

Hennariikka Intosalmi, Jaana Nykänen, Lea Stenberg

Ikäihmiset ja digitaaliset pelit

– Kyselyn tulokset



Sisällys

1 Johdanto	4
2 Kyselyn tausta	5
2.1 Ikäihmiset ja pelaaminen	5
2.2 Kyselyn tavoite ja toteutus	5
2.3 Kyselyyn vastanneiden taustatietoja	6
3 Ikäihmiset ja digitaaliset pelit	6
3.1 Suhtautuminen digitaalisiin peleihin	6
3.2 Pelaamisen tavat	7
3.3 Digitaalisten pelien aiheet	10
3.4 Ikäihmisten ajatuksia peleistä ja pelaamisesta	11
4 Lopuksi	12
Lähteet	14
LIITE: Kyselyn kysymykset	16

Kuviot ja taulukot

Kuvio 1. Vastanneiden mielipide ikäihmisistä ja digitaalisista peleistä esitettyihin väittämiin.	7
Kuvio 2. Halukkuus kokeilla digitaalista pelaamista, mikäli siihen tarjoutuisi mahdollisuus (%).....	8
Kuvio 3. Vastaajien näkemyksiä siitä, kenen kanssa voisi olla mukava pelata digitaalisia pelejä. ...	9
Kuvio 4. Digitaalisten pelien pelaaminen erilaisilla laitteilla.....	10
Taulukko 1. Erilaisten pelien pelaaminen ja kiinnostus niihin.	11

1 Johdanto

KÄKÄTE-projekti (Käyttäjälle kätevä teknologia) on kahden valtakunnallisen vanhustyöjärjestön, Vanhus- ja lähimmäispalvelun liiton (Valli) ja Vanhustyön keskusliiton (VTKL), yhteistyössä toteuttama projekti, jonka ensisijaisina päämäärinä ovat ikäihmisten kotona asumisen tukeminen ja heidän kanssaan työskentelevien työn helpottaminen. Yksilöidymmin projektin päämäärinä on mm. syventää tietämystä ikäihmisten teknologian käytöstä ja parantaa ikäihmisten toimintamahdollisuuksia yhteiskunnassa.

Projektin aikana on selvitetty ikäihmisten näkemyksiä erilaisilla kyselyillä projektin verkkosivuilla (www.ikateknologia.fi) muun muassa teknologisten ratkaisujen, maksuautomaattien ja turvapuhelimien käytöstä sekä teknologisten ratkaisujen käytöstä omaishoitajan työssä (KÄKÄTE-projekti 2013). Vuoden 2013 alussa julkaistulla kyselyllä haluttiin selvittää ikäihmisten näkemyksiä ja kokemuksia digitaalisten pelien pelaamisesta. Tässä yhteenvedossa esitellään tämän kyselyn tuloksia.

Digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan kaikenlaista vuorovaikutteista viihdettä, jota pelataan tietoteknisillä laitteilla. Pelilaitteena voidaan käyttää pelikonsolia, tietokonetta tai matkapuhelinta. Pelikonsoli on tietokone, joka on suunniteltu nimenomaan pelaamista varten. Kotikäyttöön tarkoitettuja pelikonsoleita ovat esimerkiksi Xbox, Playstation ja Wii, jotka liitetään televisioon. (Kangas ym. 2009, 2–3.)

Pelaamisen yleisyydestä ja sisällöistä on vähän yksityiskohtaista tietoa tarjolla. Pelaajabarometri-tutkimuksen (2011) tulosten mukaan lähes kaikki suomalaiset ovat jossain muodossa tekemisissä pelaamisen kanssa, kun pelaamiseksi lasketaan perinteiset lauta-, kortti- ja liikunnalliset urheilupelit, rahapelien eri muodot sekä digitaaliset pelit. Digitaalisia pelejä ainakin satunnaisesti pelasi 73 prosenttia Manner-Suomessa asuvista 10–75-vuotiaista Pelaajabarometri-tutkimukseen osallistuneista. (Karvinen & Mäyrä 2011, 2–3.) Vielä vähemmän on saatavilla tietoa iäkkäistä pelaajina.

Tämän yhteenvedon aluksi luodaan silmäys siihen, mitä tiedetään ikäihmisistä ja digitaalisesta pelaamisesta. Mukaan on otettu muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta tutkimuksia ja selvityksiä, jotka on julkaistu tällä vuosikymmenellä ja toteutettu Euroopassa tai Pohjois-Amerikassa. Luvussa 2 kerrotaan kyselyn taustasta, toteutuksesta ja kyselyyn vastanneista ja luvussa 3 tuloksista.

Digitaalista pelaamista koskevan kyselyn kysymyksiä ovat olleet laatimassa yhteenvedon kirjoittajien lisäksi Kristina Forsberg, Pirkko Kasanen ja Anne Virkkunen KÄKÄTE-projektista. Yhteenvedon kirjoittamisvaiheessa kommentteja lausui Mari Huusko Vallista ja Marika Nordlund KÄKÄTE-projektista.

Kiitos ennen kaikkea kaikille kyselyyn vastanneille! Vastauksenne antoivat arvokasta tietoa ikääntyvien suomalaisten ajatuksista digitaalisista peleistä.

2 Kyselyn tausta

2.1 Ikäihmiset ja pelaaminen

Pelaaminen ja leikinomaisuus innostavat ihmisiä ikään katsomatta. Digitaalisten laitteiden käyttäjinä iäkkäät ovat kuitenkin omanlaisensa ryhmä. Ikääntyminen tuo mukanaan monia fyysisiä ja kognitiivisia muutoksia, jotka usein vaikuttavat esimerkiksi havaitsemiseen, reaktionopeuteen, käsien motoriikkaan ja muistiin. Nämä asiat on otettava huomioon, kun pohditaan ikäihmisiä digitaalisten pelien käyttäjinä.

Pelaajabarometri-tutkimuksessa vuonna 2011 ikäryhmään 70–75-vuotiaat (n=65) kuuluneista neljännes pelasi digitaalisia pelejä vähintään kerran kuukaudessa. Miehet olivat naisia hieman aktiivisempia pelaajia kuin naiset. Ikäryhmään 60–69 vuotta kuuluneissa (n=168) vähintään kerran kuussa digitaalisia pelejä pelaavia oli vajaa 30 prosenttia. Myös tässä ikäryhmässä miehet olivat hieman aktiivisempia pelaajia kuin naiset. (Karvinen & Mäyrä 2011, 35.)

Ikäihmisiä ja digitaalisia pelejä on tutkittu jonkin verran kuntoutuksen ja fysioterapian näkökulmasta. Digitaaliset pelit soveltuvatkin fysioterapian välineeksi. Pelin käyttö osana terapiaa ylläpitää fyysistä toimintakykyä, tasapainoa ja kognitiivisia taitoja. (Studenski ym. 2010, Szturm ym. 2011.) Andrew Sirkka (2012) kollegoidensa kanssa selvitti ikäihmisten kokemuksia mobiilipeleistä kuntoutuksessa ja ajanvieton välineenä. Suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen oli positiivista. Ikäihmiset kokivat pelaamisen motivoivana, mielenkiintoisena ja viihdyttävänä. Myös ikäihmisten kanssa työskentelevät suhtautuivat asiaan positiivisesti.

Ikäihmisten digitaalista pelaamista on tutkittu myös terveydessä tapahtuvien muutosten näkökulmasta. Amanda K. Hall (2012) tutkimusryhmineen teki systemaattisen kirjallisuuskatsauksen, jonka tuloksena he havaitsivat, että useimmissa tutkimuksissa digitaalinen pelaaminen vaikutti myönteisesti ikäihmisten terveydentilaan. Suomessa vastaavansuuntaisia tuloksia on havaittu Käpyrinne ry:n Vahvaksi verkossa -projektin kokeilussa. Kaatumisriskin todettiin pienentyneen kymmenen pelikerran jälkeen 85–94-vuotiailla ryhmäläisillä selvästi vain yhdellä, mutta kokemus yleisesti oli hyvin myönteinen. Sosiaalinen ulottuvuus oli toiminnassa tärkeä, ja pelaamista pidettiin hyvänä ryhmätoiminnan muotona. (Hämynen 2013.)

Ikäihmiset pelaavat monenlaisista syistä. Motiiveiksi on mainittu muun muassa pelaamiseen liittyvät haasteet, pelaamisen tarjoamat oppimiskokemukset, ajankulu, ilo ja virkistys sekä pakeneminen arjen rutiineista (Nap ym. 2009, Diaz-Orueta ym. 2012).

Suomalainen peliteollisuus on tällä hetkellä nosteessa. Suurten pelifirmojen kuten Rovion ja Supercellin lisäksi markkinoille pyrkii lukuisia pieniä pelialan yrityksiä (Saarinen 2013). Yli 90 prosenttia pelituotannosta viedään ulkomaille, joten suomalaiset huippupelit ovatkin usein tunnetumpia maailmalla kuin koti-Suomessa (Suomen suurlähetystö, Ottawa 2012). Selkeästi ikäihmisille suunnattuja pelejä ei yritysten valikoimista tunnu löytyvän (Bugbear Entertainment, Frozenbyte, Housemarque, RedLynx, Remedy Entertainment, Rovio Entertainment, Supercell; haku tehtiin heinäkuussa 2013).

2.2 Kyselyn tavoite ja toteutus

Kyselyn tavoitteena oli selvittää ikäihmisten näkemyksiä ja kokemuksia digitaalisista peleistä ja niiden pelaamisesta. Kyselyn saate ja kysymykset ovat liitteessä yhteenvedon lopussa.

Kysely toteutettiin sähköisellä kyselyohjelmistolla. Kyselyyn vastaaminen oli mahdollista KÄKÄTE-projektin internet-sivulla (www.ikateknologia.fi) tammikuusta heinäkuuhun vuonna 2013. Sähköisen

kyselyn lisäksi paperisia kyselylomakkeita toimitettiin eläkeläisjärjestöjen tilaisuuksiin ja erilaisiin tapahtumiin. Tiedot paperilomakkeilta tallennettiin kyselyohjelmistoon.

Aineiston analysointiin käytettiin kyselyohjelmiston raportointityökaluja sekä Microsoft Excel 2010 -ohjelmaa.

2.3 Kyselyyn vastanneiden taustatietoja

Digitaalisia pelejä koskevaan kyselyyn vastasi 88 henkilöä: 53 henkilöä (60 % vastaajista) KÄKÄTE-projektin verkkosivulla ja 35 henkilöä (40 %) paperisella lomakkeella.

Vastanneista 53 oli naisia (62 %) ja 33 miehiä (38 %). Kaksi vastaajaa ei kertonut sukupuoltaan. Vastaajat olivat 58–85-vuotiaita, ja iän keskiarvo oli 70 vuotta. Ikänsä ei kertonut kolme vastaajaa. Vastaajat jaettiin neljään ikäryhmään. Nuorimpaan ikäryhmään, ≤ 65 vuotta, sijoittui 17 henkilöä (20 %). Ikäryhmään 66–69 vuotta kuului 25 vastaajaa (29 %) ja ikäryhmään 70–74 vuotta 27 henkilöä (32 %). Vanhimpaan ikäryhmään, ≥ 75 vuotta, sijoittui 16 henkilöä (19 %).

Enemmistö vastaajista asui kaupungissa (68 henkilöä, 79 %). Maaseudulla asui 13 (15 %) ja kuntakeskuksessa 5 henkilöä. Neljä vastaajaa ei kertonut, minkälaisessa asuinympäristössä he asuvat.

Suurin osa kyselyyn vastanneista oli aktiivisia tietokoneen käyttäjiä. Vastaajista 55 kertoi käyttävänsä tietokonetta päivittäin (63 %). Tietokonetta käytti säännöllisesti 18 vastaajaa (21 %) ja harvoin 7 henkilöä (8 %). Viisi vastaajista oli joskus kokeillut tietokonetta, kaksi ei ollut koskaan kokeillut ja yksi jätti vastaamatta kysymykseen. Kyselyyn vastanneet ovat aktiivisempia tietokoneen käyttäjiä kuin suomalaiset ikäihmiset keskimäärin (vrt. Intosalmi ym. 2013), ja he ovat lisäksi ikäihmisiksi verrattain nuoria. Tämä on otettava tulosten tulkinnassa huomioon.

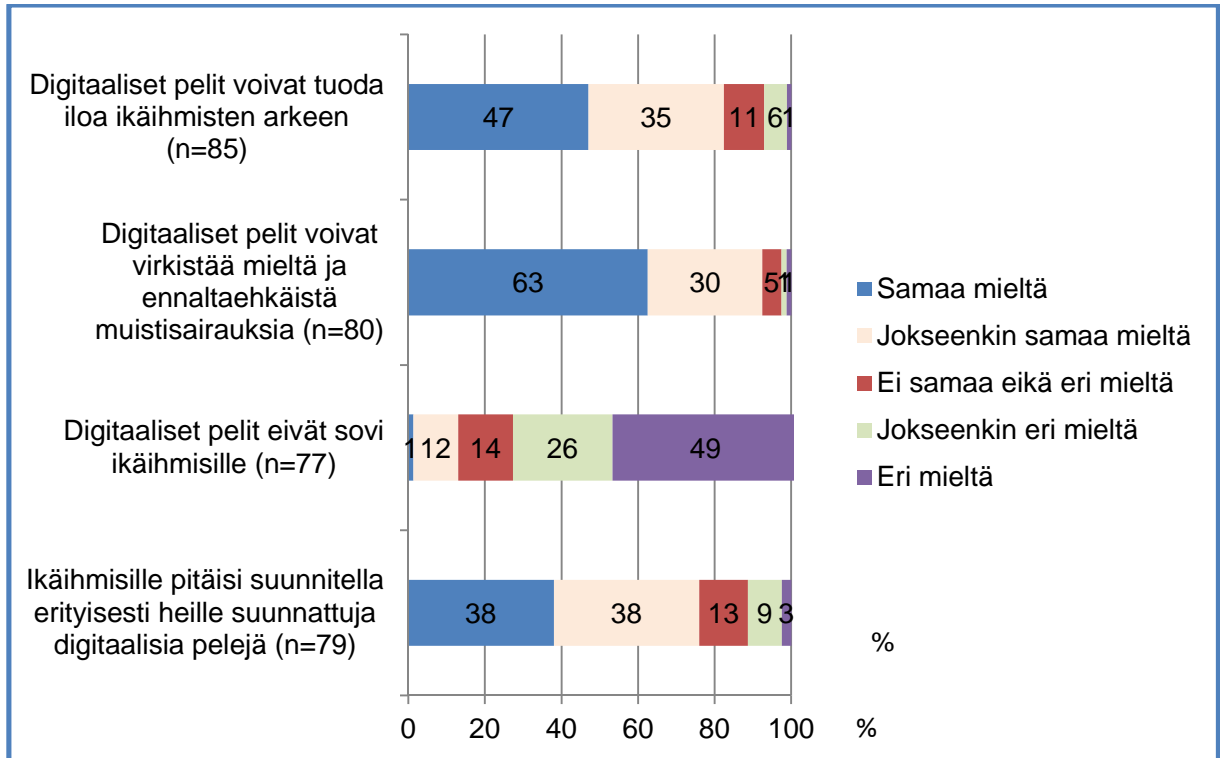
3 Ikäihmiset ja digitaaliset pelit

Tuloksia tarkastellaan kaikkien vastaajien näkökulmasta sekä osittain sukupuolen ja ikäryhmän mukaan. Tulosten aluksi luodaan silmäys siihen, mitä mieltä vastaajat ovat digitaalisten pelien soveltumisesta ikäihmisille. Tämän jälkeen eritellään vastauksia siitä, kenen kanssa digitaalisia pelejä olisi mukava pelata, millaisilla laitteilla pelaamista on kokeiltu ja millaisia pelejä pelataan. Tulosten lopuksi esitetään vastaajien ajatuksia digitaalisista peleistä ja pelaamisesta yleensä.

3.1 Suhtautuminen digitaalisiin peleihin

Vastaajilta tiedusteltiin mielipidettä neljään väittämään digitaalisista peleistä ja ikäihmisistä (kysymys 11). Vastaajat suhtautuvat myönteisesti digitaalisiin peleihin. Selvä enemmistö vastaajista (83 %) uskoi, että digitaaliset pelit voivat tuoda iloa ikäihmisen arkeen (samaa mieltä oli 47 %, jokseenkin samaa mieltä 35 %). Vielä vahvemmin vastaajat suhtautuivat digitaalisten pelien mieltä virkistäviin ja muistisairauksia ehkäiseviin vaikutuksiin: lähes kaikki vastaajat (92 %, 74 henkilöä) olivat samaa tai jokseenkin samaa mieltä väittämän kanssa.

Suurin osa vastaajista kiistää väitteen siitä, etteivät digitaaliset pelit sopisi ikäihmisille (eri mieltä tai jokseenkin eri mieltä oli 73 prosenttia vastaajista). Suurin osa vastaajista on myös sitä mieltä, että ikäihmisille pitäisi suunnitella erityisesti heille suunnattuja pelejä (76 % oli samaa tai jokseenkin samaa mieltä). (Kuvio 1.)



Kuvio 1. Vastanneiden mielipide ikäihmisistä ja digitaalisista peleistä esitettyihin väittämiin.

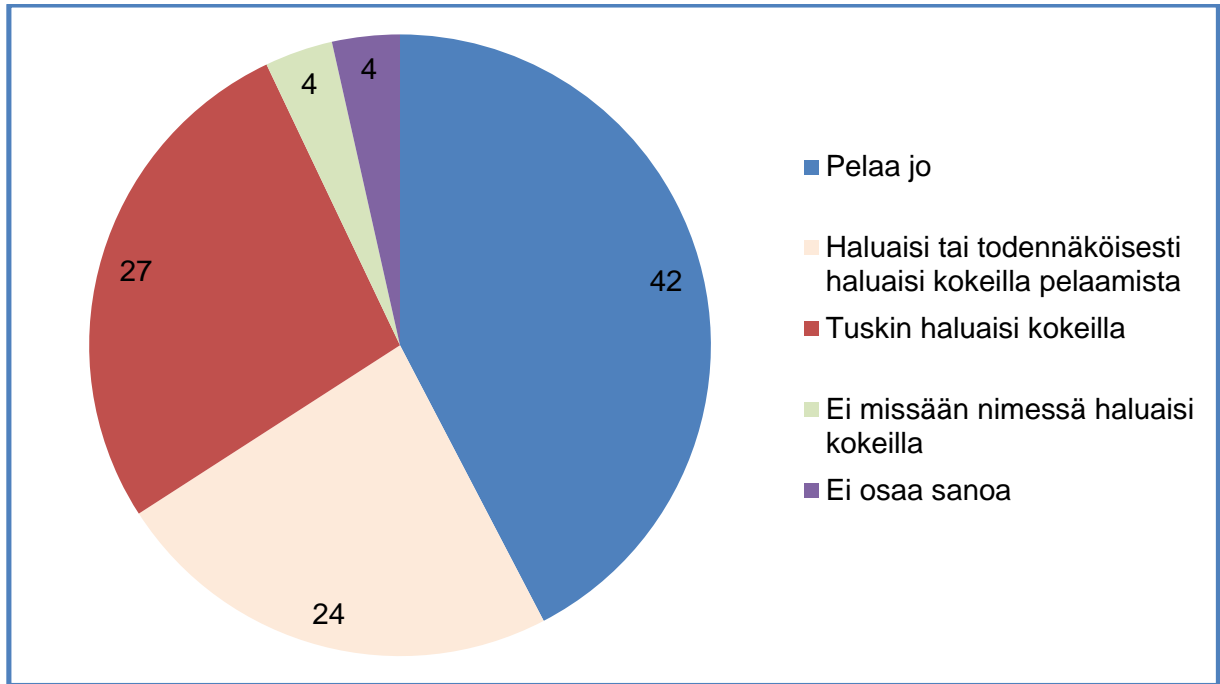
Ikäryhmien välillä ei ollut juurikaan eroa väittämiin suhtautumisessa. Yli 75-vuotiaat suhtautuivat hieman muita ikäryhmiä epäilevämmiin siihen, voivatko digitaaliset pelit tuoda iloa ikäihmisen arkeen.

3.2 Pelaamisen tavat

Halukkuus kokeilla pelaamista

Lähes puolet vastanneista (42 %) pelasi jo digitaalisia pelejä. Neljännes vastanneista (24 %) haluaisi tai todennäköisesti haluaisi kokeilla digitaalista pelaamista, mikäli siihen tarjoutuisi mahdollisuus. Hieman enemmän oli niitä, jotka arvelivat, että he tuskin haluaisivat kokeilla digitaalista pelaamista (23 henkilöä, 27 %). Ehdottomasti kokeilemista vastaan oli vain muutama vastaaja. Kysymykseen vastasi 85 henkilöä. (Kuvio 2.)

Miehistä oli jonkin verran enemmän pelaajia kuin naisista (53 % vs. 35 %). Kahteen vanhimpaan ikäryhmään kuuluneet naiset olivat vähiten halukkaita kokeilemaan digitaalista pelaamista, mikäli siihen tarjoutuisi mahdollisuus.

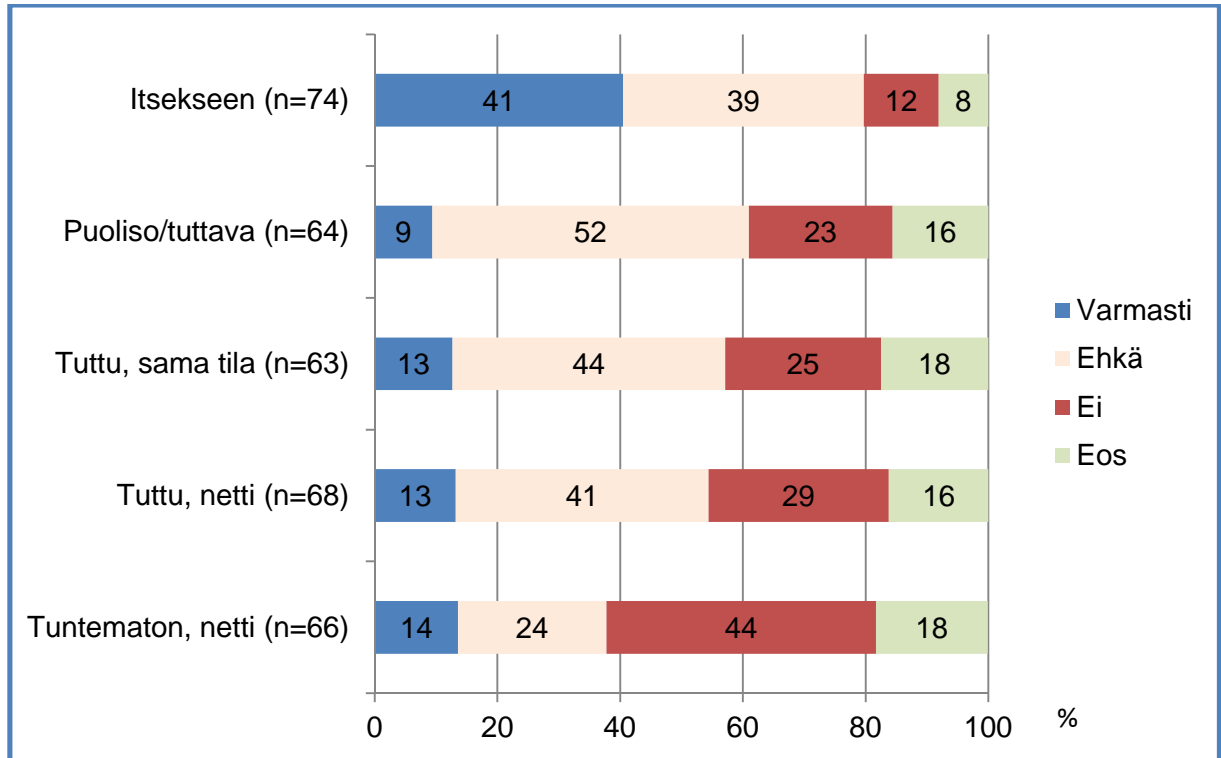


Kuvio 2. Halukkuus kokeilla digitaalista pelaamista, mikäli siihen tarjoutuisi mahdollisuus (%).

Ikäihmiset pelaisivat mieluiten itsekseen tai tutun kanssa

Vastaajilta kysyttiin, kenen kanssa voisi olla mukavaa pelata digitaalisia pelejä (kysymys 3). Kysymykseen vastasi kaikkiaan 83 henkilöä. Suosituin pelaamisen muoto oli digitaalisten pelien pelaaminen itsekseen. Vastanneista 40 prosenttia arveli sen olevan varmasti mukavaa ja toiset 40 % arveli sen ehkä olevan mukavaa. Muiden annettujen vaihtoehtojen suhteen mielipiteet eivät olleet yhtä varmoja, mutta myös niihin suhtauduttiin myönteisesti. Puolison tai tuttavien kanssa pelaamista piti varmasti tai ehkä mukavana yhteensä 61 prosenttia (varmasti 9 %, ehkä 52 %). (Kuvio 3.)

Tutun pelikaverin kanssa pelaaminen tuntui vastaajista suurin piirtein yhtä houkuttelevalta sekä samassa tilassa pelaten (varmasti mukavaa 13 %, ehkä mukavaa 44 %) että netin välityksellä (varmasti mukavaa 13 %, ehkä mukavaa 41 %). Sen sijaan tuntemattoman pelikaverin kanssa netin välityksellä pelaaminen arvelutti vastaajia. 44 prosenttia arveli, että tällainen pelaaminen ei olisi mukavaa. Vajaa neljännes (24 %) voisi ehkä pelata tuntemattoman kanssa netin välityksellä. Epävarmojen määrä oli melko suuri: lähes viidennes (18 %) ei osannut kertoa kantaansa. (Kuvio 3.) Mitä nuorempaan ikäryhmään vastaaja kuului, sitä myönteisemmin hän suhtautui pelaamiseen tavasta ja pelikumppanista riippumatta.

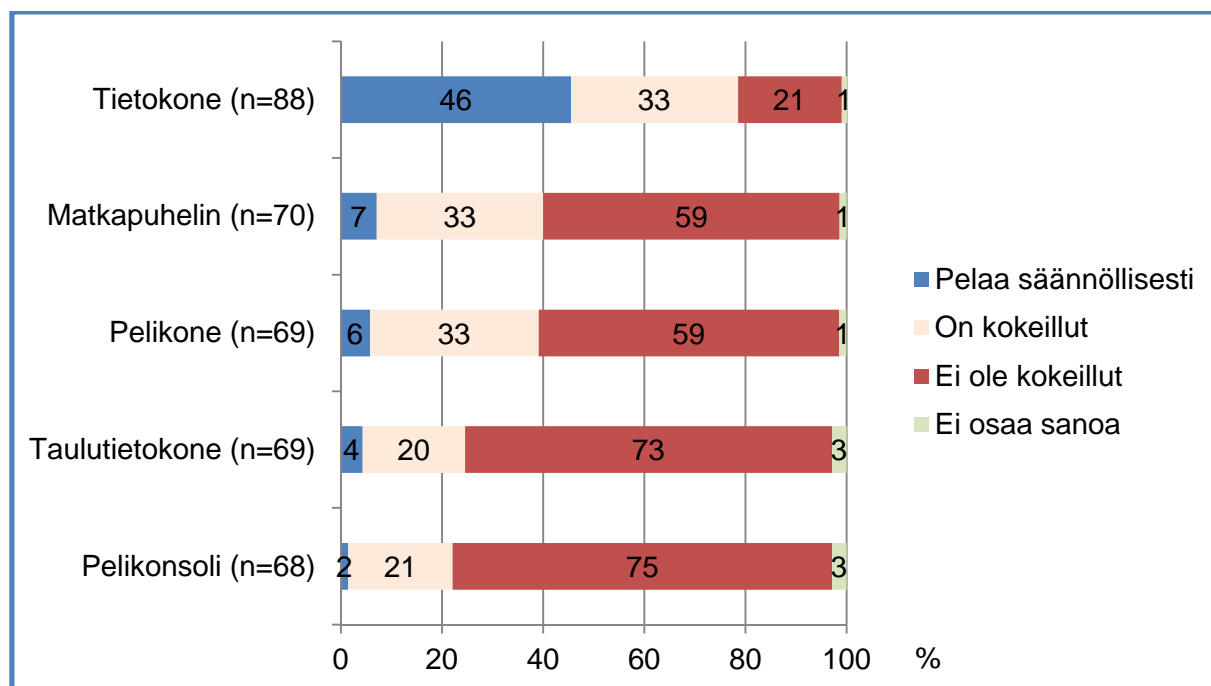


Kuvio 3. Vastaajien näkemyksiä siitä, kenen kanssa voisi olla mukava pelata digitaalisia pelejä.

Tietokone tutuin peliväline

Digitaalisia pelejä pelasi tietokoneella säännöllisesti 46 prosenttia vastanneista, kun taas muilla välineillä pelasi säännöllisesti vain yksittäisiä henkilöitä kullakin. Melko moni oli kuitenkin kokeillut erilaisia pelivälineitä: tietokoneella, matkapuhelimella ja pelikoneella pelaamista oli kokeillut kutakin noin kolmasosa vastaajista. Viidennes vastaajista oli kokeillut taulutietokoneella ja pelikonsolilla pelaamista. Kokemattomat olivat kuitenkin usein enemmistönä: yli 70 prosenttia ei ollut kokeillut pelaamista taulutietokoneella tai pelikonsolilla ja 60 prosenttia ei ollut kokeillut pelaamista pelikoneella tai matkapuhelimella. (Kuvio 4.)

Nuorempiin ikäryhmiin kuuluneet vastaajat pelasivat useammin säännöllisesti tai olivat kokeilleet digitaalista pelaamista eri laitteilla useammin kuin vanhempiin ikäryhmiin kuuluneet vastaajat. Tietokone oli pelivälineistä tutuin kaikissa ikäryhmissä.



Kuvio 4. Digitaalisten pelien pelaaminen erilaisilla laitteilla.

3.3 Digitaalisten pelien aiheet

Kyselyllä selvitettiin myös, millaisia digitaalisia pelejä vastaajat pelaavat tai olisivat kiinnostuneita kokeilemaan (kysymykset 4–10). Annetuista pelityypeistä pulma- ja älypelit olivat selvästi suosituimpia (Taulukko 1). Vastanneista 40 prosenttia pelasi jo erilaisia pulma- ja älypelejä, lisäksi yhteensä noin puolet ilmoitti olevansa joko kiinnostunut (19 %) tai mahdollisesti kiinnostunut niistä (31 %).

Seuraavaksi eniten kiinnostivat liikuntapelit. Niitä pelasi vain kuusi vastannutta (7 %), mutta yhteensä yli puolet oli niistä joko kiinnostunut (25 %) tai mahdollisesti kiinnostunut (40 %). Lähes yhtä moni ilmaisi olevansa kiinnostunut ajo- ja simulaatiopeleistä sekä musiikkipeleistä (Taulukko 1).

Vähiten kiinnostivat strategia-, rooli- sekä seikkailu- ja toimintapelit: yli 55 prosenttia ilmoitti, että eivät ole kiinnostuneita näistä peleistä (Taulukko 1). Kyselylomakkeessa selvitettiin myös tarkemmin pelien luonnehdintoja ja annettiin esimerkkejä (ks. liite).

Kiinnostuksessa oli nähtävissä joitakin sukupuolittaisia eroja. Miehet olivat naisia kiinnostuneempia liikunta-, ajo- ja simulaatiopelien sekä strategia- ja seikkailupelien pelaamisesta. Naisia taas kiinnostivat roolipelit enemmän kuin miehiä.

Taulukko 1. Erilaisten pelien pelaaminen ja kiinnostus niihin.

	Pelaa jo		On kiinnostunut		Saattaisi olla kiinnostunut		Ei ole kiinnostunut		Ei osaa sanoa	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Pulma- ja älypelit (n=83)	33	39,8	16	19,3	26	31,3	8	9,6	-	-
Liikuntapelit (n=83)	6	7,2	21	25,3	33	39,8	22	26,5	1	1,2
Ajo- ja simulaatiopelit (n=83)	6	7,2	12	14,5	29	34,9	33	39,8	3	3,6
Musiikkipelit (n=84)	3	3,6	10	11,9	28	33,3	39	46,4	4	4,8
Roolipelit (n=86)	1	1,2	8	9,3	21	24,4	48	55,8	8	9,3
Strategiapelit (n=84)	4	4,8	5	6,0	25	29,8	46	54,8	6	4,8
Toiminta- ja seikkailupelit (n=86)	5	5,8	3	3,5	20	23,3	48	55,8	10	11,6

3.4 Ikäihmisten ajatuksia peleistä ja pelaamisesta

Vastaajalla oli mahdollisuus kertoa ajatuksiaan ja mielipiteitään digitaalisesta pelaamisesta ja peleistä (kysymys 12), ja kaikkiaan 27 vastaajaa teki niin.

Peleissä ja pelaamisessa nähtiin monia positiivisia asioita. Pelaamista pidettiin hyvänä harrastuksena, joka pitää mielen virkeänä, kun joutuu ajattelemaan ja oppimaan uusia asioita. Pelaaminen voi vähentää myös yksinäisyyden tunnetta.

”Digitaaliset pelit olisivat tosi suuri ilo monelle meistä vanhoista, joiden toimintakyky esim. liikunnallisesti on jo heikentynyt ja yhteydenpito muihin ihmisiin vähentynyt. Yksinäisyyden tyhjyyttä voisi aivan mainosti lieventää juuri näin - pelaamalla tietokoneen välityksellä jotakin mielenkiintoista peliä - jopa yksinäänkin pelaaminen tuo jo apua. On ihanaa, jos tällaisia saadaan aikaiseksi.” Mies, 72 vuotta.

”Kiva pelata silloin tällöin jotakin jossa pitää ajatella.” Nainen, 65 vuotta.

”Hyvä aina oppia uuttakin!” Tunteaton.

Pelaamisessa ja peleissä nähtiin myös haittoja tai uhkia. Pelaamisen arveltiin passivoivan ja aiheuttavan riippuvuutta, jos niitä pelataan liian paljon. Pelaaminen koettiin myös turhana tekemisenä.

”Jos jää koukkuun, vie liika aikaa!” Mies, 73 vuotta.

”Pitäisi samalla kuitenkin muistaa, että pelaamisen haitat tulevat myös ikääntyneille. Esim. silmäoireet, niska-hartiaseudun ongelmat, riippuvuus etc.” Nainen, 69 vuotta.

”Voisi tulla riippuvaiseksi, kuten mihin tahansa uhkapeliin.” Mies, 71 vuotta.

”Vähemmän tarpeellisia” Mies.

”Pelit sopivat sellaisille, joilla on tekemisen pula” Mies, 75 vuotta.

Pelaamiseen ja peleihin liittyi myös tarpeita. Ikäihmisille tulisi suunnitella omia pelejä ja heidät tulisi ottaa mukaan pelien suunnitteluun. Erilaisiin peleihin pitäisi päästä tutustumaan ja muutenkin saada opastusta niiden toiminnasta.

”Näitä pelejä suunnittelemaan tai ainakin osittain osallistumaan suunnitteluun tarvitaan myös ikäihmisiä” Nainen, 76 vuotta.

”Pelejä voi tietysti olla monenlaisia, helpompia ja vaativampiakin - suunnittelussa on mielestäni kuitenkin otettava huomioon, että ne tehdään vanhoille ihmisille! Mielestäni olisi ihanaa myös se, että pelien pelaamiseen olisi saatavilla jonkinlaista opastusta - nuoret nyt osaavat ja keksivät heti kaikki kikat, mutta meillä vanhoilla ei aina heti sytytä, ja jos alku tuntuu hankalalta, pelaaminen jää siihen yritykseen. Voitaisiinko tätä opastusta järjestää esim. sellaisissa paikoissa, joissa annetaan tietokone-opetusta.” Mies, 72 vuotta.

”Peleihin tutustuminen olisi tehtävä senioreille helpoksi, esim. palvelutalossa kysellä jossain kokoontumisessa että ketä kiinnostaa ja sitten vapaaehtoiset (tuutorit) opastajat neuvovat henkilökohtaisesti. Peleistä voisi tehdä jonkinlaisen luettelon ohjeineen jaettavaksi ja harjoiteltavaksi em. tilaisuuksissa.” Mies, 73 vuotta.

4 Lopuksi

Ikäihmisiä ja digitaalisia pelejä on tutkimuksissa usein lähestytty vain yhdestä näkökulmasta. Ikäihmisen pelatessa on mitattu pelaamisen vaikutuksia tasapainoon, lihasvoimaan tai johonkin muuhun ominaisuuteen. Käytössä ollut peli on saattanut jopa olla juuri kyseistä tutkimusta varten suunniteltu ja valmistettu. (Szturm ym. 2011, Sirkka ym. 2012.) Vähemmälle huomiolle on jäänyt ikäihmisen mielipiteiden kysyminen digitaalisista peleistä ja pelaamisesta. KÄKÄTE-projektin toteuttamalla kyselyllä haluttiin saada ikäihmisten omat mielipiteet ja kokemukset digitaalisesta pelaamisesta ja peleistä näkyväksi.

Kyselyyn vastanneiden enemmistö oli sitä mieltä, että digitaaliset pelit voivat tuoda iloa ikäihmisen arkeen sekä virkistää mieltä ja ennaltaehkäistä muistisairauksia. Andrew Sirkka (2012) tutkimusryhmineen totesi, että vanhuspalveluja tuottavat yksiköt voisivat hyödyntää digitaalisia pelejä osana virkistystoimintaa. Tony Szturm (2011) kollegoineen puolestaan totesi, että olemassa olevia pelejä hyödynnetään liian vähän. Digitaalisen pelin hankkiminen johonkin vanhuspalveluja tuottavaan yksikköön on suhteellisen helppoa, mutta sen aktiivinen käyttäminen ja hyödyntäminen arjessa vaativat muutoksia yksikön toimintatavoissa sekä henkilöstön perehdyttämistä pelin käyttämiseen.

Käpyrinne ry:n Vahvaksi verkossa -projektin kokeilussa on saatu rohkaisevia tuloksia keholla ohjattavan konsolipelin käytöstä ryhmätöiminnassa (Hämynen 2013). Ikäihmiset pelasivat mielellään ja kokivat virkistyneensä, mutta monet asiat vaikeuttivat pelien hyödyntämistä. Ikäihmisille sopivia suomenkielisiä pelejä ei ole saatavilla riittävästi ja käyttöliittymä sekä valikoissa navigointi voi olla liian monimutkaista, jotta ikäihmiset voisivat käyttää niitä itse. Pelien tasoa ja nopeutta olisi myös hyödyllistä pystyä säätämään sitä mukaa kun pelaajan taidot kasvavat. Toisaalta onnistumisen tunne varsinkin pelaamisen alussa on tärkeä.

Muodostuuko uuden teknologian innovatiivisen hyödyntämisen esteeksi se, että ikäihmisille ei suunnitella pelejä? Kyselyyn vastanneista 76 prosenttia oli sitä mieltä, että ikäihmisille pitäisi suunnitella omia pelejä. Suomalaisten pelifirmojen sivuilta ei ainakaan heinäkuussa 2013 löytynyt ikäihmisille suunnattua digitaalista peliä.

Voisiko ikäihmisille suunniteltu digitaalinen peli olla jonkin suomalaisen peliyrityksen seuraava menestystuote? Markkinoita ainakin on. Yli 65-vuotiaita suomalaisia on jo yli miljoona, ja vuonna 2030 heitä on ennusteiden mukaan jo 1,5 miljoonaa. Kohdeyleisöä ei ole ainoastaan Suomessa,

sillä ikäihmisten määrä kasvaa voimakkaasti myös muun muassa muualla EU:n alueella, Japanissa sekä Yhdysvalloissa (Eurooppatiedotus 2011, Työ- ja elinkeinoministeriö 2012, Administration on Aging 2013). Haasteena onkin vakuuttaa pelialan yritykset siitä, että ikäihmiset ovat vakavasti otettava asiakasryhmä.

Kyselyyn vastanneista 43 prosenttia pelasi jo aktiivisesti erilaisia digitaalisia pelejä. Niistä, jotka eivät vielä pelanneet oli neljännes halukkaita kokeilemaan pelaamista, mikäli siihen tarjoutuisi mahdollisuus. Suunnilleen saman verran oli niitä, jotka eivät halunneet kokeilla pelaamista. Suosituin pelaamisen muoto vastaajien keskuudessa oli itsekseen pelaaminen. Pelikaverin kanssa samassa tilassa pelaaminen tai netin kautta pelaaminen saattoivat olla vastaajille vieraampia tapoja pelata, eivätkä ne ehkä siksi saaneet niin suurta kannatusta vastaajien keskuudessa. Netin kautta pelaamisesta eräs vastaaja totesikin, että pitäisi osata sinne mennä ja ottaa yhteys pelikaveriin. Huomionarvoista on, että vaikka tämän kyselyn vastaajat olivat suurimmaksi osaksi aktiivisia tietokoneenkäyttäjiä, netti ei silti ollut tuttu ympäristö pelaamiselle. Vastaajat kokivat, että digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen tarvitaan opastusta ja neuvontaa. Luontevana paikkana pidettiin tilaa tai tilaisuutta, jossa ikäihmisiä opastetaan tietokoneen käyttöön muutenkin. Nämä tilanteet ovatkin varmasti luontevia digitaalisten pelien maailmaan tutustumiseen, mutta edellyttävät sitä, että tilanteessa toimiva ohjaaja, esimerkiksi vertaisohjaaja tai tuutor, pelaa itse tai on kiinnostunut asiaan perehtymään.

Vastanneet käyttivät pelaamiseen pääasiassa tietokonetta, mutta kolmannes vastanneista oli kokeillut matkapuhelimella ja pelikoneella pelaamista. Viidennes vastanneista oli kokeillut pelaamista taulutietokoneella ja pelikonsolilla. Mobiililaitteilla pelaaminen yleistyy ja yhä enemmän pelejä suunnitellaan pelattavaksi näillä laitteilla (Saarinen 2013). Mobiililaitteen käytettävyyteen liittyvät asiat tulisikin huomioida entistä paremmin tulevaisuudessa (Niiranen 2008, 1). Helppokäyttöiset mobiililaitteet mahdollistavat sen, että ikäihminen pystyy niillä pelaamaan ja käyttämään laitetta muutenkin.

Pulma- ja älypelit olivat pelityypeistä suosituimpia. Pulma- ja älypelit, pasianssi, Angry Birds ja Mahjong olivat suosituimpien pelien listan kärjessä myös Pelaajabarometri 2011 -tutkimuksessa (Karvinen & Mäyrä 2011, 26). Kiinnostuneita oltiin myös muista peleistä, joten tarjolla olisi hyvä olla erilaisia pelejä, joista jokainen voi valita mieleisensä. Henk Herman Nap (2009) tutkimusryhmineen havaitsi, että väkivaltaa sisältävät pelit eivät ikäihmisiä kiinnostaneet. Sama asia oli havaittavissa myös tähän kyselyyn vastanneiden keskuudessa. Muutama vastaaja viittasi siihen, että sota-ajan kokenutta ihmistä eivät räiskintäpelit kiinnosta.

Kyselyyn vastanneiden lukumäärä ei ole kovin suuri, ja mukana ei ollut yli 85-vuotiaita ikäihmisiä. Tulokset ovatkin vain suuntaa antavia. Omalta osaltaan ne kuitenkin tuovat esiin sen, että osa ikäihmistä pelaa jo aktiivisesti digitaalisia pelejä ja monet niistä, jotka eivät vielä pelaa, ovat niistä kiinnostuneita. Myös pelaajabarometrin mukaan iäkkäät vastaajat ovat kolmen vuoden seurantatutkimuksen aikana alkaneet kiinnostua enemmän kaikesta pelaamisesta, myös digitaalisista peleistä. Pelialan yritysten on korkea aika huomata tämä kohderyhmä ja suunnitella pelejä, jotka sopivat erityisesti iäkkäille henkilöille niin teemoiltaan kuin käyttöliittymältäänkin.

Lähteet

- Administration on Aging. 2013. Aging Statistics. <http://www.aoa.gov/Aging_Statistics/>. (Luettu 19.7.2013.)
- Bugbear Entertainment Ltd. <<http://www.bugbear.fi/>>. (Luettu 8.7.2013.)
- Diaz-Orueta U, Facal D, Nap H.H, Ranga M-M. 2012. Games for Health Journal 2012; 1(2): 115–123.
- Eurooppatiedotus. 2011. Väki Euroopan unionissa vanhenee nopeaa tahtia. Ajankohtaista 20.9.2011.
<<http://www.eurooppatiedotus.fi/public/default.aspx?contentid=223883&contentlan=1&culture=fi-FI#UejqZG2d9K4>>. (Luettu 19.7.2013.)
- Frozenbyte. <<http://frozenbyte.com/>>. (Luettu 8.7.2013.)
- Hall A.K, Chavarria E, Maneeratana V, Chaney B.H, Bernhardt J.M. 2012. Games for Health Journal 2012; 1(6): 402–410.
- Housemarque. <<http://www.housemarque.com/>>. (Luettu 8.7.2013.)
- Hämynen T. 2013. XBOX 360 Kinect -pelikonsolin kokeilun raportti. Käpyrinne ry, Vahvaksi verkossa -projekti.
- Intosalmi I, Nykänen J, Stenberg L. 2003. Teknologian käyttö ja asenteet 75–89-vuotialla – Raportti kyselytutkimuksesta. Saatavissa verkkoversiona
<http://www.ikateknologia.fi/images/stories/Julkaisut/kakate_teknologian_kaytto_asenteet_75_89_netti.pdf>. (Luettu 16.8.2013.)
- Kangas S, Lundvall A, Tossavainen T. 2009. Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö. Lasten ja nuorten mediafoorumi.
- Karvinen J, Mäyrä F. 2011. Pelaajabarometri 2011 Pelaamisen muutos. Tampereen yliopisto, Trim. Tutkimusraportteja. Luettavissa verkkoversiona <<http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>>. (Luettu 20.6.2013.)
- KÄKÄTE-projekti. 2013. KÄKÄTE-projektin julkaisuja.
<<http://www.ikateknologia.fi/fi/julkaisuja/kakate-projektin-julkaisuja.html>>. (Luettu 2.7.2013.)
- Nap H.H, de Kort Y.A.W, IJsselsteijn W.A. 2009. Senior gamers: Preferences, motivations and needs. Gerontechnology 2009; 8(4):247–262.
- Niiranen S. 2008. Mobiililaitteiden käytettävyys. Joensuun yliopisto, Tietojenkäsittelytiede. Pro Gradu-tutkielma. Luettavissa verkkoversiona
<ftp://cs.uef.fi/pub/Theses/2008_MSc_Niiranen_Simo.pdf>. (Luettu 19.7.2013.)
- RedLynx. <<http://www.redlynx.com/>>. (Luettu 8.7.2013.)
- Remedy Entertainment. <<http://remedygames.com/>>. (Luettu 8.7.2013.)
- Rovio Entertainment Ltd. <<http://www.rovio.com/en>>. (Luettu 8.7.2013.)
- Saarinen J. 2013. Pienet peliyhtiöt kärkkyvät menestystä. Helsingin Sanomat 19.4.2013. Talous.
- Sirkka A, Merilampi S, Koivisto A, Leinonen M, Leino M. 2012. User experiences of mobile controlled games for activation, rehabilitation and recreation of elderly and physically impaired. Studies in health technology and informatics 2012; 177:289–295.

Studenski S.A, Perera S; Hile E.S, Keller V, Spadola-Bogard J, Garcia J. 2010. Interactive video dance games for healthy older adults. *The Journal of Nutrition, Health & Aging* 2010; 14(10):850–852.

Suomen suurlähetystö, Ottawa. 2012. Suomalainen peliteollisuus on paljon muutakin kuin Angry Birds. Uutinen 1.3.2012.

<<http://www.finland.ca/public/default.aspx?contentid=238324&nodeid=41324&contentlan=1&culture=fi-FI>>. (Luettu 28.6.2013.)

Suomen virallinen tilasto (SVT): Väestöennuste [verkkójulkaisu]. ISSN=1798-5137. 2012, Liitetaulukko 1. Väestö ikäryhmittäin koko maa 1900–2060 (vuodet 2020–2060: ennuste). Tilastokeskus <http://tilastokeskus.fi/til/vaenn/2012/vaenn_2012_2012-09-28_tau_001_fi.html> (Luettu: 29.7.2013.)

Supercell. <<http://www.supercell.net/>>. (Luettu 8.7.2013.)

Szturm T, .Betker A.L, Moussavi Z, Desai A, Goodman V. 2011. Effects of an Interactive Computer Game Exercise Regimen on Balance Impairment in Frail Community-Dwelling Older Adults: A Randomized Controlled Trial. *Physical Therapy* 2011; 91(10):1449–1462.

Työ- ja elinkeinoministeriö. 2012. Mitä kuuluu Sendaihin? Japania ja Suomea yhdistävä haaste - ikääntyminen. HYVÄ-ajankohtaista 2.4.2012.

<http://www.tem.fi/ajankohtaista/vireilla/strategiset_ohjelmat_ja_karkihankkeet/hyvinvointiohjelma_hyva/ajankohtaista_hyva-ohjelmasta/2012>. (Luettu 19.7.2013.)

LIITE: Kyselyn kysymykset

Kysely digitaalisista peleistä ikäihmisille

Tämä kysely on KÄKÄTE-projektin laatima. Kysely löytyy myös sähköisenä projektin verkkosivustolta www.ikateknologia.fi > Vastaa kyselyihin.

Vanhus- ja lähimmäispalvelun liiton ja Vanhustyön keskusliiton yhteinen KÄKÄTE-projekti (Käyttäjälle kätevä teknologia projekti) käynnistyi tammikuussa 2010. Viisivuotisen RAY-rahoitteisen projektin tavoitteena on teknologian keinoin tukea ikäihmisten hyvää arkea ja kotona asumista sekä helpottaa ikäihmisten parissa työskentelevien työtä.

Tällä kyselyllä halutaan selvittää ikäihmisten näkemyksiä ja kokemuksia digitaalisten pelien pelaamisesta. Kyselyyn voit vastata, vaikka et olisi pelannut digitaalisia pelejä.

Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan kaikenlaista viihdettä/pelaamista, jota tehdään tietoteknisillä laitteilla. Digitaalisia pelejä voi pelata tietokoneella, matkapuhelimella tai television (näytön/ruudun) kautta pelikonsolilla (esim. Xbox, Playstation, Wii). Myös pelihallien pelit ovat digitaalisia pelejä.

Digitaalisten pelien pelaaminen

1. Oletko pelannut digitaalisia pelejä seuraavilla laitteilla?

	Pelaan säännöllisesti	Olen kokeillut	En ole kokeillut	En osaa sanoa
Tietokoneella (esim. pasianssi)				
Pelikonsolilla (esim. Xbox, PlayStation, Wii)				
Matkapuhelimella (esim. matopeli, Angry Birds)				
Taulutietokoneella (tabletilla)				
Pelikoneella (esim. kolikkopeli)				

2. Haluaisitko kokeilla digitaalisten pelien pelaamista, mikäli siihen tarjoutuisi mahdollisuus?

- Pelaan jo
- Todennäköisesti haluaisin kokeilla pelaamista
- Tuskin haluaisin kokeilla pelaamista
- En missään nimessä haluaisi kokeilla pelaamista
- En osaa sanoa

3. Digitaalisten pelien pelaaminen voisi olla mukavaa

	Varmasti	Ehkä	Ei	En osaa sanoa
Itsekseni				
Puolison tai tuttavän kanssa				
Siten, että tuttu pelikaveri on samassa huoneessa minun kanssani				
Tutun pelikaverin kanssa internetin välityksellä niin, että olemme molemmat esim. omissa kodeissamme				
Tuntemattoman ihmisen kanssa internetin välityksellä siten, että molemmat säilyvät nimettöminä				

4. Olisitko kiinnostunut pelaamaan erilaisia pulma- tai älypelejä?

Pulma- ja älypeleissä ratkotaan erilaisia ongelmia, jotka vaativat loogista päättelyä, ongelman hahmottamista ja joskus nopeaa päätöksen tekoa. Pulma- ja älypelejä ovat esimerkiksi ristisanatehtävät, sudokut, palapelit, perinteiset lauta- ja korttipelit digitaalisena.

- Pelaan jo nyt pulma- ja älypelejä
- Olen kiinnostunut niistä
- Saattaisin olla kiinnostunut
- En ole kiinnostunut
- En osaa sanoa

5. Olisitko kiinnostunut pelaamaan musiikkipelejä?

Musiikkipeleissä soitetaan tai opetellaan soittamaan jotakin soitinta (esimerkiksi pianoa tai kitaraa).

- Pelaan jo nyt musiikkipelejä
- Olen kiinnostunut niistä
- Saattaisin olla kiinnostunut
- En ole kiinnostunut
- En osaa sanoa

6. Olisitko kiinnostunut pelaamaan erilaisia liikuntapelejä?

Liikuntapeleissä esimerkiksi tanssitaan mallin mukaan, tasapainoillaan puomilla tai tasapainolevyllä tai käytetään peliohjainta pelivälineenä ja pelataan esimerkiksi tennistä tai keilataan.

- Pelaan jo nyt liikuntapelejä
- Olen kiinnostunut niistä
- Saattaisin olla kiinnostunut
- En ole kiinnostunut
- En osaa sanoa

7. Olisitko kiinnostunut pelaamaan erilaisia ajo- tai simulaatiop pelejä?
Ajo- ja simulaatiop eleissä ajetaan tai ohjataan jotain kulkuvälinettä (auto, moottoripyörä, lentokone) joko radalla tai muussa ympäristössä.
- Pelaan jo nyt ajo- tai simulaatiop pelejä
 - Olen kiinnostunut niistä
 - Saattaisin olla kiinnostunut
 - En ole kiinnostunut
 - En osaa sanoa
8. Olisitko kiinnostunut pelaamaan erilaisia strategiap pelejä?
Strategiap elissä kaksi tai useampia pelaajia yrittää voittaa pelin tekemällä suunnitelmia ja toteuttamalla ne vastustajan päihittämiseksi. Esimerkiksi kuvitteellisista sodista kertovat tai maailmanhistorian sotiin sijoittuvat pelit ovat strategiap pelejä.
- Pelaan jo nyt strategiap pelejä
 - Olen kiinnostunut niistä
 - Saattaisin olla kiinnostunut
 - En ole kiinnostunut
 - En osaa sanoa
9. Olisitko kiinnostunut pelaamaan erilaisia roolip pelejä?
Roolip elissä pelaajat pyrkivät eläytymään kuvitteellisten hahmojen rooleihin. Roolip eli voi sijoittua todelliseen tai kuvitteelliseen maailmaan.
- Pelaan jo nyt roolip pelejä
 - Olen kiinnostunut niistä
 - Saattaisin olla kiinnostunut
 - En ole kiinnostunut
 - En osaa sanoa
10. Olisitko kiinnostunut pelaamaan erilaisia toiminta- tai seikkailup pelejä?
Toimintap elejä ovat erilaiset ammunta- ja taistelup elit. Seikkailup elissä on juoni, joka sisältää erilaisia ongelmia, jotka pelaajan täytyy ratkaista päästäkseen eteenpäin.
- Pelaan jo nyt toiminta tai seikkailup pelejä
 - Olen kiinnostunut niistä
 - Saattaisin olla kiinnostunut
 - En ole kiinnostunut
 - En osaa sanoa

11. Oletko samaa mieltä vai eri mieltä seuraavien väittämien kanssa?

	Samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	En samaa mieltä, mutta en eri mieltäkään	Jokseenkin eri mieltä	Eri mieltä
Digitaaliset pelit voivat tuoda iloa ikäihmisen arkeen.					
Digitaaliset pelit eivät sovi ikäihmisille.					
Ikäihmisille pitäisi suunnitella erityisesti heille suunnattuja digitaalisia pelejä.					
Digitaaliset pelit voivat virkistää mieltä ja ennaltaehkäistä muistisairauksia.					

12. Mitä muuta haluat sanoa digitaalisiin peleihin liittyen?

Taustatiedot

13. Sukupuolesi?

- Nainen
 Mies

14. Ikäsi? _____ vuotta

15. Asutko?

- Kaupungissa
 Kuntakeskuksessa
 Maaseudulla

16. Missä kunnassa asut? _____

17. Käytätkö tietokonetta?

- En ole koskaan käyttänyt tietokonetta
 Olen joskus kokeillut tietokonetta
 Käytän tietokonetta harvoin
 Käytän tietokonetta säännöllisesti
 Käytän tietokonetta päivittäin