

VANHEMMAT JA VARHAISNUORTEN
TIETOKONEPELAAMINEN TIETOYHTEISKUNNASSA

Henna Jokelainen
Isa Maunula

Pro gradu -tutkielma
Syksy 2000
Kasvatustieteen laitos
Jyväskylän yliopisto

Jokelainen, Henna & Maunula, Isa. VANHEMMAT JA VARHAISNUORTEN TIETOKONEPELAAMINEN TIETOYHTEISKUNNASSA. Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteen laitos. Syksy 2000. 89 sivua.

Tässä tutkimuksessa selvitettiin keväällä 2000 peruskoulun seitsemättä tai kahdeksatta luokkaa käyneiden lasten vanhempien näkemyksiä varhaisnuorten tietokonepelaamisesta. Tutkimuksen keskeisimpinä tarkastelukohteina olivat vanhempien peliperehtyneisyys ja tietämys. Lisäksi tutkittiin, ohjaavatko vanhemmat lastensa tietokonepelaamista ja pitävätkö he pelaamista hyödyllisenä vai haitallisenä ajanvietteenä. Tutkimuksessa selvitettiin myös millaisia haasteita ja tehtäviä vanhemmat kokevat tietoyhteiskunnan vanhemmuudelle asettavan ja millaisia uhkia ja mahdollisuuksia tietoyhteiskunnassa eläminen sisältää.

Tutkimukseen osallistui 54 vanhempaa, joiden lapset kävivät Jyväskylän Normaalikoulun yläastetta. Aineiston keruumenetelmänä käytettiin kyselylomaketta, jolla kartoitettiin monipuolisesti vanhempien tietämystä tietokonepelaamisesta ja heidän suhtautumisestaan tietokonepelaamiseen. Kyselytutkimusmenetelmällä kerättiin pääasiassa kvantitatiivista tietoa, jonka analysoimisessa käytettiin tilastollista tietojenkäsittelyohjelmaa (SPSS). Tutkimuksen kvalitatiivinen aineisto hankittiin järjestämällä ryhmäkeskustelu, jolla saatiin tietoa tietokonepelaamisen laajemman kontekstin, tietoyhteiskunnan vaikutuksista arkielämään sekä vanhempien suhtautumisesta teknologiaan.

Tutkimuksessa muodostettiin kyselytutkimukseen osallistuneista vanhemmista neljä erilaista vastaajaprofiilia, joiden kautta tuloksia tarkastellaan. Profiilit muodostettiin vanhempien peliperehtyneisyyden ja -tietämyksen, tietotekniikan työkäytön ja varhaisnuoren tietokonepelaamistiheyden perusteella. Vastaajaprofiileja olivat 'aktiivipeleläjien vanhemmat', 'peruspelaajien vanhemmat', 'satunnaispelaajien vanhemmat' ja 'ei-pelaavien vanhemmat'. Profiileja vertailtiin keskenään kyselylomakevastausten perusteella ja selvitettiin kunkin profiilin ominaispiirteitä.

Lähes kaikkien kyselytutkimukseen osallistuneiden varhaisnuoret pelasivat tietokonepelejä; pojat tyttöjä enemmän. Vanhemman tietotekniikan työkäytön määrällä ja varhaisnuoren pelaamistiheydellä oli yhteys vanhemman tietokonepelitietämykseen ja -perehtyneisyyteen. Tietokonepelaamiseen hyvin perehtyneet vanhemmat suhtautuvat pelaamiseen huonosti perehtyneitä myönteisemmin.

Tutkimuksessa ilmeni, että kolmannes vanhemmista ei ollut sopinut nuorensa kanssa tietokonepelaamista koskevista säännöistä lainkaan. Runsas kolmannes vanhemmista kannusti nuortaan tämän peliharrastuksessa. Kaksi tutkimukseen vastannutta vanhempaa piti tietokonepelaamista täysin hyödyttömänä ajanvietteenä.

Ryhmäkeskustelussa todettiin, että tietoyhteiskunnan dynaamisuus vaatii ihmisiltä sopeutumista niin työelämässä kuin kotona. Vanhempien mukaan lapsille tietoyhteiskuntaan sopeutuminen on luontevampaa, sillä tekniikka ympäröi heitä pienestä pitäen. Vanhemmille tietoyhteiskunta asettaa uudenlaisia haasteita perinteisen kasvatustyön rinnalle. Mediakriittisyyden opettaminen ja tietokonepeleihin perehtyminen ovat kuvaavia esimerkkejä näistä haasteista.

Asiasanat: vanhemmat, varhaisnuori, tietokone, tietokonepelit, pelaaminen, ennakkotarkastus, tietoyhteiskunta

SISÄLLYS

1 TIETOKONEPELAAMINEN, TEKNOLOGIAKUTOISTA NYKYKULTTUURIA	5
2 TIETOKONEPELIT	8
2.1 TIETOKONEPELIKULTTUURI OSANA NUORISOKULTTUURIA	8
2.2 TIETOKONEPELIEN ERITYISYYS	9
2.3 TIETOKONEPELIEN KEHITYS	10
2.4 PELIGENRET	12
3 TIETOKONEPELIT AJANVIETTEENÄ	14
3.1 TIETOYHTEISKUNNAN TEKNOLOGISOITUNUT ARKI	14
3.1.1 <i>Teknologian nostattamia huolenaiheita tietoyhteiskunnassa</i>	16
3.1.2 <i>Teknologian leviäminen ja käyttäjäryhmät</i>	17
3.2 VARHAISNUORTEN TIETOKONEEN KÄYTTÖ VAPAA-AJALLA.....	19
3.2.1 <i>Tietokoneharrastus ja tietokoneen harrastuskäyttö</i>	19
3.2.2 <i>Tietokonepelit televisionkatselun haastajina</i>	21
3.3 PELIEN MERKITYS JA MOTIVOIVUUS	23
3.4 PELIKULTTUURIN MASKULIINISET KASVOT.....	26
4 VAPAATA VAI VALVOTTUA PELAAMISTA?	30
4.1 KENEN VASTUULLA TIETOKONEPELIEN SISÄLLÖT JA KÄYTTÖ OVAT?	30
4.2 VANHEMPIEN VASTUU PELAAMISEN OHJAAJINA	31
4.3 VANHEMPIEN NÄKYMINEN TIETOKONEPELITUTKIMUKSISSA	33
4.4 TIETOKONEPELIEN YIN JA YANG: HYVÄT JA HUONOT PUOLET	35
5 TUTKIMUSTEHTÄVÄ	40

6 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	42
6.1 AINEISTON KERUU	42
6.2 TUTKIMUSJOUKON KUVAILU	44
6.3 AINEISTON ANALYYSIMENETELMÄT.....	44
6.3.1 Tilastollinen aineiston käsittely.....	44
6.3.2 Laadullinen aineiston analyysi.....	46
7 TULOKSET	49
7.1 TIETOYHTEISKUNTAKESKUSTELU.....	49
7.2 KYSELYLOMAKEAINEISTON TULOSTEN KUVAILU	59
7.2.1 Tutkimusjoukon varhaisnuorten pelaamistiheys ja pelikoneet	59
7.2.2 Vanhempien pelituntemus ja pelaamisen ohjaaminen.....	61
7.2.3 Pelaamisen hyödyt ja haitat.....	64
7.3 AINEISTOSTA KOHONNEET PROFIILIT.....	66
7.4 VASTAAJAPROFIILIENTEN SYVÄLUOTAAMINEN	68
7.4.1 Aktiivipelaajien vanhemmat – peleistä kiinnostuneet.....	68
7.5.1 Peruspelaajien vanhemmat – maltilliset pelien kannattajat.....	70
7.5.2 Satunnaispelaajien vanhemmat – etäisempi tuntuma peleihin	72
7.5.3 Ei-pelaavien vanhemmat – peleihin perehtymättömät.....	74
7.5.4 Vastaja-profiilien kokoava vertailu.....	75
8 POHDINTA	77
LÄHTEET	84
LIITE 1: KYSELYLOMAKE	90
LIITE 2: RYHMÄKESKUSTELUN TEEMARUNKO	96

1 TIETOKONEPELAAMINEN, TEKNOLOGIAKUTOISTA NYKYKULTTUURIA

Tietokonepelaaminen on informaatioteknologian aikakaudelle ominainen populaari ajanvietemuoto, elämmehän median ja teknologiasovellusten kyllästävä 2000-lukua. Television, radion, sanoma- ja aikakauslehtien lisäksi yhä useampi suomalainen käyttää uuden teknologian viestintävälineitä, kuten internetiä, sähköpostia ja matkapuhelinta. Hyöty- ja ajanvietesovelluksin varustellut tietokoneet ja pelikonsolit ovat osa kotitalouksien vakioelektroniikkaa, joilla hoidetaan yhä enemmän päivittäisiä pankkiasioita ja yhteydenpitoa sekä hovitellaan.

Media tarjoaa lasten ja nuorten kasvulle jo enemmän toiminnan virikkeitä ja vaikutteita kuin asuinympäristö (Viirkorpi 1987, 84). Digitaalisen mediatuotannon, viihdyttämisen ja kuluttamisen painopiste on muuttumassa. Teknologian ja mediaindustrioiden taloudellisista intresseistä painopiste siirtyy elämäskulttuurien tuottamiseen ja käyttäjien kokemuksellisuuden huomioimiseen. Viihde- ja mediatuotanto ulottuu lonkeronsa yhä yksityisemmille alueille ja mukautuu käyttäjien tarpeisiin. Interaktiivinen, vuorovaikutteinen ohjelmatarjonta lisääntyy ja median käyttöliittymät muokataan yhä älykkäämmiksi ja nopeammiksi. (Turkki 1998, 11.)

Tietokonepelit ovat kahden viimeisen vuosikymmenen aikana saaneet yhä paremmin jalansijaa tiedotusvälineissä. Niiden välittämä kuva tietokonepeleistä ei ole kuitenkaan kauttaaltaan myönteinen. Olipa kyseessä televisiolähetys tai lehtiartikkeli, tie-

tokonepelejä käsitellään mustavalkoisesti. Sanoma- ja aikakauslehdet suovat julkaisuti-
laa pelimarkkinoijien lisäksi myös kuluttajalähtöiselle pelikeskustelulle, jota hallitsevat
tietokonepelaamisen seurauksista ja vaikutuksista huolestuneiden vanhempien kirjoituk-
set. Monet heistä kyseenalaistavat voimakkaasti tietokonepelien hyödyllisyyden ja har-
mittomuuden omakohtaisesti saadun tiedon pohjalta, seurattuaan tietokonepelaamista tai
pelattuaan itse tietokonepelejä. Vanhempien tunnot tietokonepeleistä näissä julkaisu-
kynnyksen ylittäneissä diskursseissa kuvastavat asiaa kohtaan tunnettua epätietoisuutta
ja huolestuneisuutta.

Tietokone- ja videopelien pelaamisen tutkimus käynnistyi kasvatustieteen ja
psykologian alan tutkimusperinteistä. Journalistit käynnistivät pelitutkimuksen 1980-
luvulla, jolloin pelit leimattiin turmeleviksi ja haitallisiksi lapsen mentaaliseen, emotio-
naaliselle ja sosiaaliselle kehitykselle. 1990-luvun alussa kasvatustieteilijät havaitsivat
tutkimuksissaan tietokonepelaamisella olevan myös myönteisiä puolia. Pelitutkimuksen
uusimman suuntauksen luojina pidetään kulttuurin, viestinnän ja audiovisuaalisen kult-
tuurin tutkijoita, jotka kiinnittävät huomiota tietokonepeli-ilmiön laajempiin taustateki-
jöihin ja asemaan aikamme kulttuurissa. (Saarikoski 1999a, 144).

Tuomivaaran (1997, 117) mukaan tietokoneen käyttöä vapaa-ajan harrastuk-
sena ylipäättään on tutkittu vähän niin Suomessa kuin ulkomaillakin. Tyypillisimpiä tut-
kimuskohteita ovat olleet tietokonepelaajat, pelien rakenne, sisältö ja hahmot (Kangas
1998). Tähänastinen tietokonepelitutkimus on painottunut paljolti sen tutkimiseen, vai-
kuttaako pelien väkivaltaisuus pelaajaan. Selvää näyttöä väkivaltapelien väkivaltaisuu-
den kiistämättömistä seurauksista ja pitkän aikavälin vaikutuksista pelaajaan ei ole pys-
tytty osoittamaan – senkään vuoksi, ettei pitkittäistutkimuksia ole tehty. Havaintojen
mukaan (mm. Särkelä 2000) pelaajan väkivaltainen luonne ja halu pelata erityisesti vä-
kivaltapelejä ovat kytköksissä toisiinsa. Väkivaltaisten pelien pelaaminen ruokkii epä-
suotavaa käyttäytymistä etenkin aggressiivisuuttaan hallitsemattomilla henkilöillä.

Viime vuosien aikana kiinnostus ja tarve tietokonepelaamisen tutkimiseen on
lisääntynyt. Yhtenä laajana tutkimushankkeena mainittakoon Jyväskylän yliopiston
psykologian laitoksen EPP-projekti, jossa tutkitaan elektronisten pelien pelaamiseen
sisältyviä mahdollisuuksia ja riskejä. Tutkimuskohteina ovat 4.–10.-luokkalaiset perus-
koululaiset vanhempineen.

Suomessa vanhemmat ovat jääneet pelitutkimuksen piirin ulkopuolelle, tai ol-
leet korkeintaan sekundaarisina tutkimuskohteina kuten lasten tietokonepelaamisen
taustavaikuttajina. Tässä pro gradu -tutkielmassa selvitetään vanhempien näkökulmia

varhaisnuorten tietokonepelaamisesta. Miten paljon vanhemmat tietävät tietokonepeleistä ja miten he ovat perehtyneet peleihin? Millä tavoin vanhemmat mahdollistavat tai rajoittavat tietokonepelaamista? Kyselylomaketutkimukseen vastasi 54 Jyväskylän Normaalikoulun seitsemäs- ja kahdeksaluokkalaisten vanhempaa. Lisäksi tutkittiin, miten tietoyhteiskunta näkyy perheen arjessa ja mitä nuorten kasvattaminen tietoyhteiskunnassa vaatii vanhemmilta. Vanhempien tietoyhteiskunta-ajatuksista hankittiin tietoa järjestämällä ryhmäkeskustelutilaisuus, johon osallistui kolme vanhempaa.

Tietokonepelit ovat oma maailmansa, aiheeseen vihkiytymättömille enemmän tai vähemmän tuntematon maaperä. Tutkimuksen viitekehyksen holistisena tarkoituksena on selventää, mitä mahdollisuuksia ja uhkia tietokonepelaamiseen sisältyy nykytietämyksen valossa tarkasteltuna. Yhtä lailla tuodaan esille näkökulmaa siitä, kuinka tietokonepelaaminen niveltyy osaksi uuden teknologian mahdollistamia uusia oppimis- ja vapaa-ajanviettoympäristöjä.

Tutkimuksen toivotaan herättävän vanhempia tiedostamaan kasvatuksellisen kannanottamisen välttämättömyyden, lapsesta välittämisen ja vastuun kantamisen merkityksen. Lapset ja nuoret innostuvat kaikesta ja ryhtyvät siihen, mikä tuottaa heille iloa ja mikä saa ajan kulumaan mukavasti. Lapset eivät kuitenkaan ole kypsiä arvioimaan kaikkien tekemistensä järkevyyttä tai sopivuutta itselleen ja omalle kehitykselleen. Siksi tarvitaan vanhempaa puhaltamaan välillä peli poikki tai tarpeen vaatiessa jopa jäädyttämään liiallisuuksiin yltävä pelaaminen. Hauskuus ei voi olla tekemisen luvallisuuden ainoa lähtökohta tai kriteeri.

2 TIETOKONEPELIT

Tietokone- ja videopelejä on ollut markkinoilla 1970-luvulta lähtien. Tietokonesoveluksista pelit ovat nykyään voimakkaimmin kasvava ohjelmistoryhmä (Makkonen 1999, 18). Elektronisia pelejä harrastavat hyvin monenlaiset ja eri-ikäiset ihmiset.

2.1 Tietokonepelikulttuuri osana nuorisokulttuuria

Kaikissa yhteiskuntaryhmissä alettiin harrastaa tietokonepelejä 1990-luvulta lähtien ja pelaamisesta tuli yksi suosituimmista nuorten ajanvietteistä. Suomessa pelaaminen oli silloin koko pelihistoriaa silmälläpitäen huipussaan. Myös lasten vanhemmat ovat alkaneet kokeilla pelaamista. Yksi pelikulttuurin merkittävin murros on ollut naisten suhteellisen osuuden kasvu aktiivisten pelaajien keskuudessa. Nuoret tytöt ja vanhemmatkin naiset ovat pääsemässä mukaan traditionaalisesti mieskeskeiseen pelimaailmaan. (Saarikoski 1999b.)

Pelikulttuuri ei ole irrallaan muusta kulttuurista, vaan se on alusta alkaen ollut vuorovaikutuksessa erityisesti populaarikulttuurin ilmiöiden kanssa. Paikallisen pelikulttuurin syntyyn ei välttämättä tarvita kuin pieni ryhmä tietokonepelien harrastajia. Tietokonepelejä harrastavat nuoret muodostavat oman ryhmänsä, jossa vaihdetaan peleihin liittyviä tietoja, taitoja, strategioita, linkkejä ja ideoita. Pelikulttuuri keskittyy lapsiin ja nuoriin aikuisiin, erityisesti miehiin. Tämän seurauksena pelien kieli ja kulttuuri ovat keski-ikäiselle sukupolvelle vierasta, eivätkä vanhemmat aina ymmärrä, mistä tie-

tokonepeleissä on kysymys. Ymmärtämättömyys kääntyy helposti peloksi ja ennakkoluuloiksi. (Kasvi 1998.)

Tietokonepelien pelaajat muodostavat oman alakulttuurinsa. Tämän alakulttuurin ajattelun ja havainnoinnin perustana on pelien rakenne: maailmaa tulkitaan pelien todellisuuden muodostaman viitekehyksen kautta. Tietokonepelaajat jakavat yhteiset toimintaa ja organisaatiota koskevat käsitteet, uskomukset ja periaatteet. Pelin hallinnan oppiminen edellyttää vuorovaikutusta noviisipelaajien ja pelieksperttien välillä. Pelaamisen suosio perustuu pelikulttuurin sosiaaliseen vuorovaikutukseen. (Sinnemäki 1998, 122.) Myös Aallon ja Hekanaho-Koivuvaaran (1998) mukaan tietokonepeleistä on tullut olennainen osa nykyistä nuorisokulttuuria ja nuoreen voi kohdistua sosiaalinen paine, joka pakottaa hänet pelaamaan saadakseen kaveripiirin hyväksynnän.

Leylandin mukaan ihmiset suosivat erilaisia pelaamisparadigmoja, joita ovat *harjoitus, näyttely, sääntöjen mukainen pelaaminen ja rakentaminen*. Harjoituksella Leyland tarkoittaa taidon hallintaan tähtäävää pelaamista, näyttely on lähinnä roolipeelaamista. Strategisia taitoja opitaan peleissä, joissa edetään luovin ratkaisuin pelin sääntöjen sanelemissa rajoissa. Rakentamisparadigman mukainen pelaaja haluaa luoda, tutkia ja olla vuorovaikutuksessa peliympäristön kanssa. (Leyland 1996.) Jaottelu on keinotekoinen, sillä sama henkilö voi hyvin käyttää useampiakin paradigmoja.

Tietokonepelaamista voidaan verrata myös kirjallisuuden lukemiseen, koska kotitietokoneen pelikäyttö on yksilöllistä toimintaa. Kun kirjan lukija elollistaa tekstin mielikuvillaan, niin pelaaja herättää pelin henkiin pelaamalla. Tietokonepeli on epälineaarinen taidemuoto, jolle on ominaista interaktiivisuus ja kehittyminen. (Sinnemäki 1998, 122.) Interaktiivisuus tarkoittaa pelin ja pelaajan välistä vuorovaikutteisuutta: pelaamiseen tarvitaan aktiivista otetta. Tietokonepelit vaikuttavat paljon tehokkaammin kuin passiivinen television katselu, sillä peli asettaa käyttäjänsä keskelle tapahtumia. Pelaaja ei vain pelaa, vaan hänestä tulee osa pelin virtuaalista maailmaa. (Kasvi 1998.)

2.2 Tietokonepelien erityisyys

Peleillä ei ole mitään absoluuttista yhdistävää tekijää, vaan ainoastaan yhtäläisyyksiä ja sukulaisuuksia. Rajanveto pelin ja ei-pelin välillä on mahdotonta, koska tätä alaa rajaa va käsite puuttuu. Taitavuuden todistaminen ja jännityksen hakeminen ovat pelien yhteneväisyyksiä. Pelejä erottavat toisistaan yhtäältä se, pelataanko niitä yksin vai yhdes-

sä, toisaalta pelin päämäärät: mielihyvän hankkiminen tai voittaminen. (Räty 1999, 8–9.)

Erotuksena muihin peleihin, tietokonepelissä tilanne esitetään ja onnistuminen palkitaan auditiivisin ja visuaalisin keinoin. Tietokonepeli vaikeutuu asteittain pelin edetessä, mikä vahvistaa pelaajan mielenkiintoa pelaamista kohtaan. Peli sisältää mielikuvitustekijöitä, jotka irrottavat pelaajan arjesta. (Sinnemäki 1998, 118.)

Varhaisimpien tietokonepelien pelaaminen oli autonomista toimintaa, jolloin vuorovaikutus pelaajien kesken pelkistyi pelivuoron kysymiseen. Nykyaikaiset pelit tarjoavat sen sijaan mahdollisuuden, että kaksi tai useampi pelaajaa voi osallistua yhtäaikaaisesti samaan pelitapahtumaan. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi verkkopohjaiset tietokonepelit. Interaktiivisuus on tärkeää, koska koko elämän – ajattelun, luovuuden ja taiteen – lähtökohta ja perusta on luonteeltaan vuorovaikutteinen (Leyland 1996). Pelaaja pysyy koko ajan selvillä pelimenestyksestään, koska tietokoneen näytöltä on helppo seurata reaktioaikaa ja suorituspisteitä. Tämä informaatio, jota tietokone välittää pelaajalle, luo vuorovaikutuksen tuntua pelaajan ja koneen välille.

Pelien uskotaan olevan äärimmäisen motivoivia, sillä ne tempaavat pelaajan mukaansa aivan eri tavalla kuin televisionkatselu. Niiden motivoivuuden takana ovat pelien rakenne, niiden tarjoamat haasteet, fantasia, uteliaisuus ja kontrolli. (Kasvi 1998.) Pelaamisen merkittävä motivoija on oma vaikuttamisen mahdollisuus. Pelaaja voi kontrolloida pelin kulkua tietyissä rajoissa. Oleellista peleissä on niiden rakenne: visuaalinen vaikuttavuus, tavoitteellisuus ja vuorovaikutteisuus. Pelin tärkeitä rakenne-elementtejä ovat niin yksityiskohdat kuin mielikuvitusrikkauskin. (Sinnemäki 1998, 120–121.)

Oppimishalu nähdään yhtenä pelaajien tärkeimpänä motivoijana. Pelaaminen on meihin sisäänrakennettu oppimismekanismi, jonka motivoivuutta tietokonepeleissä hyödynnetään. (Kasvi 1998.) Tietokonepelaamisen etuna, lisäarvona itse pelin oppimisen ohella, on oppimistransferenssi. Pelaamisen kautta opitut mentaaliset taidot siirretään muihin, tuleviin oppimistilanteisiin. (Lawrence 1992.)

2.3 Tietokonepelien kehitys

Historiallisesti tietokonepelit ovat olleet yli kolmekymmentä vuotta osa audiovisuaalista kulttuuria, sillä ensimmäisenä tietokonepelinä pidetään Russelin 1962 kehittämää avaruustaistelupeliä, joka omalta osaltaan esitteli uudenlaista vuorovaikutteisuutta tietokoneen ja ihmisen välillä. Spacewar tarjosi, Kankaan mukaan (1999b), pelaajille ajattelun

ja tekemisen välille hyvän tasapainon. Peli muutti ihmisten mielikuvaa tietokoneesta. Vakavahenkisestä tietokoneen käytöstä siirryttiin pelikokeilujen kautta viihteellisempään, leikkillisempään käyttöön.

1970-luvulla tietokonepelit nousivat Kankaan mukaan (1999b) tietokoneharrastajien alakulttuurisesta harrastuksesta laajemman yleisön tietoisuuteen ja osaksi viihdeteollisuutta. Peliarkadit ilmestyivät flipperien rinnalle. Videopelien prototyyppi oli 1971 Bushnellin kehittänyt Computer Space. Peli sisälsi taistelun lentävän lautasen ja avaruusaluksen välillä.

Kangas (1998) jaottelee pelien historian saatossa syntyneen viisi eri peliperiodia. Ensimmäinen periodi sijoittuu ajanjaksolle 1972–1976. Tuolloin videopelejä alkoi virrata markkinoille, aluksi hyvin alkeellisessa asussa. Videopelien suosio kasvoi vasta kun samalla keskusyksiköllä voitiin pelata erilaisia pelejä. Toinen periodi ajoittuu vuosille 1977–1980. Näiden vuosikymmenten taitteeseen ajoittui ensimmäinen konsolipelien huippukausi, jolloin mikrotietokoneet yleistyivät kotien pelivälineiksi. Värigrafiikka ja äänentoisto kehittyivät ja avaruuspelit kirivät suosiossaan urheilupelien ohi. Nuoriso havaitsi pian tietokoneiden käyttömahdollisuuden viihteenä ja alkoi käyttää tietokoneita vanhempiensa mielestä niin turhaan ja haitalliseen harrastukseen kuin pelaamiseen. Asenteet ovat toki muuttuneet 1990-luvulle tultaessa, mutta voidaan väittää, että tietokoneella pelaaminen muodosti Suomessa 1980-luvulla uuden nuorisokulttuurin pohjan. (Saarikoski 1998a.)

Kolmannen periodin aikana, vuosina 1981–1983, videopeliteollisuus romahti. Kotitietokoneiden suosion kasvu nakersi videopelimarkkinoita. Nyt konsoli- ja tietokonepelien käyttäjät pyrittiin näkemään kahtena erillisenä ryhmänä. Konsoleita pelasivat yleisen käsityksen mukaan kouluikäiset pojat, tietokonepelejä nuoriso ja varttuneempi väestö. Käsityksestä huolimatta pelaajia on lähes mahdotonta jakaa kahteen ryhmään, koska pelikonsolit, kuten Playstation, ovat kaikenikäisten suosiossa. Vasta 1980-luvun alussa merkittävät kustannus-, äänilevy- ja videoteollisuuden suuryritykset kiinnostuivat pelimarkkinoista. Tämän seurauksena moderni peliteollisuus kehittyi. (Kangas 1998.)

Videopelien neljäs periodi rajautuu ajanjaksolle 1984–1987. 1980-luvun lopulla pelimarkkinoille syntyivät uutuutena lisenssipelit. Pelin idea ja nimeke lainattiin elokuvista tai televisiosarjoista. Nimikkeillä myytiin pelejä kuluttajille joko oheistuotteina tai 'pelattavina elokuvina'. Videopelien viides periodi on elänyt vuodesta 1988. 1980–90-lukujen vaihteessa sarjakuvahahmoista lisensoitiin pelejä. Äärirealistiset ja todellisuutta toistavat tai simuloivat pelit ovat siitä lähtien olleet peliharrastajien eniten suosi-

mia peligenrejä. Näiden ohella pyritään suunnittelemaan uudenlaisia pelejä uusille käyttäjäryhmille, kuten tytöille, opiskelijoille ja liikemiehille. 1990-luvulta lähtien suuret, ylikansalliset mediayritykset ovat hallinneet viihdeteollisuutta ja siten myös pelikulttuuria. (Kangas 1998.)

Tietokoneen käyttörepertuaari alkoi laajentua vähitellen työtehtävien hoitamisesta ajanvieteorientoituneempaan suuntaan. Tietokonepelien popularisoituminen oli mahdollista vasta mikrotietokoneiden yleistyttyä. Suomessa merkittävänä käännekohtana pidetään Saarikosken (1998a) mukaan vuotta 1984, jolloin tietokoneita alettiin ostaa runsaammin kotitalouksiin hyötykäyttömielessä. Teknologian kehitys on parantanut tietokoneiden ominaisuuksia niin suoritusnopeudeltaan kuin käyttömuistiltaan. Saarikosken (1998a) mukaan tietokonepelikulttuuria aliarvostetaan edelleen Suomessa johtuen ilmiön nuoruudesta ja informaatioteknologian hyötysovelluspainotteisesta suhtautumisesta tietotekniikkaan. Tietokonepelien 1980-luvulla saama alakulttuurinen leima säilyy edelleen.

2.4 Peligenret

Pelit voidaan jakaa kenttäpeleihin, pöytäpeleihin, ikonisiin peleihin ja sanapeleihin. Tietokonepelit kuuluvat ikonisiin peleihin ja sanapeleihin. (Sinnemäki 1998, 117.) Tietokonepelit jaetaan vielä aiheiden eriytymisen ja sisällön mukaan genreihin, lajityyppeihin. Pelejä on kuitenkin hankala jakaa eri lajeihin, koska monissa peleissä on ominaisuuksia useammasta kuin yhdestä lajityypistä. Toisaalta on myös pelejä, joita on vaikea sijoittaa mihinkään genreen.

Kangas kategorisoi (1998) tietokonepelit kahdeksaan genreen: Yhden kategorian muodostavat *sokkelo-*, *taso-* ja *pulmapelit*, esimerkiksi ”Mario” ja ”Jazz The Jackrabbit”. Kahdessa ensin mainitussa pelityypissä pelihahmo liikkuu tasolta toiselle keräen erilaisia esineitä, joista saa pisteitä ja väistelee vaaroja. Myös erilaiset korttipelit voidaan lukea tähän kategoriaan. *Urheilupelit*, esimerkiksi ”NHL” ja ”Supreme Snowboarding”, ovat toinen pelikategoria. Ne yhdistävät todellisen urheilun kaltaista toimintaa ja simulaatiota. Urheilupeleissä vaaditaan nopeaa reaktiokykyä, silmä-käsi-koordinaatiota sekä tarkkaa ajoitusta ja hallintaa.

Oma kategoriansa ovat *ampumapelit*, muun muassa ”Half-Life”, jotka nojaavat graafisen toteutuksen ja ääniefektien voimaan. Pelaaja ampuu liikkuvia kohteita ja kerää esimerkiksi ruokaa tai panoksia. Neljännen peligenren muodostavat *toiminta-* ja

taistelupelit, kuten ”Mortal Combat”, ”Tekken 3” ja ”Doom”, joita kuvataan toimintaseikkailujen ja ampumapeliin sekoitukseksi. *Seikkailupelit*, kuten ”Tomb Raider” ja ”Zelda”, on viides pelikategoria. Seikkailuista on tehty sekä tekstipohjaisia että graafisia versioita. Seikkailupelien juonena on ratkoa ongelmia ja arvoituksia erilaisia objekteja ja apuvälineitä keräämällä ja hyödyntämällä.

Roolipeleissä, kuudennessa peligenressä, ympäristö voi olla muinainen, keskiaikainen tai futuristinen. Tällaisia pelejä ovat muiden muassa ”Captiva” ja ”Final Fantasy”. Roolipeleihin kuuluu keskustelua, esineiden etsintää ja ne tähtäävät päämäärän saavuttamiseen. Roolipeli perustuu usein karttaan tai karttamaiseen maisemaan. Seitsemänten peligenreen lukeutuvat *simulaatiot*, joista tyypillisimpiä ovat erilaiset lento-, urheilu- ja avaruussimulaatiot, esimerkiksi ”Falcon 4”. Simulaatiossa pelaaja istuu ikään kuin koneen ohjaamossa, edessään mittarit, ohjauksilaitteet ja eteenpäin avautuva näkyvä. Simulaatiolla pyritään jäljittelemään tosielämän ympäristöjä. Kahdeksannen genren muodostavat *strategiapelit*, jotka Kankaan mukaan voisi sisällyttää mihin tahansa muuhun lajityyppiin. Strategiapelejä ovat erilaiset lautapelimäiset sovellukset, sota- ja hallintapelit, kuten ”Civilization”.

Tietokonepelit voidaan jaotella (Aalto ja Hekanaho-Koivuvaara 1997, 21) myös seuraavasti:

- urheilupelit
- seikkailupelit
- simulaattoripelit
- taistelupelit
- taktiikkapelit (strategia).

Näiden genrejaottelujen ulkopuolelle jäävät *opetus- ja luovuuspelit [edutainment]*, kuten ”Mainio matikkaraketti”. Ne ovat opetustarkoituksiin tehtyjä cd-romeja, jotka voivat olla eri tyyppisiä (esimerkiksi seikkailu, sokkelo) ja oppiminen on tehty niissä hauskaaksi viihteellisyyden keinoin. Omina pelityyppinä puhutaan myös *lasten peleistä*, joita ovat esimerkiksi ”Hugo”, ”Smurfs” ja ”Asterix”. *Verkkopohjaiset on-line-pelit* on niinkin yksi tietokonepelityyppi. Näistä esimerkkinä mainittakoon ”MUD”, jonka alakategorioita ovat taistelupainotteiset toimintapelit sekä keskusteluun ja ongelmanratkaisuun keskittyvät sosiaaliset pelit.

3 TIETOKONEPELIT AJANVIETTEENÄ

Teknologian kehittymisen ja arkipäiväistymisen myötä uusmediatuoteryhmä elektroniset pelit on löytänyt paikkansa nuorten vapaa-ajassa. Tämän päivän nuori pelaa tietokone- ja videopelejä siinä missä hänen vanhempansa pelasi omassa nuoruudessaan flippeireitä. Peleihin, multimediaseikkailuihin, uppoavat rahasummat ovat tosin aivan omaa luokkaansa. Tietokonepelaamisen kustannuksia ei rahoiteta taskurahoilla, kuten vanhemmat aikanaan flipperiharrastuksensa. Pelituotanto onkin nykypäivänä tuottoisaa liiketoimintaa. Pelien vuosituotto ylittää jopa Hollywood-elokuvien ja äänilevyteollisuuden vuotuisen liikevaihdon (Kangas 1998). Laskelmien mukaan vuonna 1999 myytiin jopa 215 miljoonaa tietokone- ja videopeliä maailmanlaajuisesti (Interactive Digital Software Association 2000).

3.1 Tietoyhteiskunnan teknologisoitunut arki

Personal computerin, henkilökohtaisen tietokoneen myötä 1980-luvun alkupuolelta lähtien tietotekniikka tuli tärkeäksi osaksi yhä useamman ihmisen työntekoa ja henkilökohtaista elämää. Tietokoneiden tehokkuus on kaksinkertaistunut puolentoista vuoden välein 1980-luvulta lähtien ja kehitys jatkunee yhtä voimakkaana vielä kymmenen vuotta. (STT 1999.)

Tietoyhteiskunnasta puhuttaessa viitataan yhteiskuntakehityksen vaiheeseen, jossa avainsanoja ovat tieto, osaaminen ja kommunikaatio. Teknologian hyväksikäyttö

tiedon tuotannossa, välityksessä, muokkauksessa, käsittelyssä ja vastaanotossa on olennainen osa tietoyhteiskunnan kansalaisen arkielämää. (Heikkinen 1998, 45.) Tiedon ja teknologian merkityksen kasvu näkyy yksilön elämän kaikilla alueilla: taloudessa, työelämässä, koulutuksessa, kulttuurissa, vapaa-ajassa ja perhe-elämässä (Heikkinen 1998, 45). Nykyisin kotitietokoneella maksetaan laskuja, luetaan sähköpostia, etsitään tietoa tietoverkoista ja ostetaan tuotteita verkkokaupasta. Tietoverkkojen myötä juridiikkaan on laadittu uusia pykälä ja asetuksia (Tietotekniikan kehittämiskeskus 2000).

Modernisaation murroksesta syntyvässä tietoyhteiskunnassa teknologian aikaansaamat muutokset tuottavat uudenlaista yhteiskuntaa. Tietoyhteiskunta on ymmärrettävissä tietämisen yhteiskunnaksi, joka edellyttää rationaalisen tiedon ohella tiedon laaja-alaisempaa, intuitiivisempaa ymmärtämistä. Yksilö joutuu ottamaan tietoyhteiskunnassa vastuuta sellaisista toiminnoista, joista aiemmin vastasi julkinen sektori. Yksilön merkitys toimijana voimistuu. Tietoyhteiskunta hahmotetaan maailmankyläksi, jossa voi liikkua ajasta ja paikasta toiseen ilman rajoja. (Tapper 1998, 100-102.)

Tietoyhteiskunta on vuonna 2000 vielä nuori yhteiskunta. Tietoyhteiskunnan tekninen rakenne lähi- ja kaukoverkkoineen on kehitetty nopeassa tahdissa. Samoin kuin tietoyhteiskunnan teknisen kehityksen vauhtia, on yhteiskunnankin kehittymisen vauhtia ja suuntaa sekä tietotekniikan merkitystä yhteiskunnallisissa tapahtumakuluissa hyvin vaikea ennustaa. (Stachon 1997, 7.) Ekholm (2000) nimittääkin aikaamme 'dot.com'-ajaksi, jota kuvastaa tapahtumien ennustamisen mahdottomuus kolmea kuukautta pitemmälle.

Tietoyhteiskunta kohdataan monin eri tavoin. Yhdelle se on symbolista ja älylistä luovaa työtä, toiselle vain kuvakkeen painamista (Niemi 1998, 87). Tietoyhteiskuntaa luonnehditaan oppimisyhteiskunnaksi, jonka tärkein periaate on ns. elinikäisen oppimisen strategia. Uusia asioita on opittava läpi elämän ja muuallakin kuin perinteisessä oppimisympäristössä eli koulussa: kotona, työpaikoilla ja vapaa-ajan harrastuksissa. Ammattitaitoa ja osaamista on pidettävä ajan tasalla. Tietoyhteiskunnan työmarkkinat vaativat uuden teknologian tuntemista ja hallintaa.

Automaatio, tekniikka ja digitaalinen media ovat läsnä melkein kaikessa toiminnassa. (Heikkinen 1998, 46-47.) Dynaamisessa tietoyhteiskunnassa ei voi polkea paikallaan, vaan on jatkuvasti kohdattava uusia haasteita ja vastattava niihin. Faktatietojen sijaan on tärkeämpää valmius omaksua kaiken aikaa muuttuvia asioita, kuten uusien työvälineiden ja työskentelytapojen käyttöä. (Stachon 1997, 7.)

3.1.1 Teknologian nostattamia huolenaiheita tietoyhteiskunnassa

Tietotekniikka on teknologian laji, jolla on hyvät ja huonot puolensa. Niin se, kuin aikanaan yleistymisensä yhteydessä rautatie, auto, puhelin ja televisio on nähty ihmisten vuorovaikutuksen helpottajiksi, kansallisten erojen madaltajiksi ja demokratian lisääjiksi. Toisaalta niitä on pidetty lisäksi viimeisenä ja äärimmäisenä lenkkinä jatkumossa, jossa ihminen vieraantuu luonnosta ja muista ihmisistä. (Aro 1997, 33.)

Tietokoneita ja teknologiaa kohtaan tunnettuja yleismaailmallisia huolenaiheita ovat yhteiskunnan polarisoituminen, internetin valvoton sisältö ja teknologian vaikutukset yksilön elämään. Amerikkalaisista (n = 2065) 45 prosenttia uskoi hyvä- ja huonoosaisten välisen kuilun levenevän teknologiakehityksen myötä, 11 prosenttia oletti kuilun kaventuvan ja 39 prosenttia ei uskonut asiassa tapahtuvan muutosta. (Brodie, Foehr, Rideout ja Roberts 1999.)

Teknologinen kehitys ja tietomäärän jatkuva kasvu aiheuttavat riskejä, jotka voivat osaltaan lisätä ihmisten pahoinvointia ja yhteiskunnan sosiaalista eriarvoisuutta. Tietoyhteiskuntaa todellakin uhkaa polarisoituminen tietorikkaisiin, jotka hallitsevat tietoyhteiskunnan mahdollisuuksien käytön ja tietoköyhiin, joilta puuttuvat taidot ja mahdollisuudet tietoyhteiskunnassa toimimiseen ja jotka sitä kautta ovat vaarassa syrjäytyä yhteiskunnasta. (Heikkinen 1998, 45–46.) Tietotekniikan miesvaltaisuus on yksi esimerkki työelämän polarisaatiosta. Poikia kannustetaan tietotekniikan pariin jo lapsena tyttöjä enemmän niin koulun kuin kodinkin tahoilta ja he saavat siten etumatkaa tietotekniikkaosaamisessa, jota tyttöjen on vaikeaa enää myöhemmin kuroa kiinni.

Tietoverkkorikokset ovat herättäneet pelkoa yksityisyyden suojan ja tietoturvan riittämättömyydestä. Vuonna 1999 Tilastokeskuksen tekemän selvityksen mukaan kuitenkin yli puolet 1059 tutkituista suomalaisista kotitalouksista ei kokenut viranomaisien rekisterien vaarantaneen kansalaisten yksityisyyttä. Alle 25-vuotiaista näin ajatteli kaksi kolmasosaa. Yli 64-vuotiaat olivat epäluuloisimpia viranomaisten tekemää rekisteröintiä kohtaan. Tietoverkkopalvelujen käyttö on suoraan verrannollinen rekisteröinnin hyväksymiseen ja niiden turvalliseksi kokemiseen. (Nurmela ym. 2000, 31.)

Huolta kannetaan perheelle ja ystäville liikenevän ajan riittävydestä (Brodie ym. 1999). Kuitenkin teknologiaratkaisuja, kuten verkkopankin palveluja, mainostetaan elämää helpottavina ja aikaa säästävinä asioina. Arkisten rutiinien ja asioiden hoitaminen voidaan hoitaa kotitietokoneelta vuorokauden aikaan katsomatta. Pankkiin tai ruo-

kakauppaan lähteminen ei ole enää välttämätöntä, vaan aikaa vapautuu käytettäväksi vaikkapa perheen yhdessäoloon.

Lehtonen kirjoittaa (1998, 58–59): ”Riippumatta siitä, miten valmis itse kukin on hyväksymään ne yhteiskunta- ja ihmiskäsitykset, jotka tietoyhteiskunnan ja viestintäkulttuurin myytteihin sisältyvät, me joudumme elämään maailmassa, jonka tapahtumia viestintä yhä enemmän säätelee ja jonka kulttuuria uusi tietotekniikka ja uudenlaisen viestintäkulttuurin luoma toimintaympäristö yhä enemmän ohjaa.” Hänen mukaansa on hyödyllistä pohtia, millaista tulevaisuutta olemme rakentamassa, kenelle ja kenen ehdoilla (Lehtonen 1998, 65). Härkösen mukaan tulevaisuuden eliittiä ovat mahdollisesti ne lapset, jotka eivät menettäneet lapsuuttaan sähköiselle viestinnälle. Heidän persoonallisuutensa tulee olemaan vahva ja luomiskykynsä voimakas. (Härkönen 1986, 47).

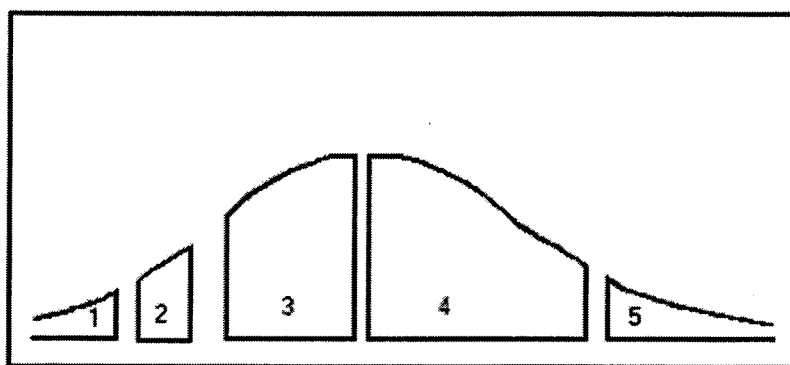
Oletusta oman kulttuurin paremmuudesta ja tavoiteltavuudesta kutsutaan etnosentrismiksi. Tietoyhteiskunnassa etnosentrismien paikalla on teknosentrismi eli käsitys siitä, että käyttöön otettu teknologia merkitsee edistystä, hyvinvointia ja ihmiskunnan onnellisuuden asteen lisääntymistä. (Lehtonen 1998, 65.) Selviytyminen ja menestyminen tietoyhteiskunnassa riippuvat paljon yksilön sosiaaliskulttuurisesta ja ekonomisesta pääomasta. Matalatuloisten perheiden jälkeläisillä tietoverkkoihin pääsy on rajoitunutta, eikä heillä ole yhtäläisiä oppimis- ja toimintamahdollisuuksia kuin tietokoneen omistavilla ikätovereillaan. Koulussa kuitenkin lähes jokaisella on mahdollisuus tutustua tietotekniikkaan. (Heikkinen 1998, 59, vrt. Brodie ym. 1999.) Vanhempien merkitys nuoren tukijoina ja kannustajina tämän integroitua tietoyhteiskuntaan korostuu. Ellei vanhemmillä ole resursseja hankkia kotiin tietokonetta, heidän velvollisuutensa on viedä lapsi paikkaan, missä on mahdollista opetella koneen käyttöä, esimerkiksi kirjastoon. (Heikkinen 1998, 51.)

3.1.2 Teknologian leviäminen ja käyttäjärühmät

Ihmiset reagoivat teknologisiin muutoksiin sekä kognitiivisesti että emotionaalisesti. Vaikka muutos hyväksyttäisiinkin järkisin, monet pelkäävät sen vaikutusta elämäänsä. Kankaan mukaan (1997) tietotekniikkaan liitetään erilaisia voimakkaita tunnekokemuksia, usein pelkoja tai uhkakuvia.

Moore (1999, 16–20) on kehittänyt teorian tekniikan käytön leviämisestä, jota vasten voi tarkastella myös tietotekniikan välineiden hankintahalukkuutta. Hän kuvaa

ilmiötä kaaviolla, jossa väestö on jaettu viiteen eri lohkoon, jotka havainnollistavat uusia tekniikan käyttäjäryhmiä, kun tekniset tuotteet leviävät laajempaan käyttöön. Ryhmät seuraavat toisiaan ajallisesti. Ensimmäinen ryhmä on innovaattorit, toinen varhaiset omaksujat, kolmas varhainen enemmistö, neljäs verkkaiset omaksujat ja viides vastaanharaajat.



KUVIO 1. Teknologian omaksumista kuvaava elinkaarimalli (Moore 1999, 17)

Mooren kaavio sisältää aukkoja osoittamassa niitä vaikeuksia, joita syntyy markkinoitessa uudelle ryhmälle tekniikkaa samoilla periaatteilla kuin sitä edeltäneelle ryhmälle. Koska innovaattorit ovat kiinnostuneita tekniikasta, he myös puuhaavat sen kanssa. Jos he saavat aikaan mielenkiintoisia tuotoksia, he vetävät mukaan varhaiset omaksujat, joilla on näkemystä tekniikan käytöstä ja siitä, mitä etuja se voisi tarjota. Konsultit ja kouluttajat, jotka saavat palkkansa myymällä visioita, kuuluvat varhaisten omaksujien ryhmään. (Moore 1999, 17, 20, ks. Lehtiö 1998, 9.)

Kriittisin katkoskohta tekniikan leviämisessä, 'Mooren kuilu' sijoittuu varhaisten omaksujien ja varhaisen enemmistön väliin. Varhaiseen enemmistöön kuuluvat eivät halua ottaa riskejä epävarman ja toimimattoman tekniikan suhteen. Heistä kuitenkin lähtee liikkeelle tekniikan massamarkkinat. Useat uudet keksinnöt eivät koskaan ylitä 'Mooren kuilua'. Verkkaiten omaksujien ryhmä ottaa tekniikan käyttöön vastahakoisesti ja vastaanharaajien ryhmä ei välttämättä koskaan. (Moore 1999, 19–20, ks. Lehtiö 1998, 9.)

Kulutushyödykkeenä kotitietokone on vasta teini-iässä ja sen yleistymistä kuvaava käyrä on vielä lyhyehkö, minkä vuoksi vertaileminen muiden laitteiden yleistymiseen on vaikeaa. Lähes kaikissa perheissä, joissa ei ole tietokonetta, on jokin muu peliyksikkö, yleisimmin pelikonsoli (Suoninen 1994, 129).

Vuonna 1996 joka neljännessä suomalaisessa kotitaloudessa oli käytössä kotitietokone. Mikrotietokoneiden määrä on tasaisessa nousussa ja niiden yleistyminen näyttäisi olevan sidoksissa talouden kokoon. Nelihenkisissä ja sitä isommissa talouksissa oli mikrotietokoneita jo yli 40 prosentilla. Jos lapset olivat teini-ikäisiä, nousi määrä 50 prosenttiin. (Nurmela 1997, 22–23.) Vuotta myöhemmin Uusmediatutkimus98 osoitti, että jo 38 prosenttia kotitalouksista omisti mikrotietokoneen. Pelikonsoli oli runsaalla viidenneksellä tutkituista kotitalouksista. (Jääsaari ja Ruohomaa 1998, 61.)

Vuonna 1999 kotitietokoneen omistus vaihteli pientalouksilla 17 ja 44 prosentin ja perhetalouksilla 58 ja 79 prosentin välillä. Vaihtelua aiheuttivat alueelliset erot ja perheenjäsenten ikärakenne. Ainoastaan pääkaupunkiseudun pientalouksilla tietokone oli yleinen laite; muualla Suomessa pientalouksista vain viidenneksellä oli kotitietokone hallussaan. Perhetalouksien kohdalla alueelliset erot olivat pienempiä. Mitä alhaisempi perheenjäsenten keski-ikä on, sitä todennäköisemmin kotoa löytyy tietokone. (Nurmela, Heinonen, Ollila ja Virtanen 2000, 11, 53).

3.2 Varhaisnuorten tietokoneen käyttö vapaa-ajalla

3.2.1 Tietokoneharrastus ja tietokoneen harrastuskäyttö

Tietokoneen käyttökokemukset niin koulussa, kylässä kuin kotonakin vaikuttavat siihen, millaista tietoa lapsille kertyy tietokoneista ja millaiseksi heidän suhtautumisensa tietokoneisiin muovautuu. Tietokonekokemukset ovat yhteydessä myös tulevaisuudenkuviin. Asikaisen (1990, 1) mukaan lapset, jotka ovat käyttäneet tietokoneita pienestä pitäen, suhtautuvat muita myönteisemmin tulevaisuuteen. Nuoret uskovat, että mitä nuorempana saa tuntuman tietokoneisiin, sitä paremmin pärjää niin työelämässä kuin muillakin elämänalueilla. (Laukkanen 1997, 44–45.)

Tuomivaara (1997, 117) erottaa tietokoneharrastuksen ja tietokoneen harrastuskäytön toisistaan puhuessaan tietokoneen käytöstä vapaa-aikana. Tietokoneen harrastaminen on koneeseen kohdistuvaa, ihmisen ja koneen välistä vuorovaikutusta, jossa tietokone sisältöineen tarjoaa kokemuksia. Tietokoneen harrastuskäytössä toiminnan kohteena on varsinaisesti jokin muu harrastus ja tietokoneen rooli on välineellinen, tekemisen mahdollistava.

Suhde tietokoneeseen muodostuu myönteiseksi käytön seurauksena. Positiivisena taustavaikuttajana näyttäisi olevan yksilön kognitiivinen kyvykkyys, joka edesauttaisi myönteisten tietokonekokemusten syntymisessä ja johtaisi sitä kautta tietokone-myönteiseen asennoitumiseen (Tuomivaara 1997, 118).

Tuomivaaran tutkimuksen mukaan 11–18-vuotiaista tietokoneita harrastivat pääasiassa pojat. Tietokoneiden parissa puuhaaminen oli pojilla viidenneksi suosituin harrastus, noin kahdeksan prosenttia mainitsi sen. Tytöillä se ei kuulunut edes 20 mieluisimman harrastuksen joukkoon. Ainoastaan 21 prosenttia vastaajista ei käyttänyt tietokonetta lainkaan. Tulosten mukaan konesuhteen laajuus ja intensiivisyys liittyy vapaaajan intressipiirin kapeutumiseen, mikä ilmenee erityisesti urheiluun liittyvän toiminnan vähenemisenä. (Tuomivaara 1997, 121–122.)

Erialaisten tietokoneharrastajien mielenkiinnon kohteet eroavat myös toisistaan: pelaajat suosivat viihteellisiä välineitä ja toimintoja. Muille kuin tietokoneharrastajille tietokone on lähinnä viihteellinen väline, jolla pelataan, piirrellään ja kirjoitellaan. Pelaaminen on sisäisesti motivoitunutta toimintaa, mutta tietokoneella sinänsä ei ole heille itseisarvoista merkitystä. Pelaajien konesuhde muodostuu käyttömuodon perusteella samanlaiseksi kuin muidenkin käyttäjien. He ovat kuitenkin aktiivisia tietokoneen käyttäjiä ja aktiivisempia pelaajia kuin muut. Pelaajilla tietokoneen käyttö asettuu viihdesuuntautuneen toiminnan kenttään. (Tuomivaara 1997, 121–122.) Aallon ja Hekanaho-Koivuvaaran (1997) mukaan tietokonepelaaminen vaikuttaa nuorten muuhun tietokoneen käyttöön. Runsas tietokonepelaaminen näyttää vaikuttavan positiivisesti muidenkin tietokonetoimintojen ja työvälineohjelmien oppimiseen.

Vuoden 1996 lopussa neljä viidestä 12–19-vuotiaasta suomalaisnuoresta oli käyttänyt tietokonetta ja vuotta myöhemmin joka toisella tähän ikäryhmään kuuluvalla nuorella oli mahdollisuus käyttää tietokonetta kotonaan. Päivittäin kotitietokonetta käytti Laukkasen mukaan joka kolmas 12–19-vuotias. Aktiivisimmat käyttäjät olivat 12–15-vuotiaita, suurkäyttäjinä peruskouluikäiset pojat. (Laukkanen 1997, 44–45.)

Vuoden 1999 tilastojen mukaan 86 000 suomalaista koululaista pääsi käyttämään koulussa tietokoneita ja 178 000 tietoverkkoyhteyksiä. Koulun mikroluokkaa käytti 10–16-vuotiaista peruskoululaisista 80 prosenttia. Kolmasosalla peruskoululaisista oli kokemusta koulunkäynnistä, jossa kaikilla tai useimmilla oppitunneilla luokassa oli käytössä tietokoneita. Kuitenkin melkein puolet saattoi käyttää tietokonetta ainoastaan mikrotietokoneluokassa. Koulupäivän jälkeen koulun tietokoneita käytti 26 prosenttia peruskoululaista. Kolmannes peruskoululaisista, joiden kotona ei ollut tietoko-

netta, arvioi siitä olevan haittaa koulunkäynnille. Pojat käyttivät edelleen tietokonetta ylipäättään tyttöjä enemmän. Pojat pelasivat tietokoneella moninkertaisesti tyttöihin verrattuna. (Nurmela ym. 2000, 20, 27, 57.)

TAULUKKO 1. Peruskouluikäisten kotitietokoneen käyttö vuonna 1999 (Nurmela, Heino-
nen, Ollila ja Virtanen 2000, 20.)

IKÄRYHMÄ	Kotitietokone käytettävissä (%)	Käyttää tietokonetta kotona viikoittain (%)	Pelaa säännöllisesti viikoittain (%)
Alle 15 v. pojat	82	70	56
Alle 15 v. tytöt	74	55	18

3.2.2 Tietokonepelit televisionkatselun haastajina

Hintikka kuvaa uutta mediaa ympäristöksi tai tilaksi, jossa liikutaan ja vietetään aikaa. Hänen mukaansa yhä suurempi osa päivittäisinformaatiosta ja -asioinnista siirtyy aineel-
lisesta muodosta digitaaliseen muotoon. Ihmiselämä kaikkine alueineen on kietoutu-
massa yhä tiiviimmin digitaaliseen mediaan. Sen avulla hoidetaan melkeinpä koko yh-
teiskunnan ylläpito, kuten työ, liike-elämä, tieteellinen tutkimus ja terveydenhoito alu-
eineen. (Hintikka, Mäkelä ja Tarkka 1996, 3–4, 17.)

Myös tietokonepelit kuuluvat uuteen mediaan. Nykyaikaiset tietokonepelit ovat
kehittymässä kolmiulotteisiksi, visuaalisiksi virtuaaliympäristöiksi. Kuvaruudun tai da-
tasilmikon avulla onnistuu sisäänpääsy virtuaalitodellisuuteen. (Hintikka ym. 1996, 14.)
Lähes kymmenen vuotta sitten Setzer (1993, 54–55) kuvaili tietokonepelaamista tähän
tapaan:

*Yleisesti ottaen mikrotietokoneet tuottavat piirrettyjä kuvia näytölle. Pelaaja
havainnoi niitä ja tekee lyhyitä liikkeitä sormillaan painaessaan näppäimiä.
Mikrotietokone tunnistaa, mitä näppäimiä on painettu ja tuottaa muutoksia,
joihinkin näytössä oleviin kuviin . . . Pelaajan kädet ja käsivarret eivät juuri
liiku. Koska näyttö on kiinteä ja melko pieni, ei ole havaittavissa pään liikettä.
Pelaaja istuu normaalisti, joten voidaan huomata yleinen fyysinen passiivi-*

suus, poikkeuksena pienet käsien liikkeet. Pelaajan aistien näkökannalta katsottuna, vain näköaisti ja mahdollisesti kuuloaisti ovat osittain toiminnassa. 'Osittain' sen takia, että useimmat silmän toiminnoista ovat levossa: silmälinssi ei ole aktiivinen, samoin ei silmäteräkään eikä myöskään silmän lihakset, jotka liikuttavat silmää.

Kuvaus kuulostanee hyvinkin koomiselta nykypäivän ihmisistä, jotka ovat tutustuneet tietokonepelaamiseen. Alan kehitys etenee nopeatempoisesti. Sanotaankin, että kahdenkymmenen vuoden takaiset tutkimukset tällä alalla ovat kivikautisia. Perustelemme Setzerin kuvaileman pelitapahtuman käyttöä sillä, että sitä tarkasteltaessa huomataan monen seikan muuttuneen tietokonepelaamisessa.

Setzerin mukaan tietokonepelejä pelattaessa tietoinen ajattelu vaimenee, sillä se häiritsee pelaamista. Hän luonnehtii pelaajaa automaattiksi, joka muuntaa näköärsykkeet rajallisiksi, motorisiksi liikkeiksi. (Setzer 1993, 55–56.) Nykyinen pelikenttä on laaja ja erilaiset pelit, tyypistä riippuen, vaativat pelaajalta monenlaisia taitoja.

Strategiapelit vaativat käyttäjältään pohdintaa ja luovaa ajattelua, koska niissä pelaaja pyrkii tekemään strategisesti oikeita siirtoja hallitakseen tapahtumia tai rakentamaan toimivia kokonaisuuksia. Peli ei ole vain sääntöjen muodostama kokonaisuus, sillä jo pelkkä sääntöjen oppiminen edellyttää moninaisia taitoja. Lisäksi pelaaja tarvitsee vaativia spatiaalisiin taitoihin liittyviä silmän ja käden koordinaatiota ja hienomotoriikkaa. (Sinnemäki 1998, 121.)

Setzerin toisena näkemyksenä on pelien 'joukkosieluttava' luonne. Se tarkoittaa, että peli ei ole yksilöllistä, vaan tunteet ja tahto pakotetaan samaan muottiin, joka on sama kaikille pelaajille. (Setzer 1993, 56.) Setzer ei huomioi sitä tosiseikkaa, että pelit herättävät erilaisia tunteita ja mielikuvia eri pelaajissa. Nykyisiä pelejä on kehitelty tarjoamaan pelaajalle useita mahdollisuuksia valita reittejä ja ratkaisuja. Pelaaja ei välttämättä päädy samoihin lopputuloksiin kuin vertaispelaajansa. Kaupunginrakentamispelellä on tästä hyvä esimerkki: kukin luo oman näköisensä kaupungin, vaikka välineet rakentamiseen ovat kaikilla pelaajilla samat.

Setzer (1993, 60–61) on huolissaan tietokonepelien väkivalta-asetelmista. Pelikokemukset iskostuvat hänen mielestään pelaajan alitajuntaan ja vaikuttavat vahingollisesti käyttäytymistapoihin. Lapsilla puuttuu kyky ymmärtää näitä pelien haitallisia vaikutuksia.

Setzer näyttää ennakoineen väkivaltaisten pelien vaikutuksiin kohdistuvia pelkoja. Tosin pelit olivat tuolloin nykyisiin peleihin verrattuna hyvin yksinkertaisia ja grafiikaltaan huonolaatuisia. Väärien toimintamallien vaikutuksille altistuminen pelattaessa väkivaltaa sisältäviä pelejä on nykypäivänkin tutkijoiden ja kasvattajien suuri huolenaihe. Toistaiseksi tämä huolestuneisuus kumpuaa käytännön havainnoista, joita opettajat ja vanhemmat ovat tehneet. Psykologian ja nykykulttuurin aloilla on tutkittu vielä verrattain vähän tietokonepelaamisen pitkäaikaisseurauksia ja suurin osa mediavaikutusten tutkimuksista onkin keskittynyt televisioväkivaltaan (ks. Suoninen 1994, Särkelä 2000).

Vapaa-ajan merkitys on korostunut kaikilla ikäryhmillä ja siihen ollaan valmiita sijoittamaan mittavia summia. ”Nykyään lapsen viihdyttäminen tulee kalliimmaksi kuin aikoinaan hänen isänsä kouluttaminen.” (Prochnov 1999, 157.) Vanhemmat hankkivat mielellään elektronisia laitteita, jotta lapset viihtyisivät ja viettäisivät vapaa-aikaa vanhempien näköetäisyydellä kotiympäristössä. Kotiympäristössä tapahtuvaa vapaa-ajanviettoa suosii se, että sopivia ajanvietevälineitä on tarjolla monipuolistuvine sisältöineen. Vanhemmat voivat käyttää medioita myös kyseenalaisesti, ’lapsenvahteina’, jolloin he itse vapautuvat omiin askareisiinsa. (Viirkorpi 1987, 49, 78, 84.)

Viime vuosikymmenen lopulla Kaiser Family -säätiön tekemän tutkimuksen mukaan 8–18 vuotiaista amerikkalaislapsista (n = 2065) 65 prosentilla oli televisio omassa huoneessaan ja 70 prosentilla oli mahdollisuus käyttää tietokonetta kotonaan. Ekonomiset olosuhteet määrittivät amerikkalaislastenkin tietokoneen käyttöä. Puolet korkean tuloluokan alueiden lapsista käytti tietokonetta, kun taas matalammilla tuloalueilla tietokonetta käytti vain noin kolmannes lapsista. Koulut tasoittivat alueellisia eroja siten, että alueesta riippumatta 30 prosenttia lapsista pääsi käyttämään tietokonetta.

Vaikka tutkimusjoukon lapsista 69 prosentilla oli kotona tietokone, he käyttivät tietokonetta keskimäärin vain alle puoli tuntia päivässä. Televisiota he katsoivat päivittäin lähes kolme tuntia (2 h 45 min). Televisionkatselu vei yhä eniten aikaa, mutta tietokone- ja videopelien suosio, erityisesti poikien keskuudessa, kasvoi nopeasti. He pitivät televisiota päällä ruokailunkin aikana, eikä heille oltu asetettu median käyttösääntöjä. (Brodie ym. 1999.)

3.3 Pelien merkitys ja motivoivuus

Ihmiselle ei riitä pelkkä tiedonkeruu ja asioiden järkeistäminen. Ihminen tunnetaan leikkivänä olentona, jolla on luontaista uteliaisuutta ja halua leikilliseen käyttäytymiseen.

Huizinga on asettanut viisaan ja harkitsevan homo sapiensin rinnalle homo ludensin, ihmisen, joka leikkii, pilailee ja huvittelee. (Huizinga 1938, 5.)

Oppiminenkin pyritään tekemään hauskaksi esimerkiksi opetuspelien avulla. 1990-luvulla tietokone- ja videopelien markkinaosuus kasvoi runsaasti audiovisuaalisen kulttuurin alueella suhteessa muihin saman alan medioihin. Tietokone- ja videopelit kuuluvat samaan kulttuuriseen luokkaan television, videon ja elokuvan kanssa. Suomessa tietokoneen käyttö on hallitsevampaa, kun taas muissa Euroopan maissa käydään enemmän elokuvissa. (Saarikoski 1998a.) ”Tietokoneet voivat olla tulevaisuuden aalto, mutta televisio hallitsee yhä lasten aikaa ja huomiota tämän päivän Amerikassa.” (Brodie ym. 1999.)

Viihteellä on kaksinainen luonne: yhtäältä se sopeuttaa, passivoi ja pitää yllä epäoikeudenmukaisia valtarakenteita, toisaalta se vapauttaa, huvittaa ja viihdyttää. Viihde on aikamme tarinankerrontaa ja siinä toistuvat samankaltaiset teemat kuin arvotaitteessa ja uskontojen maailmanselityksessä: hyvän ja pahan taistelu, rakkaus ja seksuaalisuus, vastoinkäymisten voittaminen, sankaruus ja kuolema. Viihde on yleisölle suunnattu yhteiskunnallisen vallan ja kontrollin väline (Heikkilä ja Holma 1990, 92). Sähköisen viihteen tarjonta on moninkertaistumassa ja sen käyttö on kasvamassa samassa tahdissa kuluvalla 2000-luvulla. Viihteen, erityisesti sähköisen viihteen, osuus kuluttajien ajankäytöstä lisääntyy, koska se on käyttövalmista, eikä se vaadi erityisempää aktiivisuutta, vaivannäköä tai valmistautumista.

Lasten ja nuorten vapaa-aika vaatii monipuolista havaintokykyä audiovisuaalisuutensa vuoksi. Kuvallinen ajattelu on tavoittamassa sanallisen ajattelun tason. Visuaalinen ja verbaalinen ajattelu ovat integroitumassa ja voimistavat tiedon, tahdon ja tunteen kolmitahoisuutta. Mediamailmaa on yhä vaikeampi ymmärtää yksiselitteisesti. (Härkönen 1997, 32.)

Viestinnälle on ominaista yliyksinkertaistaminen ja objektiivisen totuuden iluusioiden tarjoaminen. Nuoremmat sukupolvet ovat kehittymässä medialuku- ja kirjoitustaitoisiksi. Perinteinen luku- ja kirjoitustaito eivät luonnollisestikaan ole menettämässä merkitystään, mutta niiden saavuttamisen jälkeen voidaan oppia uudenlaisia viestinnän vastaanotto- ja tuottamiskykyjä eli median tulkitsemistaitoja. (Härkönen 1997, 34-36.)

Viihde on luonteeltaan yhtäältä todellisuuspakoista, toisaalta todellisuushakuisista. Se tuo helpotusta, hetkellistä tuskattomuutta, voimia jaksaa. Ihminen voi ottaa viihdestä aineksia minänsä luomiseen, itsensä ja todellisuutensa tulkintaan. Näin viihde on

osallisena ihmisen oman tiedon koostamisessa. Viihde tarjoaa mahdollisuuden kuvitella ja käsitellä vaikeita asioita hyväksytysti ja keskustella niistä muiden kanssa. Viihde, pelit ja urheilu ovat väyliä kanavoidsa omia ahdistavia, kiellettyjä, vaarallisia ja sopimattomia tunteita. (Heikkilä ja Holma 1990, 100, 96.) Tietokonepelaaminen palvelee näitä tarkoituseriä. Pelin sisältämät ilon, jännityksen ja hallinnan elementit ja tavallisesta elämästä poikkeava tietoisuus voivat saada pelaajan täysin valtoihinsa. Tietokonepelissä oppiminen ei ole jäykän ja behavioristisen koulumaista, mutta siinä pelaajan looginen ajattelu kehittyy siten kuin koulussakin. Tietokonepelit tuovat lapsille ja aikuisille mielihyvää ja irtioton mahdollisuuksia. Pelistrategioiden oppimisen ohessa pelaamalla oppii myös yhteiskunnassa tarvittavia taitoja (Räty 1998).

Pelin on annettava pelaajalle mahdollisuus kehittyä ja olla vastapeluriensa voinen. Pelin on mahdollistettava eri pelimuunnelmat. Sen on pystyttävä luomaan yhteys pelin ja pelaajan välille. Pelihahmojen on oltava persoonallisia, inhimillisiltä vaikuttavia. Tietokonepelien kontrollin ja kehittymisen tunnetta lisäävä vaikutus ja muu tekninen toteutus sitovat pelaajan peliin perinteistä peliä voimakkaammin. (Sinnemäki 1998, 123.)

Härkösen mukaan tietokonepelit viehättävät yllätyksellisyydellään ja haasteellisuudellaan. Kiehtovaksi pelit tekee niiden sulkeutunut maailma: kaikkiin tilanteisiin on selvät säännöt, ratkaisut ja arvostuspisteet. Pelaaja voi kokea hallinnantunnetta, jota hän ei välttämättä tosielämässä tavoita. (Härkönen 1986, 47.) Peleissä liikutaan lumetodellisuudessa. Pelaajalle syntyy tunne aidontuntuisesta mukanaolosta pelissä ja hän voi itse vaikuttaa pelin tapahtumiin. Datakypärien ja -hansikkaiden avulla luodaan kolmiulotteinen vaikutelma ja voimakkaasti reaali maailman kaltainen lumetodellisuus.

Kuten muitakin kulutustuotteita valmistettaessa, myös tietokonepelien tuotesuunnittelussa huomioidaan markkinaryhmä toiveineen ja kiinnostuksenkohteineen. Ihmisen tarpeisiin ja tunteisiin vetoavia elementtejä ei säästellä pelejä suunniteltaessa ja valmistettaessa. Myyviä teemoja ovat esimerkiksi urheilu, väkivalta, sota ja seksi. Mediassa, lähinnä lehdistössä ja television ajankohtaisohjelmissä, on kysely pelintekijöiden moraalien perään: onko sitä ja minkä tasoista se on. Osa pelien käyttäjistä on iältään ja kehitykseltään vaikutuksille alttiita, eivätkä he välttämättä kykene erottamaan pelien toimintamalleja ja -tapoja fiktiivisiksi, todellisessa elämässä moraalittomiksi ratkaisuisiksi. Pelisuunnittelijat ja -valmistajat työskentelevät tähtäimenään maksimaalinen taloudellinen voitto ja jättäytyvät moraalipohdintojen ulkopuolelle.

3.4 Pelikulttuurin maskuliiniset kasvot

Tietotekniikan katsotaan liittyvän miehisinä pidettyihin aihepiireihin, kuten matemaatiikkaan, sotateknologian kehitykseen ja erilaisiin teknisiin innovaatioihin. Myös nuorisokulttuuri, opiskeluympäristöt ja mediat viestivät arvoja, jotka liittävät maskuliinisuuden koneisiin ja tekniseen kilpailukykyyn. Jo tietokone- ja videopelejä edeltäneiden flipperien ja arkadipelien ympärille rakentunut kulttuuri oli miehinen. Tietokonepelien maskuliinisuuden katsotaan johtuvan siitä, miten tekniikka on kehystetty: sovelluksissa ja käyttöympäristöissä näkyy miessuunnittelijoiden maskuliininen kädenjälki. (Kangas 1997.)

Vuodesta 1992 lähtien on alettu kiinnittää huomiota tietokonepelien epätasa-arvoisuuteen, joka näkyy niin pelisuunnittelijoiden, pelihahmojen kuin pelaajienkin tasolla. Tietokonepelien suunnittelemisesta varsinaisesti tytöille alettiin puhua vuosina 1992–1993. (Kangas 1997.) Vuonna 1997 joka toinen poika ja joka kymmenes tyttö pelasi tietokonepelejä vähintään kerran viikossa. Pojista kolmannes pelasi päivittäin, tytöistä vain viisi prosenttia. (Saarikoski 1999b.)

Tyttöjen otaksutaan pitävän pelihahmojen välisten suhteiden ja ongelmien ratkaisemisesta. He pitävät vihjeiden etsimisestä, kannustuksen ja tuen saamisesta pelin taholta ja yhteistyön kautta voittamisesta. Poikia sen sijaan innostaa aktiivinen ja nopea toiminta, kuten ampuminen ja hyppiminen sekä loogisuutta vaativat pelitoiminnot, kuten ongelmanratkaisu ja omien kykyjen testaus. (Kangas 1997.) Tyttöjen katsotaan pitävän väkivallattomammista peleistä, joissa on lähituntuma tapahtumaympäristöön ja samaistumismahdollisuuksia päähenkilöihin (Kangas 1998). Tytöt siis pitävät enemmän ajattelua ja sosiaalista vuorovaikutusta vaativista peleistä ja arvostavat pelin tarina- ja juoniominaisuuksia. Karkeasti sanottuna pelatessaan tytöt rakentavat, pojat tuhoavat. Seikkailupelit, tasohyppely- ja pientä aivovoimistelua vaativat pelit ovat kummankin sukupuolen suosiossa. Pojat pelaavat tietokonepelejä tosissaan, tytöt puolivakavissaan. (Saarikoski 1999b.)

Kulttuurintutkimus näkee tietokonepelit osana audiovisuaalista populaarikulttuuria, joka toistaa, muokkaa, luo ja kyseenalaistaa kulttuurissa vallitsevia arvoja ja maailmanhahmotustapoja. Kankaan mielestä tietokonepelejä ja sukupuolta pohdittaessa pohjalla on erilaisia mielikuvia. Tytöt vierastavat miesten suosimia pelityyppisiä maskuliinisine toimintamotiiveineen ja macho-arvoineen. Tietokonepelien roolihahmoissa nainen on perinteisesti ollut uhri, pelastettava tai sukupuoliobjekti. Naishahmot syntyvät

miesten kuvitelmissa ja toiveista. Kilpailun ja väkivallan elementit ovat hallinneet myös tietokone- ja videopelien maailmankuvaa. Pelit on luokiteltu poikien asiaksi, sillä tekniikka on kulttuuriltaan miehistä. (Kangas 1997, Saarikoski 1999b.) Miehillä ei välttämättä ole sisäistä tarvetta nähdä väkivaltaa peleissä sinänsä, vaan löytää voimakkaita roolimalleja samaistumiskohteikseen (Cesarone 1994).

Jessenin mukaan (1995) tietokonekulttuuri on pitkälti poikien kulttuuria. Pojilla on oma tietokonekulttuurinsa, johon hyvin harvat tytöt otetaan mukaan. Samoin aikuisilla miehillä on omat tietokonepiirinsä, joihin vain minoriteetti naisia mahtuu mukaan. Toisin sanoen, tytöt ja naiset eivät oikein sovi nykyiseen tietokonekulttuuriin. Järvinen toteaa, että poikien tyttöjä suurempi kiinnostus pelaamiseen koituu heidän hyväksytyyn tulevaisuudessa, sillä peliharrastajat näyttävät oppivan muutkin tietokonetoiminnot helpommin. Koulussa tätä välimatkaa on vaikea enää kuroa umpeen, varsinkin kun vanhemmat tukevat enemmän poikien kuin tyttöjen tietoteknisiä harrastuksia. Vaarana on, että pojat valloittavat tietotekniikan alat tulevaisuudessa. Tietokoneita harrastavat pojat tutustuvat alaan jo pienestä pitäen pelien ja kotimikroharrastuksen kautta, mikä antaa heille tyttöjä paremmat valmiudet ja halun hakeutua alan koulutukseen. (Järvinen 1998, 38.)

Inkpenin (1993) tutkimusryhmän laajaan E-GEMS -tutkimusprojektiin (Electronic Games for Education in Math and Science) kuuluneessa tutkimuksessa selvitettiin, miten tytöt toimivat elektronisessa peliympäristössä. Tutkimuksen mukaan vanhempien ei mielestään tarvinnut säädellä tai rajoittaa tyttöjen elektronisten pelien pelaamista. Tyttöillä oli tapana pelata vähän aikaa ja siirtyä sitten tekemään muita askareita, joten tyttöjen pelikulttuuria leimaavat satunnaisuus ja lyhytkestoisuus. Tytöt kokeilivat pelaamista veljen tai poikaystävän kanssa, mutta heiltä puuttui riittävä uskallus pelaamiseen. Useimmiten tietokonepelaamista harrastaneet tytöt joutuivat pelaamaan yksin, ilman muita tyttöpelaajia.

Suomessa tytöt ovat jääneet tietokonepelikulttuurin, samoin kuin koko tietokone maailman, ulkopuolelle. Vanhempien syynä pidetään sitä, miksi naiset ja tytöt vieraantuivat 1980-luvulla sekä peliharrastuksesta että koko tietokone maailmasta. Tuolloin kasvatuserinteitä hallitsivat yhä suurten ikäluokkien perimät vanhoilliset kasvatuserintemäärät. Käytännössä asenteet suosivat tyttöjen ja poikien harrastusten kahtiajakoa. Pojille ostettiin tietokone, tytöt pääsivät ratsastuskouluun. Tietokonepelaaminen näkyi niin koulutus- kuin ammatinvalinnoissakin. Tytöt ovat viime vuosikymmeninä tutustu-

neet yhä enemmän peleihin ja pelaamiseen, mutta silti tyttöjen omaa pelikulttuuria on varsin vähän. (Saarikoski, 1999b.)

Suomenkielisiä tytöille suunnattuja pelejä ei ole juurikaan saatavilla. Vain suurimmat peliyhtiöt maahantuovat tietokonepelejä Eurooppaan ja sitä mukaa Suomeen. Suurin osa Suomessa myytävistä peleistä maahantuodaan Yhdysvalloista ja Englannista (Pitenius 1999). Kulttuurieroista johtuen pelimaailma on hyvin erilainen Japanissa kuin Yhdysvalloissa tai Euroopassa. Tyttöjen pelit on yhä melko heikko kategoria, vaikka asiaan onkin alettu kiinnittää huomiota (Kangas 1999a).

Chaikan (1996) mukaan suurin osa saatavilla olevista video- ja tietokonepeleistä luodaan, räätälöidään ja markkinoidaan pojille. Vain muutamat pelimarkkinoiden pääkilpailijat ovat alkaneet luoda sukupuolineutraaleja pelejä laajemmille markkinoille. Chaika kävi läpi 259 peliä, joista ainoastaan kuudessa oli jotakin tytöille suunnattua sisältöä. Tämä oli 0,02 prosenttia kaikista tutkituista peleistä. Kuitenkin tytöt ovat Chaikan mukaan nuorisomarkkinoiden suurin kuluttajaryhmä, joka kuluttaa paljon muun muassa elokuvaan, musiikkiin, muotiin ja aikakauslehtiin. Tyttöjen toivomus on, että pelisuunnittelijat huomioisivat paremmin heidän kiinnostuksensa kohteet pelisisällöissä. (Chaika 1996.)

Kotona tietokonetta ja tietokonepelejä koskevia päätöksiä tekevät todennäköisemmin perheen mies- kuin naispuoliset jäsenet. Tytöt nähdään potentiaalisiksi pelaajiksi, mutta potentiaalisia pelien ostajia, myös tyttöjen peleille, ovat veljet ja isät. Markkinoijat ymmärtävät, että tytöille suunnatut elektroniset aktiviteetit on esitettävä täysin eri tavoin kuin pojille suunnatut. Tytöille markkinoitavat pelit ovat luonteeltaan kasvatuksellisia, kun taas poikien pelit ovat viihdeellisiä. Tytöt saavat kuvan teknologiasta työkaluna, pojat näkevät teknologian keinona viihdyttää itseään. (Chaika 1996.)

Tietokonepelit eivät ole vain pelkistettyjä, interaktiivisia toimintoja pelin ja pelaajan välillä, eivätkä ne ole tyystin hyödyttömiä (Räty 1998). Pelikulttuuritutkimuksessa on 1990-luvulla kiinnostuttu edutainment-peleistä. Edutainment on yhdistelmä sanoista education ja entertainment. Kangas on tarkastellut infotainment- ja edutainment-pelejä. Ne olivat ensimmäiset genret, joilla kuvailtiin ohjelmatyyppejä, joissa faktat esitetään viihdyttävällä tavalla, käyttämällä kaikkia multimedian interaktiivisia kykyjä. Ne eroavat toisistaan vain marginaalisesti. Molemmat käsittelevät tosiasioita ja ne on suunnattu uuden interaktiivisen median luomille vapaa-ajan markkinoille. (Kangas 1998.) Luku- ja laskuohjelmat voivat olla hyväuskoisten vanhempien rahastuskeino, sillä suurin osa tietokoneen käytöstä on lapselle pelkkää viihdettä. Pelien antama

lisäarvo oppimiselle jää suhteellisen pieneksi. (Soronen 2000, 33.) Opetuspelejä käytetäänkin lähinnä kouluissa, eikä niitä kalleutensa vuoksi hankita paljoakaan kotikäyttöön.

Edutainment-ohjelmat on suunniteltu omatahtiselle oppimiselle strukturoidussa mielessä. Modernit oppimisteoriat ja edutainment-pelien hyödyntäminen opetuksessa yhdistyvät tietoyhteiskuntasuunnitelmiin ja elinikäisen oppimisen kehittämiseen. Tietoyhteiskunnassa tiedon määrä kasvaa nopeasti ja tietotekniikkaa sovelluksineen pyritään hyödyntämään laajasti. Oppimistapahtuma tehdään motivoivammaksi viihteellisyyden ja leikillisyyden keinoin, yhdistämällä erilaisia ympäristöjä. (Kangas 1998.) Tyttöjen pelitoiveet ovat samansuuntaisia kuin opetuspelisuunnitelmat. Opetuspelien suunnittelussa ihmisen kaksijakoisuus nousee esille voimakkaammin kuin viihdepeleissä. Hedonistisen puolen lisäksi ihmisellä on tarve itsensä kehittämiseen. (Kangas 1998.)

Tietokonepelejä pelaavien amerikkalaislasten keskuudessa kasvatukselliset pelit hallitsevat varhaisvuosina, Brodien tutkimusryhmän mukaan. Kasvatuksellisia pelejä on Amerikassa saatavilla paljon ja niitä tulee uusien tietokoneiden kytkäisinä. Tutkimuksessa ilmeni, että jos vanhemmista ainakin toinen oli käynyt lukion, oli todennäköisempää, että 8–18-vuotias lapsi pelasi kasvatuksellisia pelejä. Niiden käyttö kuitenkin vähentyy lapsen iän myötä. (Brodie ym. 1999.)

Opettaminen ei kuitenkaan ole tietokonepelien ensisijainen tavoite (Räty 1998). Griffithsin tutkimuksessa yksitoista vuotiaat pelaajat (n = 147) pitivät tietokonepelien hyvinä puolina tylsistymistä estäviä pelitekijöitä: hauskuutta ja viihdyttävyyttä, haasteellisuutta ja jännittävyttä. Vain minorigiteetti pelaajista mainitsi opettavuuden pelin hyväksi ominaisuudeksi. Suurin osa pelaajista (45 prosenttia) ei keksinyt mitään huonoa sanottavaa tietokonepeleistä. (Griffiths, 1997.)

4 VAPAATA VAI VALVOTTUA PELAAMISTA?

4.1 Kenen vastuulla tietokonepelien sisällöt ja käyttö ovat?

Vallitsevana käytäntönä Suomessa on ollut, ettei tietokone- ja videopelejä ole säännönmukaisesti valvottu. Marraskuussa 1999 haastattelemamme tietokonepelimyyjä kertoi, että joistakin peleistä löytyy Suomessa tai ulkomailla asetettu ikäsuositus, mikä ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei peliä saisi myydä suosituskäyttäjänuoremmalle ostajalle, etenkin, jos hänellä on vanhemman lupa pelin ostamiseen.

Digitaalisten sisältöjen ennakkosensuurin tarpeellisuudesta on keskusteltu viime aikoina julkisuudessa. Tietokonepelien ennakkotarkastaminen on hidasta ja kallista. Sen seurauksena pelien hinnat nousevat, jälleenmyynti vaikeutuu ja hyllyiltä karsiutuvat pois vähemmän kysytyt ja ostetut pelit, jotka sangen usein ovat opetuspelejä. (Mielonen 1999.)

Mielonen uskoo, että pelisensuurin aloittaminen saisi aikaan valtavan viidakkorumpuvaikutuksen, kun teinit tilaisivat väkivaltaisimmat ja kielletyimmät pelit ulkomailta. Myös piratismi, joka luokitellaan tekijänoikeuksien väärinkäytökseksi, voimistuisi. Vanhemmat voisivat tämän kehityksen kautta jäädä entistä tietämättömämmiksi siitä, millaisia pelejä heidän lapsensa pelaavat, koska lapset hankkivat tietokonepelinsä kiertoteitse ilman vanhempiaan. (Mielonen 1999.)

Sensuurin sijaan Mielonen kannustaa vanhempia keskustelemaan kasvatukseen, olipa kyse sarjakuvista, televisiosta tai tietokonepeleistä. Sensuurin paikka on Mielosen

mukaan kuluttajan, alaikäisen kuluttajan kohdalla kasvattajan päässä, ei sen ulkopuolella. Mielosen mukaan vanhempien tulisi tietää lastensa tekemisistä ja kantaa heistä vastuuta. (Mielonen 1999.)

Vuodesta 2001 lähtien lakiuudistus tuo Valtion elokuvatarkastamon tehtäväksi video- ja tietokonepelien tarkastamisen, jonka jälkeen sille pitää ilmoittaa maahan tuotavista peleistä. Varsinaiseen tarkastukseen peli joutuu vain, jos kuluttaja tekee ilmoituksen pelin epäsovivasta sisällöstä tai tarkastamo itse pitää peliä vahingollisena maahantuojan asettamalle ikäryhmälle. Valtion elokuvatarkastamon antama ikäraja on ehdoton, ei suositus. Lain vaikutuspiiri ulottuu myös pelihallitoimintaan. Jokaisessa pelissä on oltava merkintä ikärajasta ja on valvottava, etteivät alaikäiset pääse pelaamaan tai katsomaan heiltä kiellettyjä pelejä. (Hiltunen 2000, 1, 6.)

Internetin verkkosivuja, joilta löytyy myös tietokonepelejä, ei valvota lain eikä viranomaisten puolesta. Näin ollen verkkosivujen sisältö jää niiden tuottajien vastuulle. Internet on viidakomainen mellastuskenttä, minne pääsee helposti yleistyneiden laitteiden ja käyttöliittymien ansiosta. Vanhempien tarkistusvisiitit ja arviot verkkosivuista, joilla lapset ovat käyttäneet, olisivat tarpeellisia.

4.2 Vanhempien vastuu pelaamisen ohjaajina

Kasvatusajattelun kulmakivenä pidetään vastuuta. Kasvatuksen tulisi olla eettistä kasvatusta, joka tähtäisi ihmisten väliseen yhteisyyteen. Kasvattajan merkitys korostuu kasvatettavan elinvoiman ja luottamuksen herättäjänä. Kasvattaja tukee lapsen kehitystä suuntaa näyttäen, tehden itsensä vähitellen tarpeettomaksi ja antaen lapsen etsiä omat keinonsa kehittyä ihmisenä. Kasvatussuhde on tietoteoreettisesti ja eettisesti vaativa, sillä siinä pyritään vaikuttamaan toiseen ihmiseen, kuitenkin kunnioittaen häntä omana persoonanaan. Kasvattaja joutuu tekemään valintoja etäisyyden ja läheisyyden sekä pidättäytymisen ja antamisen välillä. (Väri 1997, 97–98, 95.)

Väri korostaa kasvatussuhteen kummankin osapuolen yhteisiä merkityksiä. Tämä ei tarkoita, että merkitykset olisivat identtisiä, vaan että suhteessa vallitsisi kommunikaatio, tulkinta ja ymmärrys. Kasvatuksen sisällön on välitettävä kasvatettavalle maailman rakenteellisia näkökulmia, eikä kasvattajan omia subjektiivisia merkityksiä. (Väri 1997, 100–101.)

Kasvattajan kasvatustietous esiintyy kahdella tasolla. Ensinnäkin hän välittää subjektiivisia tietojaan, taitojaan ja arvojaan, toisaalta hänen on huomioitava kasvatetta-

van maailmasuhde, jotta kasvatustieto olisi kasvatettavalle mielekästä. Kasvatettava antaa tälle tiedolle omia merkityksiään. Kasvatuksen suuntaa ja tarkoitusta ei voida päättää ennalta. Niitä tulkitaan, korjataan ja täsmennetään jatkuvassa prosessissa, kasvatusdialogissa. Dialogisuus on parhaimmillaan oikeaa asennoitumista, myötätuntoa ja huolta toisesta. (Värri 1997, 101–102, 125.)

Vanhemmat voivat asenteillaan ja aktiivisuudellaan vaikuttaa siihen, miten lapsen etu toteutuu hänen koulutyössään ja harrastuksissaan. Etenkin silloin, kun harrastus vaatii vanhempien taloudellista tukea, vanhemmat ovat luomassa lapsensa maailmaa myötävaikutuksellaan, suostumuksellaan ja sanattomalla hyväksymisellään. Vanhemmat ja lapset antavat erilaisia merkityksiä samallekin harrastukselle. Vanhemmat saattavat arvostaa harrastusta sen tarjoaman kulttuuripääoman vuoksi, millä on kauaskantoiset positiiviset vaikutukset lapsen myöhempään elämään. Lapsen motiivina voi olla ainoastaan harrastuksen tuottama tyydytys ja mahdollisuus tavata ikäisiään. Lapsesta pursuava ilo ja innokkuus osoittavat lapsen hyvän toteutuvan harrastuksessa. (Värri 1997, 148–151.)

Salliessaan lapsensa harrastaa jotakin, vanhemmat hyväksyvät tiedostaen tai tiedostamattaan ne ihanteet ja arvot, joita harrastukseen sisältyy. Kun vanhemmat ovat löytäneet lapselleen hyödyllisen harrastuksen, heillä on vastuu valvoa, miten kasvatuksellinen hyvä toteutuu. (Värri 1997, 152.) Vanhemmilla on perusvastuu ohjata ja kasvatata lapsiaan käyttämään tietotekniikkaa oikeaksi katsomallaan tavalla.

Vanhemmat voivat ohjata lastensa tietokonepelaamista laatimalla aikarajoituksia: minkä verran on sopivaa pelata yhtäjaksoisesti ja montako kertaa on lupa pelata viikossa. Aallon ja Hekanaho-Koivuvaaran (1997) tutkimuksen mukaan vanhemmat, jotka eivät olleet huolissaan pelien vaikutuksista, eivät juurikaan rajoittaneet lastensa pelaamista. Pelien sisällöistä ja arvomaailmasta keskustelu lasten kanssa on osa vanhempien vastuuta. Keskusteltaessa voidaan poistaa vanhempien turhia pelkoja pelaamista kohtaan ja varmistua siitä, että lapset ovat käsittäneet pelien keinotekoisien luonteen. Vanhemman vastuu pelaamisen kontrolloijana korostuu varsinkin pienten lasten kohdalla. Vaikka peli sinänsä olisikin sisällöltään kevyt ja harmiton, pieni lapsi ei osaa irrottautua pelin äärestä muihin luovempiin leikkeihin. Tietokonepelaamisen jyrkkä kieltäminen ei välttämättä johda toivottuun päämäärään, sillä kiellot voivat toimia pelaamisen yllykkeenä.

Sorosen (2000, 33) mukaan vanhempien on selvästi määrättävä lastensa tietokoneen käytöstä: määristä, ajankohdista ja sisällöistä. Tietokoneen käytön seuraamisen

edellytyksenä on, että vanhemmilla on tietokoneen käytön perustaidot ja kiinnostusta tietää, mitä lapsi on koneella tehnyt. Myös lasten internetin käyttöä tulisi seurata väärinkäytösten välttämiseksi. Mannerheimin Lastensuojeluliitto tukee vanhemmuutta tiedottamalla kotisivullaan (<http://www.mll.fi>) lasten internetin käytön ohjaamisesta.

4.3 Vanhempien näkyminen tietokonepelitutkimuksissa

Käytänteet, joilla vanhemmat ohjaavat lastensa tietokonepelaamista, ovat muodostuneet heidän tietokonepeleistä sekä tietokoneen käyttökokemuksista saamiensa käsitysten ja uskomusten pohjalta. Vanhemmat saavat tietoa peleistä seuraamalla lastensa pelaamista tai he ovat itsekin pelanneet pelejä nuoruudessaan. Vanhemman iällä ja sukupuolella on myös vaikutuksensa käytettäviin ohjausmenetelmiin. Uskomukset rakentuvat peleistä saadun tietoperusteisen kokemuksen lisäksi median välittämästä sosiokulttuurisesta tiedosta, joka on usein negatiivissävyistä pelien moraalittomuuden kauhistelua.

Aalto ja Hekanaho-Koivuvaara (1997) ovat tutkineet nuoria suomalaisia tietokonepelaajia ja heidän vanhempiaan. Heidän kysyessään 12-vuotiaiden varhaisnuorten (n = 258) vanhemmilta pelaamisen tuomista myönteisistä ja kielteisistä vaikutuksista, valtaosa vanhemmista totesi, ettei lapsen mielentilassa ole tapahtunut mitään muutoksia verrattuna aikaan ennen pelaamisen aloittamista. Ne vanhemmat, jotka huomasivat muutoksia tapahtuneen, kuvasivat lapsensa muuttuneen tietokonepelaamisen myötä avoimemmaksi, myönteisemmäksi, rauhattommaksi, sulkeutuneemmaksi tai aggressiivisemmäksi.

Aallon ja Hekanaho-Koivuvaaran tulkinnan mukaan osa mainituista mielentilamuutoksista voi johtua myös alkavasta murrosiästä. Lähes 40 prosenttia tutkimukseen osallistuneista vanhemmista oli sitä mieltä, ettei pelaamisella ole mitään mentaalisia vaikutuksia. Negatiivisiksi vaikutuksiksi mainittiin vähäiseksi jäävä ulkoilu ja urheilu sekä silmien rasittuminen. Suurin osa vanhemmista, jotka näkivät pelaamisella olevan vain positiivisia vaikutuksia, rajoitti lapsensa pelaamista tuskin koskaan. (Aalto & Hekanaho-Koivuvaara 1997.)

Kangas muistuttaa (1998) pelien vaikuttavan eri ihmisiin eri tavoin. Hänen mielestään on kyseenalaista leimata pelejä joko läpikotaisin erittäin vahingollisiksi tai hyvin kehittäviksi. Vanhempien omat kokemukset peleistä vaikuttavat luonnollisesti heidän mielipiteisiinsä niistä. Osa paljon tietokonetta käyttävistä vanhemmista uskoo,

että tietokonepelaaminen edistää yleisesti tietokoneiden käytön oppimista. (Skoien ja Berthelsen 1996, Saarikoski 1999d.)

Skoien ja Berthelsen (1996) ovat tutkineet vanhempien uskomuksia tietokonepeleistä ja heidän käyttämiään lasten tietokonepelaamista sääteleviä ohjauskäytänteitä. Tutkimuksessa löydettiin a) tietokonepelien sisältöä ja niiden opettavaisuutta, b) vahvaa epätodennäköisyyttä eli lumetodellisuutta ja c) pelaamisesta aiheutuvia käyttäytymismuutoksia kuvaavat ulottuvuudet. Vanhempien ohjauskäytänteistä tunnistettiin kolme dimensiota, jotka muistuttivat televisionkatselun vastaavia: keskittymätön, arvioiva ja rajoittava ohjaus. Keskittymättömällä ohjauksella Skoien tarkoittaa [*non-specific*] käytäntöä, jossa vanhempi nauttii tietokonepelaamisesta lapsensa kanssa eikä ole huolissaan pelien minkäänlaisista vaikutuksista pelaajaan. Tätä ohjauskäytäntettä soveltavat pelaavat ja keskustelevat peleistä yhdessä lapsen kanssa. Arvioiva ohjaus tapahtuu vanhemman tietokonepeleihin perehtymisen ja niiden sisällön ja moraalien arvioimisen pohjalta, joista keskustellaan. Rajoittavasti ohjaava vanhempi säätelee tietokonepelaamiseen käytettävää aikaa ja pelaamistiheyttä. Rajoittavaa ohjausta on myös tiettyjen tietokonepelien hankkimisen ja pelaamisen kieltäminen. (Skoien & Berthelsen 1996.)

Vanhemmat, jotka olivat huolestuneita pelien sisällöstä, keskustelivat niistä lastensa kanssa todennäköisemmin kuin ne vanhemmat, joita pelien sisällöt eivät huolestaneet. Vanhemmat, joiden mielestä heidän lapsensa pelasi liikaa tietokonepelejä tai jotka kokivat pelaamisen vetävän lasta liikaa pois todellisuudesta, pyrkivät rajoittamaan lastensa pelaamista. (Skoien & Berthelsen 1996.)

Skoien ja Berthelsen (1996) kertovat tutkimuksesta, jonka mukaan aikuisten uskomuksiin pelien positiivisista ja negatiivisista seurauksista vaikuttaa se, onko heillä omia lapsia vai ei. Ne, joilla ei ollut omia lapsia, arvioivat tietokonepelejä negatiivisemmin kuin aikuiset, joilla oli lapsia. Negatiivisina vaikutuksina mainittiin aggressiivinen käyttäytyminen, pelien ostamiseen kuluvat rahasummat ja kilpailullisten arvojen iskostuminen. Pelien positiivisia vaikutuksia olivat vanhempien mielestä käsi-silmäkoordinaation kehittyminen, viihtyminen ja kiinnostuksen herääminen tietokonetta kohtaan. Myös Cesarone on todennut tietokonepelien puolestapuhujien uskovan pelien samantyyliisiin myönteisiin vaikutuksiin: pelit ovat hyvä tapa tutustuttaa lapset tietokoneisiin, ja pelaaminen parantaa silmän ja käden koordinaatiota sekä tarkkaavaisuutta (Cesarone 1994).

Tietokonepeleillä on suuri sosiaalinen ja kulttuurinen vaikutus lapsiin ja perhe-elämään. Tietokonepelit ovat lasten avaimia tietokoneisiin ja tietokoneteknologiaan.

Video- ja tietokonepelejä pelataan yhä pelihalleissa, mutta juuri kotona pelattavien tietokonepelien nähdään aikaansaaneen vallankumouksen lasten vapaa-ajan aktiviteeteissa. (Skoien & Berthelsen 1996.) Pelejä pelataan paitsi ystävien, myös vanhempien ja muiden sukulaisten kanssa. Pelit toimivat perheenjäseniä yhdistävänä tekijänä enemmän kuin mikään muu harraste pitkään aikaan (Jääskeläinen 1995, Kasvi 1998).

4.4 Tietokonepelien Yin ja Yang: hyvät ja huonot puolet

1980-luvulla käynnistyi tutkimusaalto, jossa selvitettiin tietokonepelien kielteisiä vaikutuksia pelaajiin. Setzer, joka oli ensimmäisiä tämän aallon tutkijoita, listasi pelien käytön seurauksiksi mentaalisen jäykkyyden, vaikeudet sosiaalisissa suhteissa, pakkomielleeseen taipuvan ja materialistisen henkisen elämän. Pelaajat alkavat ihailia koneita ja uskoa siihen, että ne tuovat hyvinvointia ja onnellisuutta. (Setzer 1993, 63.) Tietokonepeleihin yhdistetään erilaisia pelkoja, joiden taustalla on monesti tutkitun tiedon puute (ks. Kasvi ja Saarikoski). Yleisimmät julkisessa keskustelussa esiintyvät tietokonepeleihin yhdistetyt huolenaiheet ovat:

- väkivaltaa sisältävien pelien vaikutukset pelaajaan
- pelaajan sosiaalisten valmiuksien heikkeneminen
- pelien lumetodellisuuden vaikutukset pelaajaan
- peliriippuvuuden syntyminen
- tietoyhteiskunnan epätasa-arvoistuminen
- pelaajan fyysisen kunnon heikentyminen.

Tietokonepelaamisen puolustajat selittävät näiden pelkojen perustuvan olettamukseen pelaajien nuoresta iästä sekä vanhentuneista ja väärin tulkituista tutkimuksista. Pelien vastustus on tulkittu eräänlaiseksi yhteiskunnallisen muutosvastarinnan ilmentymäksi. (Kasvi 1998.) Aina kun jokin uusi mediakeksintö on vakiinnuttamassa paikkaansa yhteiskunnassa, siihen reagoidaan aluksi huolestuneesti (Soronen 2000, 33).

Markkinatutkimusten mukaan pelaajat ovat kuitenkin suurimmaksi osaksi aikuisia. Tyypillisin tietokonepelin ostaja on 15–35-vuotias mies. Yli 25-vuotiaat ostavat strategia- ja simulaatiopelejä, kun taas nuorempia kiinnostavat räiskintä- ja ajopelit. (Pitienius 1999.) Kuitenkaan pelkkä väkivaltaelementti ei yksin riitä tekemään pelistä menestyksellistä. Tämän johtopäätöksen teki Lawryn tutkimusryhmä havaitessaan tutki-

muksessaan, että peleissä on oltava väkivallan lisäksi myös muita houkuttelevia ominaisuuksia, kuten älyllisiä haasteita ja ongelmanratkaisua, että niistä tulisi suosittuja ja paljon pelattuja. (Kasvi 1998.)

Tutkimustulosten mukaan tietokonepelaamisella näyttäisi olevan niin myönteisiä kuin kielteisiäkin vaikutuksia (Colwell ja Payne 2000). Pelien pelätään vaikuttavan pelaajien käyttäytymiseen televisiota enemmän, sillä peleissä pelaaja on aktiivinen toimija eikä vain tapahtumien passiivinen tarkkailija. Huolta ruokkii myös väkivaltapelien suosio. Erityisen ongelmalliseksi pelien väkivaltaisuuden tekee nuorten, alle kouluikäisten pelaajien rajoittunut kyky erottaa fiktio todellisuudesta. Kun tämä yhdistetään peliteknologian kehitykseen, edessä voi olla tilanne, jossa nuorimmat pelaajat eivät enää kykene erottamaan peliä todellisuudesta. Väkivallasta ja sen realistisesta esittämisestä on tullut osa nykykulttuuriamme, mitä myös pelien aihevalinnat ja tehokeinot heijastavat. (Kasvi 1998.)

Särkelä (2000, 19-20) huomasi tutkimuksessaan lapsen aggressiivisen luonteen olevan suorassa yhteydessä väkivaltapelien pelaamishalukkuuteen. Aktiivipelaajien joukosta löytyi niin aggressiivisia kuin ei-aggressiivisiakin pelaajia. Rungas väkivaltaisten pelien pelaaminen oli tyypillistä juuri aggressiivisille aktiivipelaajille, joista kaikki olivat poikia. Särkelä päätyi tutkimuksensa perusteella johtopäätökseen, ettei runsas tietokonepelaaminen, eikä edes väkivaltaisten pelien kohtuullinen pelaaminen, sinänsä saa aikaan väkivaltaisuuden heijastumista ainakaan kaikissa lapsissa.

Pelaamisen pelätään rohkaisevan epäsosiaalista käyttäytymistä. Colwell ja Payne tutkivat kyselytutkimusmenetelmällä 204 12–14-vuotiasta peruskoululaista Pohjois-Lontoossa. Tutkimuksen nuoret eivät pitäneet tietokonepelaamista oikeiden kavereiden veroisena, mutta yksinollessa tietokonepelit hoitavat kavereiden virkaa. Tutkimuksessa havaittiin lievä negatiivinen yhteys poikien nauttiman tietokonepeliannoksen ja hyvien luokkakavereiden määrän välillä. Tämä tutkimustulos kyseenalaistaa aikaisemman uskomuksen siitä, että tietokonepelaaminen ei aiheuta pelaajien sosiaalista eristäytymistä. Toinen aikaisemmista tutkimustuloksista poikkeava tulos oli poikien itsetunnon ja pelaamisuseuden välillä löydetty negatiivinen yhteys: mitä toistuvammin pelaa tietokonepelejä, sitä alhaisempi itsetunto pelaajalla on. (Colwell & Payne 2000.)

Aallon ja Hekanaho-Koivuvaaran (1997) tutkimuksen mukaan tietokonepelaamista harrastetaan usein kaveriporukassa, jolloin sitä voidaan pitää sosiaalisena harrastuksena. Pelaamisen ympärille on muodostunut oma kulttuurinsa ja se tukee nuorten sosiaalista vuorovaikutusta. Sosiaalisen kanssakäymisen surkastumisen sijaan pelien

harrastajat keskustelevat peleistä keskenään ja auttavat toisiaan hankalien peliongelmien ratkaisemisessa. Yhdessä pelaaminen ja yksityiskohtaiset keskustelut peleistä kuuluvat olennaisesti pelikulttuuriin ja niillä on selvä sosiaalinen merkitys (Soronen 2000, 33). Aalto ja Hekanaho-Koivuvaara (1997) korostavat lisäksi pelaajien oppivan rahan arvon pelejä ostaessaan, myydessään ja vaihtaessaan, sillä nämä toiminnot vaativat pelin taloudellisen arvon arviointia.

Tietokonepelaamisen on pelätty heikentävän myös keskittymiskykyä ja aiheuttavan lyhytjännitteisyyttä. Tietokone voi vuorovaikutteisine toimintoineen kuitenkin innostaa lasta keskittymään tehtävään kirjaa paremmin ja vähäisemmällä taitokapasiteetilla. Tietokone tarjoaa perinteisten lasten asioiden tekemiselle uuden toimintatavan ja ympäristön. Tietokoneella voi leikkiä, piirtää, lukea satuja ja pelata. (Soronen 2000, 33.) Tietokoneiden ja -verkkojen kanssa toimiminen, pelaaminen, ohjelmointi ja viestintä, on aktiivista toimintaa. Nykypäivän nuoret ovat tietoyhteiskunnan selviytyjiä, sillä heillä on hallussaan tietoyhteiskunnassa menestymiseen tarvittavaa tietotaitoa. Tietotaitoa karttuu tehokkaimmin omatoimisen perehtymisen myötä. (Heikkinen 1998, 52–53.)

Jatkuva tietokoneen edessä istuminen on haitallista terveydelle, olipa kyse sitten pelaamisesta tai työstä. Hiiren yhtäjaksoisen pitkäkestoinen käyttö voi aiheuttaa rasitusvammoja. Toinen usein ärtyvä kehonosa on selkä, joka jatkuvan liikkumattomuuden ja istumisen takia kipeytyy. (Kasvi 1998). Pelien suurkuluttajilla voi esiintyä jopa neurologisia oireita, kuten epileptikohtauksia. Paikallaan istumisen seurauksena pelaajan yleiskunto heikkenee. (STT-IA 1998.) Vakavat fyysiset haittavaikutukset koskevat kuitenkin vain marginaalista pelaajajoukkoa (Cesarone 1994).

Tietoyhteiskunnassa keskustellaan, muuttuvatko tietokoneita ja -verkkoja käyttävät nuoret 'nettiaddikteiksi', jotka virtuaalitodellisuus on syrjäyttänyt todellisesta maailmasta. On esitetty arveluja, voisiko peliriippuvuuden takana olla kemiallinen tekijä. Pelin tuoma jännityshän tuottaa pelaajalle mielihyvää adrenaliinin ja endorfiinien vapautuessa elimistöön. (Setzer ja Duckett 1994.) Väkivaltaiset pelit aiheuttavat tutkimusten mukaan enemmän fysiologisia muutoksia kuin väkivallattomat. Muutoksia on havaittu niin pelaajien sydämenlyönneissä ja verenpaineessa kuin hormonitasossakin. Luonteeltaan hyökkäävät lapset reagoivat voimakkaammin väkivaltapeleihin kuin rauhallisemmat lapset. (Walsh 1999.)

Mustosen mielestä tietokonepelit eivät ole addiktoitumisen perimmäinen syy, vaan riippuvuus löytyy muualta. Paljon pelaavilla, aggressiivisuonteisilla pojilla, joilla ei ole turvallisia aikuissuhteita, on suurin riski jäädä koukkuun peleihin ja lumetodelli-

suuteen. Riski on vielä suurempi, jos lapsi tai nuori on todellisuuspakoinen, koettuaan pettymyksiä ihmissuhteissaan tai välinpitämättömyyttä omien huoliensa kanssa kampailevien vanhempiensa taholta. (STT-IA 1998.) Pojilla tietokonepelaamisen kokonaisaltistuksen ja hyökkävään käytöksen väliseen positiiviseen korrelaatioon vaikutti Colwellin ja Paynen (2000) tutkimuksen mukaan pelaamisen *useus*, tytöillä pelaamisen *kestävyys*.

Koululaiset syventyvät innokkaasti konepelien fiktiiviseen maailmaan. Pelit ovat aina erittäin pelkistettyjä todelliseen elämään verrattuna. Lapsen lumoutuessa pelikulttuureihin hän tuntee helposti riittämättömyyttä pelien ulkopuolisessa elämässä. Hän ei välttämättä kykene hallitsemaan entiseen tapaan arkipäivän tilanteita. Ongelma korostuu lapsilla, jotka eivät leiki roolileikkejä, vaan pelaavat pienestä pitäen konepelejä. (Pietarinen 1986, 34-36.) Pelien bittimäinen ajattelutapa ei sovellu siirrettäväksi todelliseen elämään. Tosielämän ongelmat eivät ole ratkaistavissa yksinkertaisilla tempuilla, eikä maailma ole niin mustavalkoinen kuin tietokonepelien lumemaailma on. (Soronen 2000, 33.)

Lumetodellisuus määritellään vuorovaikutteiseksi, visualisoitavissa olevaksi tietokannaksi, joka tuottaa kolmiulotteisia kuvia (STT-IA 1998). Lumetodellisuus on alistettu käyttäjänsä tahdon ja tutkimusten palvelukseen. Se voi tukea hänen henkistä kasvuaan – tai tukahduttaa sen. Lumetodellisuutta voidaankin pitää lingvistis-formaalisenä työkaluna ja koevälineenä, jolla voi olla myös destruktiivisia vaikutuksia. Lumeen ja toden välisen kaksijakoisuuden seurauksena persoonallisuus voi vieraantua syvästi ruumiista, tunteet voivat kuihtua ja seurauksena voi olla henkinen eristäytyminen. Lumetodellisuuden, puhtaan informaatioavaruuden, kentän jokainen piste sisältää informaatiota. Lume ja tosi, käsitteellinen ja aistillinen simulaatio, sulautuvat toisiinsa lumetodellisuuden jokaisessa pisteessä. (Quéau 1993, 105, 46, 41.)

Lumetodellisuus on kokonaan keinotekoinen tila ja sitä voidaan ohjelmoimalla muokata mielin määrin. Se johtaa käyttäjänsä toiseen todellisuuteen, joka voi olla järkevä tai järjetön, johdonmukainen tai ristiriitainen, fyysikaalinen tai fantastinen. Kolmiulotteiset lumekuvat edustavat kokonaan uudentyypin todellisuuden numeerisia simulaatioita. Todellisuuden käsite joudutaan kyseenalaistamaan, ainakin näennäisesti. Lumemaailmassa saatuja kokemuksia voidaan verrata tosielämässä tehtyihin luonnollisiin aistihavaintoihin. (Quéau 1993, 15–16.) Nämä tietokonepelaamisen myötä hankitut kokemukset välittävät lapsille ja nuorille runsaasti sekundaarisia tulkintamalleja asioista, joi-

ta he eivät ole omakohtaisesti vielä kokeneet. Näitä medioiden välittämän ennakkotiedon kyllästämiä nuoria on nykypäivänä valtavasti. (Ziehe 1991, 37–38.)

Lumetodellisuus mahdollistaa erilaisten näkökulmien symbolisen havainnollistamisen ja asettumisen toisen ihmisen asemaan, ei vain vertauskuvallisesti vaan myös tosiasiallisesti. Lumetodellisuudessa voi samaistua risteilyohjukseksi, lainata huippuurheilijan ruumista, inkarnoitua ammattipianistin hyppysiin tai syöksyä leijonan kitaan. Tämä tarkoittaa, että lumetodellisuuden käyttäjä sekoittuu monimutkaiseen kokonaisuuteen, joka on puoliksi lumetta, puoliksi totta. (Quéau 1993, 104–105, 15–16.)

Lumetodellisuus tarjoaa keinoja vapautua peloista ja sen avulla onnistuu jopa identiteetin rakentaminen. (STT-IA 1998.) Lume- tai virtuaalitodellisuus mahdollistaa kokemuksen siitä, millaista olisi elämä tavanomaisen elämän ja todellisuuden lakien ulottumattomissa, käytännöllisesti katsoen rajoittamattomien mahdollisuuksien maailmassa. Jos tosielämässä mahdollisuuksien rajaksi vedetään kuvaannollisesti taivas, virtuaalitodellisuudessa rajana on kyberavaruus – jatkuva, ääretön tila. Se on toiveiden ja mielikuvituksen pohjalta tuotettu tila, jota ei konkreettisesti ole olemassakaan. Metaforalla saadaan käsitys siitä väljyydestä ja mittasuhteiden luokasta, jossa lumetodellisuudessa liikutaan.

Pelaaminen, matka lumetodellisuuteen, voi olla pedagogisesti opettavaista: elämän voi ymmärtää ikään kuin matkana, joka kerran päättyy, kun simulaattorista sammutetaan virta. Palattuamme pelimaailmasta reaalityodellisuuteen tiedostamme, ettei lumetodellisuus voi koskaan simuloida kaikkia reaali maailmassa havaittavia piirteitä ja laadullista substanssia. Joka tapauksessa lumemaailma helpottaa näiden oman maailmamme asioiden radikaalia tajuamista ja arvostamista. (Quéau 1993, 45–46.)

5 TUTKIMUSTEHTÄVÄ

Tämän päivän nuoret kasvavat tietoyhteiskunnassa sosiaalistuen uuden teknologian käyttäjiksi. He käyttävät tietokonetta monipuolisesti aina koulutehtävien tekemisestä viihtymiseen. Tietokonepelit ovat selvästi ottaneet paikkansa viihteen kentässä jälkimodernissa yhteiskunnassa. Fornäsin (1999, 35-36) mukaan uudet teknologiat palvelevat informaation ja uutisten levittämistä, kasvatusta ja jälkiteollista tuotantoa sekä viihdettä ja estetiikkaa.

Tässä tutkimuksessa kartoitettiin vanhempien näkökulmia varhaisnuorten tietokonepelaamisesta ja tietoyhteiskunnan havaitsemista perheen arjessa. Kyselylomakkeella selvitettiin vanhempien *tietokonepelitietämystä* ja sitä, *miten he ovat perehtyneet peleihin*. Ryhmäkeskustelumenetelmällä kerättiin tietoa mitä haasteita ja tehtäviä tietoyhteiskunta asettaa vanhemmille. Mitä uhkia ja mahdollisuuksia vanhemmat näkevät tietoyhteiskunnassa elämisen sisältävän? Miten tietokonepelit sijoittuvat tähän kenttään? Kyselylomakkeen tutkimustehtävät on jaettu pienempiin osatehtäviin.

- Miten vanhemmat mahdollistavat tai rajoittavat tietokonepelaamista?
- Millaisia käsityksiä vanhemmilla on tietokonepelaamisen hyödyllisyydestä ja haitallisuudesta?
- Eroavatko isät ja äidit suhtautumisessaan tietokonepelaamiseen?
- Onko nuoren sukupuolella yhteyttä tietokonepelaamisen määrään?

- Kuinka usein ja millä tavoin pelejä hankitaan?
- Mitkä seikat vaikuttavat pelihankintojen tekemiseen?
- Mikä on vanhempien kanta pelien ennakkotarkastukseen?
- Onko tutkimusaineiston vanhemmista muodostettavissa tietokonepelitietämyksessään ja –suhtautumisessaan toisistaan eroavia vastaajaprofiileja?

6 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

6.1 Aineiston keruu

Aineiston keruussa käytettiin harkinnanvaraista otantaa eli tutkimusjoukoksi valittiin jyväsyläläisen peruskoulun yläasteen seitsemäs- ja kahdeksaluokkalaisten oppilaiden vanhemmat. Vanhempainillan yhteydessä sadalle vanhemmalle jaettiin kyselytutkimuslomake, jonka he täyttivät kotona ja palauttivat kahden viikon sisällä varhaisnuorensa mukana koululle. Vastausprosentti ylsi 54:ään. Vanhemmat vastasivat kyselylomakkeeseen huomioiden nimenomaan sen lapsensa, jonka vanhempainiltaan he tuona tammi-kuun iltana osallistuivat, koska haluttiin tutkia nimenomaan varhaisnuorten tietokonepelaamiseen suhtautumista ja sen ohjaamista.

Aineiston keruu päädyttiin suorittamaan kyselylomakkeella, koska sen avulla pystyttiin keräämään haastattelua tehokkaammin laajempi tutkimusaineisto. Koska vanhempien näkemyksistä varhaisnuorten tietokonepelaamiseen haluttiin saada kattava kuva, palveli kyselylomake meitä runsaine kysymyksinemme parhaiten. Kyselytutkimuksen huonoja puolia voi olla se, että vastausvaihtoehdot eivät sovi vastaajille, eivätkä vastaajat tunne kysyttyä aihepiiriä. Pätevän ja käyttökelpoisen lomakkeen laatiminen vaatii uurastusta ja osin myös kekseliäisyyttä vastausvaihtoehtojen hahmottamisessa. Kyselylomaketutkimuksessa on aina huomioitava lomakkeiden osittainen kato: lomake voi kadota tai sen palauttaminen voi unohtua. On myös olemassa mahdollisuus, että ky-

selylomakkeeseen vastaa myös joku muu kuin kenelle se on annettu täytettäväksi. (Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara 1997, 191.)

Puolistrukturoitu kyselylomake (Liite 1) sisälsi 34 eri kysymyskohtaa, joista 25:een oli valmiit vastausvaihtoehdot, joista vastaaja valitsi omalla kohdallaan paikkansapitävän vastauksen. Lomake jakautui seitsemään päälohkoon, joiden teemat olivat: *vastaajan taustatiedot, peliharrastus, pelituntemus, pelihankinnat, pelaamisen ohjaaminen, pelaamisen eri puolet ja vanhempien havainnot*. Taustatiedoissa kartoitettiin mm. vastaajan sukupuolta, ikää ja ammattia sekä tietotekniikan työkäyttöä. Peliharrastusosiossa kysyimme, kuinka usein vastaajan varhaisnuori pelaa tietokonepelejä. Kyselylomake laadittiin siten, että siihen voisivat vastata kaikki tutkimusjoukon vanhemmat, riippumatta siitä, pelaako oma varhaisnuori tietokonepelejä vai ei. Lomaketta testattiin pilottitutkimuksella, jonka pohjalta sitä vielä muokattiin lopulliseen muotoonsa. Pilottitutkimus tehtiin tuttavaperheiden vanhemmille ja siihen osallistui viisi vanhempaa.

Erityisesti kysymysnumero 12 oli suunnattu vanhemmille, joiden varhaisnuori ei pelaa tietokonepelejä. He saivat pohtia syitä siihen, miksei nuori pelaa tietokonepelejä. Pelituntemuslohkossa selvitettiin, miten ja mitä kautta vanhemmat ovat perehtyneet peleihin. Pelihankintaosiossa kysymykset kartoittivat nimenomaisesti pelihankintoihin vaikuttavia seikkoja ja tyypillisiä pelihankintatapoja. Pelaamisen ohjaaminen -teeman alla tutkimme vanhempien vastuunottoa. Siinä kysyttiin, ovatko vanhemmat ja varhaisnuori laatineet tietokonepelaamista koskevia sääntöjä ja miten vanhemmat suhtautuvat pelien ikäsuosituksiin ja ennakkotarkastukseen. Pelaamisen eri puolet -lohkossa vanhemmat saivat kertoa, mitä hyviä ja huonoja puolia he näkivät tietokonepeleissä ja -pelaamisessa.

Kyselylomaketutkimuksen lisäksi toteutettiin keskustelutilaisuus, johon osallistui kolmesta eri perheestä yhteensä kolme vanhempaa. Lisäksi yksi vanhempi kertoi näkemyksiään aiheesta sähköpostitse, joka sisällytettiin myös tutkimusaineistoon.

Keskustelutilaisuudessa noudatettiin sitä varten jo aiemmin suunniteltua teemarunkoa (Liite 2). Reilun tunnin ajan keskusteltiin mm. vanhempien uuden teknologian tietämyksestä, tuntemuksesta, soveltamisesta ja käytöstä. Keskustelunaiheena oli myös vanhempien oma henkilökohtainen suhtautuminen teknologiaan ja tietoyhteiskuntaan. Muita keskeisiä teemoja keskustelussa olivat, 'miten tietoyhteiskunta näkyy perheen arjessa' ja 'tietoyhteiskunnassa elämisen vaatimukset yksilöltä ja vanhemmilta'.

6.2 Tutkimusjoukon kuvailu

Kyselyyn vastasi 54 vanhempaa: 21 isää ja 32 äitiä; yksi vastaaja ei ilmoittanut sukupuoltaan. Vanhemmista 26 osallistui tyttärensä ja 28 poikansa vanhempainiltaan. Ammattinsa ilmoitti 51 vastaajaa. Kolme tutkimukseen osallistunutta ei ollut mukana työelämässä; yksi opiskeli ja kaksi oli eläkkeellä. Taulukossa 2 näkyy vastaajien jakautuminen eri ammattialoille.

TAULUKKO 2. Vanhempien ammattialat (n = 51)

Ammattiala	f	%
hallinto- ja suunnittelu	9	18
opetus-, sivistys- ja kulttuuri	11	22
sosiaali- ja terveydenhoito	9	18
tekniikka	3	6
teknologia	5	10
toimistotyö	6	12
yliopisto	5	10
opiskelijat, eläkeläiset	3	6

Ryhmäkeskustelutilaisuuteen osallistui kolme vanhempaa, kaksi isää ja äiti, joista isät olivat osallistuneet kyselylomaketutkimukseenkin. Sähköpostitse keskustelun teemoihin vastasi yksi isä, joka oli vastannut myös kyselylomaketutkimukseen. Näiltä tutkimushenkilöiltä ei kerätty taustatietoja, sillä ne eivät olleet tässä aineistonhankinnassa oleellisia.

6.3 Aineiston analyysimenetelmät

6.3.1 Tilastollinen aineiston käsittely

Kyselylomakkeella kerätty tutkimusaineisto oli pääsääntöisesti kvantitatiivista dataa, ryhmäkeskustelutilaisuuden tutkimusmateriaali puolestaan kvalitatiivista. Tutkimushenkilöiden ajattelusta kannattaa hankkia aineistoa useilla eri menetelmillä. Tutkittavaa ilmiötä tarkastellaan tällöin useammasta näkökulmasta. Menetelmätriangulaatiolla tutki-

muskohteesta saadaan kattavampi kuva kuin käytettäessä pelkästään yhtä aineistonhankintatapaa. (Syrjälä, Ahonen, Syrjäläinen ja Saari 1994, 141.)

Kaikki kyselylomakkeen lohkot olivat käytössä aineiston analysoinnissa ja tulosten tulkinassa. Aineiston käsittely alkoi muuttujien koodauksella. Muuttujat muodostettiin kyselylomakkeen yhteensä 87 kysymyksestä, joille määriteltiin koodausta varten numeeriset arvot. Koodaus tehtiin tekstinkäsittelyohjelmalla, josta se siirrettiin SPSS:n datamatriisiin tilastollista käsittelyä varten. Tilastollisia ajoja varten aineistoa tiivistettiin valikoimalla kyselylomakkeen 87 muuttujasta tilastollisesti asteikoltaan relevantit muuttujat. Niiden pohjalta aineistolle suoritettiin tilastolliset ajot tietokoneella, SPSS-ohjelmalla. Ensimmäisenä tehtiin frekvenssijot siten, että mukana oli kaikkien 54 palautetun kyselylomakkeen sataprosenttisesti koodatut vastaukset. Frekvenssit ovat lähtökohtana aineiston, tässä tutkimuksessa vastaajajoukon, kuvailulle.

Analyysivaiheessa tutkimusjoukkoa tarkasteltiin ensin ristiintaulukoimalla valitut muuttujat. Aineistojoukko järjestettiin loogiseksi osajoukoiksi, jotka toivat esiin eroavaisuuksia vastaajien välillä ja joista muodostettiin neljä vastaajaprofiilia. Yksi vastaajaprofiili muodostui niistä viidestä vanhemmasta, jotka vastasivat kyselylomakkeessa, ettei heidän nuorensa pelaa tietokonepelejä. Nimenomaan tietokonepelit otettiin riippuvaksi muuttujaksi tätä profiilia muodostettaessa. Kolme muuta profiilia muodostettiin ryhmittelemällä suodatettu aineisto SPSS-ohjelman Quick Clusters -ajolla. Valideja tapauksia eli kyselyyn vastanneita oli klusteroinnissa mukana 47. Yhteen näin muodostettuun vastaajaprofiiliin tuli seitsemän edustajaa, toinen profiili sai 23 henkilön edustuksen ja kolmas profiili koostui 17 vanhemmasta.

Profiilit ristiintaulukoitiin neljän eri muuttujan suhteen SPSS-ohjelman avulla, lukuun ottamatta ensimmäistä, ilman klusterointia syntynyttä profiilia, jota tarkasteltiin pienen ryhmäkoon takia lomakkeitten perusteella, ilman tilastollista tietojenkäsittelyohjelmaa. Ristiintaulukointiin valittiin seuraavat muuttujat: *vanhemman peliperehtyneisyys, kuinka usein (nuori) pelaa, paljonko (vanhemmalla on) tietoa peleistä ja tietotekniikan taitojen oppiminen (tietokonepelaamisen myötä)*. Ristiintaulukoinnissa tarkastelussa oli mukana 96 prosenttia tutkimusjoukosta.

Tutkimusjoukon koon vuoksi tarkentavina ja vastaajaprofiilien tilastollisia eroja kuvaavina testeinä tehtiin non-parametrisiä testejä. Ne ovat pienillä aineistoilla luotettavampia ja käyttökelpoisempia kuin parametriset testit, sillä ne eivät sisällä normaali-jakaumaolettamuksia ja niissä verrataan järjestyslukujen keskiarvoja toisiinsa. Kruskalin–Wallisin testi osoitti, onko vastaajaprofiilien välillä eroavuuksia. Mannin–Whitney

testillä ryhmiä tarkasteltiin pareittain, testin käyttötavan ja erityisominaisuuden vuoksi (eli ryhmä I-II, I-III, I-IV, II-III, II-IV, III-IV). Niin Kruskal-Wallis testissä kuin Mannin–Whitneyn testissä valittuja muuttujia olivat: *paljonko (vanhemmalla on) tietoa peleistä, vanhemman peliperehtyneisyys, (saako vanhempi peleistä) tietoa muilta vanhemmilta, tietoa pelikaupasta, pelitietoa nuorelta, tietoa erikoismediasta, (onko pelaamiseen perheessä) sosiaaliset säännöt, (vanhemman nuorelle osoittama) peliharrastuksen kannustus.*

Non-parametristen testien lisäksi aineistoa tulkittiin vielä ristiintaulukoimalla vastaajaprofiilit seuraavien muuttujien kanssa: *pitääkö (pelit) ennakkotarkastaa, ikäsuositusten tarpeellisuus, peliharrastuksen kannustus, (saako vanhempi peleistä) tietoa nuorelta, tietoa pelikaupasta, onko (vastaajan) perheessä tietokonetta, vanhemman peliperehtyneisyys, paljonko (vanhemmalla on) tietoa peleistä.*

6.3.2 Laadullinen aineiston analyysi

Kyselylomakeaineiston tilastollisen tulkinnan rinnalla lomakeaineiston kvalitatiivista tietoa sisältävistä osista tehtiin laadullista tulkintaa. Keskustelutilaisuudessa nauhoitettu puheaineisto käsiteltiin laadullisin menetelmin. Ensimmäisenä työvaiheena oli aineiston litterointi, jonka jälkeen aineisto käytiin läpi useaan kertaan lukien ja keskustellen. Keskusteluun osallistujia nimitetään muutetuin nimin Eeva, Lauri ja Mika. Aineistoon kuuluvan sähköpostin kirjoittajasta käytetään nimeä Terho.

Koska aineiston säännönmukaisuuksien etsiminen, elementtien tunnistaminen ja niiden suhteiden kartoitus olivat kiinnostavia, päätettiin soveltaa grounded theory -lähestymistapaa. Fenomenografisen tutkimusotteen puolesta puhui se, että tavoitteena oli löytää yleistettävissä olevia profiileja eri tavoin tietokonepelaamiseen suhtautuvista vanhemmista käsitteellistämisen kautta. Tutkimuksen laadullisten menetelmien osuus perustuu näiden kahden kvalitatiivisen tutkimustyyppin käyttöön.

Niskasen (1995, 266-267) mukaan ihmistieteet kehittyvät vain ihmisen olemistavan ymmärtämisen, ei metodien kautta. Näiden kahden tieteenfilosofian yhdistäminen on mahdollista sillä edellytyksellä, että kvantitatiivinen osuus tulkitaan kvalitatiivisesti. Tutkimuskohteen mukaan käytetään joko kvalitatiivista tai kvantitatiivista metodologiaa tai molempia.

Tutkimuksen tarkoituksena on tavoittaa tutkittavien oma näkökulma ilman tutkijoiden vaikutusta tutkittavien käsityksiin ilmiöstä. Tutkijan oma subjektiivisuus, hänen aikaisemmat tietonsa ja odotuksensa vaikuttavat hänen tutkimuksen tekemiseensä. On tiedostettava omat lähtökohtansa ja tunnustettava se, että ne vaikuttavat aineiston hankintaan ja johtopäätöstentekoon. (Syrjälä ym. 1994, 122.) Absoluuttinen objektiivisuus on mahdotonta, joten realistisempi tavoite on oman subjektiivisuuden tunnistaminen. Objektiivisuus syntyy siis subjektiivisuuden tiedostamisesta (Eskola ja Suoranta 1998, 17–18).

Fenomenografia tutkii, miten ympäröivä maailma ilmenee ja näkyy ihmisen tietoisuudessa. Fenomenografia, joka tarkoittaa sananmukaisesti ilmiöiden kuvaamista, on siis käsitysten tutkimista ja kuvailemista. (Syrjälä ym. 1994, 116-117.) Fenomenografiassa tutkimuskohteena ovat yksilöiden käsitykset elämismaailmasta uudelleen kontekstualisoituna. Elämismaailmana ymmärretään koettu, refleктоimaton arkipäivän maailma. (Häkkinen 1996, 11.)

Ihminen rakentaa käsityksiään konstruktiiivisesti aikaisempien tietojen ja kokemusten pohjalta. Käsitys on dynaaminen ilmiö, sillä uusissa, eri tilanteissa ihminen voi muuttaa tarkastelukulmaansa. Käsityksiä nimitetään fenomenografiassa yksilön ja häntä ympäröivän maailman välisiksi suhteiksi. Fenomenografisessa tutkimuksessa käsitykset rajoitetaan tutkittavaan ihmisjoukkoon, jolloin käsitykset ovat valideja pelkästään tutkitun ryhmän kohdalla. Käsitykset ilmaistaan kielen välityksellä ja näiden kielellisten ilmaisujen tulkitseminen on tutkijan tehtävä. (Häkkinen 1996, 23-29.)

Fenomenografiassa teoriaa ei käytetä ennalta käsitteiden luokitteluun tai teoriasta johdettujen ennakkokäsitysten testaukseen. Näin saatettaisiin hukata suuri osa uutta informaatiota, joka syntyisi avoimella käsittelyllä aineistosta. Grounded theory, aineistopohjainen teoria, tukee tätä ajatusta muodostaa teoriaa oman aineiston tulkinnan pohjalta. Tutkija luo oman teoriansa, joka syntyy vähitellen avoimessa vuorovaikutuksessa aineiston kanssa. (Syrjälä ym. 1994, 123.)

Kun tutkija on tulkinnut tutkimushenkilön ilmaisujen merkitykset, hän päätelee, mitä teoreettisesti merkitsevää ja erilaista niissä on ja muodostaa sen mukaisesti niistä kategorioita. Joskus kategorialla tukee aineistossa vain yksi ilmaisu merkityksiin, joskus monta. Tutkijaa kiinnostaa merkitysten laadullinen erilaisuus, jolloin niiden määrä tai edustavuus jossain joukossa jää toisarvoiseksi. Ylemmän tason kategoriat muodostavat tutkijan oman teorian, selitysmallin tutkittavalle ilmiölle. (Syrjälä ym. 1994, 127-128.)

Laadullisen tiedon luotettavuudessa on kyse tulkintojen validiteetista. Aineiston kohdalla se merkitsee aitoutta ja relevanttiutta. Johtopäätökset eli tulkitut merkitykset ja merkityskategoriat ovat puolestaan valideja silloin, kun ne vastaavat sitä mitä tutkija tarkoittikin. Tutkimuksen intersubjektiivisuus on tulkinnan validiteetin uhkatekijä, ellei tutkija tiedosta ja käytä hallitusti omia merkityksiään. Tutkimus täyttää aitouden kriteerin, mikäli aineiston hankinnassa vallitsee intersubjektiivinen luottamus ja yhteisymmärrys. Relevanssi toteutuu, jos tutkija pitää teoreettiset lähtökohtansa johdonmukaisesti mielessään. Voidakseen arvioida tutkimusprosessin luotettavuutta, lukija tarvitsee tarpeeksi seikkaperäistä tietoa kuvauksen prosessista. Kuvauksesta tulee löytyä teoreettiset lähtökohdat, niiden liittyminen tutkimusongelmiin, tutkimushenkilöt ja -tilanne, aineiston keruun ja tulkintaprosessin periaatteet ja kulku. (Syrjälä ym. 1994, 129-131.)

Fenomenografiassa, kuten kaikissa muissakin tutkimusotteissa on heikot kohdansa. Fenomenografian perusoletukset eivät selvennä sitä, miten käsitykset lopulta muodostuvat yksilölle. Miten voidaan tavoittaa toisen ihmisen ajatusmaailma, kun käsitykset usein ovat ihmiselle itselleenkin tiedostamattomia? Fenomenografian mukaan todellisuus on ihmisen tajunnan ulkopuolella, eikä sitä voida tutkia kuin subjektiivisesti, sillä ihmiset kokevat saman todellisuuden erilaisena. (Häkkinen 1996, 46-47.)

7 TULOKSET

7.1 Tietoyhteiskuntakeskustelu

Keskustelutilaisuudessa edettiin sitä varten suunnitellun teemarungon pohjalta. Keskusteltiin vanhempien uuden teknologian tietämyksestä, soveltamisesta ja käytöstä sekä vanhempien suhtautumisesta tietoyhteiskuntaan ja teknologiaan. Niinikään keskusteluteemoina olivat 'tietoyhteiskunnan havaitseminen perheen arjessa' sekä 'tietoyhteiskunnassa elämisen yksilölle ja vanhemmille asettamat vaatimukset'.

Kutsuimme Jyväskylän Normaalikoulun seitsemäs- ja kahdeksaluokkalaisten oppilaiden vanhempia sähköpostitse keskustelemaan tietoyhteiskunnasta. Kutsuun vastasi ja keskustelutilaisuuteen osallistui neljä vanhempaa, joita kuvailemme teknologia-asetnoitumiseltaan ja elämänarvoiltaan tässä lyhyesti. Eevalle olivat perhearvot ja perinteet tärkeitä. Hän kantoi huolta siitä, etteivät teknologia-ajanvietteet söisi liikaa aikaa perheen yhteisiltä tekemisiltä. Omalla esimerkillään hän pyrkii motivoimaan lapsiaan muihinkin harrastuksiin kuin tietokonepelaamiseen. Lauri oli samoilla linjoilla Eevan kanssa. He molemmat näkivät teknologian uhkakuvana inhimillisyydelle, jos sen antaa hallita liikaa elämää. Lauri halusi opettaa lapsensa mediakriittisiksi arvokasvatuksella. Mika oli teknologiamyönteinen perheenisä, jolle teknologia oli jo työnkin takia tuttua. Hän oli ottanut asiakseen edistää teknologian hyötykäyttöä tukemalla koulujen tietotekniikkaopetusta. Sähköpostitse keskusteluun osallistunut Terho kyseenalaisti teknologiaa. Teknologia on hyvä renki, mutta huono isäntä. Hänen mielestään kaikki sovellukset

eivät ole tarpeellisia, mutta hyötyohjelmia hän on hankkinut auliisti lastensakin käyttöön.

Keskusteluaineistostamme nousi esiin seitsemän keskeistä kategoriaa. Kutakin kategoriaa tuki useampi kuin yksi ilmaisu merkityksineen. Kategoriat eivät muodostuneet suoraan keskusteluteemarungon, vaan kokonaisvaltaisen keskustelutilaisuuden antin tarkastelun ja analysoinnin pohjalta. Vanhempien ilmaisuja tiivistettiin olennainen säilyttäen ja samankaltaiset ilmaisut koottiin yhteen. Nämä ilmaisuryppäät nimettiin koavalla kategorianimellä. Yhtä kategoriaa voivat tukea ilmaukset eri osista aineistoa. Esimerkiksi vanhempien vastuu näyttäytyi useiden eri keskusteluteemojen yhteydessä. Keskustelua hallinnutta tietoyhteiskuntateemaa käsitellään teemoittain, siten että kvalitatiivisen tulkinnan kautta muotoutuneet ylimmät kategoriat on sijoitettu kappaleotsikoiksi.

Alati kehittyvä teknologia. Tämän kategorian syntyä puolsivat vanhempien useat eri yhteyksissä esittämät mielipiteet teknologian kehityksen luonteesta. Teknologian nopea kehitys ilmenee tavallisessa suomalaisessa kotitalodessa usein vaihtuvine matkapuhelimeen ja tietokonehankintoihin. Usein teknologiaksi mielletään vain uusimmat sovellukset, kuten WAP-matkapuhelimet, DVD-laitteistot ja MiniDisc-soittimet. Tämä todentui keskustelutilaisuudessa. Varhaisemmat kotitalouksille suunnatut 'teknologiaihmeet', mikroaaltouunit, videot ja CD-soittimet ovat arkipäiväistyneet osaksi jokapäiväistä elämää. Suomi, matkapuhelinten luvattu maa, on korkean teknologian johtavia maita. Suomalaiset ovat ehkä tottuneet siihen, että markkinoille virtaa alati uusia teknologiasovelluksia, vai ovatko?

No joku, joku muuttuu jo liikaki liikaki nopeasti ku yhen kerkii hankkia niin tosiaan seuraavaa pitäis jo olla hankkimassa, seuraavaa mallia... Nyt pitää olla CD:nä kaikki että se on nyt ihan turhan vanhanaikaista ruveta mitään LP-levyjä kuuntelemaan. Ja sitten en tiedä joku sanoi että seuraavaksi tulee ne tosi minilevyt että siinä sitä sitten ollaan kun just CD on saatu hankittua niin nyt pitää joku minilevy että kun ne ei sovellu keskenänsä sitte. (Eeva)

Tässä uuden teknologian tietämystä ja soveltamista koskevassa keskusteluteemassa vanhempien tuntemukset eivät käyneet yksiin. Eeva ja Lauri totesivat keskustelun kuluessa useaan otteeseen, kuinka teknologia kehittyi huimaa vauhtia, liiankin nopeasti.

Mika ja Terho eivät yhtyneet näihin huolenaiheisiin, mikä kertoo siitä, etteivät he ole huolissaan tai koe tippuvansa teknologian kehityksestä. Heidän suhtautumistaan selittää ainakin runsas teknologian hyödyntäminen työelämässä. Eeva ja Lauri sijoittuvat Mooren (1999) jaottelussa verkkaisiin omaksujiin, Mika ja Terho varhaiseen enemmistöön teknologian käyttöönotossa.

No meillä tulee sama kirjo tietokonepelit ja niin edelleen. Ne näkyy myös mulla työelämässä ihan jokapäiväisesti, että ei voi sanoa että mikään tämmönen nykynen tekniikan alue niin, varsinkaan tietotekniikka-alueella se ois millään tapaa vierasta, että melekeen kaikkeen joutuu aina jossakin vaiheessa, jollakin tasolla ottamaan selvää ja käyttämään ja niin edelleen. (Mika)

Terho oli hankkinut kotiinsa tietokonepelien sijaan hyötykäyttölaitteita ja ohjelmistoja, kuten skannerin, tulostimen ja monipuolisen setin tekstin- ja kuvankäsittelyohjelmia. Tämänkaltaisiin hankintoihin hän olisi valmis panostamaan jatkossakin, mikäli lasten kiinnostus tietotekniikkaa kohtaan säilyy.

Kuten Eeva puheenvuorossaan toteaa, teknologian kehitys luo tarpeita hankkia jatkuvasti uusia versioita eri sovelluksista. Huolimatta korkeista hinnoistaan, ne löytävät silti omistajansa. Vaihtamalla matkapuhelimia uudempiin malleihin ja hankkimalla kotiin internet-liittymä osoitetaan, että seurataan aikaa. Ihmisillä on nyt ostovoimaa ja -halua: kulutetaan kultaisen 1980-luvun tapaan. Jopa lapsia varustetaan teknologialla: vertaisryhmän suosikkeihin lukeutuu se, jolla on paras valikoima tietokonepelejä.

Sopeutumisen pakko. Keskustelu pysyi edelleen vanhempien teknologian tietämyksessä, mutta sitä kohdistettiin sovellusten käyttäjäystävällisyyden pohtimiseen ja siihen, miten eri ikäiset ihmiset on huomioitu sovellusten suunnittelussa.

Teknologian kehitys asettaa ihmisille vaatimuksia osata käyttää yhä uudempia sovelluksia. Etenkin nuoret tuntuvat omaksuvan nopeasti niiden käytön, vanhemmat ihmiset ovat hitaampia ja epävarmempia omaksumisessaan. Monet teknologiset uutuudet, muiden massatuotteiden tapaan, valmistetaan kulutuskykyisille ja aikaansa seuraaville nuorille. Keskustelutilaisuudessa Lauri sanoikin, kuinka helppoa nuorten on käyttää teknologiaa:

Kyllä sen huomaa että, sitä itte ehkä vähä jää niinku jälkeen ku tuo nuoriso ...ne käyttää käyttää just kännyköitä, ne soittoääniä tilailee ja muita niihin ja samaten tätä tietokonesovellutuksia. Paljon jouhevammin kun itse käyttää että ...ehkä niillä on sitten aika perehtyä niihin..itellä ei ehkä oo aikaakaan sillai. Niillä on varmaan sellasta omaksumiskykyä... (Lauri)

Vanhemmat kantoivat huolta koulujen tietotekniikan opetukseen kohdistuvasta resurssi-pulasta. Mikan mielestä koulut eivät hanki tarpeeksi tietotekniikkasovelluksia, eivätkä kaikki opettajatkaan ole välttämättä hyvin perehtyneitä tietotekniikkaan. Hän panosti koulun tietotekniikan opetukseen ala-asteella haastamalla oppilaat harjoittelemaan kilvan kymmensormijärjestelmää. Kannustimeksi hän asetti viidensadan markan stipendin, jonka sai luokan kymmensormijärjestelmän käytössä edistynein oppilas. Idea sai hyvän vastaanoton koululla: oppilaiden kymmensormijärjestelmän osaamistaso nousi, kun heille oli asetettu konkreettinen palkinto, jota tavoitella.

Heikkinen (1998, 46–47) on todennut, että tietoyhteiskunta edellyttää elinikäistä oppimista: ammattitaitoa on päivitettävä senkin vuoksi, että tietoyhteiskunnan työmarkkinat vaativat alati kehittyvän uuden teknologian hallitsemista. Myös arkielämässä selviytyminen vaatii jatkuvaa uusien asioiden oppimista, aikuisiälläkin. Eevan ja Laurin mielestä sovellussuunnittelussa pitäisi iäkkäämmät ihmiset huomioida paremmin. Toimivilla ratkaisuilla voidaan helpottaa kaiken ikäisten ihmisten sopeutumista tietoyhteiskuntaan. Esimerkiksi pankkien maksuautomaattien käytössä iäkkäämmille ihmisille saattaa tulla vaikeuksia koneen vaatiman nopeuden takia. Jos aikaisemmin on hoitanut pankkiasiansa palvelutiskillä, jo pelkkä koneen käsittely voi olla pelottavaa. Mika puolestaan korosti, että yksilölliset erot vaikuttavat ikää enemmän teknologian omaksumis- ja käyttökykyyn. Hän visioi, että kymmenen vuoden sisällä 95 prosentilla väestöstä on valmiudet käyttää pankkiautomaatteja, matkapuhelimia ja tietokoneita.

Keskustelussa nousi käsitys, että teknologiasta saa sitä paremman hyödyn, mitä paremmin siihen on perehtynyt. Tottumattomuus puolestaan hidastaa teknologian käytön oppimista. Palvelujen siirtyminen tietoverkkoihin ja automaateille kuitenkin pakottaa hankkimaan tietoyhteiskunnassa tarvittavia valmiuksia. Teknologiaeksperteille on Mikan mukaan kysyntää työelämässä, mutta toisaalta heidän osaamistaan saatetaan ulosmitata kylmäverisesti, jopa terveyden kustannuksella. Kiireinen työtahti, työnarkomaanisuus ja työelämän tulosjohtaminen suhteettoman suurine vaatimuksineen kuormittavat tietotyöläisten terveyttä.

Hyvä, paha teknologia. Teknologian hyödyt ja haitat herättivät vilkasta keskustelua. Teknologia hahmotettiin pääosin oppimista helpottavaksi, käteväksi välineeksi. Oikein käytettynä se säästää vaivannäköä ja rahaa. Mika mainitsi, kuinka teknologia helpottaa oppimista: tiedonhaku internetistä sujuu nopeammin ja helpommin kuin kirjoista saman tiedon kokoaminen. Se vaatii kuitenkin relevantin tiedon hakemisen taidon ja haku-koneohjelmien käyttötaidon. Internetistä haettuun tietomateriaaliin liittyy aina oma riskinsä tiedon paikkansapitävyydestä. Siksi monet haluavat lukea edelleen 'paperille painettua tekstiä'.

Tietoyhteiskunnassa vallitseva teknosentrismi merkitsee uskoa teknologiaan ihmiskunnan hyvinvoinnin kohentajana (Lehtonen 1998, 65). Mikan puheenvuoroissa teknosentrisyys kuului keskustelun aikana toistuvasti:

...täytyy muistaa että kuinka paljon eri tekniikan ja tutkimuksen nää tuotokset on pystynyt vaikuttamaan muuten ihmisen elämänlaatuun sitten positiivisesti, lääketieteen, kemian, fysiikan alalla ja nii edelleen että kyllä ei sitä voi pelkästään tuomita ja ja pitää niinku turhana sitä tekniikkaa. (Mika)

Mika ei pitänyt peliteollisuutta turhuutena, vaan kertoi muille keskustelijoille tietävänsä että peliteollisuuden voitoista liikenee sijoituksia eri alojen tutkimustyöhön. Muilla keskusteluun osallistuneilla oli kielteisempi ja epäilevämpi suhtautuminen teknologian yksinomaiseen hyvyyteen. Mikan asiantuntemus ja vahvat kannanotot tuntuivat hiljentävän toisin ajattelevia keskustelijoita.

Aron mukaan (1997, 33) tietotekniikan ajatellaan yhtäältä helpottavan elämää, toisaalta loitontavan siitä. Hyvänä esimerkkinä keskustelussa nousi esille kommentit laskujen maksamisen kätevydestä verkkopankin kautta ja tuhlaamisen helppoudesta magneettijuovaisilla muovikorteilla.

Tietotekniikkaan ja -verkkoihin liittyvät tietoturvaongelmat koettiin yhdeksi teknologian mukanaan tuomaksi uhkaksi keskustelussa. Lauri oli huolissaan ihmisten liiallisesta tietoverkkoriippuvuudesta ja siitä, että yksikin ihminen voi saada verkon kaatumaan. Mika säilyttäisi vastuun yhteiskunnan päättäjille ja käyttäjille, joiden tulee vaatia riittäviä tietoturvaratkaisuja kyseisten palvelujen tuottajilta. Ilman vaatimuksia markkinoille pääsee heikkojakin tietoturvaratkaisuja, joilla on haluttu säästää rahaa. Mika kuitenkin kertoi luottavansa kotimaisiin, korkeatasoisina pitämiinsä tietoturvat-

kaisuihin. Tilastokeskuksen tekemän selvityksen mukaan ne, joita tulevaisuutta koskeva tieto ei pelota, eivät myöskään kannu huolta viranomaisten harjoittamasta rekisteröinnistä. Niitä, jotka näkevät uuden teknologian parantavan kansalaisten vaikutusmahdollisuuksia, ei huoleta yksityisyyden katoaminen. (Nurmela ym. 2000, 31.)

Mika analysoi, että teknologiamarkkinoilla esiintyy karkeasti jaoteltuna kahdentyypisiä yrittäjiä. Yhdet toimivat viidakon lakien mukaisesti tavoitellen nopeita voittoja miettimättä kovinkaan pitkälle tulevaisuutta. Toisten työskentely on pitkäjänteisempää ja eettiset periaatteet huomioivaa. He pyrkivät vakiinnuttamaan asemansa markkinoilla ansaitsemalla kuluttajien luottamuksen.

Verkkokaupankäyntiin ei ole vielä olemassa vakiintunutta lainsäädäntöä. Internetin kautta käytävää kauppaa koskevat samat lait ja asetukset kuin muutakin kauppaa. ”Kun sekä sähköinen kauppa että asiakas ovat suomalaisia, kuluttaja-asiakkaalla on Suomen kuluttajalainsäädännön ja henkilötietolainsäädännön mukaiset oikeudet.” (Tietotekniikan kehittämiskeskus 2000.) Kehityssuuntana on ollut verkkokaupankäynnin yleistyminen ja sitä mukaa lainsäädännön tarve on tullut ilmeiseksi. Tietotekniikan kehittämiskeskuksen marraskuussa 2000 julkaisemassa sähköisen kaupankäynnin oikeudellisia kysymyksiä käsittelevässä verkkoartikkelissa todetaankin: ”Lainsäädäntö ja muut säännökset muuttuvat ja sähköisen kaupankäynnin alueella on odotettavissa uusia säännöksiä niin kansallisella kuin kansainväliselläkin tasolla” (Tietotekniikan kehittämiskeskus 2000).

Uhkaako teknologia inhimillisyyttä? Keskusteltaessa teknologian vaikutuksista inhimilliseen kanssakäymiseen, keskustelijoilta kysyttiin, millaista olisi hoitaa normaalit virastoasioinnit tietokoneitse. Eeva ja Lauri olivat kannanotoissaan samanmielisiä: se voi olla yksi, muttei ainoa tapa hoitaa asioita. Eeva painotti, että kansalaisia ei voi velvoittaa ostamaan tietokonetta, sillä kaikilla ei ole taloudellisia edellytyksiä tai halukkuutta tietokoneen hankkimiseen. Lisäksi hän täsmensi, että henkilökohtainen neuvonta on aika ajoin välttämätöntä vaihtelevien palvelutarpeiden takia.

Tarkastelimme inhimillisyyden aspektia keskustelussa myös yhteydenpitotapojen näkökulmasta. Yhteydenpitotavoista, sähköpostista ja matkapuheluista, ajateltiin eri tavoilla. Laurin mielestä sähköposti yhtäältä helpottaa yhteydenpitoa, toisaalta vähentää kasvokkain kohtaamisia. Terho piti matkapuhelinta vastenmielisenä välineenä, koska hän ei pitänyt kiehtovana ajatusta olla koko ajan tavoitettavissa. Sen sijaan sähköpostia hän piti paljon inhimillisempänä viestintävälineenä, koska se ei vaadi välitöntä reagoin-

tia. Voidaankin todeta, että Terho ei halua tietotekniikan määrittävän omaa elämäänsä, vaan haluaa itse laatia aikataulunsa.

Mediatulva ei herättänyt pelkoa kaikissa keskusteluun osallistuneissa vanhemmissa. Huolettomuuden taustalla on tosiasia siitä, ettei kodeissa ole mahdollisuutta seurata kovin montaa medialähdettä, sillä aika ja kiinnostus eivät riitä monen median seuraamiseen. Tilastokeskuksen (Nurmela ym. 2000, 58) tekemä tutkimus tukee väitettä, sillä sen mukaan julkisuutta puhuttanut infoähky koskettaa vain murto-osaa suomalaisista. Pääosa kansalaisista ei koe ahdistusta tiedonpaljoudesta.

Tiedonrunsaus on toki hyödyllistäkin: mediatulvasta löytää haluamansa tiedon, kun osaa suodattamisen ja arvioinnin taidot. Mediakanavista voi valita itselleen omaan tiedontarpeeseensa sopivimman ja monipuolisesta materiaalitajonnasta itseään parhaiten palvelevan osan. Vaikkakin mediat avartavat lasten maailmankuvaa, aikuisten tulee Eevan mielestä huolehtia siitä, etteivät lasten viestintätaidot kehittyisi pelkästään mediaympäristön fiktiivisiä roolihenkilöitä seuraamalla. Hänen mielestään perheenkeskeistä yhdessäoloa luontoretkineen ja muine harrastuksineen ei saa unohtaa. Mediakeskeisessä ympäristössä eläminen on kuluttavaa, minkä vuoksi hän toivoisi lapsille vapaa-ajalla aikaa rauhoittumiseen.

Vastuunjako ja haasteet tietoyhteiskunnassa. Vanhemmuuden haasteet muuttuvat sitä mukaa, kun yhteiskunta muuttuu ja lapset kasvavat. Keskusteltaessa vanhempien ja oheiskasvattajien vastuunjaosta mediakäytön opettamisessa, vanhempien näkemykset poikkesivat jonkin verran toisistaan. Eeva näki suurimman vastuun kuuluvan vanhemmille. Hänen mukaansa vanhemman pitää kotona lukea ja keskustella yhdessä lapsen kanssa. Lukemisharrastus siirtyy todennäköisemmin lapselle, jos hän on kotona vanhemmiltaan tai sisariltaan saanut mallin siihen. Lapsen kasvaessa vanhempien täytyy luottaa siihen, että lapsi osaa valita mielekkäimmän aineksen media-avaruudesta. Laurin mielestä vanhempien mahdollisuudet rajata lasten mediankäyttöä tulevat sitä vaikeammiksi, mitä vanhemmiksi lapset kasvavat. Hän toivoi, että mediatulvasta löytyisi lasta elämässä eteenpäin vieviä sisältöjä, jotka olisivat samansuuntaisia kotona välitettyjen arvojen kanssa. Hän näkisi hyvänä, että sama linja jatkuisi koulussakin.

Mikan mielestä koulu on paras mediakriittisyyden opettaja, koska sillä on resursseja ja opettajilla on vanhempia paremmat valmiudet tähän tehtävään. Toki kotonaakin pitää hänen mukaansa keskustella mediakriittisyydestä, ettei lapsille jäisi kuvaa, että se on yksinomaan koulun tehtävä.

Terhon perheeseen ei ole hankittu internet-yhteyttä lasten takia. Hänen mielestään nuorisolla tulisi olla vapaa-aikanaan parempaakin tekemistä kuin surffailla internetissä. Hän hyväksyy internetin käytön silloin, kun siihen on aito tarve. Internetin sisältöjen valvonnan vastuu on Eevan mielestä viime kädessä vanhemmilla. Vanhempien tulisi hänen mukaansa tietää, mitä materiaalia lapset internetissä lukevat ja katsovat. Mika suhtautuu epäilevämmiin vanhempien mahdollisuuksiin valvoa lastensa internetin käyttöä.

Sitä [lasten internetin käyttöä] ei pysty vanhemmat kontrolloimaan mitenkään. Se on ihan utopiaa että näin olis. Että kakarat on ollu aina uteliaita, ja ne on aina tehny jotakin ja niinhän niiden kuuluukin tehdä. Näin se on ollut ja näin se tulee aina olemaan että siinä mielessä se sisällön valvonnan vastuu niin se on kyllä niiden sisällön esille laittajilla ja sitten viranomaisilla... ei siihen kukaan muu siihen ei voi. On mahdotonta niinku olettaa että vanhemmat valvoo mitä lapsi tekee esim. kirjaston internetissä. (Mika)

Esittämäämme ajatusta internet-valvontakamerasta, joka tallentaa käyttäjän selaamat www-sivut, Lauri piti periaatteessa hyvänä, kunhan kirjesalaisuus pysyy loukkaamattomana. Mika ei usko internet-valvontakameran loukkaavan kenenkään oikeuksia. Tosin hän ei uskonut sillä olevan kauaskantoista hyötyä, koska hakkerit pystyvät selvittämään helposti valvontakameran koodaukset, mikä vesittää kameran toimintatarkoituksen.

Tietokonepelien kaksipiippisuus. Viimeisenä teemana keskustelutilaisuudessa käsitelimme tietokonepelimaailmaa. Vanhemmat ottivat kantaa pelien ennakkotarkastukseen ja kertoivat millaisille peleille heidän mielestään olisi tarvetta. Kaikkien keskusteluun osallistuneiden mielestä ennakkotarkastukset ovat tarpeellisia, koska tietokonepelien sisällöt voivat olla sopimattomia nuorille pelaajille.

Näitä sitten lehtien mukana tulee erilaisia demoja niin minä olen kieltänyt lapsia asentamasta itse tietokoneelle yhtään peliä. Aina minä oon asentanu ne. Sillon kun minä oon asentanu niitä niin mä oon kattonu että mitä löytyy ja mä en oo esimerkiks asentanu sinne kaikkia pelejä, mitä ne on vinkunu sinne. Se on niinku selvä peli... Sitte sanotaan että nokun kaverilla on mä sanon et joo meidän koneeseen sitä ei tule. (Mika)

Mika teroitti, että jos tietokonepelien ennakkotarkastukset otetaan käyttöön, niitä on pystyttävä valvomaan ja rikkomuksista rankaisemaan tuntuvasti. Ennakkotarkastusta pitäisi hänen mielestään toteuttaa globaalisti, jotta sillä olisi merkitystä. Laurin mielestä ennakkotarkastukset saattavat houkutella nuoria laittomuuksiin ja kiertoteiden etsimiseen kiellettyjen pelien hankkimiseksi.

Vaikkei niitä pelejä itte kattokaan niin kattoo jotain vaikka Pelit-lehteä tai jotakin tällasta nii kyl ne aika paljo pyörii tuolla magiaympyröissä ...tietysti väkivaltaa niisson jonkin verran... jos sinne tulee joku K16-leima niin se vaan houkuttelee niitä ostamaan niitä pelejä... Sitten ne imuroi netistä näitä pelejä. Tai jollain koodilla sä pääset ohittamaan jonkun jos on nätinnäkönen peli mut sit kun sä tiedät jonku salakoodin niin sieltä aukeekin jotain muuta sitten.
(Lauri)

Osaltaan pelien ennakkotarkastus helpottaisi vanhempien kontrollointivastuuta jo pelien ostotilanteessa, kun peleissä olisi selvästi ikäsuositukset näkyvillä. Eeva huomautti, että pienten lasten pelaamisen kontrollointi onnistuu, mutta se vaikeutuu sitä mukaa, kun lapset kasvavat.

Terho kirjoitti sähköpostissaan havainneensa, että ”tyttöillä on poikiin verrattuna selvästi enemmän taipumusta joutua kommunikointikoukkuun”. Pojilla vastaava vaara on tulla riippuvaiseksi tietokone- ja pelikonsolipelaamisesta. Peliriippuvuuden vanavedessä seuraa mahdollisesti muitakin terveydellisiä ongelmia. Eeva oli terveydenhoitajana huolissaan lasten liiallisesta pelaamisesta ja sisällä olosta. Paikallaan istumisesta ruudun edessä silmät väsyvät ja pitkäkestoinen vilisevien pelien pelaaminen aiheuttaa levottomuutta lapsissa. Aikuisten liikalihavuus on ollut tiedossa jo pitempään, mutta nyt tämä kansanterveydellinen haitta on laajenemassa koskemaan myös lapsia. Yhtenä tekijänä tähän on lasten liikkumisen vähentyminen tietokonepelaamisen lisääntyessä.

Joskus ajattelee kun lasten taholta kattoo sitä niin tuota kyllä ne tietokone- ja playstationpelit vie aikaa ainakin paljon lapsen elämästä. Ja joskus tuntuu että se lapsella on ainakin ite vaikea arvioida sitä arvomaailmaa että onko nyt läksyt tärkeämmät vai se pelien pelaaminen. Että kun kaveripiirissä se pelien

pelaaminen on niinku erittäin tärkeätä...Niin tällasis tulee vähä vastakkainasettelua arkielämässä ja sitten joskus tuntuu ite että haluais viettää sellasta päivää että ei, ei paljon tosiaan pelattaisi...(Eeva)

Terho totesi, että lasten tietokonepelaamisen valvomisessa on oltava tarkkana. Hänen perheensä käytäntönä on, että pelien ostamista viivytetään, niin että ehditään sopia pelisäännöistä ja kerrata niitä moneen kertaan. Pelien ostamisen ja käyttöön ottamisen jälkeen niiden sisällöistä keskustellaan. Tyttären tietokonepelaamista hänen ei ole tarvinnut sanottavammin rajoittaa, koska hänen pelaamisensa on niin vähäistä (ks. Chaika) ja pelit ovat väkivallattomia 'älypelejä'.

Opetuspeleillä voisi oppia tavallisia arkielämän asioita, esimerkiksi käsityötaitoja, mielenkiintoisella ja hausalla tavalla. Mika näki opetuspelien merkityksen tärkeäksi yhteiskunnan urbanisoituessa ja maaseudun autioituessa. Kaupunkilaislapset eivät voi kokea omin silmin luonnon ihmeitä yhtä lailla kuin maaseudulla varttuneet. Opetuspelit voivat opettaa ja kertoa elävästä elämästä äänin, kuvin ja liikkein, luomalla tunnelman vaikkapa aidontuntuisesta maaseudusta. Jos maailmaa halutaan parantaa tietotekniikan avulla, Mikan mielestä pitäisi pystyä tuottamaan kuvatunkaltaisia sisältöjä.

Mikään ei pitäisi olla esteenä kiehtovien ja mielenkiintoisten opetuspelien tekemiselle. Mikan mielestä se on vain pelintekijäin mielikuvituksesta kiinni. Opetuspelien toteutuksessa voidaan huomioida lasten ikä: pienemmille asiat opetetaan sadunomaisemmin, vanhemmille lapsille todentuntuisemmin. Opetuspelit ovat tämän ajan ulkoasuun puettuja satukirjoja.

Lauri sanoi pelin valmistajan, peliarvostelun, pakkauksen ja tuoteselosteen ohjaavan ostopäätöstä. Keskustelutilaisuudessa kaikki osallistujat harmittelivat opetuspelien kalleutta. Vanhemmat joutuvat valitsemaan kalliimman, mutta hyödyllisen opetuspelin ja edullisemman viihdepelin välillä. Vanhempien mielestä opetuspelien valmistusta pitäisi tukea, jotta niiden valikoima laajenisi ja hinnat tulisivat kilpailukykyisiksi viihdepelien kanssa.

Sanoisin että tämä on ihan kohtuutonta ja järjetöntä että hintasuhteet on näin päin! Et siinä ei ole niinku yhtään mitään älyä; siinä niinku näkee mikä tän yhteiskunnan oikea asenne on näiden tekniikoiden ja palvelujen tuottamiseen ja kannustamiseen...(Mika)

Mika näki tietokonepelaamisen osana varhaisnuorten tietoyhteiskuntaan sopeutumista. Tietokonepeleillä on annettavaa, mutta niiden hyöty voi valvomattomassa käytössä kääntyä haitaksi. Keskusteluun osallistuneet vanhemmat tunsivat vastuunsa lasten tietokonepelaamisen ohjaamisessa. He haluavat pitää huolta siitä, että lasten vapaa-aikaan sisältyy muutakin kuin pelkkää tietokonepelaamista. Kasvattajina vanhempien on tiedettävä, mihin vetää rajat ja miten ohjata nuoren tietokonepeliharrastusta.

... mä en itse näe pelejä pelkästään niinku mörkönä että ne on kuitenkin on tämän ajan asia ja niistä oppii aina jotakin ja ne antaa jotain toisenlaisia, uusia valmiuksia mitä ei ehkä muualta saa. (Mika)

7.2 Kyselylomakeaineiston tulosten kuvailu

Kyselytutkimuksella kerättyä aineistoa käsitellään aluksi kokonaisuutena, frekvenssien pohjalta. Frekvenssit ovat lähtökohtana tilastolliselle tutkimukselle ja niiden pohjalta suunnitellaan muu tilastollinen testaus ja analysointi. Ristiintaulukoimalla etsittiin tilastollisesti merkitseviä eroja mies- ja naisvastaajien vastausten sekä tyttöjen ja poikien tietokonepelaamisen välillä. Ristiintaulukoinnin tuloksista raportoidaessa nuorilla tarkoitetaan (vuoden 1999-2000) Normaalikoulun seitsemäs- ja kahdeksaluokkalaisia oppilaita, joiden vanhemmat vastasivat kyselylomaketutkimukseen.

7.2.1 Tutkimusjoukon varhaisnuorten pelaamistiheys ja pelikoneet

Neljäkymmentäseitsemän kyselytutkimukseen osallistuneista vastasi myöntävästi kysymykseen ”pelaako nuorene tietokonepelejä”. Sen sijaan vain 20 vastaajaa ilmoitti, että perheen varhaisnuori pelaa videopelejä. Siten tutkimusjoukkomme vanhempien varhaisnuorista 87 prosenttia pelaa tietokone- ja 37 prosenttia videopelejä.

Peliharrastus-osion kysymyksellä ”Kuinka usein nuorene pelaa?” saatiin tietoa siitä, kuinka usein nuori käyttää aikaansa tietokonepelaamiseen. Ajankäyttö kertoo, miten tietokonepeliharrastus tai ajanvietemuoto näyttäytyy eri kodeissa: päivittäin, viikoittain vai harvemmin.

TAULUKKO 3. Nuoren tietokonepelaamistiheys (n = 50)

Varhaisnuoren pelaamistiheys	f	%
päivittäin	7	14
viikoittain	28	56
harvemmin	15	30

Nuoren sukupuoli ei tässä tutkimusaineistossa vaikuttanut siihen, pelaako nuori tietokonepelejä. Vanhempien vastausten perusteella voidaan tietokonepelaamista pitää niin tyttöjen kuin poikienkin harrastuksena. Sen sijaan nuoren sukupuolella oli tilastollisesti merkitsevä yhteys pelaamistiheyteen ($\chi^2 = 21.820$, $df = 5$, $p = .001$). Tämän tutkimusjoukon vanhempien pojista yli puolet pelaa useita kertoja viikossa, kun taas tytöistä alle kymmenesosa pelaa yhtä usein. Tytöistä suurin osa (61 prosenttia) pelaa tietokonepelejä harvemmin kuin viikoittain.

Tutkimukseen osallistuneista suurin osa oli hankkinut kotiinsa tietokoneen ja lisäksi yhdentoista vanhemman varhaisnuorella oli kotona käytössään oma tietokone. Kymmenen vastaajaa ilmoitti, että heidän kotonaan ei ollut tietokonetta lainkaan. Pelikonsolit eivät olleet yhtä yleisiä kuin tietokoneet kyselyyn vastanneiden perheissä.

TAULUKKO 4. Tietokone- ja pelikonsoliomistus (n = 54)

Kotoa löytyvä pelilaitte	f	%
Tietokone	44	82
Pelikonsoli	21	39

Perheen tietokoneomistuksen ja nuoren tietokonepelaamisen välillä oli erittäin merkitsevä yhteys ($\chi^2 = 14.921$, $df = 1$, $p = .000$). Kahta perhettä lukuun ottamatta jokaisessa perheessä, jossa oli tietokone, nuori pelasi tietokonepelejä. Kolmekymmentäyksi tutkimusjoukon vanhempaa, joiden varhaisnuoret pelaavat tietokonepelejä, kertoi, että perheeseen hankitaan elektroninen peli kerran vuodessa. Neljä vanhempaa vastasi, että pelejä hankitaan perheeseen kuukausittain. Pelien yleisin hankintatapa oli kaupasta ostaminen. Kahdeksan vastaajaa ilmoitti, että tyypillisimmin varhaisnuoret hankkivat pelejä kopioimalla ja vaihtamalla niitä kavereiden kesken.

TAULUKKO 5. Tietokonepelihankintoihin vaikuttavat tekijät (n = 50)

Tekijä	f	%
Nuoren toiveet	44	88
Pelin sisältö	41	82
Hinta	39	78
Ikäsuositus	30	60
Pelin mainos	11	22

Tutkimusjoukon vanhemmista 74 prosenttia ei ostaisi nuorelleen väkivaltaisia pelejä ja 22 prosenttia välttäisi ostamasta nuorelleen seksistisiä pelejä. Muita tekijöitä, joiden perusteella peli jäisi ostamatta, olisivat sen pelottava tai moraalisesti tuomittava sisältö. Kalliita pelejä, roolipelejä tai vaikeustasonsa puolesta sopimattomia pelejä vanhemmat eivät liioin nuorelleen hankkisi.

Suhtautumisessa tietokonepelien ennakkotarkastukseen vastaajat erosivat toisistaan siten, että naiset kannattivat tarkastusta miehiä voimakkaammin ($\chi^2 = 4.958$, $df = 2$, $p = .084$). Lähestulkoon 80 prosenttia kyselylomaketutkimukseen osallistuneista vanhemmista kannatti pelien ennakkotarkastusta. Kolme vanhempaa ei pitänyt pelien ennakkotarkastusta tarpeellisena ja kahdeksan ei osannut sanoa kantaansa asiaan.

7.2.2 Vanhempien pelituntemus ja pelaamisen ohjaaminen

Pelituntemus-kysymysosiossa kartoitettiin sitä, miten vanhemmat ovat perehtyneet tietokone- ja videopelisiin. Peliperehtyneisyys voi olla luonteeltaan aktiivista tai passiivista. Aktiivista peleihin perehtymistä on tietokonepelien pelaaminen yhdessä nuoren kanssa ja/tai yksin. Passiivisella peleihin perehtymisellä tarkoitetaan nuoren tietokonepelaamisen sivusta seuraamista, jollaista tämän tutkimuksen vanhempien perehtyneisyys pääsääntöisesti oli. Tutkimukseen osallistuneiden vanhempien peliperehtyneisyys on esitetty frekvenssein ja prosentein taulukossa 6.

TAULUKKO 6. Vanhempien peliperehtyneisyys (n = 54)

Vanhempien peliperehtyneisyys:	f	%
Ei ole lainkaan perehtynyt	13	24
Seuraa nuoren pelaamista	29	54
Pelaa pelejä nuoren kanssa	5	9
Pelaa itse pelejä myös yksin	7	13

Pieni yhteys havaittiin nuoren sukupuolen ja vanhempien peliperehtyneisyyden välillä ($\chi^2 = 6.841$, $df = 3$, $p = .077$). Vanhemmat seuraavat poikien tietokonepelaamista enemmän kuin tyttöjen pelaamista.

TAULUKKO 7. Vanhempien tietokonepeliperehtyneisyys (tytärten vanhempien n = 26, poikien vanhempien n = 28)

Vanhemman peliperehtyneisyys	Tytär		Poika	
	f	%	f	%
Ei lainkaan	10	38	3	11
Seuraa nuoren pelaamista	10	38	19	68
Pelaa nuoren kanssa	2	8	3	11
Pelaa pelejä myös yksin	4	15	3	11

Kyselytutkimuksen tulosten mukaan vanhemmat ovat saaneet tietoa peleistä etenkin varhaisnuoreltaan ja yleismediasta. Vastaajista kolmannes ei hanki tietoa peleistä erikoismediasta. Vanhemmista lähes puolet ilmoitti, etteivät he saa lainkaan pelitietoa muilta vanhemmilta. Allaolevasta taulukosta voi nähdä, kuinka moni vanhempi saa tietoa kustakin mainitusta lähteestä. Frekvensseissä ovat mukana ne vanhemmat, jotka vastasivat saavansa pelitietoa 'paljon' tai 'jonkin verran' mainituista lähteistä.

TAULUKKO 8. Mistä lähteistä vanhemmat ovat saaneet pelitietoa?

Vanhempien pelitietouden lähde	n	f	%
Varhaisnuori	50	36	72
Yleismedia (tv, sanomalehdet)	51	16	31
Erikoismedia (internet, alan erikoislehdet)	47	11	23
Pelikauppa	48	5	10
Muut vanhemmat	41	3	7

Vastaajista 57 prosenttia oli sitä mieltä, että heillä on vain vähän tietoa peleistä. Kohtalaisen paljon pelitietoa oman arvionsa mukaan oli 37 prosentilla. Kahdella vastaajalla oli mielestään paljon tietoa peleistä ja ainoastaan yksi vastaaja ei tiennyt mitään tietokonepeleistä. Miesten ja naisten vastaukset erosivat toisistaan siten, että miehistä yli puolet (57 prosenttia) arvioi tietävänsä peleistä jonkin verran, kun taas naisista valtaosa (72 prosenttia) arvioi pelitietämyksensä vähäiseksi ($\chi^2 = 7.619$, $df = 3$, $p = .055$). Lisätietoa vanhemmat kaipasivat tietokonepelien sisällöistä, niiden vaikutuksista asenteisiin, maailmankuvaan, oivaltamiskykyyn ja kielitaitoon. Myös pelaamisen vaikutuksista pelaajan motoriikkaan ja terveyteen haluttaisiin lisää tietoa. Tuoteselosteilta ja peliohjeilta toivottiin selvyttä ja suomenkielisyyttä. Vastaajien mukaan tietokonepeleille olisi hyvä saada yhteismitallinen luokitus ja ikäsuositusmerkinnät.

Vanhemmat ohjaavat varhaisnuorten tietokonepelaamista esimerkiksi asettamalla pelaamista koskevia sääntöjä tai kannustamalla nuoren peliharrastusta. Kaksi kolmasosaa niistä vanhemmista, joiden varhaisnuori pelaa tietokonepelejä, vastasi kyselysämme, ettei ole sopinut varhaisnuorensa kanssa kuinka paljon ja mitä pelejä nuori saa pelata vapaa-aikana. Sosiaalisia sääntöjä 'kylässä ei saa pelata' ja 'pelaaminen ei saa häiritä muita perheenjäseniä' kertoi sopineensa varhaisnuorensa kanssa 60 prosenttia vanhemmista. Puolet vanhemmista vastasi tehneensä varhaisnuorensa kanssa sopimuksen, että läksyt on tehtävä ennen pelaamista. Lähes kolmanneksen (28 prosentin) vastaus osoitti, ettei minkäänlaisia sääntöjä pelaamiselle oltu laadittu.

Lähes kaikki vanhemmat (81 prosenttia) olivat asettaneet pojilleen pelaamista koskevia sosiaalisia sääntöjä, joihin sisältyvät kiellot kylässä pelaamisesta ja muiden perheenjäsenten häiritsemisestä pelaamisella. Yli puolelle vastaajajoukon tytöistä vanhemmat eivät olleet asettaneet tällaisia sääntöjä. Poikien tietokonepelaamista pitää tämän perusteella kontrolloida enemmän ($\chi^2 = 7.232$, $df = 1$, $p = .007$) kuin tyttöjen pelaamista.

Vanhemmista 63 prosenttia kertoi kyselyssä, ettei kannusta varhaisnuortaan tietokonepeliharrastuksen pariin. Kysyttäessä tutkimuslomakkeessa vanhemmilta, hyödyttääkö varhaisnuoren tietokonepelaaminen vanhempia, tutkimusjoukosta 87 prosenttia vastasi kieltävästi. Lieneekö tämä osasyynä siihen, etteivät vanhemmat liiemmästi kannusta nuortaan pelaamaan tietokonepelejä.

7.2.3 Pelaamisen hyödyt ja haitat

Kokonaisuutena tarkasteltuna tutkimusjoukosta 54 prosenttia oli sitä mieltä, että tietokonepelaamisen myötä tietotekniikan taidot karttuvat kohtalaisen paljon, 13 prosentin mielestä paljon. Reilun neljänneksen (28 prosenttia) mielestä varhaisnuori ei juurikaan opi tietotekniikan taitoja pelkästään pelaamalla tietokonepelejä.

Enemminkin vanhemmat uskovat pelaamisen auttavan vieraan kielen oppimisesta. Kaikista vastanneista 54 prosenttia uskoo, että kielitaito kehittyy kohtalaisen paljon tietokonepelaamisen myötä, 17 prosentin mielestä hyvin paljon. Vanhemmista lähes puolet ajattelee, että pelaaminen kehittää ajattelu- ja reagointinopeutta merkittävästi. Yksitoista vanhempaa oli sitä mieltä, että peliharrastus on vaikuttanut positiivisesti varhaisnuoren kaverisuhteisiin: tuonut uusia pelikavereita ja yhteistä vapaa-ajan tekemistä. Täysin hyödyttömäksi tietokonepelaamisen näki vain kaksi vastaajaa koko vastaajajoukosta.

Avoimeen kysymykseen hyvän pelin ominaisuuksista vastasi tutkimusjoukosta 38 vanhempaa. Kuten allaolevasta taulukosta ilmenee, tärkeimmiksi hyvän pelin ominaisuuksiksi vanhemmat arvostivat monipuolisuutta, opettavaisuutta ja loogisen ajattelun kehittymistä edistäviä tekijöitä.

TAULUKKO 9. Hyvän tietokonepelin ominaisuuksia (n = 38)

Ominaisuus	f	%
Eettisyys	8	21
Hyvä tekninen toteutus	7	18
Kielitaitoa kehittävä	10	26
Loogista ajattelua kehittävä	20	53
Monipuolisuus	21	55
Ongelmanratkaisu- ja strategisia taitoja kehittävä	18	47
Opettavaisuus	21	55
Viihdyttävyyys	8	21

Yhtä moni otti kantaa huonon pelin ominaisuuksiin. Etenkin väkivaltaiset, aggressiiviset ja rauhattomat pelit olivat tutkimusjoukon mielestä huonoja (97 %). Yli kolmanneksen mielestä (34 %) rasistinen tai seksistinen asenteellisuus tekee pelistä huonon. Kolman-

nes vastaajista totesi heikkolaatuisen teknisen toteutuksen huonontavan peliä. Kuusi vanhempaa arvioi huonoksi pelin ominaisuudeksi sen epätodellisuuden.

Puolet tutkimusjoukosta koki, ettei pelaaminen karsi sanottavammin varhaisnuoren muita harrastuksia. Kolmannes ajatteli, ettei peliharrastus karsi muita harrastuksia lainkaan ja 11 prosentin mielestä se karsii paljon varhaisnuoren muita harrastuksia. Kolmannes tutkimusjoukosta kertoi pelaamisen vähentäneen varhaisnuoren ulkoilua.

Avoimilla kysymyksillä selvitettiin, miten pelaaminen on vaikuttanut vanhempien havaintojen mukaan pelaajan terveydentilaan. Vastaajista valtaosa, 72 prosenttia, ei nähnyt pelaamisella olleen vaikutusta varhaisnuoren terveyteen. Kuitenkin yhdeksän vanhempaa kertoi havainneensa nuoren terveyden huonontuneen: varhaisnuoren yleiskunto on heikentynyt, silmiä on kirveltänyt, päätä on särkenyt ja käyttäytyminen on ollut levotonta tietokonepelaamisen seurauksena. Pelaaminen ei ole heikentänyt varhaisnuoren koulumenestystä juuri lainkaan 81 prosentin mielestä niistä, jotka ottivat kantaa asiaan (n = 48). Yhdeksän vanhempaa uskoi, että pelaamisen seurauksena voi ilmetä negatiivisia käyttäytymismuutoksia. Pelit välittävät huomattavan paljon aggressiivisia käyttäytymismalleja tutkimusjoukosta 70 prosentin mielestä. Runsas kolmannes arvioi pelien välittävän kohtalaisen paljon sukupuolille ominaisia stereotyyppisiä käyttäytymismalleja. Pelit välittävät epätodellista maailmankuvaa vanhemmista 87 prosentin mielestä. Kysyessämme vanhempien näkemystä pelaamisen harmittomuudesta, vain seitsemän vastaajaa 53:sta arveli, että pelaamisesta ei aiheudu mitään haitallisia seurauksia.



Lähde: Helsingin Sanomat 16.3.2000

7.3 Aineistosta kohonneet profiilit

Kyselytutkimusaineistosta nousi neljän muuttujan pohjalta neljä toisistaan eroavaa vastaajaryhmää eli profiilia. Kolmen profiilin erottelevina muuttujina olivat *vanhemman peliperehtyneisyys, paljonko (vanhemmilla on) tietoa peleistä, kuinka usein (nuori) pelaa ja (kuinka paljon nuoren) tiedot ja taidot karttuvat (tietokonepelaamisen myötä vanhemman mielestä)*. Kolme vastaajaprofiilia muodostettiin kaikkien edellä mainittujen muuttujien perusteella. Neljäs vastaajaprofiili muodostui suoraan niistä vanhemmista, joiden varhaisnuoret eivät pelanneet tietokonepelejä lainkaan.

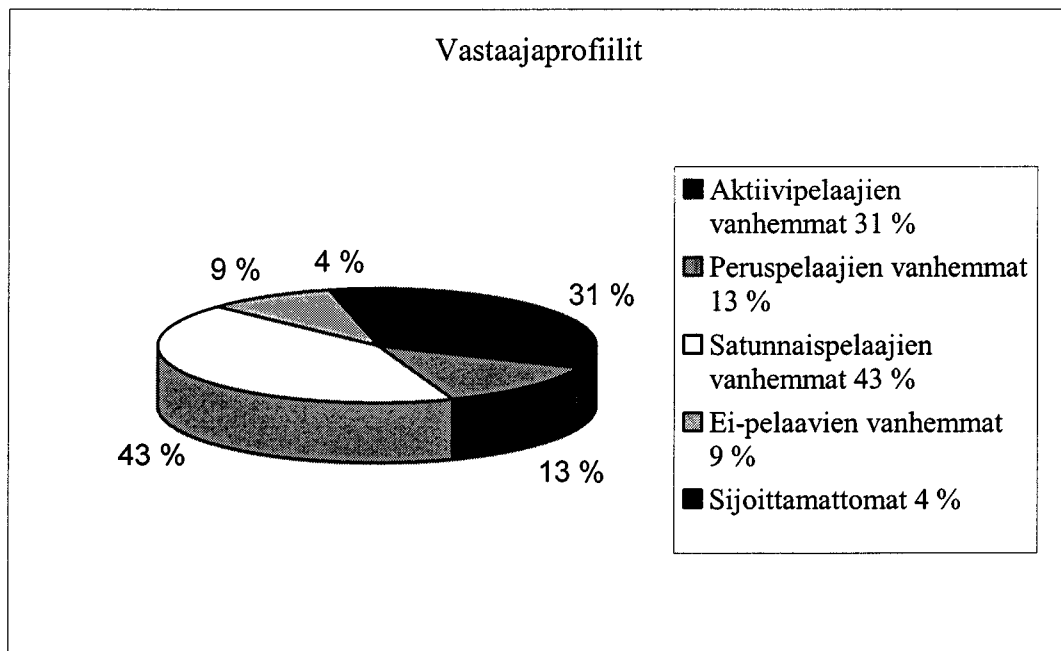
Nämä neljä vastaajaryhmää nimettiin sen perusteella, kuinka usein heidän varhaisnuorensa pelaavat tietokonepelejä. Ensimmäistä ryhmää, johon kuuluu 17 vastaajaa, kutsutaan 'aktiivipelaajien vanhemmat'-profiiliksi. Toiseen, 'peruspelaajien vanhemmat'-profiiliin lukeutuu seitsemän vastaajaa. Kolmas ryhmä nimettiin 'satunnaispelaajien vanhemmat'-profiiliksi ja siihen sijoittuu 23 vastaajaa. Neljännen profiilin nimenä on 'ei-pelaavien vanhemmat'. Tämä on pienin näistä profiileista, sillä siihen kuuluu viisi vastaajaa. Kaksi kyselyn palauttanutta vastaajaa jäi profiileja tietokoneajolla muodostettaessa niiden ulkopuolelle, koska heidän vastauslomakkeensa sisälsivät liikaa tyhjiä kohtia.

Aktiivipelaajien vanhempien varhaisnuoret käyttävät tietokonepelaamiseen aikaa useita tunteja viikossa – lähes neljännes pelaa jopa päivittäin muutamia tunteja. Kaikki tämän vastaajaryhmän varhaisnuoret pelaavat intensiivisesti vähintään pari kertaa viikossa. Valtaosa aktiivipelaajien vanhemmista arvioi tietävänsä peleistä verrattain paljon. He olivat perehtyneet muita vanhempia enemmän tietokonepeleihin. Lähes puolet heistä on seurannut vierestä nuoren pelaamista ja yli puolet on pelannut tietokonepelejä itsekin, mikä osoittaa aktiivista perehtymistä peleihin. Niin ikään puolet heistä uskoi voimakkaasti, että varhaisnuoren tietotekniikan taidot karttuvat tietokonepelaamisen myötä, loppujoukon nähdessä pelaamisen kautta oppimisen jäävän vähäiseksi.

Peruspelaajien vanhempien ryhmää luonnehtii varhaisnuorten viikottainen pelaaminen. Peruspelaajien vanhemmista valtaosa sanoi tietävänsä peleistä kohtalaisen paljon. Heidän peliperehtyneisyytensä oli pääasiassa passiivista: lähes kaikki vanhemmat ovat seuranneet nuorensa tietokonepelaamista, osallistumatta itse sen kummemmin pelitapahtumaan. Kaikki peruspelaajien vanhemmat olivat sitä mieltä, että pelaamisen kautta nuori oppii tietotekniikan taitoja.

Satunnaispelaajien vanhempien varhaisnuorten pelaamistiheydessä oli suurempaa vaihtelua kuin muiden profiilien vastaavassa. Tämän vastaajajoukon varhaisnuorten tietokonepelaamista kuvaakin epäsäännöllisyys. Harvemmin kuin viikottain pelaavia oli jopa puolet profiilin varhaisnuorista, mutta joukkoon mahtui myös muutama päivittäin pelaava nuori. Satunnaispelaajien vanhemmista jokainen tiesi peleistä oman arvionsa mukaan vain vähän. Kolmannes heistä ei ollut perehtynyt lainkaan peleihin, loppujen perehtymistaso ylsi nuoren pelaamisen sivusta seuraamiseen. Suurin osa uskoi, että tietotekniikan taitoja oppii jonkin verran pelaamisen myötä. Joka neljäs kuitenkin epäili, että pelaaja oppisi tietokonepelaamisen kautta myös muita tietotekniikan taitoja.

Ei-pelaavien vanhemmilla ei oman arvionsa mukaan ollut juurikaan tietoa peleistä. Näistä vanhemmista kolme viidestä ei ollut perehtynyt lainkaan tietokonepeleihin, mutta poikkeuksena yksi profiilin vanhemmista pelaa itse aktiivisesti, vaikka hänen varhaisnuorensa ei pelaakaan tietokonepelejä. Vaikka profiilin vanhempien omat lapset eivät harrastakaan tietokonepelaamista, he ajattelivat, että pelaamisen myötä voi oppia tietotekniikan taitoja kohtalaisen paljon.



KUVIO 2. Aineisto vastaajaprofiileittain, prosenttiosuuksin esitettynä (n = 54)

7.4 Vastaajaprofiilien syväluotaaminen

7.4.1 Aktiivipelaajien vanhemmat – peleistä kiinnostuneet

Tekniikan alalta tähän ryhmään kuuluivat atk-operaattori, tietojärjestelmäsuunnittelija ja tietoliikenneasentaja, yliopistomaailmasta tutkija, yliassistentti ja professori. Ryhmään lukeutui myös suunnittelun ja hallinnon asiantuntijoita: pääsuunnittelija, aluetiedottaja, opistoupseeri ja kehittämisspäällikkö. Muiltakin ammattialoilta löytyi vastaajansa.

Aktiivipelaajien vanhemmat tarvitsevat työssään erittäin paljon tietotekniikkaa ja sen käyttö on heille jokapäiväistä. Hyvin todennäköisesti tietokoneen käyttötarve vapaa-ajallakin on vaikuttanut siihen, että tietokone on hankittu myös kotiin. Tietokoneen käyttöaste näissä perheissä on todennäköisesti korkea, koska perheissä on useampia tietokoneita. Hyötykäytön, esimerkiksi verkkopankkipalveluiden ja tekstinkäsittelyn lisäksi tietokoneita on saatettu ostaa pelikäyttöön. Tämän ryhmän vanhemmat eivät erityisemmin kannusta nuoren tietokonepeliharrastusta muuten kuin tarjoamalla pelaamiseen tarvittavat laitteet ja pelit. Tämän profiilin vastaajien (n = 17) kotoa löytyi yhteensä 28 tietokonetta ja 13 pelikonsolia. Tämä kertoo ryhmän voimakkaasta teknologiasuuntautuneisuudesta ja myönteisyydestä tietotekniikkaa kohtaan.

Aktiivipelaajien vanhemmat ovat perehtyneet tietokonepeleihin muiden vastaajaprofiilien vanhempia paremmin. Heidän pelitietoutensa oli koko vastaajajoukon kärkeä: oman arvionsa mukaan heillä oli paljon tietoa peleistä. Heidän tärkein pelitiedon lähteensä oli erikoismedia. Muiden vastaajaprofiilien vanhemmille erikoismedia oli merkityksellisempi pelitiedon lähde. Aktiivipelaajien vanhemmat eivät mielestään saa pelitietoa muilta vanhemmilta. Tämä saattaa johtua siitä, että vanhemmat eivät vaihda ajatuksia peleistä ylipäätään. Myöskään pelikauppa ei kuulu tämän profiilin ensisijaisiin tiedonlähteisiin, vaikka näin voisi helposti otaksua.

Aktiivipelaajien vanhemmat puhuvat peleistä nuortensa kanssa, sillä vastauksissaan he ilmoittavat saavansa nuorelta paljon pelitietoa. Nuorilla on luonnollisesti vanhempiaan enemmän tietoa peleistä harrastuksensa ja kiinnostuksensa vuoksi ja he ovatkin vanhempiensa silmissä oivia pelieksperttejä.

Vanhemmat toivoivat, että pelien sisällöistä kerrottaisiin suomeksi tarkemmin pelien tuoteselosteissa ja ohjeissa. Tietokonepelikritiikkejä voisi yhden vanhemman mukaan olla enemmän tarjolla päivälehdissä. Yksi vanhempi ilmoitti haluavansa lisää

tietoa peliharrastuksen vaikutuksista asenteisiin, motoriikkaan, kielitaitoon ja oivaltamiskyvyn kehittymiseen.

Aktiivipelaajien vanhempien tekemissä pelihankinnoissa oli vaihtelua: viisi ositti korkeintaan kaksi peliä vuodessa viiden hankki yhdestä kolmeen peliä kuukaudessa. Loput seitsemän tämän profiilin vanhempaa hankkii kolme tai neljä peliä vuodessa. Nuoren toiveet painoivat eniten peliostoksia tehtäessä. Hinta ja pelin sisältö sanelivat toiseksi eniten, mikä peli ostetaan. Ikäsuositukset ohjasivat omalta osaltaan pelivalintojen tekemistä. Mainokset sen sijaan eivät vaikuttaneet aktiivipelaajien vanhempien kohdalla tietokonepelihankintojen tekemiseen juuri lainkaan.

Tämän profiilin vanhempien nuorten pelaamat tietokonepelit on tyypillisimmin saatu, vaihdettu, kopioitu tai lainattu kavereilta. Myös pelien imurointi internetistä oli tavallista tämän vastaajaprofiilin perheissä. Kaupasta ostetut pelit olivat pääsääntöisesti vanhempien rahoittamia. Nämä vanhemmat arvostavat monipuolisia pelejä, jotka jaksavat kiinnostaa pelaajaa pitkään. Vastaajien mielestä hyvässä pelissä looginen ajattelu kehittyy ja siinä oppii ongelmanratkaisu- ja strategisia taitoja. Pelin hyvä tekninen toteutus oli myös arvossaan. Vanhemmat pitivät väkivaltaisista, rauhattomia ja aggressiivisista pelejä huonoina, eivätkä osta sellaisia lapsilleen. Muutamia tämän profiilin vastaajat mainitsivat rasistiset, seksistiset ja pelottavat pelit 'mustan listan' peleiksi.

Aktiivipelaajien vanhemmat olivat sopineet varhaisnuortensa kanssa pelaamisen sosiaalisista säännöistä kolmea vanhempaa lukuunottamatta. Näin vanhemmat halusivat huolehtia siitä, ettei pelaamisesta koidu häiriötä muille perheenjäsenille. Yli puolet vanhemmista jätti varhaisnuoren omaan harkintaan, mitä pelejä ja kuinka paljon on sopivaa pelata. Samaten yli puolet vanhemmista määräsi, että läksyt on tehtävä koulun jälkeen ennen pelaamista. Vain kaksi vanhempaa ei ollut asettanut tietokonepelaamiselle minikäänlaisia sääntöjä.

Kaikki vanhemmat pitivät pelaamista hyödyllisenä harrastuksena, josta oppii aina jotakin. Yhden vastaajan mielestä ”hyvä peli voi vaikuttaa kuten kirjallisuus, avartaa maailmankuvaa”. Pelaamisen merkittävimpinä oheishyötyinä vanhemmat näkivät kielitaidon karttumisen ja ajattelu- ja reagoit nopeuden kehittymisen. Viisi vanhempaa vastasi, että nuoren peliharrastus hyödyttää myös vanhempia. Kyselylomakkeen kysymykseen ’hyödyttääkö varhaisnuoren tietokonepelaaminen vanhempia?’, vanhemmat vastasivat:

Osa neuvoa muita. (Lomake 37)

On sen aikaa hiljaa ja voi itse keskittyä vaikka kirjaan/ lehteen. (Lomake 48)
Ei räyhää kotona pelatessaan?!! Ei luuhaa kaupungilla – ”siistiä sisätyötä”?! (Lomake 13)

Viihtyy kotona, voi olla yhteinen harrastus. (Lomake 52)

Yhteinen harrastus silloin tällöin. (Lomake 47)

Kaksi vastaajaa ei pitänyt tietokonepelejä lainkaan haitallisina. Aktiivipelaajien vanhempien mielestä varhaisnuoren tietokonepelaaminen ei heikennä koulumenestystä eikä siitä seuraa negatiivisia käyttäytymismuutoksia. Alle puolet näistä vanhemmista oli sitä mieltä, että pelaaminen karsii nuoren muita harrastuksia. Kolmannes otaksui pelaamisen heikentävän nuoren terveydentilaa. Yksi vanhemmista mainitsi pelaamisen haittana lyhytjänteisyyden kasvamisen, toinen pahoitteli, että nuori on pelatessaan vain näennäisesti läsnä, tarkkaavaisuus kohdistuu yksinomaan pelaamiseen. Pelit välittävät vanhempien mukaan erityisesti aggressiivisia käyttäytymismalleja ja epätodellista maailmankuvaa. Pelit opettavat heidän mielestään ongelmanratkaisumalleja ja vähäisessä määrin sukupuolille tyypillisiä roolimalleja.

Asiantuntijoiden laatimiin pelien ikäsuosituksiin vanhemmat suhtautuivat suopeasti: yli puolet toivoisi ikäsuosituksia kaikkiin tietokonepeleihin, reilu kolmannes vain osaan peleistä. Opetuspelit ja 'kiltit', väkivallattomat pelit saivat heidän mielestään jäädä ilman ikäsuosituksia. Kaksi kolmesta tämän ryhmän vanhemmista oli pelien yleistä ennakkotarkastusta vastaan. Tämä ei tosin poissulje sitä, etteivät vanhemmat itse ennakkotarkastaisi pelejä ennen niiden koneelle asentamista ja käyttöönottamista.

7.5.1 Peruspelaajien vanhemmat – maltilliset pelien kannattajat

Tämän profiilin vanhempien joukossa oli kaksi opettajaa, lastentarhanopettaja, lääkäri, perushoitaja ja toimistopäällikkö. Tekniikan ja luonnontieteen alalta ei tässä profiilissa ollut edustajia. Vaikka peruspelaajien vanhemmat eivät käyttäneet työssään tietokonetta paljoakaan, he olivat hankkineet kotiin tietokoneen. Jokaisessa perheessä oli tietokone, kolmessa kodissa useampiakin. Kotitietokone oli hankittu todennäköisesti huvikäyttöön, nuorta varten.

Tämän profiilin vanhempien varhaisnuoret pelaavat tietokonepelejä viikoittain. Heidän tietokonepeliharrastuksensa vie vain siivun nuoren vapaa-ajasta. Siitä huolimatt-

ta vanhemmat voivat huolestua pelituokion venymisestä. Peruspelaajien vanhemmat olivat perehtyneet peleihin melko hyvin, sillä kaikki heistä seurasivat nuorensa pelaamista; yksi pelasi joskus itsekin nuorensa kanssa. Tämän ryhmän pelitietämys oli hie-man aktiivipelaajien vanhempia heikompi, mutta koko tutkimusjoukkoon suhteutettuna kohtuullisen hyvä. He toivoivat saavansa lisää tietoa pelien sisällöistä, terveysriskeistä ja pelien välittämistä arvoista. Myös peliesitteitä toivottiin helpottamaan iän ja sisällön puolesta sopivan pelin valintaa.

Juuri pelien sisältö, ikäsuositukset ja nuoren esittämät toiveet painoivat eniten tietokonepelien ostopäätöstä tehtäessä. Hinta ja mainokset olivat toissijaisia tekijöitä tämän profiilin vanhemmille. Tyypillisin pelien hankintatapa oli ostaminen vanhempien rahoilla. Pelejä ostettiin kotiin kahdesta viiteen kappaletta vuodessa. Hyviksi tietokonepelien ominaisuuksiksi mainittiin päättelykyvyn, ongelmanratkaisutaitojen ja kielitaidon kehittäminen sekä hyvä graafinen toteutus. Väkivaltaisista, seksistisistä tai magiaa sisältäviä pelejä, jotka nähtiin huonoiksi peliominaisuuksiksi, vanhemmat eivät ostaisi nuorelle.

Peruspelaajien vanhemmat kokivat saavansa eniten tietoa peleistä omalta nuoreltaan. Muilta vanhemmilta tai pelikaupasta he saivat pelitietoa vastaustensa perusteella vain vähän. Peruspelaajien vanhemmat eivät hankkineet samassa määrin pelitietoa erikoismediasta kuin aktiivipelaajien vanhemmat. Erikoismedia ei kuitenkaan ollut heille täysin tuntematon alue, sillä puolet heistä oli hakenut tietoa peleistä vähän myös tietokonealan lehdistä ja www-sivuilta.

Lähes kaikki tämän ryhmän vanhemmista olivat sopineet pelaamisen sosiaalisista säännöistä varhaisnuorensa kanssa. Vain kahden vanhemman mielestä varhaisnuoren pelaaminen ei häirinnyt muita perheenjäseniä ja myös kylässä pelaaminen oli sallittua. Lähes kaikki vanhemmat rajoittivat, mitä pelejä nuori saa pelata. Kolmessa perheessä oli sovittu, minkä verran pelaamiseen saa käyttää aikaa ja että läksyt on tehtävä ennen pelaamista. Puolet vanhemmista piti ikäsuosituksia tarpeellisina kaikkien pelien, puolet joidenkin pelien kohdalla. Jokainen peruspelaajien vanhempi kannatti tietokonepelien ennakkotarkastusta niiden sisällön sensuroimiseksi liiasta väkivallasta ja seksistä. Vanhemmat halusivat tietää pelien sisällöistä, jotta he osaisivat kieltää perheen nuorempia lapsia pelaamasta vanhemmille sisaruksille hankittuja pelejä.

Peruspelaajien vanhempien mielestä nuori oppii tietokonepelaamisen myötä tietoja ja taitoja eri aloilta sekä kehittää niin vieraan kielen taitoaan kuin ajattelu- ja reagointinopeuttaankin. Heidän mielestään pelaaminen tarjoaa vapaa-ajan tekemistä. Pelien

kautta välittyy yhtäältä ongelmanratkaisumalleja, toisaalta epätodellista maailmankuvaa ja aggressiivisia käyttäytymismalleja. Haittapuolina vanhemmat uskoivat pelaamisen karsivan pois muita harrastuksia, aiheuttavan negatiivisia käyttäytymismuutoksia ja raskastavan terveyttä. Tilastokeskuksen tekemässä tutkimuksessa todettiin yli viisi tuntia viikossa kotitietokonetta käyttävien peruskoululaisten televisionkatselun ja epämääräisen oleilun vähentyneen (38 prosenttia) tietokonepeliharrastuksen myötä. Myös ulkoilu oli vähentynyt kolmanneksen verran. Ystävyys-suhteisiin tai harrastuksiin käytetty aika oli kuitenkin pysynyt samana. (Nurmela ym. 2000, 29.)

Vanhempien suhtautumisesta peleihin kertoo myös se, missä määrin he kannustavat nuortaan peliharrastukseen: peruspelaajien vanhemmat kannustivat jonkin verran nuorensa peliharrastusta, yksi paljonkin. Muiden ryhmien vanhemmat eivät juurikaan kannustaneet varhaisnuortansa pelaamiseen; ei-pelaavien vanhemmat eivät lainkaan.

7.5.2 Satunnaispelaajien vanhemmat – etäisempi tuntuma peleihin

Satunnaispelaajien vanhemmissa oli edustajia kaikilta työelämän aloilta. Näiden vanhempien eivät käyttäneet tietotekniikkaa työssään kovin paljon, viisi ei ollenkaan. Suurimmalla osalla oli kotona tietokone tässäkin profiilissa, kuudella perheellä useitakin koneita. Vaikka kotona on tietokone, se ei välttämättä innosta varhaisnuorta pelaamaan. Satunnaispelaajien vanhempien lapsista puolet pelasi harvemmin kuin viikoittain, loppujen pelatessa lähinnä viikoittain. Koko tutkimusjoukkoon peilattuna satunnaispelaajien vanhempien peliperehtyneisyys on niukkaa. Yli kolmannes heistä ei ollut lainkaan perehtynyt peleihin. Yli puolet ainoastaan seurasi nuoren pelaamista sivusta. Kaikilla satunnaispelaajien vanhemmilla oli oman arvionsa mukaan vain vähän tietoa peleistä.

Pelitetieto he eivät näyttäneet saavan juuri mistään kyselomakkeessa esitetystä vaihtoehdoista. Yli puolet heistä ei saanut pelitettoa muilta vanhemmilta, pelikaupasta eikä erikoismediasta lainkaan. Pääasiassa se vähäinen tieto, mitä heillä tietokonepeleistä oli, oli saatu nuorelta. Osa vanhemmista haluaisi lisää tietoa eri pelityypeistä ja pelien vaikutuksista. Koska tämän profiilin varhaisnuoret pelaavat satunnaisesti, heidän vanhemmillaan ei ole niin suurta tiedonjanoa peleistä. Vähäisen peliharrastuksen takia pelijä ei hankittu kovin usein. Tyypillisimmin nämä vanhemmat hankkivat nuorelleen yhden pelin vuodessa tai harvemmin.

Huolimatta pelihankintojen vähäisyydestä tämän profiilin vanhemmat olivat samoilla linjoilla siinä, mitkä tekijät vaikuttavat eniten tietokonepelien ostopäätökseen. Nuoren toiveet ja pelin sisältö vaikuttivat ratkaisevimmin, toiseksi eniten pelejä ostettaessa kiinnitettiin huomiota pelin ikäsuosituksiin ja hintaan. Mainonta ei, ainakaan tiedostetusti, vaikuttanut tämän profiilin vanhempien tekemiin pelihankintapäätöksiin.

Kun vanhemmat hankkivat pelejä, he valitsevat pelejä, jotka olisivat monipuolisia ja opettavaisia ja jotka kehittäisivät loogista ajattelua, kielitaitoa, ongelmanratkaisua ja strategisia taitoja. Kun tarkastellaan profiiliin kuuluvien vanhempien viimeksi hankkimia pelejä, voidaan todeta, että juuri edellä mainitut ostokriteerit pitävät paikkansa. Tuoreimpia pelihankintoja olivat esimerkiksi *Mainio matikkaraketti 1998*, *Hugo*, *Atlanta*, *Citizen*, *Legend*, *NBA-koripallo* ja *Alivaltiosihiteeri*.

Sisällöllisesti huonoina peleinä pidettiin väkivaltaisia, aggressiivisia ja rauhatomia pelejä, jollaisia vanhemmat välttivät ostamasta. Muina pelihankintoja karsivina ominaisuuksina mainittiin pelin huono tekninen toteutus, asenteellisuus, kuten rasismi, ja todellisuuden vastaisuus. Pelien ostaminen oli tämän profiilin kohdalla vasta toiseksi yleisin tapa hankkia tietokonepelejä. Yleisintä oli, että varhaisnuoret saavat, vaihtavat, kopioivat tai lainaavat kavereilta tietokonepelinsä.

Satunnaispelaajien vanhemmat arvioivat, että pelit välittävät ennen kaikkea epätodellista maailmankuvaa ja aggressiivisia käyttäytymismalleja. Yhtä kaikki ne välittävät vanhempien mielestä myös sukupuolille tyypillisiä toimintamalleja ja opettavat ongelmanratkaisumalleja. Viisi tämän profiilin vastaajaa ei pelännyt pelaamisesta koituvan haittaa nuorelle.

Kaikkien tämän profiilin vastaajien mielestä pelaamisesta on yhdellä tai useammalla tavalla hyötyä. Vanhemmat näkivät pelaamisen ajattelu- ja reagointinopeutta sekä kielitaitoa kehittäväenä harrastuksena, jossa tiedot ja taidot karttuvat. Siltikään he eivät liiemmästi kannustaneet varhaisnuortaan peliharrastuksessa. Tietokonepeliharrastuksen kielteisiksi seurauksiksi mainittiin terveydelliset haitat, esimerkiksi väsymys, silmien rasittuminen ja päänsärky. Vanhempien havaintojen mukaan peliharrastus karsi muita harrastuksia ja vähensi ulkoilua jonkin verran. Yhden isän toteamus ilmaisee tämän profiilin vanhempien ajatukset pelien vaikutuksista: ”Onneksi lapsemme pelaa niin vähän, ettei vaikutuksia ole” (Lomake 41).

Sosiaalisia sääntöjä ei näissä perheissä ole laadittu yhtä paljon kuin aktiivi- ja peruspelaajien vanhempien perheissä. Yli puolet vanhemmista oli asettanut ehdoksi, että varhaisnuori tekisi läksynsä ennen pelaamista. Noin puolet satunnaispelaajien vanhem-

mista oli laatinut nuorensa kanssa pelaamista koskevia sosiaalisia sääntöjä. Kolmannes vanhemmista ilmoitti, etteivät heidän nuorensa ole niin aktiivisia pelaamaan, että pelaamista tarvitsisi säännöillä rajoittaa.

Suhtautumisessa pelien ikäsuosituksiin ilmeni, että puolet tämän profiilin vanhemmista katsoi ikäsuositukset tarpeellisiksi kaikkiin tietokonepeleihin, reilu kolmannes vain tiettyihin peleihin. Yksi vanhemmista ei pitänyt ikäsuosituksia lainkaan tarpeellisina. Tässä profiilissa ennakkotarkastuksia puollettiin vahvasti, sopimattomien pelisisältöjen karsimiseksi. Tosin muutama vanhemmista ei osannut ottaa kantaa ennakkotarkastuksen tarpeellisuuteen. Tähän saattaa vaikuttaa se, että vanhemmat eivät ole joutuneet miettimään kantaansa asiaan, koska heidän varhaisnuortensa pelaaminen on niin satunnaista, tai heillä ei ole tarpeeksi tietoa ennakkotarkastuskäytänteistä. Kannanoton vaikeus ja mielipiteen perustelemattomuus kertovat myös vanhempien etäisestä tuntuudesta varhaisnuoren tietokonepeliharrastukseen.

7.5.3 Ei-pelaavien vanhemmat – peleihin perehtymättömät

Profiilin vanhempiin kuuluivat osastosihteeri, työtön sairaala-apulainen, eläkkeellä oleva taksiautoilija, matkahuoltovirkailija ja opettaja. Työelämässä mukana olleet vanhemmat kertoivat käyttävänsä työssään tietotekniikkaa paljon. Vuonna 1999 alle puolet suomalaisista työssäkäyvistä miehistä ja 35 prosenttia naisista ei käyttänyt työssään tietokonetta (Nurmela ym. 2000, 21).

Vain yhdessä ei-pelaavien perheessä oli kotitietokone, itse asiassa jopa neljä konetta. Kavereiden luona ja kirjastossa pelaaminen harvoin mahdollistaa aktiivista peliharrastusta, mutta saattaa herättää varhaisnuoressa toiveen kotitietokoneesta. Suurin syy siihen, ettei nuori pelaa, oli juuri se, että kotona ei ole konetta. Lisäksi profiilin vanhempien varhaisnuoret eivät ole kiinnostuneita tietokonepelaamisesta eikä heillä ole aikaakaan pelata. Elämänkatsomuksellinen vakaumus ei ollut syynä siihen, etteivät profiilin varhaisnuoret pelaa tietokonepelejä.

Ei-pelaavien vanhemmat eivät ole lainkaan perehtyneet peleihin ja heidän pelitietoutensa on hyvin vähäistä. Tietämättömyys peleistä ei heitä vaivannut, koska he eivät vastauksistaan päätellen halunneet lisää tietoa peleistä. Tosin yksi äiti haluaisi tietoa pelien sisällöistä ja vaikutuksista. Pelikaupasta ei-pelaavien vanhemmat eivät hankkineet tietoa peleistä, koska heillä harvemmin edes on asiaa kyseiseen liikkeeseen. Eri-

koismediakaan ei ollut heidän käyttämänsä tietolähde. Nuoreltaan ja muilta vanhemmilta he saivat vähän pelitietoa.

Näillä vanhemmilla oli myönteinen kanta pelien ikäsuosituksiin ja ennakkotarkastukseen. Jos he miettivät tietokonepelien ostamista nuorelle, ei ostoskoriin päätyisi ainakaan sota-, väkivalta- tai seksiaiheisia pelejä. Sen sijaan valituiksi voisivat tulla loogista ajattelua ja kielitaitoa kehittävät, opettavaiset ja käytännölliset pelit. Siitä huolimatta, ettei oma varhaisnuori harrasta tietokonepelaamista, vanhemmat toivat mielipiteensä julki pelaamisen eri puolista. Kukaan heistä ei nostanut mitään yksittäistä pelaamisesta koituvaa hyötyä tai haittaa ylitse muiden. Täysin haitattomina pelejä ei pidetty, sillä pelaamisen uskottiin karsivan pois muita harrastuksia ja aiheuttavan negatiivisia käyttämissuutoksia.

7.5.4 Vastaajaprofiilien kokoava vertailu

Profiilien nimet ovat suuntaa-antavia varhaisnuorten tietokonepelaamisen toistuvuutta tarkasteltaessa. Aktiivipelaajien vanhempien varhaisnuorten tietokonepelaaminen oli päivittäistä, vieden aikaa toisinaan useitakin tunteja päivässä. Peruspelaajien vanhempien varhaisnuoret pelaavat viikoittain, eikä heistä yksikään pelaa päivittäin. Satunnaispelaajien vanhempien varhaisnuoret pelaavat epäsäännöllisemmin, suurin osa harvemmin kuin viikoittain. Ei-pelaavien vanhempien varhaisnuoret eivät harrasta tietokonepelaamista lainkaan.

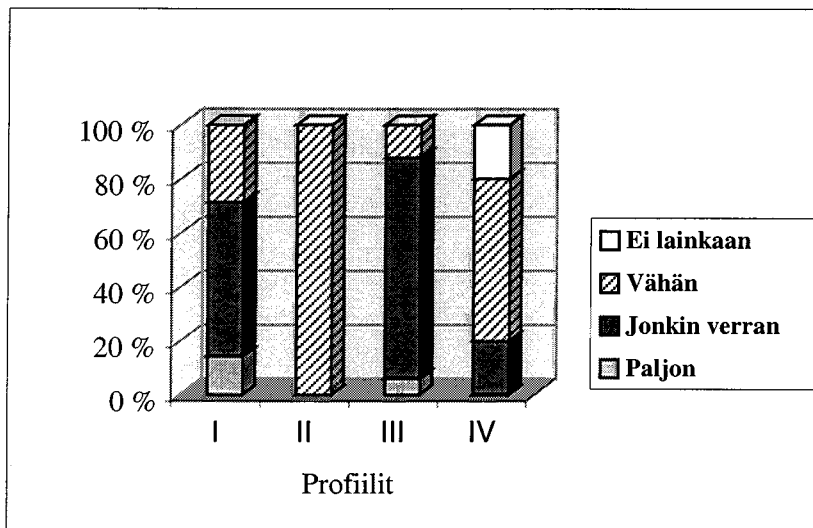
Vanhemman tietotekniikan työkäytön määrällä oli havaittavissa yhteys lasten peliharrastuksen määrään, samoin kuin vanhempien näkemyksiin varhaisnuorten tietokonepelaamisesta. Tämä näkyi vastaajaprofiileissa siten, että tietotekniikkaa työssään paljon käyttävien vanhempien varhaisnuoret pelaavat muita enemmän. Näillä vanhemmilla on muihin vanhempiin verrattuna eniten tietoa tietokonepeleistä ja he ovat perehtyneet niihin muita paremmin. Varhaisnuoren intensiivisen pelaamisen myötä harrastus on tullut tutuksi myös vanhemmille.

Ratkaisevasti vastaajaprofiilit erosivat toisistaan pelitietämyksessään ja -perehtyneisyydessään. Vanhempien pelitietämys vaihteli profiilien sisällä, paitsi satunnaispelaajien vanhemmilla, jotka kaikki tiesivät tietokonepeleistä 'vähän'. Mitä vähemmän perheen varhaisnuori pelasi tietokonepelejä, sitä vähemmän vanhemmat tiesi-

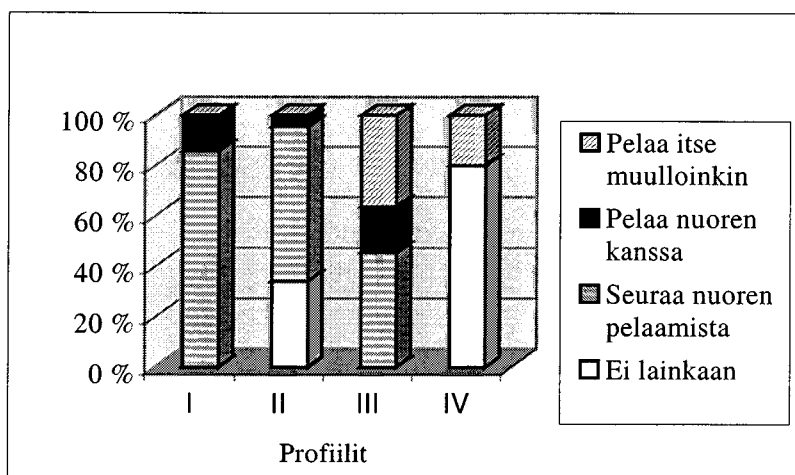
vät peleistä. Varhaisnuoren pelaamisen määrä korreloi yhtä lailla vanhempien peliperehtyneisyyden määrään.

Kaikkein myönteisimmin tietokonepelaamiseen suhtautuivat aktiivipelaajien vanhemmat. He uskoivat muita profiileja voimakkaammin varhaisnuoren tietojen ja taitojen karttuvan tietokonepelaamisen myötä. Peruspelaajien vanhemmat suhtautuivat epäilevimmin tietokonepelaamisen hyödyllisyyteen. Ei-pelaavien vanhemmat eivät kuitenkaan pitäneet tietokonepelaamista täysin tyhjänpäiväisenä harrastuksena. Satunnaispelaajien vanhempien profiili sijoittui tietokonepelaamiseen suhtautumisessaan aktiivipelaajien ja peruspelaajien vanhempien välimaastoon.

Taulukoissa roomalainen numerointi etenee profiileittain seuraavasti: I = peruspelaajien vanhemmat, II = satunnaispelaajien vanhemmat, III = aktiivipelaajien vanhemmat ja IV = ei-pelaavien vanhemmat.



KUVIO 3. Vanhempien pelitietämyksen jakautuminen profiileittain (n=52)



KUVIO 4. Vanhempien peliperehtyneisyyden jakautuminen profiileittain (n = 52)

8 POHDINTA

Tutkimuksen päätarkoituksena oli selvittää, minkä verran vanhemmat tietävät tietokonepeleistä ja miten he ovat perehtyneet peleihin. Pelitietämys ja -perehtyneisyys vaikuttavat merkittävästi siihen, miten vanhemmat suhtautuvat peliharrastukseen. Käsitteet ja kokemukset tietokonepeleistä muovaavat vanhempien tietokonepelaamisen ohjauskäytänteitä (Skoien ja Berthelsen 1996). Vanhempien suhtautumista tietokonepelaamiseen sekä heidän näkemyksiään tämän ajan kasvattajiin kohdistuvista haasteista ja velvollisuuksista tarkasteltiin tietoyhteiskuntakontekstissa.

Tutkimusjoukon perheissä tietokonepelaaminen oli hyvin yleinen harrastus, sillä vain viisi vastaajaa ilmoitti, ettei heidän varhaisnuorensa pelaa lainkaan. Vastaajien varhaisnuorista suurin osa pelaa tietokonepelejä joka viikko. Kuitenkin sukupuoli vaikuttaa pelaamistiheyteen siten, että pojat pelaavat selvästi toistuvammin kuin tytöt. Ryhmäkeskustelussa vanhemmat ilmaisivat samaa asiaa puitaessa huolensa poikien alttiudesta tietokonepeliriippuvuuteen. Muita terveydellisiä haittoja, joita sekä keskusteluun että kyselylomaketutkimukseen osallistuneet vanhemmat mainitsivat, olivat väsymys, silmien rasittuminen ja päänsärky.

Lähestulkoon kaikki kyselytutkimukseen vastanneet vanhemmat rajoittavat säännöin poikien tietokonepelaamista, kun taas tyttöjen pelaamista heidän ei tarvitse juuri kontrolloida. Vanhemmat seuraavatkin enemmän poikien pelaamista, johon näiden runsas tietokonepelaaminen antaa aihetta. Hyvin todennäköisesti nämä vanhemmat ovat huolestuneita tietokonepelaamisen aiheuttamista kielteisistä seurauksista nuoriinsa.

Myös ryhmäkeskusteluun osallistuneet vanhemmat kontrolloivat nuortensa tietokonepeleläamista ja pitivät huolta, ettei pelaaminen täytä koko vapaa-aikaa.

Suomalaisessa tietoyhteiskunnassa kaikille tarjotaan mahdollisuus käyttää tietokoneita ja verkkoyhteyksiä julkisissa laitoksissa, kuten kirjastoissa ja kouluissa. Tilastokeskuksen selvityksen mukaan vuonna 1999 10–19-vuotiaista nuorista 86 000 pääsi käyttämään koulunsa tarjoamia tietokoneita ja –verkkoa (Nurmela ym. 2000, 27). Tietokonetta ei ole enää vuosikymmeneen mielletty statustuotteeksi, vaan tarpeelliseksi työvälineeksi, jota käytetään niin hui- kuin hyötytarkoituksiinkin. Tietokoneista ja –verkoista on tulossa elämäntapaa määrittävä ja ohjaava kulttuurin osa. Tietokoneita alkaakin olla miltei jokaisessa suomalaisperheessä. Tämänkin tutkimuksen kotitalouksista 82 prosentilla oli kotona yksi tai useampi tietokone ja 39 prosentilla pelikonsoli.

Kyselytutkimukseen vastanneista vanhemmista muodostettiin neljä vastaaja-profiilia tietokonepelitietämyksen, –perehtyneisyyden ja –suhtautumisen sekä nuoren pelaamistiheyden perusteella. Vastaajaprofiilit erosivat toisistaan jyrkästi pelitietämyksessään ($\chi^2 = 32.96$, $df = 3$, $p = .000$). Aktiivipelaajien vanhemmilla oli muihin vastaajaprofiileihin verrattuna eniten tietoa peleistä. Peruspelaajien vanhemmilla oli enemmän pelitietoa kuin satunnaispelaajien vanhemmilla. Pelitietämyksen häntäpäähän sijoittuivat ei-pelaavien vanhemmat. Mitä vähemmän nuori pelaa, sitä huonompi vanhempien pelitietämys näyttäisi olevan. Vanhemmilla, joiden pelitietämys on hyvä, voi jo entuudestaan olla omakohtaista pohjatietoa ja –kokemuksia tietokonepeleistä nuoren peliharrastuksen myötä saadun tiedon lisäksi. (mm. Skoien ja Berthelsen 1996.)

Vanhemmat saivat tietoa tietokonepeleistä nuorelta, muilta vanhemmilta, pelikaupasta, yleismediasta ja erikoismediasta. Vastaajaprofiilit erosivat eniten nuorelta ($\chi^2 = 19.13$, $df = 3$, $p = .000$) ja pelikaupasta ($\chi^2 = 14.03$, $df = 3$, $p = .003$) saadun tiedon määrässä. Aktiivipelaajien ja peruspelaajien vanhempien pelitietämys karttui eniten nuorelta saatavasta pelitiedosta. Odotetusti ei-pelaavien vanhemmat eivät saaneet pelitietoa nuorelta juuri lainkaan, sillä pelaaminen ei kuulu näiden perheiden harrastuksiin ja mielenkiinnon kohteisiin. Heillä ei siten ole asiaa pelikauppoihin, minkä vuoksi pelitietämys ei kartu sitäkään kautta. Tietokonepelejä ostavat aktiivipelaajien ja peruspelaajien vanhemmat sen sijaan saivat tietoa pelikaupoista, mutta eivät kuitenkaan pitäneet niitä ensisijaisina pelitiedon lähteinä. Satunnaispelaajien vanhemmat ostavat keskimäärin yhden tietokonepelin vuodessa, minkä vuoksi on selvää, etteivät heidän harvat käyntinsä pelikaupoissa kartuta juurikaan heidän pelitietouttaan. Haastattelemamme peli-

myyjän mukaan on harvinaista, että vanhemmat kysyvät peleistä tullessaan ostamaan niitä. Tavallisimmin lapset ovat sanoneet vanhemmilleen toivomansa pelin nimen, jonka perusteella vanhemmat ostavat pelin.

Vanhempien peliperehtyneisyydessä oli merkitseviä eroja vastaajaprofiilien välillä ($\chi^2 = 18.91$, $df = 3$, $p = .000$). Ääripäitä edustivat asiantuntevasti perehtyneet aktiivipelaajien vanhemmat ja täysin perehtymättömät ei-pelaavien vanhemmat. Satunnaispelaajien vanhempien peliperehtyneisyys läheni ei-pelaavien vanhempien vastaavaa. Paljon pelaavien varhaisnuorten vanhemmilla on enemmän mahdollisuuksia perehtyä tietokonepeleihin seuraamalla pelaamista tai pelaamalla itsekin. Pelitietämys ja perehtyneisyys kulkevat käsi kädessä. Mielenkiinto tietokonepeleihin johtaa haluun lisätä pelitietämystä, jonka seurauksena puolestaan syntyy halu perehtyä peleihin. Toisaalta taas peleihin perehtymisen myötä pelitiedot karttuvat ja se voi muuttaa suhtautumista peleihin.

Profiilien välillä oli huomattavia eroja siinä, kannustetaanko nuorta harrastamaan tietokonepelaamista ($\chi^2 = 14.64$, $df = 3$, $p = .002$). Kannustaminen on pelaamisen mahdollistamista: pelien ja pelikoneiden ostamista ja peliharrastuksen hyväksymistä. Kannustaminen voi olla myös verbaalista tai toiminnallista pelituokioon osallistumista. Tutkimusjoukkomme vanhemmat eivät kannusta pontevasti varhaisnuorten peliharrastusta. Peruspelaajien vanhemmat kannustavat nuortensa tietokonepelaamista vähäisesti, aktiivi- ja satunnaispelaajien vanhemmat niukasti. Ei-pelaavien vanhemmat eivät odotetusti kannusta lainkaan varhaisnuoriaan peliharrastuksen pariin. Ryhmäkeskustelussa vanhemmat eivät kertoneet kannustavansa sanallisesti lapsiaan harrastamaan tietokonepelejä.

Tietoyhteiskunta asettaa vanhemmille uudenlaisia kasvatushaasteita ja vastuualueita. Vanhemmilla on edelleen perusvastuu ohjata ja kasvattaa lapsiaan yhteiskuntakelpoisiksi. Tietotekniikkaperusteisessa tietoyhteiskunnassa vanhempien on luotava edellytykset lasten sopeutumiselle muuttuvaan ja teknistyvään elämänmenoon. Lapsille on opetettava pienestä pitäen sosiaalisten taitojen lisäksi teknologisia valmiuksia, jotka ovat välttämättömiä tietoyhteiskunnassa pärjäämiselle. Tietokonepelit palvelevat yhtenä tekijänä tätä pyrkimystä, sillä niiden pelaamisen myötä lapsi oppii tietokoneen käyttötaitoja. Ryhmäkeskustelussa tietokonepelaaminen nähtiin osana varhaisnuorten tietoyhteiskuntaan sopeutumista. Kyselytutkimuksen tulosten perusteella vanhemmat näkivät tietokonepelaamisen kehittävän laaja-alaisesti nuoren tietoja ja taitoja, erityisesti vieraan kielen taitoa ja ajattelu- ja reagointikykyä. Suurin osa vanhemmista näki tietokonepelaamisella olevan haittapuolia, kuten terveyden heikentymistä tai muiden

laamisella olevan haittapuolia, kuten terveyden heikentymistä tai muiden harrastusten karsiutumista, mutta oman nuoren kohdalla ne arvioitiin vähäisiksi.

Vanhempien kasvatusvoimavarat eivät yksin riitä, vaan he tarvitsevat kasvatus-tehtävässä ja vastuun kantamisessa oheiskasvattajien tukea. Kaikilla vanhemmilla ei välttämättä ole tietotaitoa opettaa teknologisia valmiuksia, joten he itsekkin ovat niitä omaksuakseen kouluttautumisen edessä. Toisaalta on olemassa myös yksilön, lapsen ja nuoren, sosiaalistamiseen vaikuttavia tahoja, kuten media, joiden tarkoitusperät eivät ole kiistattomia. Kasvattajilla riittääkin työtä niiden väitteiden oikaisemisessa, joita näennäisesti subjektiton media huomaamattomasti välittää. Kasvavat lapset on saatava ymmärtämään ja tiedostamaan, etteivät television, internetin ja muiden medioiden esittämät toimintamallit ja elämäntavat ole välttämättä oikeita tai käyttökelpoisia todellisessa elämässä. Vanhempien ja kasvattajien uutena haasteena voidaankin pitää mediaperäisten käsitysten ja toimintatapojen kyseenalaistamisen taitojen opettamista, minkä ei kuitenkaan tarvitse olla mediavastaista kasvatusta. Kyse on arviointitaidon harjoittelusta ja käyttöönottamisesta.

Niin kyselylomaketutkimukseen kuin ryhmäkeskusteluunkin osallistuneet vanhemmat puolsivat tietokonepelien ennakkotarkastusta. Vanhemmat pitivät tietokonepelien ennakkotarkastusta tarpeellisena, mutta suurin osa ei perustellut kyselylomakkeessa kantaansa. Ryhmäkeskustelussa vanhemmat puntaroivat ennakkotarkastuksen mahdollisia seuraamuksia, jotka eivät välttämättä ole vain myönteisiä. Pelaajat voisivat ajautua laittomille teille sensuroituja pelejä hankkiessaan ja piratismi lisääntyisi.

Tietoyhteiskunnan työmarkkinoilla pätee lausahdus: ui tai uppoat! Kaikilla työelämän aloilla teknologiset uudistukset pakottavat työntekijöitä hankkimaan kaiken aikaa uusia valmiuksia. Kilpailu osaajista ja työpaikoista on kovaa. Säilyttääkseen työpaikkansa työntekijöiden on huolehdittava ajantasalla pysymisestään jatkuvalla täydennyskouluttautumisella tai itseopiskelulla. Vaikka koulutuksella saakin uusia kvalifikaatioita, se kuluttaa aikuisopiskelijan energiaa ja vie aikaa perhe-elämältä. Vanhemmat joutuvatkin tasapainoilemaan työn, perheen ja kouluttautumisen välillä.

Nuoret kyvyt tuovat uutta verta työmarkkinoille ja saavat vanhemmat työntekijät havaitsemaan uudelleen koulutuksen tarpeensa. Nuoret ovat koko elämänsä olleet tekemisessä tekniikan kanssa. Pelaamisen kautta saadut valmiudet ovat saattaneet innostaa oppimaan itsenäisesti muitakin tietotekniikan taitoja, mihin ei välttämättä tarvita edes vanhempien ohjausta. Riittää, että kotona on tietokone, jonka kanssa askarrella. Lapset suhtautuvat ennakkoluulottomasti ja pelottomasti teknologiaan. Lapset, joille

tietokoneiden käyttö on tuttua, suhtautuvat myönteisemmin tulevaisuuteen (mm. Asikainen, 1990). Aivan kaikille keski-ikäisille ja sitä iäkkäämmille sopeutuminen tietoyhteiskuntaan ja tarvittavien taitojen omaksuminen ei välttämättä ole helppoa, kuten tietoyhteiskuntakeskustelussakin selvisi. Pankkien maksuautomaattien käyttäminen saateen kokea vaikeaksi toimintojen monimutkaisuuden ja nopeuden takia.

Sopeutumisen problematiikkaa pohdittaessa voidaan miettiä, onko ihminen olemassa tietotekniikkaa varten vai tietotekniikka ihmistä varten. Tietotekniikan tarkoituksena on helpottaa elämää ja kohentaa elämänlaatua, mutta sen sopivuus ja käyttäjävällyisyys eivät vielä tällä hetkellä ole riittäviä. Tekniikka luo työpaikkoja, mutta toisaalta työ kasautuu liikaa harvojen harteille, koska työpaikoille ei palkata riittävästi henkilökuntaa. Työntekijöistä saatava hyöty ulosmitataan kylmästi terveyden ja vapaa-ajan vähenemisen kustannuksella. Ryhmäkeskustelussa toivottiin, että työmarkkinakulttuuri inhimillistyisi ja työnantajat ymmärtäisivät perhe-elämän tärkeyden. Eletään oravanpyörämäisessä maailmassa, jossa hektisyys ja jatkuva tavoitettavissa olemisen vaatimus korostuvat. Vanhemmat kustantavat lastensa harrastuksia, mikä sinänsä on kannustavaa, mutta Eevan esiin nostamaan perheen keskinäiseen yhdessäoloon ei aina löydy tarvittavaa viitseliäisyyttä vanhempien taholta.

Huoli perheen yhteisen vapaa-ajanvieton muuttumisesta herätti keskustelua. Mediapohjaiset harrastukset ovat peittoamassa perinteisiä ulkoilmaharrastuksia, kuten retkeilyä ja pihaleikkejä. Tietokonepelaaminen, television ja videoiden katselu eivät vaadi kekseliäisyyttä tai vaivannäköä yksilöltä. Pahimmillaan viihdykkeeksi tarkoitettu mediatarjonta voi tylsistyttää. Tietokonepelaamisesta on tullut vaihtoehto perinteisen leikkimisen rinnalle. Lapset eivät enää leiki kavereidensa kanssa niin paljon mielikuvitus- ja roolileikkejä tai lue satuja kuin ennen, vaan mukavaa tekemistä haetaan valmiina tietokonepeleistä. Tietokonepelit ovatkin nykypäivän satuja, joiden sisällöllisestä kirjosta löytyy sekä tyhjämpäiväistä ja huvia että hyödyllistä ja opettavaista. Mediassa esiintyvät moraalipaniikit antavat kovin yksipuolisen kuvan tietokonepeleistä. Kyselylomakettutkimuksessa vanhemmat pitivät tietokonepelien tärkeimpinä ominaisuuksina opettavaisuutta, viihteellisyyttä ja monipuolisuutta. Nämä ominaisuudet voidaan yhdistää opetuspeleissä. Kuitenkin tietokonepeliä hankittaessa nuoren toiveet ja pelin hinta sanelevat omalta osaltaan pelin ostamista. Ryhmäkeskustelussa vanhemmat nimesivät opetuspelien valteiksi eettisyyden, hyödyllisyyden ja harmittomuuden. Ikäkohortit voidaan opetuspeleissä huomioida luomalla eri peliversiot eri ikäluokille. Opetuspelien pelaaminen on vanhempien mielestä suotavaa vapaa-ajan hyötykäyttöä. Peleihin hyvin perehtyneet

vanhemmat suhtautuvat peleihin perehtymättömiä myönteisemmin ja ennakkoluulottomammin. He näkevät pelit uutena koko perheen yhteen kokoavana harrastuksena ja ajanvietteenä.

Liiallinen teknologian käyttö herätti tietoyhteiskuntakeskustelussa huolta inhimillisyyden unohtamisesta. Vaikka yhteydenpitotapoja on tarjolla tietoyhteiskunnassa rajattomasti, työssä käyvillä ei välttämättä ole aikaa eikä viitseliäisyyttä pitää yhteyttä läheisiinsä. Vanhemmat viettävät nykyään yhä vähemmän aikaa lastensa kanssa. Osan työpäivät venyvät pitkiksi, toisten turhautuessa työttömyyteen ja kyllästyessä vähitellen koko elämään.

Kyselylomakkeella pystyimme keräämään laajasti tietoa vanhempien suhtautumisesta varhaisnuorten tietokonepelaamiseen, vaikkakin harmittavan moni kyselylomake jäi palauttamatta. Voi olla, että aihepiiri oli joillekin vanhemmille vieras. Vastaaaminen saattoi jäädä, jos vanhempi koki tietoperustansa riittämättömäksi tai lomake tuntui liian pitkältä. Olivatko vastaamatta jättäneet niiden varhaisnuorten vanhempia, jotka eivät harrasta tietokonepelaamista? Tämä voisi olla yksi mahdollisuus, sillä lähestulkoon kaikkien vastanneiden varhaisnuoret harrastivat tietokonepelaamista. Kyselylomake oli tosin laadittu siten, että varhaisnuoren tietokonepelaaminen ei ollut vastaamisen edellytyksenä.

Jälkikäteen ajateltuna osan kysymyksistä olisi pitänyt olla tarkempia. Muutaman kysymyksen kohdalla ilmeni väärinymmärryksiä. Esimerkiksi kysymys 'Jos lapsenne ei pelaa tietokonepelejä...' oli tarkoitettu niille vanhemmille, joiden lapset eivät pelaa lainkaan tietokonepelejä. Kuitenkin myös muutama niistä vanhemmista, joiden lapset pelaavat tietokonepelejä, oli vastannut kysymykseen. 'Onko nuorene muuttunut pelaamisen myötä?'-kysymyksessä vanhemmille assosioitui muutokseen nähtävästi negatiivinen näkemys, vaikka pelaaminen voisi saada aikaan myös jotain myönteistä, kuten tietojen ja taitojen karttumista.

Kolmella samaa asiaa kysyvällä kysymyksellä saatiin tietoa lomakkeen sisäisestä johdonmukaisuudesta [internal consistency], joka on reliabiliteetin yleinen mittaus tapa. Nämä kolme kysymystä koskivat tietokonepelien ennakkotarkastusta, huonojen pelien ominaisuuksia ja pelejä, joita vanhemmat eivät ostaisi nuorelleen. Koska vastaukset näihin kysymyksiin olivat samansuuntaisia, sisäistä johdonmukaisuutta voidaan pitää hyvänä.

Kysymysten soveltuvuus tilastollisiin testeihin olisi pitänyt huomioida paremmin jo niiden suunnitteluvaiheessa. Laadullisesti voitiin kuitenkin hyödyntää lähes

kaikki kysymykset. Tutkimusaineisto oli suhteellisen pieni, minkä takia tulokset eivät ole yleistettävissä.

Seurantatutkimuksella olisi mielenkiintoista selvittää, laajeneeko peli-innostus ja pelattavien peligenrejen repertuaari vai hiipuuko harrastus ajan ja iän myötä? Tietokonepeliharrastuksessa ei ole monien muiden ajanvietteiden tapaan ikärajaa, jonka ylittyä pelaaminen olisi sopimatonta. Tietokonepelejä löytyy kaikenikäisille ja eri pelaamisparadigmoja suosiville. Vanhemmuustutkimuksella voitaisiin selvittää, muuttuvatko vanhempien käsitykset tietokonepelaamisesta, jos he itse perehtyvät pelaamiseen? Alkavatko vanhemmat huolestua lasten tietokonepelaamisesta vasta kun oma lapsi oireilee?

Gradututkimuksemme valaisee vanhempien näkemyksiä varhaisnuorten tietokonepelaamisesta. Tähän mennessä ei tältä tutkimusalalta ole tehty vanhemmuustutkimusta, vaan tutkimuksissa on keskitytty tietokonepeleihin ja niiden käyttäjiin. Näin olen tämä vanhemmuustutkimus tuo uutta näkökulmaa tietokonepelitutkimusten joukkoon. Vanhemmat, opettajat ja muut kasvatuksen ammattilaiset saavat ajankohtaista tietoa siitä, mitä joukko vanhempia ajattelee varhaisnuorten tietokonepelaamisesta ja miten vanhemmat ohjaavat peliharrastusta. Aalto ja Hekanaho-Koivuvaara (1997) muodostivat pro gradu -tutkimuksessaan 'nuoren tietokonepelaajan profiilin'. Me sen sijaan löysimme varhaisnuorten vanhemmista neljä profiilityyppiä. Emme jättäneet aineiston käsittelyä ja tulosten tulkintaa frekvenssien ja ristiintaulukoinnin varaan. Luomalla profiilit aineistosta pystyttiin löytämään syvempiä eroja, jotka olisivat jääneet huomaamatta, jos olisi pitäydytty aineistomassan kuvailevalla tasolla.

Parityöskentely pro gradun tekemisessä osoittautui antoisaksi työtavaksi. Sanonta 'kokonaisuus on enemmän kuin osiensa summa' kuvaa hyvin myös parityöskentelyä. Ajattelun, hahmottamisen, tekstin rakentamisen ja luovien ratkaisujen tuotokset rikastuvat kaksin työskenneltäessä. Erilaiset, kahden yksilön näkökulmat auttavat saamaan monipuolisemman kuvan tutkimusalueesta ja -aineistosta, kuin mitä jos tutkielma olisi tehty yksilötyönä. Kirjoittamisprosessin aikana vältimme tilkkutäkkimäistä tekstiä, jossa erottuisi kaksi erilaista kirjoitustyyliä. Aikataulua jouduimme muuttamaan alkupe-
räisestä suunnitelmasta. Kesällinen tauko ei vienyt henkeä työltämme, vaan sen aikana työ oli hautunut mielessä ja sitä tarkasteli uusin silmin. Tietokonepelien maailmaan ja vanhempien näkemyksiin tietokonepelaamisesta oli mielenkiintoista tutustua tämän työn kautta ja kiinnostus tulee jatkumaan tulevaisuudessakin.

LÄHTEET

- Aalto, M. & Hekanaho-Koivuvaara, E. 1997. Nuoren tietokonepelaajan muotokuva. Oulun yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Pro gradu -tutkielma. [Viitattu 6.7.1999]. Saatavilla www-muodossa:
 <URL:http://www.cc.oulu.fi/~msaalto/tkpelaajan_muotokuva/teksti.htm>.
- Aro, J. 1997. Tietoyhteiskunta: epookkiteoriaa, retoriikkaa vai yhteiskuntateoriaa? Teoksessa Stachon, K. (toim.) Näkökulmia tietoyhteiskuntaan. Tampere: Tammerpaino, 22–42.
- Asikainen, E. 1990. Lasten ja nuorten suhtautuminen tietokoneeseen ja teknistyvään tulevaisuuteen. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteiden tutkimuslaitoksen julkaisusarja A. Tutkimuksia 36.
- Brodie, M., Foehr, U., Rideout, U. & Roberts, D. 1999. Kids & Media @ The New Millennium. [Viitattu 23.11.2000]. Saatavilla www-muodossa:
 <URL:<http://www.kff.org/content/1999/1535/KidsReport%20FINAL.pdf>>.
- Cesarone, B. 1994. Video Games and Children. Saatavilla www-muodossa:
 <URL:<http://ericps.crc.uiuc.edu/ece/pubs/digests/1994/cesaro94.html>>.
 [Viitattu 1.7.1999].
- Chaika, M. 1996. Computer Game Marketing Bias. Saatavilla www-muodossa:
 <URL:<http://www.acm.org/crossroads/xrds3-2/girlgame.html>>.
 [Viitattu 1.7.1999].
- Colwell, J. & Payne, J. 2000. Negative Correlates of Computer Game Play in Adolescents. *British Journal of Psychology*, 91 (3), 295–310.
- Ekholm, K. 2000. Digitaalinen darwinismi. *Tietoyhteys* 4 (5), 34.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Fornäs, J. 1999. Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä. Teoksessa A. Järvinen & I. Mäyrä (toim.) Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Tampere: Tammer-Paino, 29–50.
- Griffiths, M. 1997. Computer Game Playing in Early Adolescence. *Youth & Society*, 29 (2), 223–238.
- Heikkilä, I. & Holma, A. 1990. Tieto ja elämä. Suomen kirjastoseura. Kirjastopalvelu. Jyväskylä: Gummerus.

- Heikkinen, M. 1998. Nuorten selviytyminen ja syrjäytyminen tietoyhteiskunnassa. Teoksessa T. Varis (toim.) Avautuminen tietoyhteiskuntaan. Yliopistojen välinen Studia Generalia –luentosarja 6.11.1997–2.4.1998. Julkaisusarja A 1/98. Tampereen yliopisto. Jäljennepalvelu Tampere, 45–54.
- Hiltunen, M. 2000. Video- ja tietokonepelien lainsuojattomuus pian ohi. Keski-suomalainen. 1.10.2000, 1, 6.
- Hintikka, K. A. 1996. Uusi media – viestintäkanava ja elinympäristö. Teoksessa K. A. Hintikka & A. Mäkelä & M. Tarkka (toim.) 1996. Johdatus uuteen mediaan. Helsinki: Edita, 2–18.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. 2.–3. painos. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Huizinga, J. 1938. Leikkivä ihminen: yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi. 2. painos. Suom. S. Salomaa. Porvoo: WSOY.
- Häkkinen, K. 1996. Fenomenografisen tutkimuksen juuria etsimässä: teoreettinen katsaus fenomenografisen tutkimuksen lähtökohtiin. Sarja: Opetuksen perusteita ja käytänteitä ISSN 1235-5739, 21. Jyväskylän yliopisto. Opettajankoulutuslaitos.
- Härkönen, R-S. 1986. Lapsi ja uusi viestintäteknologia. Teoksessa Liikenneministeriö. Tietoyhteiskunta meissä. Pelot, toiveet, teot. Helsinki: Valtion painatuskeskus, 39–49.
- Inkpen, K., Uptis, R., Klawe, M., Lawry, J., Anderson, A., Ndunda, M., Sedighian, K., Leroux, S. & Hsu, D. 1994. We Have Never Forgetful Flowers in Our Garden: Girls' Responses to Electronic Games. Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching 13 (4), 383-403. Saatavilla www-muodossa: <http://www.cs.sfu.ca/people/Faculty/inkpen/Papers/Girls/girls.html>. [Viitattu 2.7.1999].
- Interactive Digital Software Association. 2000. Sixty Percent of All Americans Play Video Games, Contributing to the Fourth Straight Year of Double-digit Growth for the Interactive Entertainment Industry. Saatavilla www-muodossa: <http://www.idsa.com/pressroom.html>. [Viitattu 16.11.2000].
- Jessen, C. 1995. Children's Computer Culture. Odense University. Dansk Pedagogisk Tidsskrift. 5/1995. Saatavilla www-muodossa: <http://www.hum.ou.dk/center/kultur/cj/childcomp.html>. [Viitattu 10.7.1999].

- Järvinen, P. 1998. Tytöt tulkaa takaisin! Tietokone 17 (12), 38.
- Jääsaari, J. & Ruohomaa, E. 1998. Suomalaisten asennoituminen uuteen mediaan. Teoksessa Yleisradio Oy. Radio- ja TV-tutkimuksen vuosikirja 1998. Yleisötutkimus. Tummavuoren Kirjapaino, 59–67.
- Jääskeläinen, K. 1995. Videopelistäkö tulevaisuuden oppikirja? Saatavilla www-muodossa: [URL:http://www.espoo.com/vanhat/VIDEOPEL.HTM](http://www.espoo.com/vanhat/VIDEOPEL.HTM). [Viitattu 14.10.1999].
- Kangas, S. 1997. Game Design –kurssi, Taik, MediaLab 14.11.1997. Luentorunko. Saatavilla www-muodossa: [URL:http://media.urova.fi/~sonja/](http://media.urova.fi/~sonja/). [Viitattu 12.7.1999].
- Kangas, S. 1998. Edutainment-pelit pelikulttuurissa. Girlgames. Saatavilla www-muodossa: [URL:http://media.urova.fi/~sonja/](http://media.urova.fi/~sonja/). [Viitattu 12.7.1999].
- Kasvi, J. 1998. Pelit, pelaajat ja yhteiskunta. Saatavilla www-muodossa: [URL:http://www.interactive.hut.fi/persons/jkasvi/pelisemi.html](http://www.interactive.hut.fi/persons/jkasvi/pelisemi.html). [Viitattu 12.9.1999].
- Laukkanen, M.-E. 1997. Lapset ja nuoret: tietotekniikka ja tulevaisuuden näkymät. Teoksessa A. Paavola (toim.) Minulla on aikaa. Näkökulmia lasten ja nuorten tulevaisuuteen. Lastensuojelun Keskusliitto. Lahti: Esa Print, 44–45.
- Lawrence, S. 1992. Video Games: Harmfully Addictive or a Unique Educational Environment? In Taking Children Seriously. Saatavilla www-muodossa: [URL:http://www.tcs.ac/Articles/videoGamesInterview.html](http://www.tcs.ac/Articles/videoGamesInterview.html). [Viitattu 20.11.1999].
- Lehtiö, P. 1998. Tieto- ja viestintättekniikka opetuksessa ja oppimisessa 5. Tietoverkot ja digitaaliset oppimateriaalit. Sitra 193. Helsinki: Hakapaino.
- Lehtonen, J. 1998. Tietoyhteiskunta ja kommunikatiivinen kompetenssi. Teoksessa T. Varis (toim.) Avautuminen tietoyhteiskuntaan. Yliopistojen välinen Studia Generalia –luentosarja 6.11.1997–2.4.1998. Julkaisusarja A 1/98. Tampereen yliopisto. Jäljennepalvelu Tampere, 58–68.
- Leyland, B. 1996. How Can Computer Games Offer Deep Learning and still Be Fun? A Progress Report on a Game in Development. University of Ballarat. Saatavilla www-muodossa: [URL:http://www.asclite.org.au/conf96/14.html](http://www.asclite.org.au/conf96/14.html). [Viitattu 20.11.1999].
- Makkonen, P. 1999. YLE 14. Johdatus tietojenkäsittelyyn, luentokalvot. Jyväskylän yliopisto. Tietojenkäsittelytieteiden laitos. Saatavilla www-muodossa:

- [<URL:http://www.jyu.fi/~pmakkone/yle14/s99/>](http://www.jyu.fi/~pmakkone/yle14/s99/). [Viitattu 20.11.1999].
- Mielonen, S. 1999. Digitaaliset sisällöt ja ennakkosensuuri. Saatavilla www-muodossa: [<URL:http://www.tietokone.fi/webkolumnit/kolumni.asp?id=343>](http://www.tietokone.fi/webkolumnit/kolumni.asp?id=343). [Viitattu 16.11.1999].
- Moore, G. 1999. Crossing the Chasm. Korj. painos. New York: Harper Business.
- Niemi, H. 1998. Tietoyhteiskunta yliopistojen haasteena. Teoksessa T. Varis (toim.) Avautuminen tietoyhteiskuntaan. Yliopistojen välinen Studia Generalia –luentosarja 6.11.1997–2.4.1998. Julkaisusarja A 1/98. Tampereen yliopisto. Jäljennepalvelu Tampere, 87–98.
- Niskanen, K. 1995. Kvalitatiivisen ja kvantitatiivisen yhteiskäyttö – onko se mahdollista? Teoksessa J. Eskola & J. Suoranta. Ihmistieteiden 1990-luvun metodologi-aa etsimässä: keskustelua kasvatus- ja sosiaalitieteiden 1990-luvun metodolo- giasta. Aikuiskasvatuksen ja jatkuvan koulutuksen julkaisuja, 2. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- Nurmela, J. 1997. Suomalaiset ja uusi tietotekniikka. Katsauksia 9/1997. Helsinki: Ti- lastokeskus.
- Nurmela, J., Heinonen, R., Ollila, P. & Virtanen, V. 2000. Matkapuhelin ja tietokone suomalaisen arjessa. Suomalaiset ja tuleva tietoyhteiskunta -tutkimushanke vaihe II raportti I. Katsauksia 2/2000. Tilastokeskus: Haka-Paino.
- Pietarinen, J. 1986. Humanistin näkökohtia informaatioyhteiskuntaan. Teoksessa Lii- kenneministeriö. Tietoyhteiskunta meissä. Pelot, toiveet, teot. Helsinki: Valti- on painatuskeskus, 33–38.
- Pitenius, T. 1999. Tietokonepelin ostaja on 15–35-vuotias mies. Pelien pauloissa 2/2. Keski-suomalainen 26.11.1998, 9.
- Prochnov, H. 1999. Elämän käyttöohjeita Isille. Suom. E. Takala. Pieksämäki: RT- Print, 157.
- Räty, V-P. 1998. Tieto, kone ja pelit. Teoksessa P. Houni & L. Suurpää (toim.) Kuvassa nuoret. Tampere University Press, 153-164.
- Räty, V-P. 1999. Nykypäivien pelit, leikit ja kisat. Teoksessa T. Honkela (toim.) Pelit, tietokone ja ihminen. Taideteollinen korkeakoulu. Suomen Tekoälyseuran jul- kaisuja – Symposiosarja – No 15, 8-12.
- Saarikoski, P. 1998a. Elokuva ja tietokonepelit. Wider Screen 2/1998. Saatavilla www- muodossa:

- [URL:http://www.film-o-holic.com/widerscreen/2_98/elokuva_ja_tietokonepelit.htm](http://www.film-o-holic.com/widerscreen/2_98/elokuva_ja_tietokonepelit.htm)>. [Viitattu 1.7.1999].
- Saarikoski, P. 1998b. Tietokonepelit osana maailmankuvaamme. *Peili* 22 (3), 28–29.
- Saarikoski, P. 1999a. Tietokone- ja videopelit uuden median murroksessa 1990-luvulla. Teoksessa H. Nieminen, P. Saarikoski & J. Suominen (toim.) 1999. *Uusi media ja arkielämä. Kirjoituksia uuden ajan kulttuurista*. Turun yliopisto. Taiteiden tutkimuksen laitos. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino, 132–147.
- Saarikoski, P. 1999b. Naismuukalaiset miesten pelivaltakunnassa. *Peili* 23 (1), 16–17.
- Saarikoski, P. 1999c. Tietokone- ja videopelit nuorten maailmankuvan muokkaajana. *Peili* 23 (2), 22–23.
- Saarikoski, P. 1999d. Tietokonepelit osana audiovisuaalisen kulttuurin moraalipaniikkia. *Wider Screen* 1-2/1999. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com):
[URL:http://www.film-o-holic.com/widerscreen...aalisen_kulttuurin_moraalipaniikkia.htm](http://www.film-o-holic.com/widerscreen...aalisen_kulttuurin_moraalipaniikkia.htm)>. [Viitattu 10.7.1999].
- Setzer, V. 1993. *Tietokoneet ja kouluikäiset, väitteitä ja perusteluja*. Suom. H. Harjunen. Tampere: Tammerpaino.
- Setzer, V. & Duckett, G. 1998. *The Risks to Children Using Electronic Games*. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com):
[URL:http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html](http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html)>. [Viitattu 1.7.1999].
- Sinnemäki, Jussi. 1998. *Tietokonepelit ja sisäinen motivaatio. Kahdeksan kertotaulujen automatisointipeliä. Tutkimuksia 186*. Helsingin yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Helsinki: Yliopistopaino.
- Skoien, P. & Berthelsen, D. 1996. *Video Games: Parental Beliefs and Practices*. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com):
[URL:http://www.aifs.org.au/external/institute/afrcpapers/skoien.html](http://www.aifs.org.au/external/institute/afrcpapers/skoien.html)>. [Viitattu 1.7.1999].
- Soronen, H. 2000. *Lapset tietokoneella. Psykologia* 25 (6), 33.
- Stachon, K. (toim.) 1997. *Näkökulmia tietoyhteiskuntaan*. Tampere: Tammerpaino.
- STT-IA. 1998. *Tietokonepelejä turha pelätä: Virtuaalitodellisuus tarjoaa myös mahdollisuuksia*. 29.05.1998. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com):
[URL:http://www.verkkouutiset.fi/arkisto/Arkisto_1998/29.toukokuu/LUME2/98.HTM](http://www.verkkouutiset.fi/arkisto/Arkisto_1998/29.toukokuu/LUME2/98.HTM)>. [Viitattu 1.9.1999].

- STT. 1999. Tietoyhteiskunta kehittyy huimasti seuraavat 10 vuotta. Keskisuomalainen 17.8.1999, 3.
- Suoninen, A. 1994. Mario ja muu meidän sakki. Poikakulttuuria peliareenoilla. Teoksessa K. Eskola, K. Jokinen, J. Kotkavirta & E. Vainikkala (toim.) Uusi aika. Kirjoituksia nykykulttuurista ja aikakauden luonteesta. 2. painos. Jyväskylän yliopisto. Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 41, 127–146.
- Syrjälä, L., Ahonen, S., Syrjäläinen, E. & Saari, S. 1994. Laadullisen tutkimuksen työtapoja. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Särkelä, T. 2000. Aggression yhteys tietokonepelien pelaamiseen lapsilla. Jyväskylän yliopisto. Psykologian laitos. Pro gradu -tutkielma.
- Tapper, H. 1998. Tietoyhteiskunta – kohti jälkimodernia yhteiskuntaa. Teoksessa T. Varris (toim.) Avautuminen tietoyhteiskuntaan. Yliopistojen välinen Studia Generalia –luentosarja 6.11.1997–2.4.1998. Julkaisusarja A 1/98. Tampereen yliopisto. Jäljennepalvelu Tampere, 99–103.
- Tietotekniikan kehittämiskeskus ry. 2000. Sähköisen kaupankäynnin oikeudelliset kysymykset. Saatavilla [www-muodossa:](http://www.muodossa: <URL:http://www.tieke.fi/kauppa/aapinen/aapinen/oikeudelliset/sivu1.htm>)
 [<URL:http://www.tieke.fi/kauppa/aapinen/aapinen/oikeudelliset/sivu1.htm>](http://www.tieke.fi/kauppa/aapinen/aapinen/oikeudelliset/sivu1.htm).
 [Viitattu 22.11.2000].
- Tuomivaara S. 1997. Tietokoneen harrastuskäyttö ja tietokoneharrastajat. Psykologia 32 (2), 116–124.
- Viirkorpi, P. 1987. Lapsi 2012. Lastensuojelun keskusliitto. Helsinki: Yleisjäljennös.
- Värrin, V-M. 1997. Hyvä kasvatusta – kasvatusta hyvään. Dialogisen kasvatuksen filosofinen tarkastelu erityisesti vanhemmuuden näkökulmasta. Akateeminen väitöskirja. Tampereen yliopisto. Matemaattisten tieteiden laitos. Tampere: University Press.
- Walsh, D. A. 1999. Video Game Violence -- A Research Update. Saatavilla [www-muodossa:](http://www.muodossa: <URL:http://www.mediafamily.org/1999vgrc3.html>)
 [<URL:http://www.mediafamily.org/1999vgrc3.html>](http://www.mediafamily.org/1999vgrc3.html).
 [Viitattu 4.4.2000].
- Ziehe, T. 1991. Uusi nuorisotutkimus. Epätavanomaisen oppimisen puolustus. Suom. R. Sironen & J. Tuormaa. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino.
- Suullinen tiedonanto: Pelimyyjä Janne Suuronen 11.11.1999.
- 'Tiikeri'-sarjakuva. Helsingin Sanomat 16.3.2000.

LIITE 1: Kyselylomake

VANHEMPIEN MIELIPITEITÄ VARHAISNUORTEN TIETOKONE- JA VIDEOPELIPELAAMISESTA

Peleillä ja pelaamisella tarkoitetaan kyselyssä tietokone- ja videopelipelaamista.

I Taustatiedot

1. Vastaajan sukupuoli:

Mies Nainen

2. Vastaajan ikä:

Alle 30 30-34 35-39 40-44 45-49 50-54 55-60

3. Vastaajan ammatti: _____

4. Käytättekö työssänne tietotekniikkaa?

paljon jonkin verran vähän en lainkaan

5. Onko perheessänne tietokonetta?

kyllä montako?: _____ ei

6. Onko perheessänne videopelikonsolia?

kyllä montako?: _____ ei

7. Onko nuorelle hankittu omaa tietokonetta?

kyllä ei

8. Osallistuttekko tänään 27.1. tyttärenne vai poikanne vanhempainiltaan?

tyttären pojan

II Peliharrastus

9. Pelaako nuorene tietokonepelejä?

kyllä ei

10. Pelaako nuorene videopelejä?

kyllä ei

11. Kuinka usein nuorene pelaa?

- Joka päivä useita tunteja
 Joka päivä korkeintaan tunnin
 Useita kertoja viikossa
 Pari kertaa viikossa
 Kerran viikossa
 Harvemmin
 En tiedä

12. Jos nuorene ei pelaa, minkä verran seuraavat seikat vaikuttavat asiaan?

Kotona ei ole konetta

Hän ei ole kiinnostunut pelaamisesta

Kodin elämäkatsomuksellinen vakaumus

Ei riitä aikaa pelaamiseen

Muu syy:

Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei lainkaan

III Pelituntemus

13. Minkä verran olette perehtyneet tietokone- ja videopelihin?

- En lainkaan
 Seuraan nuoren pelaamista
 Pelaan pelejä nuoren kanssa
 Pelaan itse pelejä myös muulloin

14. Minkä verran olette saaneet tietoa peleistä?

Nuorelta

Pelikaupasta

Yleismediasta (tv, sanomalehdet)

Erikoismediasta (netti, alan erikoislehdet)

Muilta vanhemmilta

Muualta/mistä ?

Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei lainkaan

15. Minkä verran Teillä on mielestänne tietoa peleistä?

- paljon jonkin verran vähän ei lainkaan

16. Millaista tietoa peleistä ja peliharrastuksesta kaipaisitte lisää?

IV Pelihankinnat

17. Minkä verran seuraavat seikat vaikuttavat tietokone- tai videopelihankintojen tekemiseen perheessänne?

	Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei lainkaan
Nuoren toiveet				
Mainokset				
Hinta				
Sisältö				
Ikäsuositukset				
Muu:				

18. Miten nuorene pelaamat pelit on hankittu?

	Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei lainkaan
Lainattu kavereilta				
Saatu/vaihdettu/kopioitu kavereilta				
Imuroitu internetistä				
Ostettu nuoren omilla rahoilla				
Vanhempien ostamia				
Jonkun muun ostamia				
Muulla tavoin:				

19. Mikä on tyypillisin pelien hankintatapa perheessänne?

20. Kuinka usein perheessänne hankitaan uusia pelejä?

Keskimäärin _____ vuodessa

_____ kuukaudessa

Muu: _____

21. Mikä peli nuorelleenne on viimeksi hankittu?

22. Millaisia pelejä ette ostaisi nuorelleenne?

V Pelaamisen ohjaaminen

23. Onko perheessänne laadittu sääntöjä pelaamiselle?

Sovittu kuinka paljon saa pelata vapaa-aikana	kyllä <input type="checkbox"/>	ei <input type="checkbox"/>
Sovittu kuinka paljon saa pelata yhteen menoon	kyllä <input type="checkbox"/>	ei <input type="checkbox"/>
Sovittu mitä pelejä saa pelata	kyllä <input type="checkbox"/>	ei <input type="checkbox"/>
Kylässä ei saa pelata	kyllä <input type="checkbox"/>	ei <input type="checkbox"/>
Pelaaminen ei saa häiritä muita perheenjäseniä	kyllä <input type="checkbox"/>	ei <input type="checkbox"/>
Läksyt on tehtävä ennen pelaamista	kyllä <input type="checkbox"/>	ei <input type="checkbox"/>
Ei ole sääntöjä <input type="checkbox"/>		
Muita sääntöjä: _____		

24. Ovatko pelien ikäsuositukset tarpeellisia?

- Kyllä, kaikkien pelien kohdalla
- Kyllä, joissakin peleissä
- Eivät ole tarpeellisia
- En osaa sanoa

25. Pitäisikö pelien sisältö ennakkotarkastaa ennen niiden markkinoille ilmestymistä?

Kyllä Ei En osaa sanoa

Jos kyllä, niin miksi?

VI Pelaamisen eri puolet

26. Kannustatteko nuortanne peliharrastukseen?

- paljon
- jonkin verran
- vähän
- ei lainkaan

27. Mitä hyötyä näette pelaamisesta koituvan nuorelle?

	Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei lainkaan
Vapaa-ajan tekemistä				
Oppii tietotekniikan taitoja				
Nuoren tiedot ja taidot lisääntyvät eri aloilta				
Nuoren ajattelu ja reagointinopeus kehittyvät				
Nuoren kielitaito karttuu				

En näe pelaamisesta seuraavan mitään hyötyä

Muuta: _____

28. Mitä haittapuolia näette pelaamisesta koituvan nuorelle?

	Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei lainkaan
Karsii pois muita harrastuksia				
Terveydellisiä haittavaikutuksia				
Heikentää koulumenestystä				
Seuraa negatiivisia käyttäytymismuutoksia				

En näe pelaamisesta seuraavan haittapuolia

Muita haittapuolia: _____

29. Onko nuoren pelaamisesta hyötyä vanhemmalle?

kyllä ei ole en osaa sanoa

Millaista hyötyä? _____

30. Minkä verran seuraavanlaisia malleja pelit mielestänne välittävät?

	Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei lainkaan
Tyypillisiä naisten/miesten toimintatapoja				
Epätodellista maailmankuvaa				
Ongelmanratkaisumalleja				
Aggressiivisia käyttäytymismalleja				

Muita: _____

31. Mielestäni hyvän pelin ominaisuuksia ovat: _____

32. Mielestäni huonon pelin ominaisuuksia ovat: _____

VII Vanhempien havainnot

33. Miten pelaaminen on nuoressanne vaikuttanut seuraaviin elämän osa-alueisiin? *(Jos muutoksia jollakin osa-alueella ei mielestänne ole, voi kohdan jättää tyhjäksi.)*

Kaverisuhteisiin: _____

Harrastuksiin: _____

Koulunkäyntiin: _____

Ulkoiluun: _____

TerveYTEEN: _____

34. Onko nuorene mielestänne muuttunut hänen peliharrastuksensa myötä?

ei mielestäni

kyllä, siten että:

Muita kommentteja:

Kiitos vastauksestanne! Kyselyn **palautus**: vanhempainillan päättyessä tutkijoille TAI nuoren mukana kouluun opettajalle 4.2. mennessä, mielellään jo alkuviikolla!

LIITE 2: Ryhmäkeskustelun teemarunko

<u>Ajankohta:</u>	torstai 30.3.2000
<u>Kellonaika:</u>	18.15 – 20.00
<u>Paikka:</u>	Jyväskylän Normaalikoulun yläaste
<u>Nauhoitus:</u>	ääninauhitus (yliopiston laitteilla)
<u>Osallistujamäärä:</u>	3 (vanhempaa)
<u>Tarjoilu:</u>	keskustelun alussa teetarjoilu

Teemoja:

1. Vanhempien uuden teknologian tietämys, tuntemus, soveltaminen ja käyttö

* nuoren perehdyttäminen ja ohjaaminen uuden teknologian pariin

Uudella teknologialla tarkoitetaan tässä kännyköitä, kommunikaattoreita, wap-puhelimia, älykortteja, sähköistä henkilökorttia, sähköisiä pankkipalveluita, DVD-laitteistoa, elektrtonista kaupankäyntiä jne.

2. Tarpeelliset vs. tarpeettomat sovellukset (mm. tietokonepelit?)

3. Vanhempien oma henkilökohtainen suhtautuminen

- teknologiaan
- tietoyhteiskuntaan
- mediatulvaan

Uuden teknologian hyviksi puoliksi nähdään nopeus, reaaliaikaisuus, anonyymisyys, helposti tavoitettavuus. Sillä toivotaan kansalaisten tulevan omatoimisemmiksi ja osallistuvimmiksi. Miltä tuntuisi äänestäminen vaaleissa nettilinkin kautta kotoa/töistä käsin? Tai virastoasioinnit netin kautta?

Huonoiksi puoliksi sanotaan tietoturvaluustekijät ja lainsäädännön epämääräisyys. Amerikassa internet-valvontakamera – liioittelua(ko)? Nuoren yksityisyyden loukkaamista? - 'Sopeutumisprosessi'

Suomalaisten asenteet uuteen teknologiaan ovat myönteisempiä verrattuna muihin Euroopan maihin.

4. Uuden teknologian mukanaan tuomat terveyshaitat?

- kännykkätutkimukset (aivojen fysiologisiin toimintoihin)
- ergonomiset seikat
- teknostressi
- säteily (raskaana olevat, silmien rasittuminen)

5. Tietoyhteiskunnan havaitseminen perheen arjessa

- miten kuluttajaa palveleva teknologia on konkreettisesti vaikuttanut perheen arkielämään?
(hankintoihin, talouteen ja harrastuksiin)
- vaikuttaako uusi teknologia inhimilliseen kanssakäymiseen; miten?
- parantaako vs. heikentääkö tietotekniikka ja uusi teknologia elämänlaatua?
"Tietoteknologia on vain väline edistää asioita."

6. Mitä tietoyhteiskunnassa eläminen vaatii vanhemmilta?

- Mitä nuorten kasvattaminen tietoyhteiskuntaan vaatii vanhemmilta? (resurssit, ohjaus, asenteet)
- Nojaututaanko oheiskasvattajiin?
- Mediatulva?

7. Palveleeko peliharrastus tietoyhteiskuntaan sopeutumista?

- Kenen vastuulla internetissä surffaaminen ja pc-pelien pelaamisen valvonta on?
- Elektronisten pelien ennakkotarkastuksen tarpeellisuus vs. tarpeettomuus? Minkä pelien kohdalla ja miksi? Ennakkotarkastuksen seurauksena kaikki pelit tarkastettaisiin, myös väkivallattomat. Tämä on hidasta ja kallista ja johtaa pelien hinnan nousemiseen→ menekin väheneminen→ pelien karsiutuminen. Pelien kohdalla keinot keksitään ja pelit tilataan ulkomailta→ piratismi kasvaa. Edelleen käytössä olevan elokuvasesensuurin rinnalle toivotaan internet- ja pelisesensuuria. "Media on usein syntipukkina, jos kasvatus on puutteellista. Pelien kohdalla keskusteleva kasvatus on rakentavampaa."
- Millaisille tietokonepeleille olisi tilausta?