

”On helpompaa pelata yksin”: Sosiaalinen pelaaminen vammaisena henkilönä

Lektio

Pauliina Baltzar
Tampereen yliopisto

Lektio 13.6.2025 Tampereen yliopistossa, englanniksi

Tämän lektion aluksi haluan jakaa lainauksen väitöskirjastani, joka kuvaa sitä, mitä yhdessä pelaaminen voi olla:

Pelaan videopelejä ystävien kanssa samassa tilassa. Pelaamme yleensä yhdellä hahmolla yhdessä, ja meitä on aina vähintään kaksi pelaamassa samaan aikaan – toinen pelaa, toinen neuvoo tai juttelee vieressä.

Pelaamme myös ajopelejä useilla ohjaimilla. Kun pelaamme Zeldaa, teemme sen yleensä yhdessä siten, että yhdellä on ohjain ja muut tukevat ja kokevat pelin tapahtumat tiiminä.

Kun yksi pelaaja löytää pelissä jotain uutta, muut yleensä yllättyvät, koska emme pelaa perinteisellä tavalla. Minulle moninpelaaminen on aina tarkoittanut sitä, että yhdellä on ohjain ja muut ovat täysin uppoutuneita pelin käännteisiin.

Parhaimmillaan peliä pelataan yhdessä niin, että kaikki ovat siinä mukana yrittäen välttää vihollisia tai juosta karkuun, kun taas suuntaamme väärään suuntaan.

Useimmat meistä ovat joskus elämässään pelanneet muiden

kanssa. Nuorempina pelasimme ehkä lautapelejä perheen kanssa – *Monopolya*, *Scrabblea* – tai korttipelejä kuten *Uno*a tai *Ristiseiskaa*. Vanhemmiten pelasimme ehkä digitaalisia pelejä ystävien tai sisarusten kanssa. Ehkä vaihdoimme ohjainta pelaajalta toiselle, kuten minä tein, kun peli kävi minulle liian vaikeaksi, annoin ohjaimen veljelleni. Tai sitten pelasimme toisiamme vastaan.

Olipa kyseessä mikä tahansa peli – lautapeli tai digitaalinen peli – loimme yhteisiä kokemuksia. Vietimme aikaa yhdessä. Loimme muistoja. Jotkut näistä muistoista säilyvät koko elämän ajan.

Mutta entä jos et voisi kokea näitä hetkiä? Entä jos et voisi pelata perheesi tai ystäväsi kanssa? Entä jos itse pelit – tai pelaajat – sulkisivat sinut ulkopuolelle?

Koska yhdessä pelaaminen on ollut suuri osa koko elämäni, kiinnostuin vammaisten pelaajien sosiaalisista pelikokemuksista. Tutkimusongelmani oli: Miten sosiaalinen saavutettavuus voisi ratkaista moninpeleissä vammaisten pelaajien kokemuksia esteitä?

Aiemmat tutkimukset ovat osoittaneet, että yhdessä pelaaminen on yleistä kaikilla pelaajilla ja että myös vammaiset ihmiset pelaavat pelejä. Oma tutkimukseni syventää ja päivittää

tätä tietoa keskittyen erityisesti vammaisten ihmisten sosiaaliin pelikokemuksiin.

Yhdellä kuudesta ihmisestä on jokin vamma. Tässä tutkimuksessa määrittelin vamman laajasti: se voi liittyä näköön, kuuloon, motoriikkaan tai liikuntakykyihin tai neuropsykiatriin oireisiin. Näihin sisältyi esimerkiksi lievästi heikentynyt näkö, täysi sokeus, putkinäkö tai värisokeus.

Samoin ymmärsin saavutettavuuden laajasti. Pelien kontekstissa määrittelin pelien saavutettavuuden siten, että mahdollisimman monella pelaajalla olisi parhaat mahdollisuudet kokea peli täysipainoisesti.

Keskityin erityisesti digitaalisiin moninpeleihin – peleihin, joita voi pelata yhdessä muiden kanssa. Näitä pelejä voi pelata samassa tilassa yhtä aikaa tai vuorotellen ohjainta vaihtaen. Tai niitä voi pelata verkossa.

Väitöskirjani menetelminä käytin kahta kyselytutkimusta ja pelianalyysiä. Ensimmäinen kysely keskittyi vammaisten pelaajien yleisiin pelikokemuksiin: miten vamma vaikuttaa pelaamiseen, mitä pelejä pelataan ja miksi. Kyselyyn saatiin 92 vastausta eri vammaryhmistä. 91 % vastaajista oli sitä mieltä, että heidän vammansa vaikuttaa pelaamiseen.

Toinen kysely keskittyi apuvälineisiin, kuten ruudunlukuohjelmiin ja erilaisiin peliohjaimiin. Kyselyyn saatiin 73 vastausta eri vammaryhmistä.

Pelianalyysi keskittyi 27 suosittuun ja saavutettavaan peliin vuonna 2023. Tarkastelin, olivatko pelit sisällyttäneet erilaisia saavutettavuusasetuksia, esimerkiksi tekstityksiä, kontrastin säätöä, vaikeustasoja tai näppäinten uudelleenmäärittelyä. Yhteensä 57 eri ominaisuutta etsittiin peleistä.

Näiden kyselytutkimusten ja pelianalyysin pohjalta kirjoitin kuusi artikkelia, jotka muodostavat väitöskirjani rungon. Tut-

kimus vastaa kolmeen tutkimuskysymykseen ja yhteen tutkimusongelmaan. Tiivistän nyt tulokset keskittymällä jokaiseen näistä kysymyksestä yksi kerrallaan.

Miten tämän hetken peleissä on vammaisten pelaajien käyttämiä ja tarvitsemia saavutettavuusasetuksia?

Saavutettavuusasetus voi olla mikä tahansa asetus, joka hyödyttää vammaisia pelaajia – ja usein myös muita pelaajia. Luokittelin nämä kuuteen kategoriaan: visuaaliset asetukset, audio, ohjaimet, kieli, pelimekaniikka ja viestintä. Pelaajat käyttävät eri ominaisuuksia tarpeidensa mukaan.

Esimerkiksi näkövammaiset pelaajat saattavat tarvita kontrastin säätöä tai suurempia fontteja. Liikuntavammaiset pelaajat voivat tukeutua enemmän näppäinten uudelleenmäärittelyyn. Usein nämä tarpeet menevät myös päällekkäin. Osa ominaisuuksista parantaa pelikokemusta, mutta jos jotkin puuttuvat, ne voivat estää pelaamisen kokonaan.

Ensimmäisessä kyselyssä kysyin: “Miten peleistä voisi tehdä saavutettavampia?” Jotkut pelaajat eivät nähneet mitään keinoa tehdä pelaamisesta heille saavutettavaa, koska kokivat ongelman olevan enemmän itsessään kuin peleissä.

Eräs osallistuja sanoi: “En keksi mitään, mikä voisi parantaa saavutettavuustilannettani, koska ongelma on enemmän minussa kuin peleissä”.

Suurin osa vastaajista ei maininnut yksittäisiä asetuksia, vaan kuvasi tarpeitaan – esimerkiksi tarvetta nähdä pelin elementtejä paremmin tai tarvetta saada enemmän reaktioaikaa. Monet näistä ongelmista olisi voitu ratkaista jo olemassa olevilla ominaisuuksilla, kuten suuremmalla fonttikoolla tai pelin nopeuden säätämällä.

Näyttää siis siltä, ettei suurta tarvetta uusille innovaatioille ole, vaan pikemminkin tarve on parantaa jo olemassa olevien ominaisuuksien sisällyttämistä peleihin. Vuoden 2023 suosituista peleistä monet olisivat voineet käyttää enemmän erilaisia saavutettavuusasetuksia. Yksinpeleissä oli yleensä laajemmat saavutettavuusasetukset kuin moninpeleissä. Joistakin peleistä puuttuivat jopa yksinkertaiset ominaisuudet, kuten tekstitykset tai säädettävä fonttikoko.

Pelaavatko vammaiset pelaajat moninpelejä vähemmän kuin yksinpelejä? Jos kyllä, miksi?

Kyselyjen perusteella vammaiset pelaajat pelaavat sekä yksin- että moninpelejä, mutta moninpelejä selvästi vähemmän.

Yksi syy on juuri käsitelty: moninpeleissä on vähemmän saavutettavuusasetuksia. Mutta muitakin syitä on. Tunnistin viisi keskeistä:

1. **Vaikeus löytää saman tasoisia pelikavereita.** Kuvittele aloittavasi uuden pelin – löydätkö jonkun, joka opettelee peliä samaan tahtiin?
2. **Epävarmuus omista taidoista ja pelko olla taakka muille.** Jos et tunne ohjaimia tai pelin kulkua, saatat miettiä, miten muut reagoivat.
3. **Sosiaalinen pelaaminen voi tuntua paineelta,** etenkin pitkän päivän jälkeen. Jotkut haluavat vain rentoutua ilman sosiaalista stressiä.
4. **Saavutettavuuden puute, mutta pelaajat syyttävät usein itseään.** Eräs pelaaja sanoi, ettei hän ollut ”riittävän nopea” painamaan nappeja – vaikka nopeuden säätöominaisuus olisi voinut auttaa. Toinen kertoi, ettei näe tarpeeksi hyvin, mitä pelissä tapahtuu – vaikka fonttikoko tai visuaalinen kontrasti olisi voinut ratkaista tämän.

Suurimmassa osassa tapauksia esteenä ei ollut pelaaja tai hänen vammansa, vaan pelin suunnittelu ja saavutettavuuden puute, mutta pelaajat eivät itse nähneet sitä.

5. **Jotkut sanoivat, että eivät ole kiinnostuneita moninpeleistä.** Se on täysin mahdollista, sillä kaikki pelaajat eivät pelaa samoista syistä, mutta meidän on pohdittava: onko kiinnostuksen puute aitoa vai vaikuttavatko siihen muut mainitut seikat?

Eräs vastaaja kertoi: ”En usko, että sokeana voisin pelata moninpelejä, koska en halua ärsyttää muita olemalla liian hidas tai huono”.

Miten saavutettavia moninpelit ja sosiaalinen pelaaminen ovat vammaisille pelaajille?

Kuten jo mainittiin, moninpeleissä on usein vähemmän saavutettavuusasetuksia kuin yksinpeleissä. Lisäksi ne tarjoavat rajalliset viestintävaihtoehdot.

Ensimmäisessä kyselyssä 28 % vastaajista kertoi, etteivät he kommunikoi peleissä lainkaan, jos sopivaa viestintätapaa ei ole tarjolla. Esimerkiksi jotkut luottavat pelkästään puheeseen, ja jos sitä ei tueta, heidän täytyy pysyä hiljaa.

Tutkin myös apuvälineiden käyttöä, kuten ruudunlukuohjelmia tai erilaisia ohjaimia. Monet pelaajat käyttävät niitä, mutta kaikki vammaiset pelaajat eivät edes tiedä, että tällaisia laitteita on olemassa, vaikka he saattaisivat tarvita niitä. Sopivien apuvälineiden löytäminen vaatii usein kokeiluja ja erehdyksiä.

Lisäksi apuvälineissä ja moninpeleissä on ongelmia: Jotkin pelit kieltävät näiden apuvälineiden käytön, koska tarvittavia adaptoreita käytetään myös huijaamiseen. Näin ollen,

vaikka tavoitteena olisi saavutettavuus, nämä apuvälineet saatetaan estää, mikä voi tehdä pelaamisen mahdottomaksi.

Lyhyesti: Moninpelit eivät ole niin saavutettavia kuin ne voisivat olla. Niistä puuttuu monille tarpeellisia saavutettavuusasetuksia ja viestintätapoja. Ne eivät tue apuvälineitä riittävästi. Sosiaalisesti pelaajat pelkäävät olevansa taakka, kokevansa toksisuutta tai jäävänsä ulkopuolelle, vaikka yrittäisivät osallistua.

Joillekin toksisuuden pelko johtaa vamman salaamiseen, erityisesti tuntemattomien kanssa pelatessa. Eräs vastaaja kuvasi:

Nuorena opin kantapään kautta, ettei kannata kertoa vammastaan peliyhteisöissä, jotka koostuvat pääasiassa tuntemattomista. Siksi ihmiset, joiden kanssa vietin paljon vapaa-aikaani nuoruudessa moninpelejä pelaten, eivät tiedä vammastani vieläkään, eikä ystävytemme koskaan laajentunut pelimaailman ulkopuolelle. Uskon, että joidenkin kanssa olisin voinut ystävästyä myös pelin ulkopuolella ja olla yhä yhteydessä, jos en olisi ollut vammainen.

Mitä voimme tehdä paremmin?

Väitöskirjassani määrittelen moninpelien sosiaalisen saavutettavuuden näin:

Yhdistelmä osallistavaa pelisuunnittelua, pelin sisäisiä ominaisuuksia ja sosiaalisia ohjeita, joiden tavoitteena on edistää osallistavia sosiaalisia rakenteita ja monikanavaista viestintää pelaajien kesken pelatessa tai ollessa vuorovaikutuksessa pelikulttuurin eri osa-alueilla. Sosiaalisen saavutettavuuden avulla kaikki pelaajat voivat pelata yhdessä ja kommunikoida keskenään.

Käytännössä tämä tarkoittaa:

- Pelinkehittäjien tulisi ottaa vammaiset pelaajat mukaan suunnitteluprosessiin.
- Kehittäjien tulisi testata pelejä vammaisten pelaajien kanssa varmistaakseen, että ominaisuudet ja suunnittelu toimivat käytännössä.
- Peleihin tulisi sisällyttää laaja kirjo saavutettavuusasetuksia — useimmat niistä ovat jo olemassa, ne vain täytyy lisätä johdonmukaisesti.
- Peleissä tulisi olla monipuolisia viestintävaihtoehtoja, jotta kaikki voivat kommunikoida omalla tavallaan.
- Pelien tulisi tukea erilaisia apuvälineitä.
- Apuvälineiden ja saavutettavuusominaisuuksien käyttö tulisi sallia, ja jos ei ole mahdollista sallia niitä kaikissa tapauksissa, voisi luoda erillisiä palvelimia.

Pelaajien puolella meidän tulisi kohdella kaikkia kunnioittavasti. Jos tiedämme, että jollakulla on vamma, kohtelemme häntä kuin ketä tahansa muuta pelaajaa.

Tarvitsemme myös lisää tietoisuutta saavutettavuudesta ja apuvälineistä. Moni ei yksinkertaisesti tiedä niistä tarpeeksi – eivät kehittäjät, eivätkä vammaiset pelaajat.

On helpompi sanoa kuin varmistaa, että pelien tulisi olla turvallisia kaikille. Toksisuus on tiedostettu ongelma, emmekä ole vielä onnistuneet ratkaisemaan sitä. Voimme kontrolloida vain omaa käytöstämme, muiden toimia on paljon vaikeampi hallita.

Väitöskirjani aikana sain palautetta arvioijilta, että *kaikkia pelejä ei ole tarkoitettu kaikille eikä kaikkien pelien tarvitse olla saavutettavia*. Tämä kertoo, että tarvitaan lisää keskustelua siitä, kenelle pelit tehdään.

Tätä keskustelua on jo käyty vaikeustasoihin liittyen. Jotkut väittävät, että eri vaikeustasojen lisääminen tekee peleistä ”liian helppoja” tai jollain tapaa pilaa kokemuksen. Haluan, että pysähdytte pohtimaan tätä väitettä.

Kenelle pelit tehdään? Millaisen pelikokemuksen haluamme luoda? Ja kuka määrittelee, mikä on ”oikea” kokemus?

Jos kaksi pelaajaa kohtaa saman loppuvastuksen, mutta toinen voittaa sen minuuteissa ja toisella menee siihen tunteja tai päiviä, kokevatko he saman pelikokemuksen?

Me emme kaikki aloita samasta tilanteesta. Toiset tietävät heti, mitä nappia painaa: he ovat pelanneet vuosia PlayStationilla ja tietävät, että yleensä hypätään X:llä ja ammutaan liipaisimilla. Toiset pitävät ohjainta kädessään ensimmäistä kertaa eivätkä edes tiedä, missä kaikki napit fyysisesti sijaitsevat. Pitäisikö siis pelit suunnitella vain kokeneille ”oikeille pelaajille”?

Minä uskon, että meidän tulisi antaa kaikille mahdollisuus kokea pelejä omalla tavallaan. Koska miksi ei? Keneltä se on pois, jos useampi ihminen voi luoda yhteisiä pelikokemuksia?

Ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa pelata – eikä ainakaan pitäisi olla. Meidän tulisi normalisoida ajatus, että kuka tahansa voi olla pelaaja.

Pelit ovat suuri osa kulttuuriamme. Vammaiset pelaajat haluavat jakaa pelikokemuksia muiden kanssa. He haluavat pelata samoja pelejä kuin muutkin ja luoda yhteyksiä. 71 % vammaisista pelaajista sanoi, että he pelaisivat enemmän, jos pelit olisivat saavutettavampia.

Baltzar, Pauliina. 2025. “‘It’s Easier to Play Alone’: Social Gaming with Disabilities”. Väitöskirja, Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-3965-4>.