä opetuksessaan. Opettajat, jotka käyttivät opetuksessaan digitaalisia pelejä, suosivat matematiikan ja äidinkielen opetukseen tarkoitettuja pelejä. Esiopetuksessa käytettiin vastaavasti Alkupolku-pelin eri versioita. Lisäksi opettajat suosivat kirjavalmistajien internetsivuja, sekä muita internetissä pelattavia pelejä. Internetissä pelattavien pelien huonoksi puoleksi opettajat mainitsivat sen, että peleihin täytyy huolella perehtyä ennen kuin niitä voidaan luokassa käyttää. Vaikka noin puolet opettajista käytti opetuksessaan digitaalisia pelejä vain satunnaisesti, soveltuivat pelit silti heidän mielestään hyvin opetukseen. Tosin koulun laiteresurssit nähtiin puutteellisina, koneet koettiin liian hitaina sekä niitä oli määrällisesti liian vähän.

15.2.2 Millä tavoin lasten tietokone- ja konsolipelaaminen näkyy koulun arjessa?

Lasten tietokone- ja konsolipelaaminen näkyy koulun arjessa väsymyksenä, levottomuutena ja unenpuutteena. Paljon pelaavilla lapsilla saattaa olla kotitehtävät tekemättä. Pelaaminen näkyy myös lasten leikeissä, kavereiden kanssa käydyissä keskusteluissa ja äidinkielen kirjoitelmissa. Pelaamisella vastattiin myös olevan positiivisia vaikutuksia, kuten tietoteknisen hallinnan ja kielitaidon parantumisena.

15.2.3 Millä tavoin mediakasvatusta tulisi koulussa opettaa?

Medialukutaidon ja mediakritiikin opettaminen lapsille nähtiin tärkeänä. Oppilaille tulisi lisäksi opettaa lähdekritiikkiä ja internetetiikkaa. Opettajien vastauksissa painottui enemmän median sisältämät huonot puolet ja niistä valistaminen kuin median tuottaminen, ja sitä kautta median ymmärtäminen ja turvallinen käyttäminen. Moni opettaja toivoi saavansa mediaan liittyvää lisäkoulutusta.

16 POHDINTA

Digitaaliset pelit kuuluvat nykyisin luontevana osana jo pientenkin lasten maailmaan. Monille vanhemmille voi olla vaikea seurata vieressä lapsensa luontevaa digitaalisten medioiden käyttöä, koska moni vanhempi saattaa olla epävarma digitaalisten medioiden käyttäjä. Minua onkin mietityttänyt se, kuinka tulevaisuuden vanhemmat, joilla on jo kokemusta ja ymmärrystä digitaalisten pelien maailmasta, tulevat suhtautumaan lastensa pelaamiseen. Onko digitaalisille peleille tapahtumassa sama, minkä televisio teki meille aikaisemmin? Television vaikutuksista puhuttiin paljon, mutta kuinka meille passiivisen median tuijottajille sitten kävi? Harvasta televisiota katsoneesta lapsesta kasvoi kuitenkin häiriintynyt aikuinen.

Ei pidä unohtaa sitä, ettei digitaalisten pelien kulttuuri suinkaan ole pelkästään lapsille suunnattua. Itse asiassa se on enenevässä määrin nuorten aikuisten harrastus, joka näkyy väkivaltapeliin suurena määränä markkinoilla. Peleiltä haetaan uudenlaista jännitystä. Ne eivät ole passiivista sivusta seuraamista, vaan aktiivista tekemistä mahdollisimman aidossa ja näyttävässä ympäristössä. Tämän mahdollistaa nykyiset seitsemännen sukupolven konsolit ja hd-televisiot.

Opettajan työn kuva tulee varmasti muuttumaan tietoyhteiskunnan muutosten mukana. Opettajien koulutus joutuu ottamaan ison harppauksen, jos tietoyhteiskunnan nopeissa muutoksissa aiotaan pysyä mukana. Se, että saavatko lapset tulevaisuudessa suurimman osan tiedoistaan muualta kuin koulunpenkiltä, ei tule koulua instituutiona horjuttamaan. Sillä vanhempien rooli on muuttunut ja yhä enemmän kasvatusvastuuta tuntuu siirtyvän koulun puolelle. Se mitä työssä olevien ja opettajiksi opiskelevien tulisi aina muistaa, on seurata omaa aikaansa. Jos tyytyy siihen tietoon mitä on saavuttanut, on peli silloin menetetty.

Lasten pelikulttuuria tulisi aktiivisesti tutkia, ei ainoastaan vanhempien, vaan myös niiden lasten näkökulmasta, jotka vasta aloittelevat uransa digitaalisten pelien maailmassa. On mielenkiintoista seurata, kuinka pelimaailma kehittyy, ja mitä sillä on tarjottavana uusille tulokkaille. Vain näin me voimme todella ymmärtää pelaamisen kulttuuria ja pelaamisessa tapahtuvia muutoksia. Jatkotutkimuksia ajatellen haluaisin saada näkyviin myös pienten lasten kokemukset pelaamisesta. Siis sen, miten he näkevät ja kokevat digitaalisten pelien pelaamisen. Vanhempien näkökulma on

kuitenkin aivan eri asia kuin lasten oma näkökulma. Jos lasten vanhemmat eivät itse pelaa tai osoita edes pientä kiinnostusta lapsensa pelaamiseen, syventää se varmasti vanhemman ja lapsen välistä digitaalista kuilua. Kyse on kuitenkin niin pienestä asiasta kuin kiinnostuksesta lapsen tekemiseen. Näkemällä pienen vaivan tutustuakseen lapsensa ja oppilaidensa maailmaan ja kiinnostuksenkohteisiin aikuinen voi saada aikaan kummankin puoleista kunnioitusta. Onko se paljon vaadittu vanhemmalta tai opettajalta?

LÄHTEET

Buckingham, D. 2000. After the Death of Childhood. Growing up in the age of electronic media. Cambridge: Polity Press.

Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopiston hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Viitattu 14.4.2007. <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>.

Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. 2005. Mediakasvu ja pelaamisen hallinta. Teoksessa Lahikainen, A R., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R & Mäyrä, F. (toim.) Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus.

Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet. 2000. Helsinki: Opetushallitus.

Eskola, J & Suoranta, J. 2000. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino

Grossmann, D. 2004. On Combat. Psychology and Physiology of deadly conflict in war and peace. United States of America: PPCT Research Publications.

Haddon, L. 2002. Elektronisten pelien oppivuodet. Teoksessa Huhtamo, E & Kangas, S. (toim.) Mariosofia- elektronisten pelien kulttuuri. Tampere: Tammer-paino.

Hautala-Kajos, K., Nordbäck, E., Paloheimo, M. & Pietinen, M. 2003. Arviointi kuvaohjelmien tarkastamista koskevan lainsäädännön vaikutuksista ja sen tavoitteiden toteutumisesta sekä alan kehitystoimista Euroopassa. Opetusministeriön julkaisuja 2003:18. Helsinki: Opetusministeriö. Viitattu 11.4.2007.

http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2003/liitteet/opm_106_opm18.pdf?lang=f

i

Heikkilä, T. 1998. Tilastollinen tutkimus. Helsinki: Edita.

Hirsijärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P. 2000. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.

Johnson, S. 2005. Kaikki huono on hyväksi. Miten nykyinen populaarikulttuuri tekeekin meistä älykkäämpiä. Suomentanut Kimmo Pietiläinen. Helsinki: Hakapaino.

Järvinen, A. 2002. Kolmiuloitteisuuden aika audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992-2002. Teoksessa Huhtamo, E & Kangas, S. (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Tampere: Tammer-paino.

Kangas, S. 2002. ”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Huhtamo, E & Kangas, S. (toim.) Mariosofia- elektronisten pelien kulttuuri. Tampere: Tammer-paino.

Kasvi, J.J. 2001. Lasten tietokonepelit. Teoksessa Kangassalo, M & Suoranta, J. (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere: University Press.

Kivimäki, R. 2001. Perhe ja lapset tietoyhteiskunnassa. Teoksessa Kangassalo, M & Suoranta, J. (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere: University Press.

Koski, J.T. 1998. Infoähky ja muita kirjoituksia oppimisesta, organisaatioista ja tietoyhteiskunnasta. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Kotilainen, S. 2001. Mediakulttuurin haasteita opettajankoulutukselle. Acta Universitatis Tamperensis 807.

Kotilainen, S. 2002. Kasvattaja lapsen tulkkina mediaympäristössä. Teoksessa Sintonen, S. (toim.) Median sylissä. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta. Tampere: Tammer-paino.

Kumpulainen, K. 2001. Sosiaalinen vuorovaikutus ja oppiminen tietoyhteiskunnassa. Teoksessa Kangassalo, M & Suoranta, J. (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere: University Press.

Kuutti, H. 2006. Uusi mediasanasto. Jyväskylä:Gummerus Kirjapaino Oy.

Marstola, R & Mäkelä-Rönnholm, M. 2006. Lapsilta kielletty. Kuinka suojella lasta mediatraumalta. Helsinki: Kirjapaja Oy.

Mustonen, A. 2000. Mediapsykologia. Porvoo: WSOY.

Mustonen, A. 2005. Mediapsykologiaa: ihminen ykkönen, tekniikka toinen. Teoksessa Varis, T. (toim.) Uusrenessanssiajattelu, digitaalinen osaaminen ja monikulttuurisuuteen kasvaminen. Helsinki: OKKA-säätiö.

Mustonen, A. 1997. Media Violence and its Audience. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.

Niinistö, H., Ruhala, A., Henriksson, A. & Pietikäinen, L. 2006. (toim.) Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Jyväskylä: Gummerrus Kirjapaino Oy.

Paananen, P. 2001. Lasten vapaa-aika huoltajan silmin. Helsinki: Väestöliito väestöntutkimuslaitos.

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. 2004. Opetushallitus.

Postman, N. 1982. Lyhenevä lapsuus. Helsinki: WSOY.

Potter, W.J. 1998. Media Literacy. Sage Publication: London.

Ryymi, E. & Korhonen, K. 2005. Virtuaalinen työpaja opettajan mediakompetenssin kehittämisen tukena. Teoksessa Varis, T. (toim.) Uusrenessanssiajattelu, digitaalinen osaaminen ja monikulttuurisuuteen kasvaminen. Helsinki: OKKA-säätiö.

Saarikoski, P. 2004. Koneen lumo. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83.

Salokoski, T. 2006. Pelinappulat. Teoksessa Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Sinko, M. & Lehtinen, E.1998. Bitit ja pedagogiikka. Tieto- ja viestintäteknikka opetuksessa ja oppimisessa. Jyväskylä: Atena Kustannus.

Suoninen, A. 2002. Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Huhtamo, E & Kangas, S. (toim.) Mariosofia-elektronisten pelien kulttuuri. Tampere: Tammer-paino.

Suoranta, J. 2001. Cyberkids:lapsen mediakulttuurin toimijoina. Teoksessa Kangassalo, M & Suoranta, J.(toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Tampere: University Press.

Suoranta, J., Lehtimäki, H. & Hakulinen, S. 2001. Lapset tietoyhteiskunnan toimijoina. Tampere: Kilingendahl Paino Oy.

Varis, T. 2002 Isovanhempana digitaaliajassa. Teoksessa Sintonen, S.(toim.) Median sylissä-kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta. Tampere: Tammer-Paino.

Varis, T. 1998. Viestintäkasvatuksen haasteet ajan kuvana - Johdatusta mediakompetenssin merkitykseen. Teoksessa Kivikuru, U & Kunelius, R. Viestinnän jäljillä. Juva: WSOY.

Värri, V-M. 2000. Hyvä kasvatus. Kasvatus hyvään. Tampere: Tampere University Press.

Ziehe, T. 1991. Uusi nuorisio. Epätavanomaisen oppimisen puolustus. Tampere: Vastapaino.

www.pegi.info Viitattu 5.3.2007

www.vet.fi Viitattu 5.3.2007

Liite 1

HÄMEENLINNAN OPETTAJANKOULUTUSLAITOS
Luokanopettajankoulutus

SAATE
12.02.2007

HYVÄT VANHEMMAT

Opiskelen luokanopettajaksi Hämeenlinnan opettajankoulutuslaitoksella. Olen tällä hetkellä sijaisena Lempäälän Moision koulussa ja olenkin lopputyötä vaille valmis opettaja. Teen Pro gradu -tutkielmaa esi- ja alkuopetusikäisten lasten tietokoneella ja konsolipeleillä pelaamisesta sekä niiden vaikutuksesta koulumaailmaan. Minua kiinnostavat lasten pelitottumukset sekä teidän vanhempien kiinnostus ja toiveet pelaamista kohtaan. Lomake on pääsääntöisesti tarkoitettu vanhemman täytettäväksi, mutta myös lapsi voi olla mukana kertomassa mielipiteensä.

Käytän vastauksia ainoastaan omaan tutkimukseeni. Vastaukset käsitellään nimettöminä ja luottamuksellisesti. Vastaaminen on täysin vapaaehtoista, mutta koska tutkimukseni otos ei ole kovin suuri, jokainen vastauspaperi on minulle tärkeä! Jos vastaustila ei riitä voitte jatkaa vastauksianne lomakkeen taakse. Toivoin että palauttaisitte lomakkeet joko luokanopettajalle tai lastentarhanopettajalle perjantaihin 23.2.mennessä.

Lisätietoja tutkimuksesta saatte allekirjoittaneelta. **KIITOS** jo etukäteen vastauksistanne!

Mari Saunamäki
mari.saunamaki@uta.fi
0503274038

A. Taustakysymykset

1. Tämän lomakkeen täyttäjät? äiti
 isä
 muu huoltaja/ vanhempi, mikä?

2. Ikänne vuosina? _____ vuotta.

3. Millaisessa perhemallissa elätte? ydinperhe (vanhemmat ja yhteinen lapsi/lapsia)
 uusperhe (vanhemmat ja lapsi/lapset joko edellisistä liitoista tai yhteisiä lapsia nykyisestä liitosta)
 yksinhuoltajaperhe (vanhempi ja lapsi/lapsia)
 muunlainen perhemalli,
millainen? _____

4. Montako lasta perheeseen kuuluu? _____ tyttöä ja _____ poikaa.

Lasten iät: _____

Jos perheessänne on useita lapsia vastatkaa kysymyksiin ajatellen sitä lasta, kenen kautta saitte tämän lomakkeen.

5. Lapsen ikä (jonka kautta saitte lomakkeen)? _____ vuotta.

6. Lapsen sukupuoli? tyttö
 poika

B. Pelitottumukset

7. Kotoanne löytyvät pelilaitteet? tietokone (joka on myös pelaamistarkoitukseen)
 PlayStation
 XBox
 XBox 360
 GameCube
 Wii
 PSP
 GameBoyAdvantage/micro
 Nintendo DS
 jokin muu, mikä? _____
 kodistamme ei löydy pelaamiseen tarkoitettuja

laitteita

8. Monta tuntia lapsenne pelaa _____ päivässä _____ viikossa.

9. Kenen toimesta pelilaitte/laitteet on hankittu? _____

10. Kauanko perheessänne on ollut pelilaitte? _____ vuotta.

11. Minne pelaamista varten tarkoitettut laitteet ovat sijoitettu kodissanne?

12. Mitä pelejä kotoanne löytyy (pelin nimi ja mille laitteelle peli on tarkoitettu)?

13. Pelaavatko taloudessanne vanhemmat tietokone- tai konsolipelejä? _____

14. Pelaavatko vanhemmat pelejä lasten kanssa yhdessä, jos mitä pelejä? (pelin nimi)

C. Peleihin kohdistuvat säännöt

15. Onko perheessänne pelaamiseen kohdistuvia sääntöjä, jos on niin millaisia?

16. Kuka perheessänne päättää pelien ostamisesta, millaisin kriteerein?

17. Kuinka hyvin vanhempina perehdytte peliin ennen sen ostamista?

18. Oletteko huomannut pelaamisella olevan vaikutuksia lapseesi, jos olette, niin millaisia?

19. Koetteko, että pelaaminen vie aikaa joltain muulta toiminnalta, jos niin miltä?

20. Onko lastenne pelaaminen herättänyt ajatuksia tai huolia?

21. Oletteko tyytyväisiä markkinoilla oleviin peleihin, jos ette, niin millaisia muutoksia toivoisitte?

22. Sopivatko mielestänne pelit opetustarkoituksiin?

23. Toivoisitteko tietoa pelaamiseen liittyvistä ilmiöistä koulun kautta, jos toivotte niin millaista?

***Kiitos ajasta ja vaivastanne!
Jos on jotain jota haluaisitte vielä kommentoida, voitte jatkaa
lomakkeen kääntöpuolelle.***

LIITE 2

HÄMEENLINNAN OPETTAJANKOULUTUSLAITOS
Luokanopettajankoulutus

SAATE
11.03.2007

HYVÄT OPETTAJAT

Opiskelen luokanopettajaksi Hämeenlinnan opettajankoulutuslaitoksella. Teen pro gradu - tutkielmaa esi- ja alkuopetusikäisten lasten tietokoneella ja konsolipeleillä pelaamisesta sekä niiden vaikutuksesta koulumaailmaan. Minua kiinnostavat lasten pelitottumukset sekä teidän opettajien näkemykset tietokone- ja konsolipelien näkymisestä koulun arjessa. Lisäksi toivon saavani opettajien näkökulmaa mediakasvatuksen opettamiseen.

Käytän vastauksia ainoastaan omaan tutkimukseeni. Vastaukset käsitellään nimettöminä ja luottamuksellisesti. Vastaaminen on täysin vapaaehtoista, mutta koska tutkimukseni otos ei ole kovin suuri, jokainen vastauspaperi on minulle tärkeä! Jos vastaustila ei riitä voitte jatkaa vastauksianne lomakkeen taakse. Toivoin että palauttaisitte lomakkeet allekirjoittaneelle mahdollisimman pian.

Lisätietoja tutkimuksesta saatte allekirjoittaneelta. **KIITOS** jo etukäteen vastauksistanne!

Mari Saunamäki
mari.saunamaki@uta.fi
0503274038

A. Taustakysymykset

1. Olen lastentarhanopettaja _____
luokanopettaja _____
2. Millä vuosiluokalla työskentelet tällä hetkellä _____
3. Miten kauan olet työskennellyt opettajana? _____ vuotta
4. Oletko opiskellut mediakasvatusta? kyllä _____ ei _____
5. Jos olet opiskellut mediakasvatusta, montako opintoviikkoa/pistettä ja missä oppilaitoksessa? _____

B. Opetuspelit ja niiden käyttö opetuksessa

6. Kuinka usein käytätte opetuspelejä opetuksessanne? _____ h/vko
_____ h/kk
_____ en käytä.
7. Millaisia opetuspelejä käytätte opetuksessanne?

8. Kuinka hyvin pelit mielestänne soveltuvat opetukseen?

9. Mitä hyvää tai huonoa opetuspelien käytössä mielestänne on?

C. Mediakasvatus koulussa

10. Näkyykö lasten tietokone -ja konsolipelaaminen koulun arjessa, jos niin millä tavalla?
Kertokaa esimerkkejä (saa jatkaa lomakkeen kääntöpuolelle).

11. Oletteko joutuneet työssänne puuttumaan lasten kotona tapahtuvaan tietokoneella tai pelikonsolilla pelaamiseen? _____ ei

_____ kyllä

Millä tavoin?

12. Oletteko huomanneet muutoksia uranne aikana lasten tietokone ja konsolipelien pelaamisessa? _____ ei

_____ kyllä

Millaisia? _____

13. Millä tavoin mediakasvatusta tulisi koulussa toteuttaa?

14. Kaipaisitteko lisätietoja omaa työtänne ajatellen lasten mediakulttuurista (televisio, internet, tietokone- ja konsolipelit, kännykkä, ym.)?
