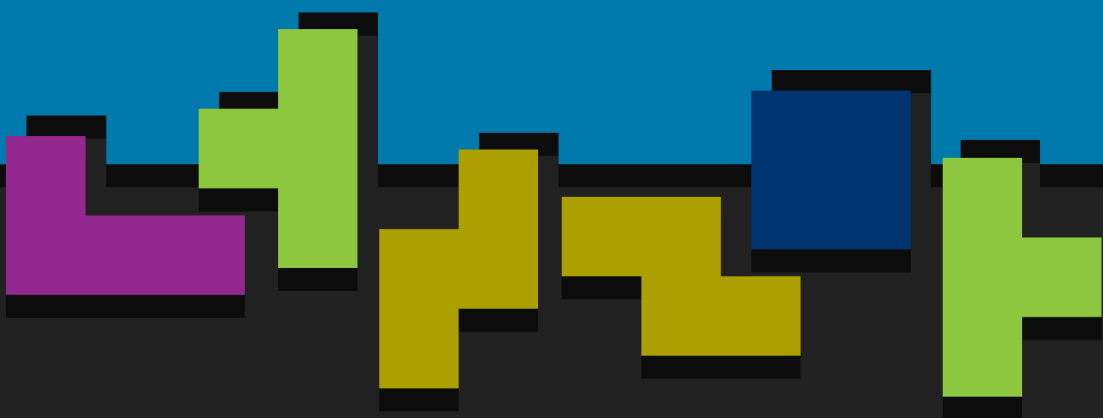


Tapani Liukkonen, Julius Rajala, Tuomas Mäkilä

Ikäihmiset & Pelit





Vanhus pelaajana

Tässä luvussa tutustutaan ikäihmisiin pelaajina perustuen käytännön kokemuksiin aiemmin pidetyissä pelikerhoissa ja – esittelytilaisuuksissa. Kokemusperäistä tietoa täydennetään tilastotiedoilla sekä aihepiiriin liittyvän keskustelun ja muun materiaalin avulla. Aluksi kerromme millaisia pelejä vanhukset pelaavat ja siitä miten he suhtautuvat peleihin sekä pelaamiseen. Tämän jälkeen kerromme kokemuksiimme nojaten millaisia vanhukset ovat digitaalisten ajanvietepelien pelaajina, sekä millaisia mielipiteitä ja tarinoita heillä on pelaamista koskien. Lopuksi kerromme huomioitamme liittyen mahdollisiin rajoitteisiin, asenteisiin, ja muihin matkan varrelle törmätyihin seikkoihin.

Pelien pelaamisen ei ole ikäihmisille tuntematonta toimintaa. Tämän voi todeta jo tutustumalla ikäihmisten päivätoimintaan ja harrastuksiin. Lisäksi aiheesta on osittaista kyselytietoa kahden

vuoden välein julkistetussa Pelaajabarometrissa jonka tilastot kertovat että krkeammat ikäluokat pelaavat, mutta pelaaminen painottuu vahvasti ei-digitaalisiin peleihin. Tämän hetkisen Pelaajabaromet-

rin tilastot koskevat vuotta 2013 joten osassa tiedoissa voi olla jo uusi tilanne. Tämän jälkeen tabletien myyntimäärät ovat nousseet ja niitä käyttävät kasvavassa määrin myös ikäihmiset. Tästä kertovat esimerkiksi kansalaisopistojen ja järjestöjen tablet-kurssien täyttyminen sekä erilaisten infopisteiden ja – tilaisuuksien suosio (esimerkiksi Enter ry., kansalaisopistot, Vanhustyön keskusliitto ry.).

Ei-digitaalisissa peleissä suosituimpia ovat paperilla pelattavat pulmapelit joihin lukeutuvat esimerkiksi sanaristikot ja sudokut. Näiden perässä tulevat korttipelit ja Veikkauksen rahapelit. Tässä oppaassa käsiteltävät pelit ovat digitaalisia pelejä, ja näiden pelaajina ikäihmiset ovat harvinaisempia. Pelaajabarometrin taulukoissa esimerkiksi näkyy kuinka digipelaamisen muodot vähenevät 40-ikävuoden jälkeen ja 50 – vuoden kohdalla on syvempi tiputus varsinkin peleissä jotka ovat jossain muussa kategoriassa kuin yksinpelit. Tältä osin digi-

pelaamisen yleisyys seuraa tietokoneiden yleistymisen historiaa niin työpaikoilla kuin kodeissa. Pelaajabarometrin kyselyn vastanneiden ikäjakauma rajoittuu 75 – vuoteen. Tämä rajoittaa barometrin tilastojen käyttöä ikäihmisille suunnattujen pelitoimintojen yhteydessä sillä esimerkiksi peliesittelyihimme tällä hetkellä vanhin osallistunut henkilö on tähän mennessä ollut 93 – vuotias. (Pelaajabarometri 2013, Liite 2.)

Pelaava ikäihminen on siis harvinainen, mutta tämä ei tarkoita etteikö heitä olisi ja kiinnostuneita olisi enemmänkin kuin jo pelaavia aktiiveja. Pelaamisen aloittamiseen on korkea kynnyks johtuen useista seikoista.

Näitä ovat esimerkiksi digitaalisen pelaamisen tuntemattomuus. Tällaiset pelit ovat ikäryhmälle valtaosin uusi kokemus, joltain jota on seurattu sivusta itse osallistumatta kun aiemmin lapset pelasivat tai nykyään kun lapsenlapset pelaavat jotain. Tämä vahvistaa mielikuvaa pelien liittymisestä lapsuuteen

ja nuoruuteen, eikä niitä koeta omalle ikäryhmälle soveliaaksi tavaksi viettää aikaa tai pitää hauskaa. Pelien nuoruuteen liittyvä imago siis elää vahvana vaikka suomalaisten digitaalisia pelejä pelaavien keski-ikä on jo yli 37-vuotta (Pelaajabarometri). Tämä tuntemattomuus aiheuttaa suoraan myös pelien kuva- ja äänimaailman sekä pelaamiseen liittyvän kielen ja termien tuntemattomuuden.

Ikääntymiseen liittyvät vaivat ja toimintakyvyn lasku koetaan myös pelamista estävänä seikkana. Nämä fyysiset tai henkiset rajoitteet eivät koske pelkästään ikäihmisiä, vaan samoja esimerkiksi muistiin, reaktioaikaan, näköön, ja kuuloon liittyviä ongelmia esiintyy kaikissa ikäluokissa. Iän kertyessä nämä ongelmat kasaantuvat ja alkavat korostumaan ikääntymisen vaikutuksesta. Nämä ovat seikkoja jotka täytyy ottaa huomioon pelitoimintaa organisoimissa, mutta varsinaisesti niiden ratkaisuun voisivat auttaa pelejä tekevät yritykset huomioimalla eri-

laiset käyttäjäryhmät ja näiden erikoistarpeet.

Ikäryhmän edustajat ovat tapaamisissa tuoneet esille pelaamiseen liittyviä mielikuviaan. Näiden teemat pyörivät usein erilaisen mahdollisten ongelmien parissa, ja seurailevat peliä koskevien uutisten linjoja. Tällaisia ovat pelien addiktiivisuus, yllättävä rahanmeno pelien takia, sekä pelien väkivaltaisuus. Lisäksi monesti epäillään pelaamisen johtavan sosiaaliseen eristäytymiseen. Nämä ovat aiheita joista pelikerhoissa todennäköisesti keskustellaan eri muodoissaan.

Nämä mielikuvat ja koetut rajoitteet hillitsevät osallistumista pelaamiseen liittyvään toimintaan. Ikäihmiset ovat kuitenkin innokkaita uuden oppijoita ja eri toimijoiden erilaiset kieli- ja kädentaitokurssit täyttävätkin syksyisin nopeasti innokkaista oppijoista.

Eroavatko ikäihmiset sitten muuten kuin ikänsä puolesta “muista” pelaajista? Pelikerhokokemuks

perusteella voi sanoa että kokemuksen lähtötason huomioon ottaen eivät juurikaan. Kun sopiva peli löytyy niin tulokset samanlaisia kuin muillakin (nuoremmilla) pelaajaryhmillä. Yhdessä koetaan niin onnistumista, epäonnistumista, iloa, pettymystä, kilpailua, kuin kannustusta ja vahingoniloakin. Suurimmat erot tulevat esiin kun tätä sopivaa peliä etsitään jolloin korostuvat toiveet siitä miten pelin pitäisi mielellään olla jostain muutakin kuin nopeaa vilinää ja kovaa räiskettä. Lisäksi sosiaalisuus ja sen kaipuu digitaalisen pelaamisen yhteydessä nousee esiin, ja korostetusti mieluummin samassa tilassa kuin verkkososiaalisuutena joka on nuoremmille pelaajille se totutumpi muoto. Tosin myös nuoremmat pelaajat kokoontuvat pelaamaan usein toistensa luoksi tai järjestävät pelaamiselle suuremman tilan johon saapuu joukko ihmisiä pelaamaan yhdessä.

Tiivistettynä

- Ikäihmiset pelaavat, mutta pääosin ei-digitaalisia pelejä
- Laitteita hankkineet pelaavat myös digitaalisia pelejä
- Pelaamista lähtevät kokeilemaan uusien kokemusten etsijät
- Esiintyy paljon hyötyajattelua
- Pelit vaativat usein englannin osaamista mikä on vanhemmissa ikäryhmissä ongelma
- Moni peli vaatii ominaisuuksia joihin ikääntyminen vaikuttaa laskevasti (eikä peli tarjoa mahdollisuutta säätää tasoa)
- Sopivan pelityypin ja pelin löytäminen voi olla vaativaa
- Vanhus pelaajana ei eroa pelaajasta kovinkaan radikaalisti; pelaajat ovat pelaajia

Pelilaitteet

Pelaamisen käyttötarkoitukseltaan painottuvien pelikonsolien markkinoilla on kolme suurta toimijaa, Nintendo, Sony ja Microsoft. Näiden toimijoiden laitteista keskitymme viimeisimpiin tuotteisiin, vaikkakin jokaiselta näistä löytyy useita aiempia pelikonsoleita alkaen 1980-luvulta. Vanhempia laitteita löytyy edelleen myynnistä mutta pääosin näitä hankkivat vanhempia pelejä pelaavat aktiivipelaajat.

Eri laitteissa on erilaiset ohjaimet, käyttöliittymät ja vaihtelevia ominaisuuksia. Laitteen teknisistä ominaisuuksista tai markkinoinnillisista syistä johtuen sille suunnitellut pelit käyttävät mahdollisesti tiettyjä ohjaimia tai graafista tyyliä, näin erottaen laitteita muiden valmistajien vastaavista. Myös laitteelle saatavien pelityyppien saatavuudessa on markkinoinnista johtuvaa painotusta.

Käsi­konsolit



Nintendo DS / 3DS

- + Aivojumbppapelit mielenkiintoisia
- Näyttöjen koko on pieni
- Kynäohjaus on hankala
- Erillinen laite on hankala

Nintendon käsi­konsoli on laitteena pieni, sisältäen kaksi näyttöä joista toinen on kosketusnäyttö. Peliohjaimena käytetään peukalolla painettavaa ristiohjainta, tai kynää jos peli hyödyntää kos-

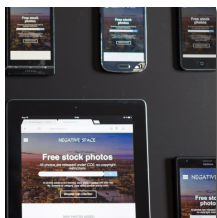
ketusnäyttöä. Käyttökokemukset ovat eri ryhmien kanssa olleet pitkälti samanlaisia. Yleensä laitteella on testattu aivojumppaan tarkoitettuja pelejä kuten Brain Age ja Brain Trainer koska nämä ovat niiden kaupallisten pelien harvoja edustajia joiden suunnittelussa ja markkinoinnissa ikäihmiset on huomioitu. Pelit ovatkin saaneet positiivisia lausuntoja, mutta pelialusta on kerännyt moitteita varsinkin näyttöjen pienestä koosta ja kynäohjauksesta.



Sony PSP / Vita

- + Buzz – pelit ovat suomennettuja
- Kontrollinapit ovat pieniä
- Paljon pieniä nappeja laitteen eri osissa
- Erillinen laite on hankala

PSP on Sonyn vastaus Nintendo DS:lle. Pelaamiseen käytetään laitteen reunoilla sijaitsevaa kahta ristiohjainta sekä ”olkanappeja” jotka ovat laitteen yläreunassa. Kuten kilpailijansa, myös PSP sai fyysisistä ominaisuuksistaan negatiivista palautetta. Pelikerhoissa testattiin vain alkuperäistä PSP – käsikonsolia. Pääosa testatuista peleistä on myös liittynyt aivojumppaan kuten Nintendon DS:n kanssa. Suurimman osan kommenteista keräsi Buzz – pelien sarja jonka ehdoton etu on siitä löytyvä suomennettu versio. Vastavuoroisesti pelin kysymykset ovat suunnattu nuoremmalle yleisölle ja pelin juontajahahmoa pidetään kannustavan sijasta lähinnä ärsyttävänä.



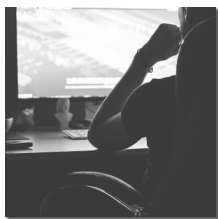
Tabletit ja älypuhelimet

- + Suuret näytöt
- + Käyttö (yleensä) yksinkertaista
- + Apua saa helposti
- + Monipuolisia
- Hintaa (osassa)

Erilaisia tabletteja ja älypuhelimia löytyy markkinoilta valtaiset määrät. Näiden osalta älypuhelimet sivuutetaan kahdesta syystä: 1) näytöt ovat pieniä ja 2) valtaosalla pelikerhoon osallistujista tai tiedonkeruun aikana haastatelluista ikäihmisistä ei omista älypuhelimia. Tabletteja puolestaan löytyy monelta ja kiinnostus näitä laitteita kohtaan on suurta, kysynnästä kertoo esimerkiksi

erilaisten tablettikerhojen suuri kysyntä sekä tabletteja koskevien kysymysten määrä tekniikkaa koskevissa opastepisteissä. Älypuhelimilla pystyy kuitenkin pelaamaan valtaosin samoja pelejä kuin tableteillakin eron ollessa lähinnä näytön koossa ja tätä johtuvassa käyttömukavuudessa.

Tableteilla pelaaminen koettiin luonnolliseksi toiminnaksi. Useilla osallistujilla olikin tarinoita siitä miten lapsenlapset pelaavat erilaisia pelejä omilla tableteillaan sekä heidän tableteillaan, mutta samalla kerrottiin kuinka pelaamiseen ei itse osallistuta. Pelikokemukset olivat pääosin positiivisia, mutta aivojumppaan tarkoitettujen pelien kohdalla epäiltiin usein että vaikka peli onkin mukavan oloinen niin jaksaisiko sitä oikeasti pelata pidempään.



Tietokone

- + Suuret näytöt
- + Avustavia ominaisuuksia
- + Paljon lisälaitteita
- Hinta (osassa)

Tietokoneet voidaan jakaa kahteen luokkaan, pöytäkoneisiin ja kannettaviin tietokoneisiin. Kannettavien koneiden ja tablettien väliin rajan vetäminen on nykyään hankalaa. Kosketusnäytöllä varustetut pienet kannettavat tietokoneet menevät teknisten ominaisuuksiensa puolesta tablettien kategoriaan vaikka niitä tottumuksesta helposti kannettaviksi tietokoneiksi kutsutaankin. Tietokoneiden etuna voidaan pitää niidzen laajennettavuutta erilaisten lisälaitteiden avulla, heikkoutena puolestaan uusimpien ja tehokkaimpien koneiden kalleus verrattuna jopa kalleimpiin tabletteihin.

Pelikerhoissa käytettiin tietokoneella pelaamiseen kannettavaa tietokonetta. Kannettavan koneen siirrettävyyden ansiosta sillä pelattiin eniten ja laaja-alaisemmin erilaisia pelejä. Tästä johtuen tietokoneella pelattaessa koettiin niin erilaisten lisälaittei-

den käytön ongelmat kuin hyödytkin, sekä pelikentän laajuuden tuoma runsaudenpula. Tietokonepelaamisen hyvinä puolina pidettiin paremmin pelejä joissa oli laajat säätömahdollisuudet ja laajasta tarjonnasta löytyvien soveltuvien pelien määrää ja vaihtelevuutta. Pelilaitteiston hinta varsinkin erilaisten lisälaitteiden kanssa oli ikävä yllätys.

Tietokoneen eri ohjainvaihtoehdot



Xbox -ohjain

- + Opittavissa
- Koko
- Nappien määrä
- Ohjain saattaa rasittaa sormia ja niveliä



Oculus Rift

- + Toimii
- + Todella immersiivinen
- Kuvanlaatu ei yhtä hyvä kuin näytössä
- Ei näe käsiä joten ohjaaminen hankaloituu

Pelikonsolit



Microsoft Xbox One

- + Grafiikka ja äänet
- Alkunäkymä sekava
- Kokemus suunnattu nuoremmille polville
- Hinta

Xbox One jatkaa Microsoftin Xbox-konsolien sarjaa, ja on roolitaan koko kodin viihdekeskus toistaen muun muassa Bluray- ja DVD – levyt. Netin suoratoistopalveluista voi käyttää esimerkiksi Netflixiä, mutta Ylen Areena – sovellus ei ole vielä saapunut Xboxille. Pelaajan liikkeisiin perustuva liikeohjaus on mahdollista Kinect 2 – lisälaitteen avulla.

Xboxilla pelattujen pelien äänet ja grafiikat olivat pelaajistam-

me vaikuttavia ja testatut pelit mielenkiintoisia. Kokemuksena pelaaminen ei tuntunut itselle sopivalta. Tähän oli syynä usein mainittu vaikutelma siitä että tämä on suunnattu nuoremmille erilaisista asioista kiinnostuneille ihmisille. Laitteen alkuvalikon sekavuus yhdistettynä liikeohjattavien pelien valikoiden hallintaongelmiin saivat myös aikaiseksi kirpeitä kommentteja. Näitä samoja kuultu myös nuorilta käyttäjiltä joten tältä osin tätä ei voida pitää ikäihmisten ongelmana.

Xboxin eri ohjainvaihtoehdot



Kinect 2

- + Liikeohjaus hyvä toimiessaan
- + Kinect Sports on hauska ja toimiva paketti
- Käyttöliittymänä tuskastuttava
- Liikeohjaus ei toimi aina



Xbox -ohjain

- + Opittavissa
- Koko
- Nappien määrä
- Ohjain saattaa rasittaa sormia ja niveliä



Nintendo Wii / Wii U

- + Selvät grafiikat
- + Mukana tulleet Sport – pelit hauskoja
- + Ohjaus (toimiessaan)
- Ohjaus (kun ei toimi)
- Wiimoten hankala jäykille sormille
- Imagolisesti ”lasten tuote?”

Laite on pienikokoinen ja ulkonäkö sai muutenkin kommentin ”turvallinen”. Liikeohjaus on toteutettu laitteen mukana tulevilla ohjaimilla. Toiminnaltaan laite ja sen käyttöliittymä ovat yksinkertaisia josta myös pidettiin. Wiille tunnusomaisia Mii-hahmoja pidettiin sympaattisina ja niiden muokkaamisessa itselle sopiviksi käytettiin aikaa. Grafiikkaa ja äänimaailmaa pidettiin mukavina, mutta samalla vierastuttavana lapsenomaisen imagon vuoksi. Ohjain oli pelatessa kätevä, mutta alapuolella sijaitseva liipaisinnappi oli usein hankala käyttää pelin vaatimalla nopeudella. Wii Sports – pelikokoelman urheilupeleistä pidettiin, ja varsinkin tennistä pidettiin hauskana.



Sony Playstation 4

- + Grafiikka ja äänet
- Kokemus suunnattu nuoremmille polville
- Hinta

Sonyn tuorein konsoli PlayStation 4 (Pleikkari) toimii myös kodin viihdekeskuksena jolla pyörivät ja DVD:in olevat elokuvat, kuin myös Internetin suoratoistopalveluiden (mm. Netflix ja Yle Areena) sisältö. Markkinoilla Sonyn laite on asemoitunut vahvasti aktiivipelaajien laitteeksi. Pelaajan liikkeisiin perustuvaan liikeohjaukseen on kaksi mahdollisuutta, Move-ohjaimet tai erillinen kameralaitte.

Pelien osalta löydettiin monia asioista joista pidettiin. Äänet, grafiikka ja tanssipelit kokonaisuutena, mutta pelaamisesta jäi tunne siitä että nämä kaikki on suunnattu nuoremmille pelaajille. Vaihtoehtoisesti todettiin että pelit ovat kyllä ihan hyviä, mutta niitä pitäisi päästä muokkaamaan omaan makuun ja omiin rajoitteisiin sopivammiksi.

Playstationin eri ohjainvaihtoehdot



Playstation Move

- + Muotoilu
- Pienet napit



Playstation Camera

- + Liikeohjaus hyvä toimiessaan
- Liikeohjaus ei toimi aina



Playstation -ohjain

- + Opittavissa
- Nappien paljous

Pelisuosituksia

Hyötypieleistä potkua arkeen

Monia osallistujia kiinnostivat hyötypelit. Emme sivuuta näitä aiemmin mainitusta painotuksestamme huolimatta, vaan koetamme tarjota kuntoutussovellusten kumppaneiksi soveltuvia viihdepelejä.



Wordbase (Tabletit ja älypuhelimet)

- + Sanajumppaa
- + Vaatii hoksottimia
- + Voi pelata useammalla kielellä.

Aller Innovationin julkaisema pulmapeli, jossa pelataan yhdessä toisen pelaajan kanssa. Pelin tehtävänä on muodostaa sanoista ketjuja. Hauska pelata esimerkiksi lastenlasten kanssa.

Paperama (Tabletit ja älypuhelimet)

- + Hauska ajanviete
- + Vaatii hoksottimia
- + Ei kielivaadetta



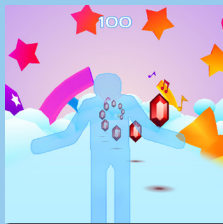
Paperama on hauska origamien taitteluun keskittyvä pulmapeli jonka julkaisijana toimii FDG Entertainment. Ongelman ratkaisuun haastava peli on veikeää ajanvietettä.

Angry Birds (Tabletit ja älypuhelimet)

- + Mukavaa ajanvietettä
- + Vaatii hoksottimia
- + Eri linnuista muistitreeniä
- + Nopea pelata



Angry Birds on suomalaisen Rovion suureen suosion saanut peli jossa ideana on linkota ritsalla lintuja eri näköisiin rakennelmiin. Peli vaikenee mukavasti edetessään.



Dancewall Remix (PC, liikeohjaus)

- + Pientä liikkuvuustreeniä ja jumppaa
- + Hauska

Kehonliikkeitä ohjauksessa hyödyntävä hauska toimintapeli joka toimii kaiken ikäisille. Vaatii pelaamiseen hieman enemmän tilaa. Pelin tekijä on Extreme Entertainment Group.

Sport Rivals (Microsoft Xbox & Kinect)

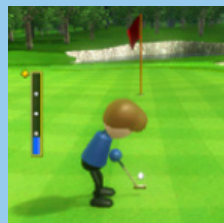
- + Keilaus riemukasta
- + Tennis on hauska
- + Osaa peleistä voi pelata istualtaan
- + Näyttävä grafiikka
- Kalliikiipeilyssä voi olla mahdottomia osioita jos on jalka- tai lonkkavaivoja



Microsoftin julkaisema urheilupeli on visuaalisesti kaunis. Peli hyödyntää Microsoft Kinectiä ohjaamiseensa ja tarjoaa näin liikunnallisen kokemuksen. Jotkin pelin osat voivat olla mahdottomia jalka- ja lonkkavaivaisille.

WiiSports (Nintendo Wii / Liike)

- + Hauskaa yksin ja yhdessä
- + Pientä liikkuvuustreeniä ja jumppaa
- + Golf ja tennis
- + Mukava ulkonasu



Liikkeitä tunnistavan ohjaimen kanssa toimiva Nintendon WiiSports tarjoaa useampia mukavia minipelejä joita voi pelata yksin, ystävien tai vaikka lastenlasten kanssa.



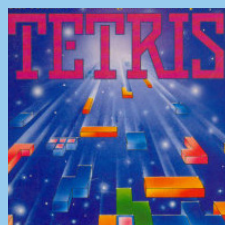
Pandamania (Tietokone)

- + Pientä liikkuvuustreeniä ja jumppaa
- + Hauska
- + Rauhallinen, kiva tempo
- + Musiikki mukava
- + Ilmainen

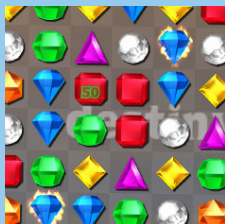
Pandamania on Extreme Realityn kehittämä pirteä liikkumispeli, jossa pelaaja pääsee web-kameran edessä liikkumalla ohjaamaan tanssivaa hahmoa. Pelin tempo on mukavan rauhallinen.

Tetris (Monelle alustalle)

- + Hauska ja addiktoiva
- + Vaatii hoksottimia ja sorminäppäryyttä
- + Nopeaa reagointia
- Haastetaso kasvaa pelin edetessä



Tetris on klassinen pulmapeli joka löytyy useimmilta alustoilta jossain muodossa. Pelissä muodostetaan eri mallista taivaalta putoavista kappaleista tasaisia rivejä.



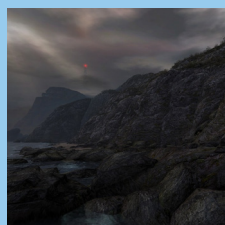
Bejeweled (Monelle alustalle)

- + Hauska
- + Addiktoiva
- + Vaatii hoksottimia

Bejeweled on PopCap Gamesin julkaisema pulmapeli jossa jalokiviä siirtelemällä kerätään pisteitä. Peli on mukavan haastava ja sitä pelatessa aika kuluu yllättävän nopeasti.

Viihdepelejä ajan kuluksi

Viihdepelien osalta valinnat suuntautuvat ajanvietteeseen ja hauskuuteen unohtamatta sosiaalisuutta. Osalle peleistä huomioitiin myös hyötyominaisuuksia.



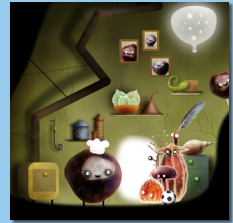
Dear Esther (Tietokone ja ohjain)

- + Kiva ulkonäkö
- + Tunnelmallinen
- + Mahdollistaa englannin opettelun
- + Peliohjaimen opetteluun soveltuva
- Vaatii hieman englannin osaamista

Tunnelmallinen seikkailupeli jossa pelaaja tutkii mielenkiintoista saarta kertojan avustamana. Pelin julkaisi Chinese Room -studio. Peli on ulkonäöltään miellyttävä ja soveltuu hyvin peliohjaimen käytön opetteluun.

Botanica (Tietokone ja ohjain)

- + Rauhallinen
- + Ei kielivaadetta
- + Kivat hahmot ja grafiikka
- Ratkaistavat ongelmat jäävät ehkä abstrakteiksi



Klikkailemalla toimiva seikkailupeli Amanita Designilta, jossa pelaaja kerää esineitä, välttelee esteitä ja tutkii ympäristöä pieniä ongelmia ratkoen.



Giana Sisters: Twisted Dreams (Tietokone ja ohjain, useita alustoja)

- + Yltäkylläisen värikäs
- + Vauhdikas
- Edistyneemmille ohjaimen käyttäjille

Black Forest Games julkaisi vuonna 2012 seikkailupelin, jossa pelaaja kontrolloi hahmoa ympäri värikästä maailmaa yksinkertaisia esteitä vältellen. Peli saattaa olla hieman haastava uusille pelaajille.

Lord of the Rings Online (Tietokone)

- + Sosiaalinen maailma täynnä muita ihmisiä
- + Kiinnostava teema
- Sotaisa
- Vain englantia hyvin osaaville



Turbinen monen pelaajan verkkopeli jossa pelaaja luo hahmon J.R.R. Tolkienin kirjoista tuttuun maailmaan. Peli tarjoaa sosiaalista kanssakäymistä muiden pelaajien kanssa. Saattaa olla joillekin pelaajille varsin sotaisa, ja peli vaatii hyvän englannin kielen lähtötason.



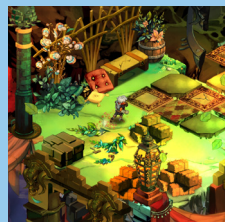
Banished (Tietokone ja ohjain)

- + Ajankulku säädettävä ja pysäytettävissä
- + Teema rakentava ja kiinnostava
- + Hoksottimia ongelmien ratkaisussa

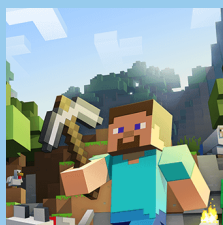
Banished on strateginen kaupunginrakennuspeli jossa pelaaja saa kehittää keskiaikaista kylää kestämään arjen haasteet. Shining Rock Softwaren peli haastaa pelaajaa miettimään kaupunkiaan tulevat haasteet huomioiden.

Bastion (Tietokone ja ohjain)

- + Vaikeustaso säädettävissä
- + Kaunis
- + Toimintaosuudet lyhyitä
- + Vaikka sotaista, niin vie mukanaan



Supergiant Gamesin toiminta-roolipeli. Pelaaja tutkii fantasiamaailmaa esineitä keräillen. Pelin ulkoasu on kaunis ja se on miellyttävästi juonnettu. Bastion vie mukanaan ja sen toimintaosuudet ovat sopivan mittaisia.



Minecraft (Monelle alustalle)

- + Teema rakentava ja kiinnostava
- + Ryhmäpelaaminen
- Valikot

Mojangin alun perin kehittämä hiekkalaatikkopeli tarjoaa pelaajille mahdollisuuden rakentaa lähes mitä vain. Peliä voi pelata joko yksin tai muiden kanssa. Pelaaminen on mukavaa ajanvietettä, tosin sen valikot saattavat olla uusille pelaajille hieman haastavia. Peli on myös erityisesti lasten suosiossa.

Pelaamisen hyödyt ja haitat

Pelaamisen eri muotoja, niin perinteisiä kuin digitaaliakin, on tutkimuksen ja kuntouttavan toiminnan saralla käytetty jo pitkään. Kun pelaaminen ja ikäihmiset esiintyvät yhdessä uutisoinnissa niin pääosassa ovat nämä erilaiset hyödyt joita pelaamisella koetetaan saavuttaa. Hyödyillä viitataan pelien koukuttavuuteen ja kannustavuuteen joiden avulla toivotaan ikäihmisten kehittävän niin kognitiivisia kuin fyysisiäkin kykyjään. Haittojen osalta julkinen pohdinta jää taloudellisten kysymysten ja taidollisten eroavaisuuksien tasolle, seuraten yleistä linjaa ikäihmisiä ja tietotekniikkaa koskevissa kysymyksissä. Omissa pohdinnoissaan ikäihmiset tuovat esille myös ajatuksia taloudellisista kysymyksistä, mutta esillä ovat myös koukuttavuus ja mahdollinen sosiaalinen eristäytyminen. Käymme seuraavaksi lävitse joitain pelaamiseen liitettyjä hyötyjä ja haittoja.

Pelaamisen hyödyt

Kognitiivisten kykyjen kehittämisen osalta on tutkittu niin visuaalisen havainnointikyvyn, muistin kuin reaktionopeudenkin kehitystä (Belchior et al., 2013; Bozoki et al., 2013; Hall et al., 2012). Tulokset ovat vaihtelevia eikä erilaisten harjoitusohjelmien vaikuttavuudesta ole yksimielisyyttä. Mutta, kaikkea aktiivisuutta pidetään toivotavana, joten näiltä osin tuloksia pidetään rohkaisevina.

Fyysisen toimintakyvyn lasku ikääntymisen myötä on yleistä ja tämä voi vaikuttaa ratkaisevasti koettuun elämänlaatuun. Niinpä erilaisia jumppa-, kuntoutus- ja liikuntaohjelmia onkin tehty lukuisia erilaisia. Osassa keskitytään tarkasti tiettyihin vaivoihin, kuten kuntoutukseen (esim. Funget al., 2012) tai tasapainoharjoitteisiin (esim. Bateni, 2012; Orsega-Smith, 2012). Osa ohjelmista puolestaan pyrkii laaja-alaiseen liikkumisen ylläpitoon korostaen toimintakyvyn ylläpitoa ja ennaltaehkäisyä (esim. Aarhus et al., 2011). Bateni, 2012 Fung et al.,

2012 Meurer ja Wieching, 2012 Orsega-Smith et al., 2012

Sosiaalisuus ja hauskuus nousevat esille harvemmin ja useimmiten osana muita tutkimuksia (esim. Nacke et al., 2009). Nämä ovat kuitenkin tärkeitä osia pelaamisessa ja ovat nousemassa omaksi erilliseksi osakseen tutkimusta (esim. Fukuda, 2011). Sosiaalisuudessa toivotaan apua niin oman ikäryhmän sisällä kuin myös eri ikäpolvien välisessä yhteistoiminnassa (esim. Derboven et al., 2012).

Pelaamisen haitat

Pelien haitallisuutta nimienomaan iäkkäämmille pelaajille ei ole juurikaan tutkittu. Tähän kysymykseen on otettu kantaa esimerkiksi Gerling et alin (2011; 2011) tutkimuksissa joissa käsitellään pelaamisen soveltuvuutta heikkokuntoisimmille vanhuksille. Pelien ja harjoitusohjelmien todetaan usein vaativat osaamista, vauhtia, voimaa ja liikkuvuutta jota ei enää kaikilta ikäihmisiltä löydy, joten näistä seuraa

kahdenlaisia ongelmia. Fyysiset rajoitteet voivat asettaa käyttäjät fyysiseen vaaraan, ja osaamisen sekä kognitiivisten kykyjen rajoittumisen vuoksi käyttäjien ahdistuneisuus ja epätietoisuus voivat aiheuttaa haittavaikutuksia.

Pelitapaamisten aikana käsiteltiin lisäksi pelien mainostettua koukuttavuutta kuin uutisoinnissa vilahdelleita tietoja suurista luottokorttilaskuista. Myös pelien ja pelilaitteiden hinnat käsiteltiin useampaan kertaan. Liittyen koukuttavuuteen pohdittiin myös pelaamiseen koukuttuneen pelaajan eristäytymistä vielä enemmän omaan maailmaansa. Nämä ongelmat ovat luonteeltaan yksilökeskeisempiä, ja esimerkiksi pelättyjen luottokorttilaskujen osalta osittain uutisoinnin puutteellisuuden luomaa mielikuvaa sekä koulutuksella ennaltaehkäistävissä olevaa

Yhteenveto

Pelit vanhustyön tukena ovat aktiivisen tutkimustyön kohteena ja jo myös käytössä. Pelien luontaiset hauskuuteen ja motivoinnin kautta toistoon johtavat ominaisuudet tekevät niistä mielenkiintoisia sekä käyttökelpoisia työkaluja myös tälle kentälle. Pelit myös vaikuttavat toivotusti, mutta tämän vaikutuksen suuruudesta ja vaikutuksen pituudesta ei ole vielä tutkimuksen kentällä yhtenevää näkemystä. Aiempien tutkimuksien sivujuonteenä raportoitiin myös pelien hauskuutta ja sosiaalisuutta ja tuoreempi tutkimus onkin alkanut suuntautumaan näiden ominaisuuksien suuntaan.

Lähteet:

Aarhus, R., Grönvall, E., Larsen, S.B., and Wollsen, S. (2011). Turning training into play: Embodied gaming, seniors, physical training and motivation. *Journal of Gerontechnology*, 2011.

Bateni, H. (2012). Changes in Balance in older adults. *Journal of Physiotherapy*, 2012.

Belchior, P., Marsiske, M., Sisco, S.M., Yam, A., Bavelier, D., Ball, K., and Mann, W.C. (2013). Video game training to improve selective visual attention in older adults. *Journal of Computers in Human Behavior*, 2013.

Bozoki, A., Radovanovic, M., Winn, B., Heeter, C., and Anthony, J.C. (2013). Effects of a computer-based cognitive exercise program on age-related cognitive decline. *Journal of Gerontology & Geriatrics*, 2013.

Derboven, J., Van Gils, M., & De Grooff, D. (2012). Designing for collaboration: a study in intergenerational social game design. *Universal Access in the Information Society*, Volume 11, Issue 1, ss. 57-65.

Fukuda, R. (2011). Affective Technology for Older Adults Does Fun Technology Affect Older Adults and Change Their Lives Design and Development a Social Networks Platform. *HCI International, Universal Access in HCI*, 2011

Fung, V., Ho, A., Shaffer, J., Chung, E., and Gomez, M. (2012). Use of Nintendo Wii Fit in total knee replacement RCT. *WCPT 2011*, 2012.

Gerling, K.M. and Masuch, M. (2011). When Gaming is not Suitable for Everyone Playtesting Wii Games with Frail Elderly. *GAXID'11*, 2011.

Gerling, K.M., Schulte, F.P., and Masuch, M. (2011). Designing and Evaluating Digital Games for Frail Elderly Persons. *ACE'2011*, 2011.

Hall, A.K., Chavarria, E., Maneeratana, V., Chaney, B.H., and Bernhardt, J.M. (2012). Health Benefits of Digital Videogames for Older Adults - A Systematic Review of the Literature. *Games for Health Journal*, 2012.

Nacke, L., Nacke, A. Lindley, and Craig A. (2009). Brain Training for Silver Gamers Effects of Age and Game Form on Effectiveness, Efficiency, Self-Assessment, and Gameplay Experience. *Journal of CyberPsychology & Behavior*, 2009.

Orsega-Smith, E., Davis, J., Kelley Slavish, K. and Laura Gimbutas, L. (2012). Wii Fit Balance Intervention in Community-Dwelling Older Adults. *Games for Health Journal*, 2012.



Pelitoiminnan organisointi ikäihmisille

Kuten aiemmin on kerrottu, ikäihmiset eivät ole tyypillisiä digitaalisten pelien pelaajia. Mutta kiinnostusta uusiin asioihin ja kokemuksiin löytyy, ja tämä koskee myös pelaamista. Tässä luvussa kuvaamme mallin joka on muotoutunut järjestäessämme omia pelikerhojamme ja muita pelaamiseen liittyviä tapahtumia. Tämä malli ei pyri olemaan ainoa oikea tapa järjestää pelikerhoja, vaan perustuu meidän kokemuksiimme.

Aluksi kerromme hiukan kerhojen markkinoinnista niin esitteiden kuin tapahtumienkin muodossa. Tämän jälkeen käymme lävitse pelikerhon konseptin ja eri ratkaisujen kohdalla kerromme miksi näin on päädytty tekemään. Lopuksi kerromme kuinka pelikerhoille voi järjestää jatkoa ja kuinka toimintaa voisi kehittää. Lisäksi tarjoamme linkkejä jotka soveltuvat niin kiinnostuneille pelikerhoilijoille kuin mahdollisille vetäjillekin.

Markkinointi

Pelaamisen ja pelikerhojen markkinointi ikäihmisille on haastavaa. Pelaaminen ei ole heille tuttua, pelaamisesta on usein voimakas negatiivinen mielikuva, pelaaminen koetaan asiaksi joka kuuluu nuoremmille ja peleihin liittyvä sanasto ja kulttuuri ovat vierasta. Nämä seikat asettavat markkinoinnille rajoja ja haasteita joiden kiertäminen vaatii hiukan luovuutta.

Suorasukaisin ja tähän mennessä toimivin tapa on ollut kertoa että kerhossa pelataan pelejä, mutta painottaa peleistä saatavia mahdollisia hyötyjä. Hyötyajattelun halitsevuus on noussut esille myös kursseillemme osallistuvilla henkilöillä itsellään. Esimerkkinä tästä osallis-

tujan kommentti “Kappas, taas me ajatellaan vain mihiin muuhun kuin hauskaan tätäkin voisi käyttää..” joka esitettiin kun tutustuimme virtuaalitodellisuuslaseihin ja keskustelu siirtyi luontevasti peleistä siihen missä kaikessa vastaavaa tekniikkaa voisi hyödyntää.



Kurssin aikana tutustutaan pelaamiseen liikunnan ja aivojumpan näkökulmasta. Kurssilla käydään lyhyesti lävitse pelaamisen historia, sekä eri pelityyppejä ja pelialustoja. Esittelyn jälkeisillä kerroilla tutustutaan pelaamalla erilaisiin pelityyppeihin ja niistä mahdollisesti saataisiin hyötyihin.

Oheinen esimerkki on yksi käyttämistämme mai-

nosteksteistä. Tekstissä tuodaan toistuvasti esiin hyödyt, mutta sekaan on asetettu myös maininta siitä että pelaamiseen sekä peleihin tutustutaan laajemminkin ja lisäksi tieto siitä että kurssi vaatii aktiivista osallistumista pelaamisen muodossa. Usein mainostekstien täytyy olla lyhyitä joten niistä joutuu karsimaan pois ohjaan mielestä oleellisiakin asioita. Aivojumppa ja liikunta ovat lähestyttävämpiä, tutumpia

ja hyväksytympiä aihepiirejä joiden avulla osallistumisen kynnystä saadaan laskettua ja voidaan esitellä myös muita mahdollisuuksia. Nämä tiedot olemme sijoittaneet kurssin pidempään kuvaukseen.

Kurssin teemojen ja kertojen kuvauksiin mahtuu enemmän tietoa ja näiden kohdalla voimme jo olettaa että lukijalla on ainakin alustava kiinnostus kurssiamme kohtaan. Voimme siis jo avartaa kurssin sisältöä hyötyajattelun ulkopuolelle ja tarjota uusia houkuttimia osallistumiselle. Kerhojemme tarkoituksena on ollut tarjota pelejä myös aktivoivaksi ajanvietteeksi, hauskuuden lähteeksi ja uusien sosiaalisen kohtaamisen mahdollistajaksi.

Markkinointi erilaisissa yleisötilaisuuksissa on lähes välttämätöntä. Näissä tilaisuuksissa voi esitellä kerhossa pelattavia pelejä ja antaa mahdollisuuden kokeilla näitä. Samalla voi vastata kysymyksiin ja oikoa mahdollisia vääriä tietoja koskien kerhon sisältöä tai pelejä yleensäkin. Yleisötilaisuudessa osallistumistaan empivät näkevät mistä on kysymys ja voivat tutustua aiheeseen seuraamalla esittelypisteen sisältöä ja tapahtumia. Näin kerhon sisältö ja vetäjä tulevat tu-

tummiksi kaikille kiinnostuneille mikä myös helpottaa ilmoittautumista ja osallistumista kerhon toimintaan.

Pelikerho

Pelikerho on nimensä mukaisesti kerho jossa pelataan pelejä. Tämän toteuttamiseen tarvitaan tila, pelilaitteita ja pelejä. Näihin voidaan vaikuttaa suuntaamalla kurssi sisällöllisesti käytössä olevien resurssien mukaisesti; Onko käytössä luokallinen pelamiseen soveltuvia koneita? Löytyykö järjestäjältä tarpeellinen määrä tablet-koneita? Onko saatavilla pelikonsoli tai useita? Kerhon sisältö voidaan näin rajata koskemaan tiettyä pelaamiseen soveltuvaa laitteistoa. Kerhon osallistumisvaatimuksiin voidaan myös laittaa tablet- ja tietokonekurssien mallia mukaillen vaatimuksen oman laitteen tuomisesta mukana kerhoon. Tämä tosin rajoittaa osallistujat jo laitteita omistaviin, ja tuo mukanaan todennäköisesti hyvin sekalaisen kokoelman erilaisia laitteita. Tämä voi johtaa ajan kulumiseen erilaisten tukikysymysten kanssa koskien erilaisia käyttöliittymiä, eroavaisuuksia pelien kaupapaikoissa ja niin edelleen.

Osalla pelityypeistä voi olla omia vaatimuksiaan liittyen vaikkapa peliohjaimiin tai vaadittavaan tilaan. Näiden osalta voidaan soveltaa samoja ennakkorajoitteita kuin pelilaitteistonkin kanssa. Laajuutta on siis helppo tarvittaessa rajata edellä mainituilla rajoitteilla tai halutessa rajaamalla sisältö koskemaan vaikkapa tiettyjä pelityyppejä.

Tiivistettynä pelikerhomme on ollut pelikerho jossa tutustutaan peleihin ja pelaamiseen laaja-alaisesti. Kerhotapaamisia on suunnitelmassa kuusi, ja jokainen kerta kestää kaksi oppituntia eli yhteensä 1½ tuntia. Jokaiselle kerralle on oma teeman- sa jonka mukaisesti peleihin tutustutaan ja joita pelataan.

Lisäksi joka kerta puolet ajasta käytetään yhden joko ennalta valitun tai kerhon alussa yhteisesti valitun pelin pelaamiseen. Vakiopelin avulla osallistujilla on aina odotettavissa jotain tuttua jonka pelaamisesta on jo kokemusta ja osaamista. Näin jokainen saa mahdollisuuden huomata kehittymisensä ja saada onnistumisen tunteita. Tämän pelin ennalta valinta voi olla suositeltavaa sillä kerhoista saadun palautteen mukaan olisi hyvä jos tämä peli olisi sellainen joka saataisiin pelattua loppuun kerhon aikana.

Tällaisen pelin kanssa kokemus ei jäisi kesken ja pelaajat kokisivat saavuttaneensa pelin tavoitteet.

Pelikerhomme yleinen rakenne on ollut seuraava (jokaiseen kertaa sisältyy ensimmäisellä kerralla valitun pelin pelaamista):

1. Esittely

Ensimmäisen kerran aikana osallistujille kerrotaan yleiskatsaus siitä millaisia pelejä ja pelilaitteita on ja esitellään niitä videoiden sekä pelaamisen avulla. Jos kiinnostusta on ollut, niin on kerrottu myös digitaalisen pelaamisen historiasta. Peli- en esittelyn ohessa kerrotaan millaisia mahdollisia hyötyjä pelaamisesta voi saada – keskittyen ajanvietteeseen, sosiaalisuuteen, hauskuuteen, uuden oppimiseen ja aivo- sekä lihasliikuntaan.

Tämän kerran aikana keskustellaan enemmän kuin pelataan, mutta halukkaille tarjotaan aina mahdollisuus kokeilemiseen. Ohjaajan tehtävänä on saada osallistujat kiinnostumaan tulevista kerroista ja selvittää osallistumismotivaationsa. Tämän avulla voidaan seuraavien kertojen painotuksia vaihdella; esimerkiksi jos aivo- jumppa pelien muodossa ei

kiinnosta, niin niitä käsittelevällä kerralla hoidetaan esittely lyhyessä muodossa ja käytetään enemmän aikaa kerhon vakiopelin pelaamiseen. Vakiopelin pelaaminen koetetaan saada tällä kertaa jo alkamaan. Tämän pelin valinta helpottuu kertomalla muutamasta vaihtoehdosta joihin sitten tutustutaan pelaamalla. Pelikokeilujen jälkeen päätetään mitä peliä jatketaan seuraavilla kerroilla.

Pelikeskustelua voi helpotella myös kysymyksillä siitä mitä pelejä osallistujat tietävät ennakkoon tai mitä heidän lapsenlapsensa pelaavat. Usein tämä johtaa mistelueluun peleistä joita on nähty, tai jopa pelattu joskus aiemmin. Näin henkilö joka on ehkä aiemmin kertonut ettei hänellä ole mitään kokemusta peleistä paljastuukin ehkä hyvinkin aktiiviseksi pelaajaksi menneisyydessään.

2. Viihdepelit

Tämän otsikon alla laajennetaan ensimmäisen kerran peliesittelyitä ja tutustutaan ns. viihdepelien suosittuihin peleihin. Kuten ensimmäiselläkin kerralla, käytetään apuna videoita sekä pelien pelaamista. Koska monia kiinnostaa yleensä pelien hyödyt, kerrotaan siitä mil-laisia hyötyjä eri pelityypeil-

lä saattaa olla. Tällaisia ovat esimerkiksi kaikkien vauhdikkaampien pelien mahdollinen vaikutus visuaalisen tiedon käsittelyyn ja hahmotamiseen sekä siitä olennaisen tiedon poimimiselle.

Peliohjaimen käyttö on usein kömpelöä koska laite on kerholaisille tuntematon. Tämän osalta voi kertoa miten sen käytössä kehittyy nopeasti, ja miten se lähes huomautta kehittää myös sorminäppäryyttä. Sosiaalisuuden osalta tutustutaan verkkopelaamisen maailmaan, ja voidaan pohtia voisiko tämä olla tapa saada uusia tuttavlia tai väylä vaikka lapsenlapsien kanssa toimimiseen etäisyyksien ylitse.

Todennäköisesti keskusteluun nousevat myös pelien haitat, tyypillisimmin väkivalta, koukuttavuus sekä rahanhmeno. Nämä ovat myös tyypillisiä otsikkoihin nousevia pelien haittoja. Näistä teemoista on hyvä keskustella kerholaisten kanssa ja kertoa tutkimukseen perustuvia tietoja aihepiireistä. Väkivalan osalta on usein todettu että kyllä, peleissä on lapsille sopimatonta väkivaltaa ja uusissa peleissä väkivalta on yhä realistisemmän näköistä. Tämän osalta voidaan puhua vanhempien roolista lapsien sa pelaamisen valvojina ja

mahdollisten rajojen asettajina. Pelien vaikutuksesta väkivaltaisuuteen otsikoissa puhutaan säännöllisesti, mutta tutkimusten mukaan tilanne ei ole yhtä mustavalkoinen. Tutkimuksien mukaan pelit voivat toimia myös stressiä ja aggressioita poistavana kanavana ja täten ne auttavat väkivaltaisuuden vähentämisessä. Vanhempien roolin voi nostaa esille myös koukuttavuuden ja rahan yhteydessä. Hyvä on myös kertoa siitä miten otsikoissa olleisiin tilanteisiin on päädytty, ja kuinka niitä voidaan välttää salasanoilla ja luottokorttitietojen pitämisestä niiden takana.

Tällä kertaa herää todennäköisesti myös keskustelu siitä mistä peleistä saa tietoa ja mistä niitä voi hankkia. Erilaisten mobiilisovelluskauppojen ja esimerkiksi Steam – verkkopelikaupan esittely vaatii muistutuksen luottokortin tarpeesta ja varovaisuudesta sen käytön kanssa. Lisäksi verkkokauppojen tarjonnan laajuus voi olla näihin ensi kertaa tutustuessa hämmäntävää. Tähän hämmennykseen voi tarjota keinoksi tutustua peliarvosteluita tarjoaviin sivustoihin ja lehtiin, ja selvittää että kaikki pelaajat eivät pelaa kaikkia mahdollisia pelityyppejä vaan yleensä keskittyvät yhteen tai muuten rajattuun

joukkoon itselleen sopivimpia pelityyppejä.

Pelityypit, eli genret, voivat vaatia myös oman selityksensä. Tässä voi käyttää esimerkkinä elokuvien ja kirjojen luokittelua, mutta voi olla parasta jättää tämä keskustelu seuraavaan kertaan että vakiopelin pelaamiselle jää aikaa.

3. Liikunnalliset hyötypelit

Liikunnallisten pelien osalta esitellään erilaisia liikeohjauksen mahdollistavia lisälaitteita ja testataan suosittuja pelejä. Samalla käydään lävitse liikeohjauspelin sosiaalisuutta (esim. tanssipelit) ja niistä mahdollisesti saatavia muita hyötyjä kuten koordinaatiokyky, liikeradat, jumppa, sekä hauskuus.

Tanssipelit ja minipeleihin perustuvat urheilupelit ovat olleet tällä kerralla suosittuja. Minipelien hyvänä puolena on että ne kestävät lyhyen aikaa joten saadaan suoritettua paljon toistoja. Tanssipelit kiinnostavat, mutta valitettavasti lähes kaikissa tanssipeleissä on ikäihmisten kanssa samat kaksi perusongelmaa jotka ovat musiikkityyli ja tanssiliikkeet. Näiden pelien osalta voi keskustelussa todetakin että ne on suunnattu tietyn ikäisille ja tiettyjä

musiikkityylejä kuunteleville nuorille. Valitettavasti valtaosassa peleissä ei voi käyttää omaa musiikkia joka tekisi näistä peleistä ikäihmisille mielenkiintoisempia. Lisäksi tanssiliikkeet ovat usein liian nopeasti vaihtuvia tai vaativat asentoja joihin ei enää välttämättä ole turvallista myöhemmällä iällä mennä.

4. Kognitiiviset hyötypelit

Aivojumppapelejä on paljon, ja tämän kerran aikana tutustutaan olemassa olevaan tarjontaan. Lisäksi keskustellaan niiden hyödyistä niin aivoille kuin yleiselle hyvinvoinnille unohtamatta sosiaalisen kanssakäymisen mahdollisuuksia. Hyötypelien osalta keskustelussa päädytään yleensä siihen että pelit vaikuttavat hyödyllisiltä, mutta samalla mietitään siitä että jaksaisiko näillä pidempään harjoitella. Näin varsinkin tapauksissa joissa henkilöillä ei ole näiden asioiden kanssa ongelmia.

5. Opetuspelit

Pelien avulla voidaan opiskella myös uusia taitoja. Esimerkkeinä kokeillaan kieltenopiskelua ja erilaisen soittimien soittamista. Keskustelua voi herätellä aiheesta laajemminkin, mihin kaikkien pelejä voisi käyt-

tää opiskelun puolella? Kieltenopiskelu, varsinkin englannin, on noussut usein esille niin opetuspeleistä kuin peleistä laajemminkin puhuttaessa. Tämän kautta voidaan keskustella siitä millaisia kielivaateita peleillä on, ja millaisia ovat pelit joissa ei tarvita kielitaitoa.

6. Tulevaisuuden pelit?

Tutustutaan uusiin nousviin tekniikkoihin kuten virtuaalinen ja lisätty todellisuus. Pelataan suosikkipelejä sekä toivepelejä, ja pohditaan näiden pohjalta mitkä pelit sopisivat itselle. Keskustellaan yleisesti pelien ongelmista ja mahdollisista ratkaisuista näihin, sekä kaikista mietteistä joita osallistujilla on tullut mieleen kurssin aikana. Pelaamiseen liittyvää peliurheilua voi myös esitellä tällä kertaa.

Tämän perusrungon avulla on pidetty niin lyhyitä peliesittelysarjoja kuin useampi toteutus varsinaista pelikerhoakin. Erillisten toteutuksien välillä on ollut helppo vaihtaa painotuksia perustuen ensimmäisen kerran palautteeseen ja esille tulleeisiin mielenkiinnon kohteisiin. Eri toteutuskerroista saatua palautetta on hyödynnetty rungon ja ohjauskäytäntöjen kehittämisessä. Ker-

hjon pituutta on myös helppo jatkaa niin kerta- kuin kokonaiskestoltaankin käytössä olevan ajan ja resurssien puitteissa.

Linkkejä kiinnostuneille

Peliarvosteluita ja tarinoita

<http://www.pelit.fi/>

<http://www.v2.fi/>

<http://dome.fi/>

Pelikauppoja

Applen laitteiden omistajille

<https://itunes.apple.com/us/genre/ios-games/id6014?mt=8>

Android-laitteiden omistajille

<https://play.google.com/store/apps/category/GAME>

Tietokoneella pelaaville

<https://www.gog.com/>

<http://store.steampowered.com/>

Linkkejä vetäjille

Koulutusta ja myös pelitoimintaa ikäihmisille:

<http://www.entersenior.fi/>

Tietokone ja verkkokoulu-
tusta ikäihmisille:

<http://www.vtkl.fi/seniorsurf>

Ohjaajakoulutuksen kehittämisen tueksi

http://www.vtkl.fi/seniorsurf/miten_kaynnistan_net-tiopastuksen/

Kommentteja pelien tekijöille

Siltä varalta että joku pelien tekemisessä mukana oleva henkilö sattuisi tämän pienen oppaan lukemaan, tarjoamme teille tämän tiivistelmän pelaamisen ongelmakohdista joihin pelien tekijöillä on mahdollisuus vaikuttaa. Pääosin nämä koskevat pelaajan mahdollisuutta muokata pelin sisältöä, varsinkin liikeohjauspelien ja peliohjaimien osalta.

Moni testaamamme peli olisi ollut muuten kiinnostava ja sopiva, mutta peli olettaa pelaajan olevan kykenevä kaikkeen mitä pelissä täytyy tehdä. Tämä korostuu varsinkin liikeohjattavissa peleissä joiden vaatimat liikkeet voivat olla jopa vaarallisia ikäihmisille joilla on vaikkapa lonkkaongelma. Liikeohjauspeleissä esimerkiksi voisi olla mahdollisuus valikoida minkä tyyppiset liikkeet halutaan mukaan. Tällöin pelaaja voisi poistaa vaikkapa maahan pudottautumiset, korkeat hyppyt tai potkut joiden suorittaminen on hänelle fyysisesti mahdotonta tai suoritettaessa terveydelle vaarallisia. Näin hän voisi pelata peliä hyödyntäen sitä liikevalikoimaa johon hänen suorituskykynsä riittää.

Tämä sama koskee peliohjaimia ja pelien tempoa. Vaikkakin nykyään todella monessa pelissä on mahdollista vaihtaa sitä, mikä toiminto on minkäkin napin takana, niin tätä ei voi tehdä kaikissa peleissä. Varsinkin peliohjaimien olkanapit ja liipaisimet ovat haastavia. Peleillä on taipumusta olla tapahtumiltaan nopeita ja nopeutta vaativia. Tältä osin toiveena oli usein mahdollisuus hiukan laskea tempoa itselle sopivammaksi, valitettavasti tähän ei useinkaan ole mahdollisuutta, valitettavasti.

Jos teette pelin joka on nimenomaan suunnattu ikäihmisille, älkää tehkö turhia olettamia markkinoinnissanne tai pelin sisällössä. Ikääntynyt pelaaja on pelaaja siinä missä muutkin ja jokainen meistä ikääntyy. Joissain ikäihmisille suunnatuissa peleissä huomioitiin pelikerhojen aikana kuinka näitä pelejä oli ”tyhmennetty”, ja oletettiin että he ovat kaikki erittäin vaivaisia sekä tyytyvät pelin sisällön

puolesta vähään. Ikäihminen on iäkäs, mutta se ei tee hänestä yksinkertaista tai automaattisesti kaikista mahdollisista vaivoista kärsivää. Pelin imagon ja kuvamaailman ei myöskään tarvitse olla automaattisesti vain ikäihmisiä sisältävää jos peli on heille suunnattu. TanSSIPelien osalta esimerkiksi todettiin että nuoret tanssijat eivät haittaa yhtään, mutta voisi ehkä olla mukava jos ikävaihtelua olisi vaikka 50–60 –vuotiaisiin asti.

Pelien sisältö koettiin monesti kilpailun ja tuhoamisen täyttämäksi. Voisitteko, olkaa hyvät, tehdä pelejä joissa yhdessä tehdään jotain rakentavaa?

Tässä oppaassa kerrotaan kuinka järjestää pelikerho- toimintaan ikäihmisille sekä tutustutaan pelaamisen potentiaaliin hyötyihin. Teksti perustuu kahden vuo- den kokemuksiin pelikerhojen ja erilaisten peliesitte- lytilaisuuksien pitämisestä kohderyhmälle sekä osal- listujien haastatteluihin. Mahdollisten hyötyjen osalta viittaamme viime vuosina suoritettuun pelejä koske- vaan tutkimukseen, painottaen fyysistä ja henkistä kuntoa sekä hauskuutta ja sosiaalisuutta. Kerromme lisäksi kokemuksiimme perustuen mitä mieltä pela- misesta ja peleistä ollaan. Kuvailemme myös lyhyesti markkinoilla olevia yleisimpiä erilaisia pelaamiseen soveltuvia laitteita sekä suosittelemme kokemuk- siimme perustuen erilaisia pelejä. Opas on toteutettu osana Turun yliopiston ja Turun ammattikorkeakoulun yhteistä Tekes-rahoitteista Gamified Solutions in Healthcare -tutkimushanketta.