



Lemmetty Tommi & Seppälä Toni

Vanhemmat pelikasvattajina Kärämäellä – fenomenografinen tutkimus pelikasvatukseen liittyvistä käsityksistä

Pro Gradu -tutkielma

KASVATUSTIETEIDEN TIEDEKUNTA  
Teknologiapainotteinen luokanopettajakoulutus

2022

Oulun yliopisto

Kasvatustieteiden tiedekunta

Vanhemmat pelikasvattajina Kärämällä – fenomenografinen tutkimus pelikasvatukseen liittyvistä käsityksistä (Tommi Lemmetty & Toni Seppälä)

Pro gradu -tutkielma, 72 sivua, 9 liitesivua

Huhtikuu 2022

---

Pro gradu -tutkielmamme tavoitteena on selvittää kärämäkisten vanhempien käsityksiä liittyen digitaalisiin peleihin, pelaamiseen ja pelikasvatukseen. Tämän avulla pyrimme saamaan myös käsityksiä siitä, miten kärämäkiset vanhemmat toteuttavat pelikasvatusta. Tutkimus on toteutettu laadullisena tutkimuksena, jossa hyödynnetään fenomenografista tutkimusotetta. Fenomenografialla voidaan saada esiin vallalla olevien käsitysten varianssi käsiteltävästä ilmiöstä, eli pelikasvatuksesta ja sen toteutumisesta kodin kontekstissa.

Tutkimuksessa perustamme pelikasvatuksen käsitteen dialogiseen kasvatuskäsitykseen ja rakentamamme teoreettinen viitekehys pohjautuu aiheesta aiemmin tehtyyn niin ulkomaiseen kuin kotimaiseen tutkimukseen.

Aineistomme koostuu helmikuussa 2022 sähköisellä kyselylomakkeella kerätyistä vastauksista. Aineisto kerättiin Kärämäen Frosteruksen koulun huoltajilta ja vastauksia saatiin yhteensä 23 kappaletta. Kyselyn vastaukset analysoitiin fenomenografisella analyysimenetelmällä. Analyysin tuloksena syntyi kolme kuvauskategoriaa: vanhempien käsitykset lastensa digitaalisista peleistä ja pelaamisesta, vanhempien käsitykset pelikasvatuksesta ja vanhempien käsitykset kodin pelikasvatuksesta.

Kärämäkiset vanhemmat käsittivät niin pelaamisen kuin pelikasvatuksen monipuolisena toimintana. Vanhempien käsitysten mukaan lasten peliharrastus ei rajoitu ainoastaan pelaamiseen, vaan siihen liittyy myös esimerkiksi videoiden katselua. Vanhemmat tunnistivat myös monipuolisesti peleihin ja pelaamiseen liittyviä hyötyjä ja haittoja. Vanhempien vastauksista välittyi aikaisemman tutkimuksen mukaisia rajoittavia, aktiivisia ja yhteisöllisiä tapoja toteuttaa pelikasvatusta. Yksittäisistä pelikasvatuksellisista käsittelytavoista esiin nousi erityisesti pelaamisen rajoittaminen. Yleisimpänä pelaamisen rajoittamista edustavana työkaluna on ruutuajan rajoittaminen. Vanhempien käsitykset peleistä, pelaamisesta ja pelikasvatuksesta antavat teoreettisesti pätevän pohjan toimivalle pelikasvatukselle.

Avainsanat: pelit, pelaaminen, pelikulttuuri, pelikasvatus, dialoginen kasvatus, fenomenografia, Kärämäki

<b>1</b>	<b>Johdanto</b> .....	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Digitaaliset pelit ja pelaaminen</b> .....	<b>6</b>
2.1	Vanhempien asenteet digitaalisia pelejä ja pelaamista kohtaan .....	8
2.2	Pelaamisen motivaatiotekijät ja metapelaaminen .....	9
2.3	Hyödyt, haitat ja ongelmallinen pelaaminen.....	11
<b>3</b>	<b>Pelikasvatus</b> .....	<b>14</b>
3.1	Pelisivistus, pelinlukutaito ja kasvatustietoisuus .....	14
3.2	Vanhemmat pelikasvattajina.....	17
3.3	Vanhempien pelikasvatukseen liittyvät käsittelytavat .....	19
<b>4</b>	<b>Tutkimuksen toteutus</b> .....	<b>23</b>
4.1	Laadullinen tutkimus .....	23
4.2	Fenomenografia .....	24
4.3	Tutkimuksen kohdejoukon kuvaus .....	26
4.4	Aineiston keruu sähköisellä kyselylomakkeella .....	28
4.5	Aineiston fenomenografinen analyysi .....	30
<b>5</b>	<b>Analyysin tulokset</b> .....	<b>36</b>
5.1	Millaisia käsityksiä vanhemmilla on lastensa digitaalisista peleistä ja pelaamisesta?.....	36
5.2	Millaisia käsityksiä vanhemmilla on pelikasvatuksesta? .....	43
5.3	Miten vanhemmat toteuttavat pelikasvatusta? .....	47
<b>6</b>	<b>Johtopäätökset</b> .....	<b>55</b>
<b>7</b>	<b>Pohdinta</b> .....	<b>60</b>
7.1	Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys .....	61
<b>8</b>	<b>Lähteet</b> .....	<b>64</b>

# 1 Johdanto

”Jos tapat pelissä sata ihmistä päivässä, väkivalta alkaa vaikuttaa normaalilta” toteaa Vanhempainliiton erityiskasvatuksen asiantuntija Sari Haapakangas sanomalehti Kalevan (2021) uutisessa nuorten väkivallan lisääntymisestä. Yleisradion verkkosivuilla julkaistussa kolumnissa ”Raiskaus ja tappo opetussuunnitelmaan” Huono Äiti -blogin perustaja Sari Helin (2014) korostaa pelikasvatuksen merkitystä peliväkivallan käsittelemässä. Siinä, missä Haapakangas näkee väkivaltaiset videopelit porttina väkivallan tielle, Helin kokee ne mahdollisuutena väkivallan syiden ja ongelmallisuuden käsittelyyn lasten ja nuorten kanssa. Nämä kaksi mediatekstiä heijastelevat nykypäivän moninaisia käsityksiä siitä, miten eri tavoin peleihin ja niihin liittyviin kasvatuskysymyksiin suhtaudutaan.

Suomalaisista 63,3 % pelaa digitaalisia pelejä aktiivisesti, eli kerran kuussa tai useammin (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä, 2020). Pelikasvattajan käsikirjan päätoimittaja Tommi Tossavainen toteaa (Laitinen, 2019) pelaamisesta tulleen valtakulttuurin erityisesti lapsille ja nuorille. Peliharrastuksen suosion kasvaessa myös siihen liittyvät käsitykset ovat moninaistuneet. Keskeiseksi onkin noussut peleihin liittyvä kasvatuksellinen näkökulma, jota toisin sanoen kutsutaan pelikasvatukseksi. Pelikasvatusta toteutetaan eri tavoilla eri kodeissa, riippuen siellä vallitsevista käsityksistä liittyen peleihin kuin myös kasvatukseen (Meriläinen, 2020). Me haluammekin opinnäytetyömme avulla lähteä tutkimaan näitä käsityksiä nimenomaan kasvattajien eli vanhempien näkökulmasta.

Pro gradu -tutkielmamme aiheena on vanhempien käsitykset pelikasvatuksesta. Eli tavoitteenamme on selvittää, millaisia eri käsityksiä heillä on ja miten he toteuttavat pelikasvatusta kotonaan. Valitsimme aiheen, koska toinen meistä on tehnyt aiheesta tutkimusta jo aikaisemmin kandidaatintutkielman muodossa. Kandidaatintutkielmassa *Vanhemmat pelikasvattajina* (Lemmetty, 2020) tutkittiin vanhempien pelikasvatusta kirjallisuuskatsauksena. Pelikasvatuksen parissa jatkaminen pro -gradu tutkielmaan oli mielessä heti kandidaatintutkielman jälkeen. Käytimme kandidaatintyötä hyödyksi myös tämän opinnäytetyön teoreettisen viitekehyksen rakentamisessa.

Maisterivaiheen opintojen aikana suunnittelimme tekevämme pro gradu -tutkielmamme pako-  
huonepedagogiikasta, mutta päädyimme kuitenkin sen organisointiin liittyvien ongelmien takia nykyiseen aiheeseen. Pelikasvatus on paitsi meitä molempia paljon kiinnostava aihe, myös erit-

täin ajankohtainen aihe. Esimerkiksi koronapandemian aikana perheiden sisällä tapahtuva keskinäinen ajanvietto on lisääntynyt (Hiltunen, 2020). Poikkeusolot ovat näkyneet myös lisääntyneenä digitaalisena pelaamisena (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä, 2020). Monet vanhemmat ovatkin mahdollisesti olleet lisääntyvissä määrin tekemisissä digitaalisten pelien ja pelaamisen kanssa. Haluamme siis selvittää, miten vanhemmat käsittävät ja toteuttavat kasvatusta tässä kontekstissa.

Tutkimusongelmaksi asetimme kysymyksen siitä, millaisia pelikasvattajia kärsämäkiset vanhemmat ovat. Tutkimusongelmaa lähestymme selvittämällä millaisia käsityksiä ja kokemuksia kärsämäkisillä vanhemmilla on liittyen digitaalisiin peleihin, pelaamiseen ja pelikasvatukseen. Tutkimuksellamme haluamme tuoda esiin maaseutumaisessa kunnassa esiintyviä käsityksiä ja arkisia kasvatuskäytänteitä pelikasvatukseen liittyen. Tutkimuksen tavoitteena on tämän lisäksi kvalitatiivisen tutkimuksen tekemisen harjoittelu sekä siihen liittyen toimintatapojen ja prosessien ymmärtämisen kehittäminen.

Tutkimuskysymyksemme ovat:

- *Millaisia käsityksiä vanhemmilla on lastensa digitaalisista peleistä ja pelaamisesta?*
- *Millaisia käsityksiä vanhemmilla on pelikasvatuksesta?*
- *Miten vanhemmat toteuttavat pelikasvatusta?*

## 2 Digitaaliset pelit ja pelaaminen

Tässä luvussa käymme läpi tutkimuksen kannalta oleellisia käsitteitä ja teoriaa. Keskeisimpinä käsitteinä tutkimuksessa ovat digitaaliset pelit ja pelaaminen, sekä pelikasvatus. Digitaalisten pelien ja pelaamisen yhteydessä kuvaamme niihin liittyviä pelaamismotiiveja ja asenteita. Pelikasvatusta olemme käsitelleet pelinlukutaidon, pelisivistyksen ja kasvatustietoisuuden käsitteiden avulla.

Digitaalinen pelaaminen on noussut viimeisten vuosikymmenien aikana yhdeksi keskeisimmistä media- ja populaarikulttuurin, kuin myös sosiaalisen elämän näyttämöistä. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen, 2009). Yleinen tapa jaotella pelaamista on esimerkiksi laitelähtöisyys, joista yleisimpiä ovat tietokonepelaaminen, konsolipelaaminen sekä mobiilipelaaminen. (Kallio ym., 2009). Digitaalinen pelaaminen käsittää terminä kaikki nämä pelaamisen muodot. Videopelillä tarkoitetaan elektronisella laitteella pelattavaa peliä, jonka pelaamiseen tarvitaan käyttöliittymä ja näyttölaite. Vaikka videopelaamisen käsite alkaa olemaan vanhentunut, sitä edelleen käytetään synonyymina digitaaliselle pelaamiselle. Digitaalisen pelaamisen yleistymisen myötä, toiminnasta puhutaan yleensä vain pelaamisena. Myös pelitutkimuksessa on käsitteen videopeli sijaan käytetty digitaalisen pelin käsitettä. Digitaalisella pelillä tarkoitetaan digitaalisella laitteella, kuten esimerkiksi pelikonsolilla tai puhelimella pelattavaa peliä. Tämän käsitteen ulkopuolelle jäävät siis ei digitaaliset pelit, kuten esimerkiksi lauta- tai korttipelit. (Kallio ym., 2009). Tämän tutkimuksen aineistonkeruussa etsimme kokemuksia liittyen digitaalisiin peleihin, jolloin ulkopuolelle jäävät ei-digitaalisten pelien lisäksi myös esimerkiksi rahapelit. Näin ollen tutkimuksessa käytämme myös käsitteitä digitaalinen peli ja digitaalinen pelaaminen.

Digitaaliset pelit jaotellaan yleensä tyyli-suuntien, eli genrejen mukaisesti. Suomessa suosituimpia peligenrejä ovat pulma- ja korttipelit, toimintapelit ja ammuskelupelit. Yksittäisistä peleistä suosituimpia ovat Pasiassi, Mahjong, Candy Crush, Call of Duty ja Counter-Strike. Pelialustoista suosituimpia ovat mobiililaitteet, tietokoneet ja pelikonsolit. (Kinnunen ym., 2020).

Pelitutkimuksessa pelien käsitettä on lähestytty kolmesta eri näkökulmasta. Narratologisesta näkökulmassa pelit ymmärretään teksteinä ja tarinoina, jolloin niiden analysoimisessa voidaan hyödyntää samoja lähestymistapoja kuin elokuvaan ja kirjallisuuteen. Ludologisessa näkökulmassa korostetaan pelattavuutta ja pelit nähdään sääntöjen ja järjestelmien kokonaisuuksina,

joissa tavoitteena on päästä alkutilanteesta lopputilanteeseen. Kolmas lähestymistapa on interaktiivinen fiktio, jossa pelejä tarkastellaan fiktiivisten ominaisuuksien valossa. Interaktiivisessa fiktiossa pelit nähdään vuorovaikutuksellisia, mutta ei välttämättä kerronnallisina kokonaisuuksina. (Kuorikoski, 2018). Vaikka pelit voivatkin olla kerronnallisia tuotoksia, ne kuitenkin erottuvat elokuvista ja kirjallisuudesta interaktiivisuudellaan. Pelaaja on vuorovaikutuksissa pelin kanssa, jolloin pelikokemus muokkautuu vahvasti pelaajan mukaan. Digitaalisessa ympäristössä tämä vuorovaikutus tapahtuu pelaajan ja tietokoneen välillä. Pelaaja hyödyntää erilaisia syöttölaitteita, kuten esimerkiksi ohjainta tai matkapuhelimen ruutua, jolloin pelaaja saa toiminnastaan visuaalisen vasteen näytölle. Digitaaliset pelit koostuvat ytimeistä ja kuoresta. Ytimeen kätkeytyvät pelin säännöt ja pelimekaniikka, kun taas kuori koostuu pelin audiovisuaalisesta ilmeestä ja näkyvästä osasta. Tällä tavoin pelit rakentavat oman pienen metafyyssisen universuminsa, johon pelaaja pääsee omalla tavallaan vaikuttamaan. Jokaisessa universumissa vaikuttaa erilaiset rajoitukset, kuin myös mahdollisuudet, joiden myötä pelaajalle suodaan muita kulttuurimuotoja isompi valta-asema vaikuttaa tämän kulttuurisen teoksen kulkuun. Tähän myös omalta osalta perustuu pelien vetovoima. (Kuorikoski, 2018).

Pelit ja leikit itsessään ovat historialliselta näkökannalta vanha ilmiö. Viimeisten vuosikymmenten aikana tapahtuneen digitalisaation myötä pelit ja leikit ovat yleistyneet digitaalisessa muodossa. Digitaaliset pelit ja pelaaminen ovat kasvaneet omaksi kulttuurimuodoksi elokuvien ja kirjallisuuden ohelle. Digitaaliset pelit ottavatkin vaikutteita näistä kulttuurimuodoista, mutta vastavuoroisesti myös tarjoavat inspiraatiota myös muille kulttuurimuodoille. (Kuorikoski, 2018). Digitaaliseen pelaamiseen liittyvä pelikulttuuri on kasvanut ja monimuotoistunut viimeisimpien vuosikymmenten aikana. Monimuotoistuminen on näkynyt niin käyttäjäkunnan ikähaitarin, sukupuolen kuin kulttuurisen taustankin monipuolistumisena. Myös ajatukset ja asenteet videopelaamisesta pelkästään lasten ja nuorten kulttuurina ovat hiljalleen katoamassa. (Sihvonen & Mäyrä, 2015). Pelaajakunnan lisäksi myös pelaaminen itsessään on monisyistä tekemistä. Pelaamismotivaatiot vaihtelevat riippuen paikasta, ajasta ja peliseurasta (Kallio, Mäyrä & Kaipainen, 2009).

Pelaaminen on nykypäivänä myös todellinen uramahdollisuus. E-urheilun ja livelähetysten suosion nousun myötä, myös rahallisen korvauksen saaminen pelaamalla on mahdollista. Suomessa e-urheilu on rantautunut myös formaalien instituutioiden piiriin. E-urheilua voi opiskella

esimerkiksi oppilaitoksissa ja kansanopistoissa (SEUL, 2021). Tämä on seurausta e-urheilun suosion kasvusta. Vuoden 2020 Pelaajabarometrissa peliaiheisia livelähetyksiä ilmoitti katsojansa ainakin joskus jopa 19,6 % väestöstä (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä, 2020). 18-29 vuotiaiden keskuudessa e-urheilu on noussut kiinnostavimpien lajien kärkipäähän jalkapallon ja jääkiekon rinnalle (Sponsor Insight Finland, 2022).

## **2.1 Vanhempien asenteet digitaalisia pelejä ja pelaamista kohtaan**

Suomalaisten asenteita pelaamista kohtaan on tutkittu Pelaajabarometreissa 2020 ja 2018. Pelaajabarometrin 2020 mukaan 51,4 % suomalaisista oli täysin tai jokseenkin samaa mieltä väittämän ”Pelaaminen on hyödyllistä” kanssa. Täysin tai jokseenkin eri mieltä väittämän kanssa oli 28,1 % vastaajista (Kinnunen ym., 2020). Hieman yli puolet suomalaisista siis näki pelaamisen sisältävän hyötyjä.

Vastaavasti väitteen ”Pelaaminen on haitallista” kanssa täysin tai jokseenkin samaa mieltä oli 43,8 % vastaajista ja täysin tai jokseenkin eri mieltä 36 % Pelaamisen hyötyjen lisäksi suuri osa tunnisti pelaamisen aiheuttavan haittoja. Kaikkein myönteisimmin pelaamiseen suhtautuivat aktiivipelaajat, jotka pelaavat paljon aikaa vieviä ja peliharrastuneisuuteen usein liitettyjä pelityyppejä, kuten kilpa, rooli- ja nettiroolipelejä. Näissä pelaajaryhmissä lähes kaikki suhtautuivat peleihin myönteisesti. Huomattavan negatiivisesti pelaamiseen suhtautuivat oppimispelien pelaajat, joista 21,7 % oli eri mieltä pelaamisen hyödyllisyydestä ja 42,8 % samaa mieltä haitallisuudesta. (Kinnunen ym., 2020).

Tutkimusta juuri suomalaisten vanhempien suhtautumisesta digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen on tehty niukasti. Kaupalliset toimijat kuten Telia (Children’s Advisory Panel, 2019) ja Veikkaus (Turja, 2018) ovat kartoittaneet vanhempien asenteita lasten digitaaliseen pelaamiseen. Telian teettämässä tutkimuksessa vanhempien asenteista oli kysytty lapsilta ja nuorilta. Tärkein havainto oli, että lapset eivät kokeneet vanhempien ymmärtävän pelaamisen merkitystä, mikä aiheutti konflikteja lasten ja vanhempien välille (Children’s Advisory Panel, 2019). Veikkauksen kyselyssä noin kolme neljästä vanhemmasta suhtautui vähintään melko myönteisesti siihen, että lapset pelaavat tai pelaisivat digitaalisia pelejä. Tämän tutkimuksen kannalta



huomionarvoista on se, että Veikkauksen kyselyssä maaseutupaikkakunnilla vanhempien suhtautuminen oli keskimääräistä kielteisempää (Turja, 2018). Näiden lisäksi vanhempien suhtautumista on tutkittu myös muutamissa opinnäytetöissä (esim. Ahvenjärvi, 2015; Baltzar, 2019).

## 2.2 Pelaamisen motivaatiotekijät ja metapelaaminen

Niin kuin pelejä, myös itse pelaajia on erilaisia. Vanhimpia pelaajatyyppejä luokittelemiseen tärkeitä malleja on Richard Bartlen (1996) kehittämä Bartlen taksonomia, joka on kehitetty *Multiuser dungeon*, eli MUD-pelien pohjalta. Bartlen taksonomiassa pelaajat jaetaan neljään pääryhmään. Näitä pääryhmiä ovat saavutuksia tavoittelevat, pelimaailmaa tutkivat, sosiaalista vuorovaikutusta tavoittelevat ja vallanhakuiset pelaajat. Yksilö voi kuitenkin kuulua samanaikaisesti useaan näistä pelaajaryhmistä, sekä ne voivat myös vaihdella riippuen pelistä ja pelitilanteesta. (Bartle, 1996).

Pelaamisen suosiota selittävät siihen liittyvät motivaatiotekijät. Yksi pelaamiseen liittyvistä motivaatioteorioista nojaa ihmisen psykologisiin perustarpeisiin. Ryanin ja Decin (2000) itsemääräämisteorian mukaan ihmisen kolme psykologista perustarvetta ovat: omaehtoisuus, kyvykkyys ja yhteisöllisyys. Näiden tarpeiden täytyminen edistää ihmisen hyvinvointia, myönteistä kehitystä ja toimintakykyä (Ryan & Deci, 2000). Itsemääräämisteorioita on hyödynnetty myös pelitutkimuksessa tarkasteltaessa pelaamiseen liittyviä motivaatioita. Ryanin, Rigbyn ja Przybylskin (2006) mukaan pelaaminen itsessään ja pelien elementit voivat vastata itsemääräämisteorian mukaisiin psykologisiin perustarpeisiin. Yksinpelit vastaavat erityisesti omaehtoisuuden ja kyvykkyyden tarpeisiin, kun taas monipelit vastaavat näiden lisäksi myös erityisesti yhteisöllisyyden tarpeeseen (Ryan ym., 2006).

Yksi keskeinen syy pelien pelaamiselle on niiden avulla saavutettava flow-tila (Schell, 2008). Flow on optimaalisen kokemuksen tila, jossa yksilö uppoutuu ja sitoutuu toimintaan täysin (Csikszentmihalyi, 1990). Csikszentmihalyin (1990) mukaan optimaalinen flow-tila vaatii yhden tai useamman seuraavista ominaisuuksista:

1. Mahdollisuus suorittaa tehtävä onnistuneesti
2. Mahdollisuus keskittymiseen
3. Tehtävällä on selkeät tavoitteet

4. Välitön palaute
5. Syvä, mutta vaivaton sitoutuminen, joka vie ajatuksia pois ajasta
6. Hallinnan tunne omaan toimintaan
7. Itsetietoisuus vähenee, mutta flow-tilan päätyttyä palautuu entistä vahvempana

Näitä kriteereitä tarkasteltaessa voidaan havaita niiden kaikkien olevan läsnä pelikokemuksessa. Nahin, Eschenbrennerin, Zengin, Telaprolun ja Sepehrin (2014) mukaan digitaalisten pelien flow-tilalla on erilaisia ulottuvuuksia, jotka vaikuttavat pelaajan käytökseen ja aikeisiin, pelaajan pelikokemukseen ja pelaajan suorituskykyyn pelissä. Nämä ulottuvuudet vaikuttavat esimerkiksi pelivalintoihin, peliin käyttävään aikaan, pelistä nauttimiseen, pelissä pärjäämiseen ja pelissä oppimiseen. Flow-tilan vaikutus yksilöön on pääasiassa positiivinen, mutta se voi olla myös negatiivinen. Positiivisia vaikutuksia voivat olla muun muassa tehostunut oppiminen ja lisääntynyt pelinautinto (Nah ym., 2014). Pelinautinto on myös esimerkki flow-tilan positiivisesta vaikutuksesta, joka voi kääntyä negatiiviseksi. Jos pelinautinto saa pakonomaisia piirteitä, voi se altistaa peliaddiktion kehittymiselle (Hull, Williams & Griffiths, 2013).

Pelaamisharrastuksen lisääntyessä ja monipuolistuessa, on alettu tutkimaan myös pelaamiseen liittyviä aktiviteetteja, eli metapelaamista. Suomalaisten nuorten metapelaamista koskevassa tutkimuksessa metapelaamiseen liittyviä kategorioita löydettiin kuusi kappaletta, joista jokainen sisälsi useampia alakategorioita. Tutkimuksessa löydetty kuusi metapelaamisen kategorioita ovat: pelaamista mahdollistava toiminta, strategisointi, keskusteleminen, tiedon etsintä, sisällön tuottaminen ja jakaminen sekä sisällön kuluttaminen. Pelaamista mahdollistava toiminta sisältää esimerkiksi lisäsisällön ostamisen ja muokkaamisen (*modaaminen*). Strategisointiin liittyy pelaamisen suunnittelu sekä pelaamisen reflektointi ja analysointi. Keskusteluun sisältyy muun muassa pelistä, sen sisällöistä ja siinä edistymisestä puhuminen muiden kanssa. Tiedonhankintaa tehdään esimerkiksi pelin ominaisuuksista, sisällöistä ja siinä menestymisestä. Sisällön tuottamista ja jakamista tehdään esimerkiksi videoiden ja live-lähetysten muodossa. Muiden tekemiä sisältöjä myös kulutetaan aktiivisesti. Pelaaminen on siis käsitteenä ja toimintana paljon moniulotteisempaa, kuin saattaisi kuvitella. Pelaaminen saattaa myös tapahtua pelkän metatoinnin ympärillä, samaan tapaan kuin esimerkiksi urheilun kanssa. (Kahila, Tedre, Kahila, Vartiainen, Valtonen & Mäkitalo, 2020).

### 2.3 Hyödyt, haitat ja ongelmallinen pelaaminen

Digitaaliseen pelaamiseen liittyviä hyötyjä ja haittoja on tutkittu pelitutkimuksessa jo lähes niin kauan kuin sitä on harrastettu. Pelaamiseen liittyvien hyötyjen ja haittojen käsittely on myös ollut keskeinen lähestymistapa, kun pelejä on käsitelty mediassa. Tämä vastakkainasettelu on omalta osaltaan polarisoinut keskustelua ja mielipiteitä peleistä ja pelaamisesta. (Kümpel & Haas, 2015). Suomalaisessa mediassa peleihin liittyvä väkivalta ja sen vaikutukset ovat olleet esillä etenkin 2000-luvun alkupuolella. Pelaamisen yleistyessä peleihin ja pelaamiseen liittyvä haittadiskurssi on kuitenkin vähentynyt. (Pasanen & Arjoranta, 2013). Hyötyjen ja haittojen tarkastelulla on oma merkityksensä, mutta peleihin liittyvän vuoropuhelun ja kasvatusajattelun tulisi pohjautua myös muihinkin pelaamiseen ulottuvuuksiin (Meriläinen, 2020). Digitaalisten pelien vaikutukset ovat myös yksilöllisiä ja moniulotteisia, jolloin yksittäisiä pelejä ei voida yleisesti luokitella hyödylliseksi tai haitalliseksi (Prot, Anderson, Gentile, Brown & Swing, 2014). Yleisesti erilaisten mediasisältöjen on osoitettu yksilöllisesti ja kehitysvaiheesta riippuen vaikuttavan niin lasten ja nuorten tiedolliseen, tunne-elämän, identiteetin kehitykseen, kuin myös fyysiseen ja sosiaaliseen kehitykseen. (Salokoski & Mustonen, 2007). Vaikka etenkin kasvatuksellisen keskustelun tulisi ulottua hyötyjen ja haittojen ulkopuolelle (Meriläinen, 2020) on tutkimuksemme kannalta kuitenkin oleellista käydä läpi lyhyesti yleisimpiä pelaamiseen liitettäviä hyötyjä ja haittoja, jotta lukija saa yleiskuvan niihin liittyvästä jaottelusta.

Pelaamisen hyödyt voidaan suurpiirteisesti jakaa fyysisiin, psyykkisiin, kognitiivisiin ja sosiaalisiin hyötyihin. (Parisod ym., 2014). Etenkin fyysisesti aktivoivien pelien on havaittu voivan innostaa pelaajaa liikkumaan ikään kuin huomaamatta huomion ollessa pelissä ja sen hauskuudessa (Parisod ym., 2014; Sween, Wallington, Sheppard, Taylor, Llanos & Adams-Campbell, 2014). Nopeatempoisten toimintapelien taas on havaittu harjaannuttavan reaktio- ja havainnointikykyä (Green & Seitz, 2015). Pelaamisen psykologisiin hyötyihin lukeutuu kohonnut itsevarmuus. Pelaamisen on myös havaittu edistävän analyttisten kognitiivisten taitojen kehittymistä. Lisäksi pelaaminen voi lisätä yhteenkuuluvuuden tunnetta ja mahdollistaa vertaistukea pelin kautta. (Parisod ym., 2014).

### 2.3.1 Pelihaitat ja ongelmallinen pelaaminen

Pelikasvatuksella pyritään ehkäisemään niin pelaamisesta syntyviä haittoja, kuin ongelmallista pelaamista. Pelaamiseen liittyvillä haitoilla tarkoitetaan erilaisia pelaamisen yhteydessä ilmenviä haitallisia ilmiöitä. Pelaaminen itsessään on haitallisesta ilmiöstä riippuen joko haittojen aiheuttaja tai niiden mahdollistaja. Pelaamisesta aiheutuvia haittoja voivat olla esimerkiksi siitä syntyvät fyysiset haitat. Peleihin liittyvä kiusaaminen ja häirintä taas ovat esimerkkejä haitoista, joita pelaaminen mahdollistaa, mutta ei suoraan aiheuta. (Meriläinen, 2020, 56). Pelaamiseen liittyvät haitat ja hyödyt riippuvat pitkälti siihen käytettävästä ajasta, pelaajan persoonallisista ominaisuuksista, pelaamiseen liittyvistä motivaatiotekijöistä sekä pelien rakenteellisista mekanismeista. Aiheesta tehty tutkimus myös kuitenkin korostaa yksilöllisen kontekstin merkitystä tarkastellessa ongelmallista pelaamista. (Kuss, 2013). Ongelmalliseen pelaamiseen altistavia tekijöitä tutkittaessa myös esimerkiksi henkilön taustatekijät ovat nousseet sitä selittäviksi tekijöiksi. Hongkongilaisen tutkimuksen mukaan yksi lasta ongelmalliselle pelaamiselle altistava tekijä on perhesuhde. Huonolaatuinen lapsen ja vanhemman välinen vuorovaikutus kasvattaa riskiä ongelmallisen pelaamiseen lisääntymiseen lapsella. Toisaalta terveellinen vuorovaikutussuhde lapsen ja vanhemman välillä taas voi ehkäistä ongelmallista pelaamista. (Li, Lo & Cheng, 2018).

Ongelmallinen pelaaminen on yleinen aihe peli- ja mediatutkimuksessa, mutta siitä huolimatta siihen liittyvien määritelmien ja käsitteiden kirjo on laaja. Ongelmallisesta pelaamisesta (*problematic gaming*) (esim. Männikkö, 2017) käytettyjä käsitteitä digitaalista pelaamista koskevassa tutkimuksessa ovat muun muassa pelaamishäiriö (*gaming disorder*), peliaddiktio ja peliriippuvuus (*gaming addiction*). Virallisissa tautiluokituksissa DSM-5:ssä ja ICD-11:ssä ongelmallisesta pelaamisesta on käytetty termejä internetpelaamishäiriö (*internet gaming disorder*) tai pelaamishäiriö (ks. American Psychiatric Association, 2013; World Health Organization, 2020). Viralliset tautiluokitukset on määritetty, jotta tietoisuus pelaamishäiriöstä kasvaisi, ja jotta sitä voisi ehkäistä ja hoitaa entistä tehokkaammin. ICD-11:ssä pelaamishäiriön oireita ovat pelaamisen rajoittamisen vaikeus, pelaamisen priorisointi arkisen elämän ja mielenkiinnon kohteiden yli, huolimatta sen aiheuttamista negatiivista vaikutuksista. Pelaamishäiriön diagnosoille on ehtona oireiden esiintyminen vähintään 12 kuukauden ajan. (World Health Organization, 2020).

ICD-11 tautiluokitus on kuitenkin jakanut tutkijoiden mielipiteitä ja siihen onkin kohdistunut myös kritiikkiä. Virallinen tautiluokitus katsotaan tarpeelliseksi, jotta pelaamishäiriön hoitaminen helpottuisi ja se saataisiin sairastuvuuden piiriin. ICD-11 tautiluokituksen kritiikkiä on kohdistettu sen heikkoon tutkimuspohjaan, siitä käytettyihin moninaisiin määritelmiin sekä diagnoosin kriteereihin, jotka rakentuvat pitkälti päihde- ja uhkapeliongelmiin diagnoosin pohjalta. (Aarseth ym., 2017).

Pienen osan pelaajista on havaittu kokevan erilaisia negatiivisia vaikutuksia liiallisesta ja hallitsemattomasta pelaamisesta. Vaikutukset voivat ulottua negatiivisesti päivittäiseen elämään ja yleiseen hyvinvointiin. (Andrade & Pontes, 2017). Addiktioonomaiseen pelaamiseen liitettyjä haittavaikutuksia ovat heikko suoriutuminen töissä (Eickhoff, Yung, Davis, Bishop, Klam & Doan, 2015) ja opinnoissa (Brunborg, Mentzoni & Frøyland, 2014), vähentynyt psykososiaalinen hyvinvointi ja suurempi kohonnut riski masennusoireiden esiintymiselle (Carras, Van Rooij, Van de Mheen, Musci, Xue & Mendelson, 2017), heikentynyt elämänlaatu, lisääntynyt ahdistuneisuus, impulsiivisuus (Bargeron & Hormes, 2017), keskittymisongelmat, hyperaktiivisuus, vihamielisyys (Yen, Liu, Wang, Chen, Yen & Ko, 2017) ja univaje (Rehbein, Psych, Kleimann, Mediasci & Möble, 2010). Fyysisiä haittavaikutuksia voivat olla esimerkiksi liikalihavuus, sydän- ja aineenvaihduntahäiriöt (Turel, Romashkin & Morrison, 2016) ja yleiset ruumiilliset epämukavuudet (Lui, Szeto, & Jones, 2011).

Tuoreimman pelaajabarometrin (Kinnunen ym., 2020) mukaan peliaikaan liittyvät ongelmat ovat yleisimpiä etenkin nuoremmassa ikäryhmässä, joissa peliharrastus on myös aktiivisinta. Toisaalta samasta ikäryhmästä 39 % ilmoitti pelaamisen helpottavan pahaa oloa. Suomalaisten yläkoulu- ja lukioikäisten pelaamista käsittelevässä tutkimuksessa todetaan esimerkiksi sukupuolen, pelaamiseen käytettävän ajan, pelivalintojen ja perheen rakenteen olevan yhteydessä ongelmallisen pelaamiskäyttäytymisen oireisiin (Männikkö ym. 2018).

Pelihaittojen ja ongelmallisen pelaamiseen ehkäisemiseen, kuin myös pelaamiseen liittyvien hyötyjen edistämiseen voidaan kuitenkin vaikuttaa. Pelikasvatuksen avulla on mahdollista vaikuttaa niin nuorten kuin vanhempien taitoihin tunnistaen pelaamiseen liittyviä riskejä sekä vahvistaa kykyä tarkastella pelaamista kriittisesti suhteessa omaan hyvinvointiinsa (Meriläinen, 2020). Pelikasvatuksen käsitettä tarkastelemme seuraavassa luvussa.

### 3 Pelikasvatus

Tässä luvussa määrittelemme pelikasvatuksen Meriläisen (2020) mallin mukaan, missä pelikasvatus rakennetaan pelisivistyksen, pelinlukutaidon ja kasvatustietoisuuden käsitteiden avulla. Lisäksi esittelemme tutkimuksen kannalta keskiössä olevan teorian erilaisista vanhempien pelikasvatukseen liittyvistä käsittelytavoista (*parental mediation framework*).

Digitaalisten pelien ja pelaamisen yleistymisen myötä, myös näihin liittyvää kasvatuksellista ulottuvuutta on alettu huomioimaan. Tätä kasvatuksellista ulottuvuutta on pelitutkimuksessa kutsuttu pelikasvatukseksi. Suomen pelikasvattajien verkosto (2019) esittää pelikasvatuksen olevan peleihin ja niihin liittyvien ilmiöiden ymmärtämistä edistävää toimintaa, jonka kohdeyhmää on koko väestö. Tätä pelien kokonaisvaltaista ymmärtämistä kutsutaan myös pelisivistykseksi. Pelisivistys on pelikasvatuksen tavoite, joka ohjaa myös siihen liittyvää käytännön kasvatustoimintaa (Meriläinen, 2020).

Digitaaliset pelit ovat yksi median muoto, jolloin pelikasvatus voidaan määritellä myös alakäsitteenä laaja-alaisemmalle mediakasvatuksen käsitteelle. Positiivinen ja kestävä pelikasvatus ei kohdistu pelkästään lapsiin ja nuoriin, vaan se ulottuu kaikkiin pelejä käsitteleviin tahoihin, kuten esimerkiksi kaikenikäisiin pelaajiin, pelikehittäjiin, ammattikasvattajiin sekä vanhempiin (Meriläinen, 2013). Pelikasvatus onkin siis hyvä esimerkki sellaisista mediakasvatuksen osa-alueista, joissa kasvatusta toteutetaan niin formaaleissa kuin informaaleissa konteksteissa (Pekala, 2016). Formaalisissa ympäristöissä kuten koulussa pelikasvatus voi näkyä esimerkiksi pelien tai pelillisyyden pedagogisena hyödyntämisenä.

#### 3.1 Pelisivistys, pelinlukutaito ja kasvatustietoisuus

Pelikasvatukseen liittyvät oleellisesti pelinlukutaidon, pelisivistyksen ja pelikasvatustietoisuuden käsitteet. Nuorten pelaamista käsittelevässä väitöskirjassaan Mikko Meriläinen (2020) lähestyy pelikasvatuksen käsitettä näiden kolmen käsitteen kautta ja tarkastelee niiden välisiä suhteita.

Sivistys omana käsitteenään heijastelee myös pelisivistykselle ominaisia piirteitä. Sivistys itsessään on Siljanderin (2014) mukaan luova prosessi, jossa omalla toiminnalla pyritään muokkaamaan ja kehittämään omaa itseään ja kulttuurista ympäristöään. Sivistys on myös prosessi, jossa yksilön on määrä tulla itsenäisesti ajattelevaksi ja toimivaksi subjektiksi. Sivistysprosessi on kasvatettavan näkökulmasta yksilön ja ympäristön välistä dialogia, mutta kasvatuksen näkökulmasta se vaatii kuitenkin tarkoituksellista ohjaamista ja huolehtimista.

Kuten aiemmin mainitsimme, pelisivistys on pelikasvatuksen tavoite ja sitä ohjaava tekijä. Pelisivistys ei tarkoita pelkästään pelikulttuurin tuntemista tai pelaamiseen liittyvää kompetenssia tai tietoutta. Pelisivistyksessä on enemmänkin kyse digitaalisten pelien roolin tunnistamisesta ja tunnustamisesta yhteiskunnallisesti merkittävänä, sekä pelaajalle niiden avulla syntyvien subjektiivisten kokemusten arvostamisesta. Näin ollen pelisivistykseen tähtäävä kasvatusta ei niinkään tarkoita, että kasvattajan itse tulisi olla aktiivinen pelaaja ja pelikulttuurin asiantuntija, vaan riittää, että tunnistaa pelien merkityksellisyyden arkipäiväisessä elämässämme. Toisaalta myöskään aktiivisesti pelaava henkilö ei automaattisesti omaa laajaa pelisivistystä, jos hän ei osaa hahmottaa pelikulttuurin laajempia kokonaisuuksia ja sen yhteyksiä yhteiskuntaamme. Pelisivistys voidaankin nähdä taitona, tahtona tai valmiutena tarkastella digitaalisia pelejä ja niiden ympärille kehittyneitä kulttuureita avoimesti ja kriittisesti, omia ennakkokäsityksiä laajemmin. (Meriläinen, 2016).

Meriläisen (2020) rakentamassa mallissa pelisivistys nähdään prosessina, osaamisena ja ihanteena. Prosessissa ihminen käsittelee ja tarkastelee pelejä, pelaamista ja pelikulttuuriin liittyviä ulottuvuuksia ja niiden keskinäisiä suhteita vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Prosessinomaisella tekemisellä ihminen rakentaa uutta tietoa ja uusia näkökulmia. Tämän prosessin avulla syntyvää tietoa ja näkökulmia laajennetaan ja kehitetään läpi elämän. Pelisivistyksellä ei ole yhtä oikeaa määrättyä sisältöä, vaan pelisivistys ja sen muoto vaihtelee riippuen yksilöstä ja tämän kiinnostuksen kohteista ja tarpeista. Pelisivistys ihanteena viittaa laajempaan yhteiskunnalliseen ihanteeseen, jossa pelaaminen ja pelikulttuurit nähdään arvokkaina.

Edellä esitelty pelisivistyksen käsite liittyy oleellisesti pelilukutaitoon (*game literacy*), sillä se on yksi pelisivistyksen elementeistä. Pelinlukutaidolla tähdätään itse pelien ymmärtämiseen. (Meriläinen, 2016). Pelinlukutaidon määritelmät, ja niiden näkökulmat ovat pelitutkimuksessa olleet kuitenkin vaihtelevia. Yksinkertaisesti ilmaistuna pelilukutaito pitää sisällään pelien eri

osa-alueiden tuntemista, kyvyn tulkita pelien välittämiä viestejä sekä hahmottaa pelit monipuolisena kulttuurisena ilmiönä (Meriläinen, 2013). Pelilukutaidossa korostuu muihin lukutaitoihin verrattuna pelattavuuden ja interaktiivisuuden ulottuvuus. Pelien syvälinen ymmärtäminen ei tarkoita ainoastaan kykyä analysoida ja keskustella pelien ominaisuuksista tai niiden välittämisestä viesteistä, vaan se voidaan myös laajentaa kyvyksi nähdä pelien keskinäisiä yhteyksiä niiden ja ulkoisen maailman välillä (Zagal, 2010). Pelaamisen määrä ei automaattisesti korreloi pelilukutaidon kanssa. Zagal (2010) huomauttaa, että paljon pelaavilla asiantuntijapelaajilla usein hyvin kapea asiantuntemus peleistä, eivätkä he välttämättä pysty hahmottamaan pelikulttuurin laaja-alaisempia ulottuvuuksia.

Pelikasvatusta voidaan lähestyä myös kasvatustietoisuuden käsitteen kautta (Mertala & Salomaa, n.d.). Kasvatustietoisuus on kasvattajan tajunnan tila, jossa kasvattaja on tietoinen toiminnastaan kasvattajan tehtävässä sekä tietoinen siihen liittyvistä oikeuksistaan ja velvollisuuksistaan. Kasvatustietoisuus on jatkuvasti kehittyvä prosessi. Kasvattajalla on oma näkemyksensä siitä, miten ihminen kasvaa ja millaiset arvokäsitykset hänen omaa kasvatustaan ohjaavat. (Hirsjärvi, 1980). Samat periaatteet pätevät pelikasvatukseen. Pelikasvatustietoisuus sisältää edellä mainittujen lisäksi myös kasvattajan ymmärryksen pelikulttuurin erityispiirteistä ja pelikulttuurien vuorovaikutuksesta ja merkityksistä (Meriläinen, 2016). Hirsjärven (1980) mukaan kasvatustietoisuus jakautuu karkeasti tietoisuuteen kasvatuksen tavoitteista ja keinoista. Poikolaisen (2002) mukaan vanhempien käsitykset lasten kasvatuksesta ovat huomattavan erilaisia ja vaihtelevat autoritaarisesta ohjaavaan kasvatukseen. Monilla vanhemmilla on tavoitteena lapsen etu ja hyvinvointi. Osa vanhemmista uskoo, että pelkkä lapsen kanssa eläminen on riittävää kasvatusta, kun toiset vanhemmista omaavat laajemman näkemyksen kasvatuksesta, joka mahdollistaa myös kasvatuksen dialogisuuden toteutumisen (Poikolainen, 2002).

Suomalaisessa peli- ja mediatutkimuksessa pelikasvatusta on pohjattu dialogisen kasvatuskäsitteen varaan (esim. Meriläinen, 2020). Dialoginen kasvatustietoisuus on Veli-Matti Värriin (2000) kasvatustietoisuuden teoria siitä, mitä on hyvä kasvatustietoisuus. Värriin (2000) mukaan kasvatustietoisuuden tulisi olla eettisesti perusteltua toteutua kolmella kasvatustietoisuuden ulottuvuudella: suhteen yleisenä dialogisuutena, välittömien kasvatustekojen dialogisuutena ja tulevaisuuteen suuntautuvien valintojen ja päätösten dialogisuutena. Huolimatta dialogisen kasvatustietoisuuden vahvasta roolista suomalaisessa pelikasvatustutkimuksessa, Meriläinen (2020) korostaa, että kasvatustietoisuus voi



toteuttaa usein eri tavoin, eikä yksittäinen kasvatustapa ole mitenkään yksiselitteisesti paras tai takaa myönteisiä tuloksia. Kasvatus on yhdistelmä erilaisia tilannekohtaisia valintoja (Jiow, Lim & Lin, 2017) ja kasvattajan voi olla vaikeaa toteuttaa dialogisen kasvatuksen ideaaleja, vaikka näkisikin ne arvokkaina (Meriläinen, 2020).

Pelikasvatuksen perustamista dialogiselle kasvatusajattelulle on perusteltu tutkimustuloksilla, joiden mukaan terveellinen ja positiivinen vuorovaikutussuhde lapsen ja vanhemman välillä ehkäisee ongelmallista pelaamista ja pelaamiseen liittyviä haittoja (Meriläinen, 2020). Ongelmallinen pelaaminen ja pelihaittojen ehkäisy taas on pelikasvatuksen yksi keskeisiä tavoitteita hyvinvoinnin edistämisen ohella (Meriläinen, 2016).

### **3.2 Vanhemmat pelikasvattajina**

Digitaalisen pelaamisen yleistyminen ja monipuolistuminen on nostanut esiin julkista keskustelua siihen liittyvistä kasvatuksellisista kysymyksistä. Jo 2000-luvun alussa Tarja Salokoski (2005) korosti väitöskirjassaan vanhempien roolin merkitystä pelikasvatuksessa. Salokosken (2005) mukaan vanhempien aktiivinen ote ja ymmärrys peleistä auttavat vanhempia toteuttamaan monipuolisempaa kasvatusta niiden suhteen, ja sitä kautta vähentämään pelaamiseen liittyviä haittoja. Ilman pelikonsoleita ja tietokoneita kasvaneet vanhemmat ovat kuitenkin olleet uudenlaisen kasvatustehtävän äärellä. Vanhemman voi olla vaikea löytää rooliaan pelikasvattajana, jos hän ei osaa hahmottaa kuinka monimuotoisesta ilmiöstä on kyse, ja miten sen pohjalle saisi rakennettua dialogia nuoren, pelien ja vanhemman välille. Vanhemmat tarvitsevatkin pelisivistystä kasvatustehtävänsä tueksi. (Meriläinen, 2020).

Kodeissa tapahtuva pelikasvatus on muun kasvatuksen tavoin pitkälti vanhempien vastuulla. Vanhempien toteuttamia pelikasvatuksellisia keinoja onkin tutkittu niin Suomessa kuin ulkomailla. Vanhempien toteuttama pelikasvatus heijastelee pitkälti heidän asennoitumistaan itse pelejä ja pelaamista kohtaan (Przybylski & Weinstein, 2016). Vanhemman rooli kasvattajana on merkityksellinen, kun halutaan ennaltaehkäistä pelien haitallisia vaikutuksia ja edistää positiivisia vaikutuksia (Martins, Matthews & Ratan, 2015). Tämän mahdollistamiseksi tulisi etenkin vanhempien avoimin mielin tutustua peleihin ja hankkia itse myös pelikokemuksia, sillä

näiden puutteen on todettu olevan yhteydessä negatiiviseen suhtautumiseen pelejä ja pelaamista kohtaan (Przybylski & Weinstein, 2016).

Yleinen tapa toteuttaa pelikasvatusta on säädellä siihen käytettävää aikaa. Yleisesti digitaalisen median käyttöön kulutettavaa aikaa kutsutaan ruutuajaksi. Maailman terveysjärjestö WHO:n (2019) mukaan alle 2-4-vuotiaille sopiva ruutu-aika on alle tunti päivässä. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos THL:n (2021) mukaan suositeltu ruutu-aika kouluikäisille on alle kaksi tuntia päivässä. Ruutuajan on kuitenkin katsottu olevan vähäisessä yhteydessä nuorten hyvinvointiin (Przybylski & Weinstein, 2017). Lapsen ruutu-aikaan vaikuttaa vanhemman oma ruutu-aika, kuten myös asennoituminen siihen (Lauricella, Wartella & Rideout, 2015).

Vanhempien huoli nuorten peliharrastusta ja mediakäyttöä kohtaan on yleisesti kasvamaan päin (Noppiari, 2014). Lisääntynyt huoli voi vaikuttaa lasten ja nuorten pelaamiseen. Lieberothin ja Fiskaalin (2021) tutkimuksen mukaan lapset, joiden vanhemmat kantoivat erityistä huolta pelaamisesta, käyttävät pelaamiseen ajallisesti enemmän kuin lapset, joiden vanhemmat eivät kannu suurta huolta lastensa pelaamisesta. Vanhemmat ovat myös kokeneet vaikeuksia rajoittaa lastensa pelaamista, johtuen mediaympäristön monipuolistumisesta. Nykyään pelaaminen ei rajoitu enää vain kodin yhteisiin tiloihin, vaan lasten on helpompi pelata salaa vanhemmilta esimerkiksi omalla puhelimellaan (Noppiari, 2014).

Vanhemmille suunnattua pelikasvatusmateriaalia löytyy vielä rajatusti, mutta esimerkkejä näistä ovat Pelikasvattajan käsikirjat 1 & 2 (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen, 2013; Tossavainen ym., 2019) sekä Mannerheimin lastensuojeluliiton verkkosivuilta löytyvät media- ja pelikasvatusaiheiset artikkelit. Rauna Rahja ja Jenni Helenius (2018) käsittelevät vanhempien vastuita ja antavat neuvoja vanhemmille pelikasvatukseen liittyen lapsiperheissä. Vanhempien tulisi tutustuttaa lasta kiinnostaviin peleihin, mikä vaatiikin vanhemmalta ennakolta tutustumista erilaisiin peleihin ja niiden ikärajoihin. Toinen neuvo vanhemmille on pelata yhdessä lapsen kanssa. Tämän lisäksi vanhempia suositellaan huomioimaan pelihetkissä myös perheen pienimmät, jotta nämä eivät altistu ikätasolleen sopimattomalle sisällölle (Rahja & Helenius, 2018).

Mediakasvatuksen sisällöissä korostetaan (Esim. Pekkala, Salomaa & Spišák., 2016) yhteistä tekemistä sekä lapsen tai nuoren mediankäytön tuntemista ja siihen tutustumista. Oleellisia kysymyksiä ovat esimerkiksi miten tai miksi lapsi pelaa. Myös ruutuaikaan neuvotaan kiinnittämään huomiota, mutta oleellisempaa on tunnistaa tekemisen taustalla vallitsevia motivaatiotekijöitä, sekä pelaamisen vaikutuksia lapsessa tai nuoressa. Pelkästään sillä, miten vanhempi suhtautuu ja puhuu peleistä, voi olla vaikutusta siihen, miten lapsi uskaltaa kertoa omista kokemuksistaan pelaamiseen liittyen.

### **3.3 Vanhempien pelikasvatukseen liittyvät käsittelytavat**

Tässä tutkimuksessa tarkastelemme vanhempien pelikasvatuskäsityksiä vanhempien kasvatuskäsittelyteoriaan peilaten (*parental mediation theory*). Tämän teoreettisen viitekehyksen kontekstissa käsittelyllä tarkoitetaan peleihin ja pelaamiseen liittyvää kasvatuksellista käsittelytapaa, eli sitä millä menetelmillä kasvattaja pyrkii maksimoimaan pelaamisesta saatavat hyödyt ja minimoimaan siitä koituvat haitat (Jiow ym., 2017). Vanhempien mediaan liittyviä kasvatuksellisia käsittelytapoja alettiin tutkia alun perin 1970-luvulla liittyen television katseluun. Sen aikaisessa tutkimuksessa vanhempien television katseluun liittyvät kasvatukselliset käsittelytavat rajattiin kolmeen: aktiiviseen, rajoittavaan ja yhteisöllisiin (*active, restrictive and co-viewing*). (Bybee, Robinson & Turow, 1982).

Digitaalisen median ja sen käytön monipuolistuessa 2000-luvulle tultaessa, teoriaa alettiin soveltaa myös muuhun median käyttöön. Esimerkiksi Nikken (2003) sovelsi teoriaa lasten videopelaamiseen liittyviin käsittelytapoihin. Tuoreemmassa tutkimuksessa on kuitenkin keskusteltu teorian soveltuvuudesta etenkin digitaalisiin peleihin, koska ne eroavat mediana verrattuna television katseluun. Television katselu on mediana ja toimintana passiivisempaa verrattuna digitaalisiin peleihin, jotka ovat etenkin nykypäivänä erittäin vuorovaikutukseen pohjautuvia. Näin ollen teoriaa on lähdetty kehittämään eteenpäin (Clark, 2011; Martins ym., 2015), jotta se soveltuisi myös paremmin nykyajan monimuotoisen median tutkimuksen käyttöön.

Jiow, Lim ja Lin (2017) ovat pyrkineet vastaamaan modernin ja kompleksisen mediaympäristön luomiin haasteisiin jalostamalla kasvatuskäsittelyteoriaa lisäämällä siihen neljä luonnehdintaa. Näillä luonnehdinnoilla pyritään pohjustamaan kasvatustoiminnan taustalla vallitsevia tarkoitusperiä ja syitä siihen, miksi vanhemmat nojautuvat tiettyihin käsittelytapoihin. Alla olevassa taulukossa (ks. taulukko 1) esittelemme nämä neljä luonnehdintaa: *Portinvartija*, *diskursiivinen*, *tutkiva* ja *ohjaaminen toisaalle*.

	Rajoittava	Aktiivinen	Yhteisöllinen
Portinvartija	Vanhemmat käyttävät auktoriteettiaan rajoittamalla ja sallimalla pelaamista säännöillä		
Diskursiivinen	Lasten ja vanhempien väliset keskustelut pelaamisesta		
	Keskustelut, joissa lasta informoidaan häntä koskevista säännöistä ja rajoituksista	Keskustelut, joiden tavoitteena on opettaa lapselle arvoja ja arvostelukykyä ja rakentaa vanhemman ja lapsen välille dialogista suhdetta	
Tutkiva	Vanhemmat hankkivat tietoa peleistä seuraamalla lasten pelaamista ja etsimällä tietoa eri lähteistä		
	Tutkivat toimenpiteet auttavat vanhempia ymmärtämään, millaista mediaa tulisi rajoittaa tai sallia ja ovatko pelaamista koskevat säännöt tehokkaita	Tutkivat toimenpiteet mahdollistavat aikuisen ja lapsen välisiä keskusteluja, joiden määränäänä on kannustaa lasta asianmukaiseen pelaamiseen	Tutkivat toimenpiteet auttavat vanhempia sitoutumaan yhdessä pelaamiseen, jotta he voivat edesauttaa omaa ymmärrystään pelaamisesta ja lapsen kiinnostuksenkohteista
Ohjaaminen toisaalle	Vanhemmat tarjoavat lapsille vaihtoehtoisia aktiviteetteja ohjataksien lapsia pois videopelien parista ja laajentaakseen heidän vapaa-ajanviettotapojaan		

Taulukko 1. Vanhempien pelaamiseen liittyvät käsittelytavat ja niiden tarkoitusperät (Jiow, Lim, Lin, 2017)

Portinvartijuudella Jiow kollegoineen (2017) tarkoittavat vanhempien toimia, joilla pyritään säätelemään lasten videopelaamista. Yleensä nämä toimet ovat sääntöjä ja rajoituksia. Usein ensisijaisesti vanhemmat pyrkivät rajoittamaan sitä, milloin lapsi pelaa. Esimerkiksi koulupäivinä pelaaminen saatetaan kieltää. Toisena rajoituskriteerinä on yleensä pelaamisen käytettävä aika, joka voi olla arkipäivinä pienempi ja nousta viikonloppuisin tai loma-aikoina. Kolmantena portinvartijan toimena vanhemmat pyrkivät hallitsemaan lapsen median kulutusta rajoittamalla lapsen pääsymahdollisuuksia laitteille, esimerkiksi salasanoilla, ohjelmistojen avulla tai jopa piilottamalla lapselta laitteita tai niiden osia. Neljäntenä toimenpiteenä vanhemmat voivat vaatia esimerkiksi läksyjen tai kotitöiden tekemistä, ennen kuin lapsi saa luvan pelata. Viidentenä, vanhemmat sääntelevät kenen kanssa lapsi saa pelata. Esimerkiksi pelaaminen sellaisten vieraiden ihmisten tai ystävien kanssa, jotka ovat paatuneita pelaajia voidaan kieltää, ja vastaavasti pelaamiseen perheenjäsenten ja sukulaisten kanssa voidaan rohkaista. Kuudentena toimena vanhemmat rajoittavat tiettyjen pelien pelaamista, esimerkiksi niiden väkivaltaisen tai muutoin lapsen iälle sopimattoman sisällön takia. Portinvartijuus on pelkkää rajoittamista monipuolisempaa. Vanhemmat tiedostavat lasten halun pelata, joten portinvartijan toimenpiteillä vanhemmat voivat aktiivisesti avata ja sulkea ”portteja” mahdollistaen ja rajoittaen lapsen pelaamista. (Jiow ym., 2017).

Diskursiiviset toimenpiteet viittaavat lasten ja vanhempien välisiin keskusteluihin videopeleistä ja pelaamisesta. Suurin osa keskusteluista käsittelee muutamaa keskeistä aihetta. Ensimmäinen niistä on vanhempien sopimattomaksi kokema pelien sisältö, esimerkiksi pelin välittämät epätoivotut arvot tai tavat. Toinen yleinen keskustelunaihe on lapsen toiminta peliyhteisössä. Yleensä vanhemmat kehottavat olemaan luottamatta tuntemattomiin ihmisiin internetissä. Kolmantena, vanhemmat huolehtivat lapsen pelaamiseen käyttämästä ajasta ja varoittavat mahdollisesta addiktion syntyisestä. Neljäs yleinen keskustelunaihe on pelaamiseen käytetty raha. Tyypillisesti keskustelua käydään siitä, saako lapsi ostaa haluamaansa peliä tai pelinsisäistä esinettä. Jotkin vanhemmat hyödyntävät tilannetta myös talouskasvatuksen näkökulmasta. Diskursiiviset toimenpiteet mahdollistavat siis sekä lapsille että vanhemmille tilaisuuden tuoda esiin omat näkemyksensä. Diskursiivisuus on tärkeä osa pelikasvatusta myös siksi, että huimaa vauhtia muuttuvassa mediaympäristössä kasvatuskäytännöt eivät voi olla kiveen hakattuja vuodesta toiseen. Vanhemmat ovat todennäköisesti jääneet jälkeen kehityksestä siinä mediaympä-

ristössä, missä lapsi toimii. Vanhempien ja lasten välinen diskurssi auttaa täten myös vanhempia paremmin ymmärtämään lastensa näkemyksiä ja lähtökohtia ja sitä kautta kehittämään omia käsittelytapojaan. (Jiow ym., 2017)

Pelikasvatuksen käsittelytapoihin sisältyvä tutkiva piirre tarkoittaa vanhempien tiedonhankintaa liittyen peleihin ja pelaamiseen. Ensimmäinen askel tiedonhankinnassa on usein lapsen toivoman tai pelaaman pelin visuaalinen tarkistus, pelaamiseen käytetyn ajan seuraaminen ja tietokoneen käytön seuraaminen pelaamisen ja muiden käyttötarkoitusten välillä. Tätä seurantaa vanhemmat toteuttavat joko suunnitellusti tai satunnaisesti. Vanhempien havaitessa sääntörikkomuksia, tyypillinen seuraamus on keskustelu lapsen kanssa kohtuullisesta pelaamisesta. Välttämättä seuraamuksia ei koidu lainkaan. Tutkivalla toiminnalla vanhemmat saavuttavat lähemmän ymmärryksen lapsen videopelaamisesta. Lapsen toiminnan seuraamisen lisäksi vanhemmat hyödyntävät useita muita resursseja oman ymmärryksensä lisäämisessä. Näitä ovat esimerkiksi keskustelu ystävien, sukulaisten tai pelien myyjien kanssa, pelien ikärajojen tarkistaminen, tiedon etsiminen eri medioista ja muiden vanhempien kanssa keskustelu. Pieni osa vanhemmista myös pelaa pelejä yksin tai lastensa kanssa ymmärtääkseen niitä paremmin. (Jiow ym., 2017).

Portinvartijuuden, diskursiivisuuden ja tutkivan otteen lisäksi vanhempien käsittelytapoihin sisältyy Jiowin, Limin ja Linin (2017) mukaan toisaalle ohjaamisen piirre. Sillä tarkoitetaan vanhempien tarkoituksellisia toimia ohjata lasta pois digitaalisten pelien parista sellaisten aktiviteettien pariin, joita vanhemmat itse pitävät terveellisempinä, sosiaalisempina tai muutoin hyödyllisempinä. Näitä aktiviteetteja voivat olla esimerkiksi urheilu, ulkoilu, lukeminen, musiikki tai perheen yhteinen ajanvietto. Vaikka toisaalle ohjaavat toimenpiteet eivät siis varsinaisesti säätele itse pelaamista, on niiden motiivi lapsen pelaamisen vähentäminen.

## 4 Tutkimuksen toteutus

Tässä luvussa käsittelemme sitä, miten tutkimuksemme on toteutettu. Tähän sisältyvät kuvaukset tutkimuksen tarkoituksesta, laadullisesta- ja fenomenografisesta tutkimuksesta. Tämän lisäksi kerromme aineistonkeruusta sekä aineiston analysoimisesta.

Tässä opinnäytetyössä tutkimusta lähestytään laadullisen tutkimuksen menetelmin. Seuraavaksi tarkastelemme käytettyjä tutkimusmetodeja yleisellä tasolla, sekä sen jälkeen kuvaamme kuinka niitä on hyödynnetty juuri tämän tutkimuksen kontekstissa. Tutkimuksessa olemme erityisesti hyödyntäneet fenomenografista tutkimusotetta, jonka puitteissa olemme myös tehneet aineiston analysoinnin.

### 4.1 Laadullinen tutkimus

Laadullinen lähestymistapa tutkimukseen korostaa todellisuuden ja todellisuudesta saatavan tiedon luonteen subjektiivisuutta. Tutkimuksessa pyritään tarkastelemaan yksittäistapauksia ja etsimään niitä merkityksiä, joita ihmiset antavat eri ilmiöille. (Puusa, Juuti & Aaltio, 2020). Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteisiin kuuluu tutkittavan kohteen tuntemattomuus. Se tarkoittaa joustavuutta tutkimusasetelmassa. Tavoitteena on löytää tai paljastaa uusia asioita tai näkökulmia, ei niinkään testata ennalta määritettyjä hypoteeseja. (Puusa ym., 2020). Laadullinen tutkimusote soveltuu hyvin tutkimukseemme, koska sen tavoitteena on selvittää vanhempien erilaisia käsityksiä pelikasvatuksesta ja sen toteutuksesta.

Laadullinen tutkimus soveltuu parhaiten sellaisten ilmiöiden tutkimiseen, joissa perusta on ihmisten tajunnassa, vuorovaikutuksessa tai kielessä. Laadullista tutkimusta voidaan soveltaa kahteen erityyppiseen ilmiöryhmään: perusrakenteeltaan tajunnalliset ilmiöt ja perusrakenteeltaan sosiaalisen todellisuuden ilmiöt. Perusrakenteeltaan tajunnalliset ilmiöt ovat olemassa ihmisen kokemuksessa, kun taas perusrakenteeltaan sosiaalisen todellisuuden ilmiöillä ei ole alkuperäistä kokijaa. (Puusa ym., 2020). Pelikasvatus on sosiaalisen todellisuuden ilmiö, koska se on sosiaalisesti rakentunut käsite, jonka olemassaolo on riippuvainen ihmisten ajattelusta.

Tutkimusasetelman joustavuus laadullisessa tutkimuksessa perustuu tutkimusprosessin etene- miseen hermeneuttisessa kehässä. Tutkijoilla on esiymmärrys aiheesta, jota syvennetään kirjallisuuskatsauksen avulla. Tarvittaessa alkuperäisiä käsityksiä arvioidaan uudelleen. Sama toistu- tuu aineistonkeruuvaiheessa: tutkijat voivat joutua tarkastelemaan uudelleen asetettuja kysy- myksiä, tutkimukselle kohdistettuja tavoitteita sekä tutkimusaiheen rajausta. Tutkimusprosessi elää jatkuvasti. Jotta tutkimuksen luotettavuutta voidaan paremmin arvioida, tulee tutkimuspro- sessi ja ilmiön ymmärryksen kehitys esittää tutkimusraportissa. (Puusa ym., 2020)

Laadulliselle tutkimukselle on tyypillistä, ettei siinä pyritä yleistettävyyteen samalla tavalla kuin kvantitatiivisessa, eli määrällisessä tutkimuksessa. Laadullisen tutkimuksen avulla voi- daan kuitenkin muodostaa yksittäistä tapausta koskevaa tietoa. (Eskola & Suoranta, 1998). Tut- kimuksessamme onkin tavoitteena muodostaa tietoa ja ymmärrystä koskien pelikasvatusta Kär- sämäellä. Vaikka tapauksesta johdetut havainnot eivät olisi tilastollisesti yleistettäviä, on kui- tenkin mahdollisuus siihen, että ne olisivat siirrettävissä, eli niitä voitaisiin soveltaa toisessa toimintaympäristössä. Tämä vaatii kuitenkin tutkimuskohteen riittävän tiheää kuvaamista luki- jalle, jotta tehtyjä havaintoja voitaisiin kestäväällä tavalla siirtää muihin vastaaviin ympäristöi- hin. (Eskola & Suoranta, 1998). Tutkimuskohteemme ollessa pienen paikkakunnan vanhem- mat, voisi tässä tutkimuksessa tehtävät havainnot pelikasvatuskäsityksistä olla mahdollisesti siirrettävissä profiililtaan vastaavanlaisille paikkakunnille.

## **4.2 Fenomenografia**

Fenomenografinen tutkimus on laadullisen tutkimuksen työtapa, jossa tutkimuksen tavoitteena on, nimensä mukaisesti kuvata ilmiötä. Fenomenografiassa tutkitaan sitä, miten eri tavoilla maailma ja ympäristö ilmenevät ja rakentuvat eri ihmisten toimesta. (Ahonen, 1994). Toisin sanoen ihmisillä on erilaisia käsityksiä todellisuuden ilmenemisestä ja sen rakentumisesta. Fe- nomenografinen tutkimus on kiinnostunut näistä erilaisista käsityksistä (Niikko, 2003). Feno- menografisen ajattelutavan mukaan on mahdollista muodostaa olettamus tietyn yhteisön tai kulttuurin sisällä vallitsevista yleisistä käsityksistä (Huusko & Paloniemi, 2006). Tämä saavu- tetaan kuvaamalla vaihtelua kollektiivisella tasolla, jolloin tutkittavien yksilölliset äänet jäävät taka-alalle (Niikko, 2003).



Ihmisten käsitykset ovat laadullisesti erilaisia, sillä ihmiset yhdistävät erilaiset ilmiöt erilaisiin asioihin riippuen omasta viitetaustastaan. Erilaiset käsitykset johtuvat siis ihmisten erilaisesta kokemustaustasta. (Ahonen, 1994). Tutkimuksen luotettavuuden ja läpinäkyvyyden kannalta kontekstuaalisuuden huomioon ottaminen on erityisen tärkeää. Sama ilmaisu voi eri kontekstissa saada erilaisen merkityksen. Tutkijan onkin oleellista pitää mielessään käsitysten ilmenisyhteys käsitysten välisten eroavaisuuksien ymmärtämiseksi (Huusko & Paloniemi, 2006). Fenomenografialla on fenomenologian kanssa samanlaisia filosofisia lähtökohtia, sillä näissä molemmissa tutkimuksen kiinnostuksen kohteena on ihmisten elämismaailma, eli maailma ja ympäristö sellaisena kuin kukin sen itse kokee (Ahonen, 1994). Pohdimme tutkimuksen tekemistä näiden kahden tutkimusotteen välillä, mutta valitsimme fenomenografian, koska meitä kiinnostaa enemmän vanhempien käsitykset ja se, miten digitaalisiin peleihin liittyvää kasvatausta ymmärretään.

Fenomenografian kaksi keskeistä käsitettä ovat *ilmiö* ja *käsitys*. Ahosen (1994, p. 116) mukaan ”ilmiö on ihmisen ulkoisesta tai sisäisestä maailmasta saama kokemus, josta hän aktiivisesti rakentaa käsityksen.”. Käsitys taas on kokemuksella ja ajatuksella rakennettu kuva jostakin ilmiöstä. Näin ollen käsitys ja ilmiö ovat samanaikaisia ja erottamattomia. Tässä tutkimuksessa ilmiönä toimii pelikasvatus, ja tutkimuskohteenamme ovat vanhempien käsitykset tästä ilmiöstä. Ahosen (1994) määritelmän mukaan voimmekin todeta, että ilmiönä pelikasvatus on ulkoisesta, eli fyysisestä maailmasta riippumaton, koska se on käsite, jolla ei ole fyysistä vastinetta ulkoisessa todellisuudessa. Pelikasvatus on siis vain ihmisten ajattelusta riippuvainen käsite.

Tässä tutkimuksessa noudatamme Ahosen (1994) esittelemiä fenomenografisen tutkimuksen neljää vaihetta. Ensimmäisessä vaiheessa tutkija, tai tässä tapauksessa tutkijat, kiinnittävät huomionsa asiaan tai käsitteeseen, josta vaikuttaa esiintyvän toisistaan hyvin poikkeavia käsityksiä. Pelikasvatus on käsitteenä havaintojemme mukaan varsin tuntematon. Pelikasvatusta kuitenkin toteutetaan riippumatta siitä, ollaanko siitä tietoisia vai ei. Näin ollen haluammekin tällä tutkimuksella selvittää käsityksiä pelikasvatuksesta arkisemmassa kontekstissa. Päätimme tarkentaa tutkimuksemme kohdejoukoksi pienen maalaiskunnan vanhemmat, koska poikkileikkaus yhden paikkakunnan asukkaiden käsityksistä ja pelikasvatustottumuksista on mielenkiintoinen.

Toisessa vaiheessa tutkijat perehtyvät käsitteeseen teoreettisesti ja jäsentävät siihen liittyviä näkökulmia alustavasti. Kolmannessa vaiheessa haastatellaan henkilöitä, jotka ilmaisevat asiasta erilaisia käsityksiään (Ahonen, 1994). Fenomenografisessa tutkimuksessa aineistot ovat tyypillisesti kirjallisessa muodossa (Huusko & Paloniemi, 2006). Sähköisellä kyselylomakkeella saimme aineiston suoraan kirjallisena, joten erillistä litterointia ei tarvinnut tehdä. Sähköisen lomakkeen valinnan syistä ja sen käytöstä kerromme tarkemmin tutkielmamme luvussa 4.4. Neljännessä vaiheessa käsitykset luokitellaan niiden merkitysten perusteella. Käsitusten erilaisuutta pyritään selittämään kokoamalla ne vielä ylemmän tason merkitysluokiksi. (Ahonen, 1994).

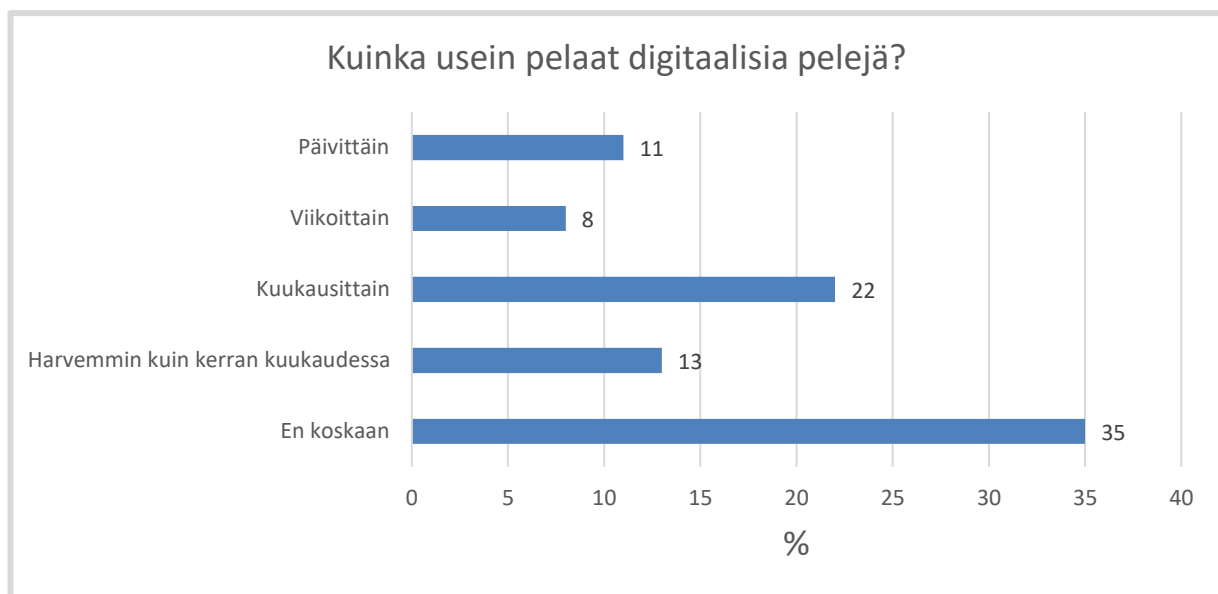
Fenomenografiselle tutkimukselle on luonteenomaista induktiivisuus, eli aineistolähtöisyys (Ahonen, 1994). Tässä tutkimuksessa induktiivisuus näkyy siten, että analyysissa muodostetut kategoriat pohjautuvat aineistosta nousseisiin merkityksiin. Myös tutkimuksessa käsiteltävä teoria heijastelee analyysissa esiin nousseita tuloksia.

### **4.3 Tutkimuksen kohdejoukon kuvaus**

Aineisto kerättiin sähköisellä kyselylomakkeella helmikuussa 2022. Sähköinen kyselylomake jaettiin Kärämäen Frosteruksen koulun Wilma-järjestelmän kautta esiopetuksen ja perusopetuksen oppilaiden huoltajille. Kärämäki on noin 2500 asukkaan maaseutumainen kunta Pohjois-Pohjanmaalla (Tilastokeskus, 2020). Tutkimuksen kohderyhmänä ovat vanhemmat, joten koimme Wilma-järjestelmän olevan paras vaihtoehto kyseisen kohderyhmän tavoittamiseen. Kyselyn jakamista varten pyysimme vielä erikseen luvan koulun rehtorilta. Alkuperäinen suunnitelmamme oli jakaa kyselylinkkiä sosiaalisessa mediassa, jolloin kyselymme olisi tavoittanut vastaajia ympäri Suomea. Päädyimme kuitenkin keräämään vastauksia pelkästään yhdeltä tietyltä paikkakunnalta, koska mielestämme on mielenkiintoisempaa tarkastella yhden pienen suomalaisen paikkakunnan vanhempien käsityksiä ja kokemuksia pelikasvatuksesta. Fenomenografisella tutkimuksella saatu otos on vain poikkileikkaus vallalla olevista käsityksistä (Virtanen ym., 2006), jolloin mielenkiintoisen jatkotutkimuskohteen tarjoaisikin esimerkiksi yhdellä paikkakunnalla tapahtuvien käsitteiden mahdollisesta muutoksesta tietoa tarjoava tutkimus.

Kyselylinkki lähetettiin Kärämäen Frosteruksen koulun Wilman kautta noin 300 perus- ja esi-koululaisen huoltajille. Vastauksia saatiin yhteensä 23 kappaletta. Kaikki vastaukset otettiin mukaan tutkimukseen. Yksikään vastaaja ei vastannut, ettei hänellä ole lapsia. Tämän vaihtoehdon valitseminen olisi päättänyt kyselyn heti alkuunsa. Tutkimukseen osallistuneilla vastaajilla on yhteensä 70 lasta. Vastaajista 17 %:lla oli alle 6-vuotiaita lapsia, 74 %:lla 6–12 –vuotiaita lapsia, 43 %:lla 12–15 –vuotiaita lapsia ja 39 %:lla yli 15–vuotiaita lapsia.

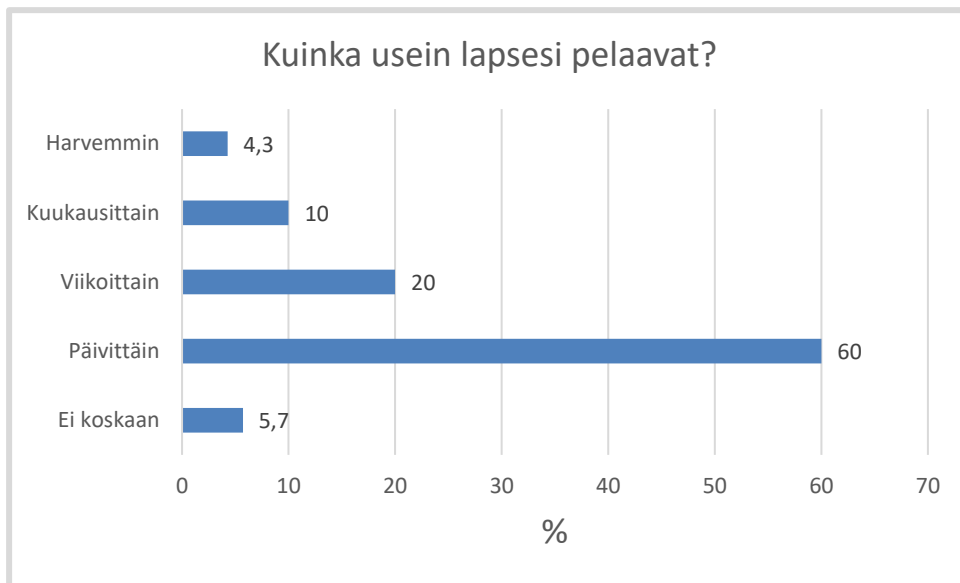
Vastaajista 17 eli 73,9 % oli naisia ja 5 vastaajaa eli 21,7 % miehiä. Yksi vastaaja ei halunnut ilmoittaa sukupuoltaan. Vastaajista 8,7 % ilmoitti koulutustaustakseen peruskoulun, 47,8 % toisen asteen koulutuksen ja 43,5 % korkea-asteen koulutuksen.



*Kaavio 1. Kuinka usein pelaat digitaalisia pelejä?*

Vastaajista 35 % kertoi, ettei itse pelaa koskaan digitaalisia pelejä ja 22 % pelaa harvemmin kuin kerran kuukaudessa. 43 % kyselyyn vastanneista vanhemmista kertoi pelaavansa pelejä vähintään kuukausittain.

Suosituin laite digitaalisten pelien pelaamiseen oli jokin mobiililaitte. Pelaavista huoltajista 87 % kertoi pelaavansa mobiililaitteella, 47 % pelikonsolilla ja 13 % tietokoneella. Pelaamisen lisäksi 30 % vastaajista kertoi tekevänsä myös muuta pelaamiseen liittyvää, kuten esimerkiksi katsovansa pelivideoita ja keskustelemalla peleistä.



*Kaavio 2. Kuinka usein lapsesi pelaavat?*

Kyselyyn vastanneiden vanhemmat arvioivat myös lastensa digitaalisen pelaamisen frekvenssiä. Kuten kaaviosta 2 voidaan havaita, jopa 60 % vastaajien lapsista pelaa digitaalisia pelejä päivittäin, minkä lisäksi 20 % pelaa ainakin viikoittain. Yhteensä 14,3 % vastaajien lapsista pelaa kuukausittain tai harvemmin. Vain 5,7 % lapsista ei vanhempien arvion mukaan pelaa lainkaan digitaalisia pelejä. Vastauksista voidaankin havaita, että tutkimusjoukossa pelaaminen on merkittävä osa useimpien perheiden arkea. Lasten peliharrastus ei vanhempien mukaan rajoitu vain pelaamiseen, vaan 56 % vastaajista ilmoitti lastensa tekevän ohella pelaamisen myös jotain muuta digitaaliseen pelaamiseen liittyvää.

#### **4.4 Aineiston keruu sähköisellä kyselylomakkeella**

Aineistonkeruumenetelmäksi valikoitui sähköinen kysely, koska koimme sen olevan vallitsevassa globaalissa pandemiatilanteessa paras keino saavuttaa perheiden vanhempia. Sähköisen kyselyn riskinä pidetään yleensä vastausten suurta katoa (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 2007), mutta arvelimme saavamme riittävästi vastauksia, koska käytimme Wilmaa kyselyn jakamiseen. Wilmassa tutkimuspyyntö ei huku samalla tavalla muiden viestien sekaan, kuin esimerkiksi sähköpostissa. Kyseinen tutkimuspyyntö lähetettiin myös monille vanhemmille ennestään tutun ihmisen toimesta, joten se myös mahdollisesti auttoi vastausten saamisessa. Sähköisen kyselyn muita haasteita ovat Hirsjärven ym. (2007) mukaan kysymysten väärinymmärtäminen

sekä vastaajien asennoituminen kyselyyn. Pyrimme kiinnittämään huomiota etenkin kysymystenasetteluun, jotta ne olisivat helposti ymmärrettävissä, eivätkä ne sisältäisi kaksoismerkityksiä.

Laadullisessa tutkimuksessa aineistoksi valitaan harkinnan mukaan pieni määrä tapauksia. Mukaan valitaan tutkimuksen kannalta relevantti aineisto. Keskeistä on aineiston poiminnan tarkoituksenmukaisuus ja sen perustelu. Aineiston riittävä koko on tapauskohtaista. Aineiston koko on oltava riittävä tarvittavan tiedon saamiseksi. Laadullisessa tutkimuksessa tieteellisyyden kriteeri ei ole määrä, vaan laatu (Puusa ym., 2020). Aineiston tehtävänä onkin toimia tutkijan apuna tämän rakentaessa ymmärrystä käsiteltävästä ilmiöstä (Eskola & Suoranta, 1998).

Kyselylomake (Liite 1) toteutettiin Webropol-alustalla. Valitsimme Webropolin kyselylomaketyökaluksi, vaikka emme sitä aikaisemmin olleet käyttäneet. Koimme sen olevan kuitenkin standardityökalu akateemisessa tutkimuksessa. Kyselylomake koostui yhteensä 32 kohdasta, joiden määrä vaihteli myös vastaajan vastauksien mukaan. Kyselyyn sisällytimme niin suljettuja kuin avoimia kysymyksiä. Etenkin avoimet kysymykset ovat tyypillisiä laadullisessa tutkimuksessa, koska ne mahdollistavat vastaukset vastaajan omin sanoin (Hirsjärvi ym., 2007). Omin sanoin kirjoittamalla vastaaja siis pääsee tuomaan käsityksiään esiin huomattavasti paremmin kuin suljetuilla vastauksilla.

Emme kokeneet tarpeelliseksi rajata kyselyn vastaajien määrää, sillä kysely ohjasi kohdejoukon ulkopuoliset vastaajat pois kyselystä jo kyselyn alussa. Esimerkiksi tilanteessa, jossa vastaaja kertoi ettei hänellä ole lapsia, kysely päättyi välittömästi. Lisäksi jaoimme kyselyn Wilman kautta oppilaiden huoltajille, jolloin vastaajiksi oletettavasti valikoitui vain ihmisiä, joilla on lapsia. Tutkimuksemme kannalta ei myöskään ollut oleellista, minkä ikäisiä tai sukupuolisia lapsia vanhemmilla on, joten emme rajanneet vastaajia niiden perusteella.

Kyselylomakkeen kysymykset järjestimme teemoittain. Teemat olivat pelaamistottumukset, asenteet ja suhtautuminen pelaamista kohtaan, osallisuus lasten pelaamiseen, pelikasvatusmenetelmät sekä vanhempien kokemukset pelikasvatuksesta. Teemojen avulla jaoimme kyselylomakkeen vastaajan kannalta helpommin ymmärrettäviin osiin. Suunnittelimme kysymykset liittymään vain yhteen avainkäsitteeseen kerrallaan.

Suunnitteluvaiheessa muokkasimme kyselyä useaan otteeseen ohjaajalta, opponenteilta sekä tutkimuksen ulkopuolisilta henkilöiltä saadun palautteen perusteella. Ennen kyselyn jakamista tutkimuksen perusjoukolle testasimme kyselylomaketta myös kahdella perusjoukkoa vastaavalla henkilöllä, jotka antoivat siitä kriittistä palautetta. Yleinen käytäntö tutkimuskyselyn toimivuuden testaamiseksi, on hyödyntää pilottitutkimusta (Hirsjärvi ym., 2007). Tutkimuksen vajavaisten resurssien vuoksi, hyödynsimme ainoastaan parin kohdejoukkoon soveltuvan henkilön palautetta kyselystä. Erityistä huomiota kiinnitimme kysymysten selkeyteen ja ymmärrettävyyteen sekä siihen, että niiden avulla saatu tieto vastaa tutkimusongelmaamme. Osan kysymyksistä arvioimme jo ennalta vastaajille vaikeiksi, mutta siitä huolimatta pyrimme välttämään liian yksityiskohtaisia ohjeita, jotka olisivat voineet johtaa vastausten liialliseen ohjaamiseen. Lisäksi paransimme palautteen perusteella kyselyn etenemistä johdonmukaisesti, sillä johdonmukainen eteneminen helpottaa myös kyselyyn vastaamista (Vilka, 2021).

#### **4.5 Aineiston fenomenografinen analyysi**

Tutkimuksen analyysimenetelmäksi valitsimme fenomenografisen analyysin. Fenomenografinen analyysi toteutetaan empiirisen aineiston pohjalta, ja sen lähestymistapa on aineistolähtöinen (Huusko & Paloniemi, 2006). Tutkimuksessamme empiirisenä aineistona toimii verkkokyselyn avulla kerätyt kirjalliset vastaukset. Fenomenografinen analyysi etenee vaiheittain, ja se koostuu Häkkisen (1996) mukaan yhteensä kolmesta vaiheesta: merkitysyksiköiden muodostaminen, ilmausten vertailusta toisiinsa, kategorioiden kuvaamisesta ja niiden välisten suhteiden muodostamisesta. Jokaisella analyysivaiheella on oma merkityksensä ja siten vaikutus sitä seuraaviin vaiheisiin (Huusko & Paloniemi, 2006). Omassa analyysissämme korjasimme alkupe räisiä merkitysyksikköjen luokittelussa esiintyneitä epäjohdonmukaisuuksia, mikä taas vaikutti ensimmäisen tason kategorioiden, ja sitä kautta myös kuvauskategorioiden muodostamiseen. Kategorioiden muodostamisessa on jatkuvasti vaara ylitulkintaan ja tutkijoille voi olla houkuttelevaa pakottaa ilmaisut kategoriaan, johon se ei merkityksensä puolesta kuulu. Sen välttämiseksi tutkittavien ilmaisuja tulee pitää tekstissä esillä, jotta lukija ja tutkija itse voivat jatkuvasti tarkistaa luokittelua. (Ahonen, 1994).

Eri lähteissä tutkimusmenetelmän analyysivaiheet olivat pääpiirteittäin sisällöltään samoja, mutta lähteestä riippuen ne oli jaettu kolmeen tai neljään vaiheeseen. Myös analyysimenetelmään liittyvät käsitteet vaihtelivat eri lähteissä. Esimerkiksi Huusko ja Paloniemi (2006) käyttävät merkitysyksiköistä muodostetuista saman merkityksen sisältävistä ryhmistä nimitystä 1. tason kategoria. Tässä tutkimuksessa käytämme kuitenkin Häkkisen (1996) mukaan niistä nimitystä merkitysyksiköiden joukko (*pool of meanings*). Merkitysyksiköiden joukoista muodostettuja, mikrokontekstista irrotettuja kategorioita nimitämme merkityskategorioiksi ja abstraktin tason kategorioita kuvauskategorioiksi. Huusko & Paloniemen (2006) sekä Häkkisen (1996) analyysimetodien samankaltaisuudesta johtuen päädyimme omassa analyysissämme hyödyntämään niitä molempia. Alla olevassa taulukossa (taulukko 2.) käydään tiivistetysti läpi analyysin vaiheet. Analyysin vaiheet käymme läpi tarkemmin taulukon jälkeisissä kappaleissa.

1. Aineistoon tutustuminen ja merkitysyksiköiden muodostaminen	2. Ilmausten vertailu toisiinsa ja merkityskategorioiden muodostaminen	3. Kuvauskategorioiden muodostaminen
<b>Vaiheen sisältö</b>		
Aineistoon tutustuminen, merkitysyksiköiden muodostaminen ja jakaminen merkitysyksiköiden joukkoihin ( <i>pool of meanings</i> )	Merkitysyksiköiden joukkojen vertailu toisiinsa, eroavaisuuksien ja yhtäläisyyksien löytäminen aineistosta sekä merkityskategorioiden muodostaminen	Merkityskategorioiden kuvaaminen abstraktilla tasolla, kuvauskategorioiden ja tulosavaruuden muodostaminen. Kuvauskategoriat toimivat aineiston yhteenvetona.
<b>Käytäntö</b>		
Kävimme aineiston huolellisesti läpi ja kopioimme kyselyn vastaukset word-tiedostoon. Sisällytimme analyysiin laadullista tietoa sisältävät vastaukset. Erottelimme merkityksiä vastauksista, jotka jaotelimme merkitysyksiköiden joukkoihin.	Vertailimme merkitysyksiköiden joukkoja ja muodostimme niiden perusteella merkityskategorioita, joiden nimet vaihtelivat uusia huomioita tehdessämme. Varoimme pakottamasta merkitysyksikköjoukkoja väkisin tiettyihin kategorioihin, jotta niiden sisältämät merkitysyksiköt säilyttäisivät alkuperäisen merkityksensä.	Tarkastelimme merkityskategorioita ja lajitelimme ne ryhmiin, joille annoimme niitä yleisemmällä tasolla kuvaavat nimet. Loimme taulukkotyökalujen avulla taulukot, joissa ilmaissimme, miten kuvauskategoriat rakentuvat.
<b>Esimerkki</b>		

<p><i>"Vanhemmilla on viime kädessä päätäntävalta."</i></p> <p>→ <b>Vanhempi/vanhemmat päätöksen tekijänä</b></p> <p><i>"Keskustellaan yhdessä e-urheilusta ja pelien visuaalisesta ilmeestä."</i></p> <p>→ <b>Keskustelua</b></p> <p><i>"näen aika paljon varoitavia esimerkkejä ympärillä siitä, kun lapsen pelaamista ei kontrolloida."</i></p> <p>→ <b>Pelikasvatuksen vaikutukset</b></p>	<p>Vanhempi/vanhemmat päätöksen tekijänä</p> <p>→ <b>Käsityksiä vanhempien roolista pelikasvatuksessa</b></p> <p>Keskustelua</p> <p>→ <b>Käsityksiä pelikasvatuksen sisällöstä</b></p> <p>Pelikasvatuksen seuraukset</p> <p>→ <b>Käsityksiä pelikasvatuksen vaikutuksista</b></p>	<p>Käsityksiä vanhempien roolista pelikasvatuksessa</p> <p>Käsityksiä pelikasvatuksen sisällöstä</p> <p>Käsityksiä pelikasvatuksen vaikutuksista</p> <p>→ <b>Vanhempien käsityksiä pelikasvatuksesta</b></p>
--	---	--

Taulukko 2 Fenomenografisen analyysin vaiheet Häkkistä (1996) sekä Huuskoa ja Paloniemeä (2006) mukaillen.

#### 4.5.1 Aineistoon tutustuminen ja merkitysyksiköiden muodostaminen

Fenomenografisen analyysin ensimmäisessä vaiheessa tutustuimme aineistoon ja luimme sen huolella läpi saadaksemme kokonaisvaltaisen kuvan sen sisällöstä. Aineistoon tutustumisen tarkoituksena on löytää sieltä tutkimusongelman kannalta tärkeitä ilmauksia (Häkkinen, 1996). Kyselylomakkeen rakenteen ansiosta materiaali keskittyi tarkasti tutkittavaan ilmiöön, eikä haastattelulle tyypillisiä täytesanoja tai -lauseita juuri esiintynyt. Kyselylomakkeen avoimet vastaukset jäivät osittain lyhyiksi ja luettelomaisiksi, joten joidenkin vastausten merkityksiä oli vaikeampi tulkita.

Aineistomme koostuu 23 vastauksesta. Tutkimusongelman asettelun kannalta koimme sen olevan riittävä määrä käyttämässämme tutkimusmetodissa. Yleisesti kvalitatiivisessa tutkimuksessa aineiston voidaan katsoa olevan kylläntynyt eli riittävä, kun samat asiat alkavat kertautua aineistossa (Hirsjärvi ym., 2007). On kuitenkin huomattava, että ihmisten omakohtaisia kokemuksia tutkittaessa kylläntymispisteen määrittäminen on hankalaa. Tämä johtuu siitä, että yksittäisen ihmisen kokemus on aina uniikki, jolloin jokainen uusi haastattelu tuo jotain uutta



tietoa tutkimuskohteesta, koska ihmisen antamat merkitykset ja kokemukset muuttuvat jatkuvasti. (Vilkka, 2021). Isomman aineiston kanssa olisimme luultavasti saavuttaneet paremman saturaation, mutta tutkimuksen tavoitteen kannalta emme kokeneet tätä merkittäväksi.

Tutkimukselle merkityksellisistä ilmauksista muodostimme merkitysyksiköitä eli ajatuksellisia kokonaisuuksia (Ahonen, 1994). Fenomenografiassa merkitysyksiköt eivät muodostu kielellisin perustein, vaan yksiköt ovat merkityksellisiä sen mukaan, miten ne ilmaisevat yksilön suhdetta tutkittavaan ilmiöön (Häkkinen, 1996). Usein merkitysyksiköt voivat asettua limittäin suhteessa toisiinsa, niin että sama yksikkö tukee useampaa merkitystä. Tällöin ilmaisu huomioidaan kokonaisuutena, eikä ajatuksellista yhteyttä katkaista. (Ahonen, 1994).

Analyysiin otettiin mukaan kyselystä laadullista tietoa sisältävät vastaukset. Näin ollen “kyllä”, “ei” ja “en tiedä” -tyyppiset vastaukset jätettiin analysoitavan materiaalin ulkopuolelle, sillä ne sisältävät määrällistä eivätkä laadullista tietoa. Poikkeus tehtiin kysymyksen “Mitä mielestäsi tarkoittaa pelikasvatus?” kohdalla, jossa tulkitsimme tiedon puutteen kuvaavan myös käsityksen laatua. Määrällistä tietoa hyödynnetään kuitenkin kuvailtaessa tutkittavien joukkoa sekä tulkittaessa analyysin tuloksia.

Analysoimme aineistoa yksi kyselylomakkeen kysymys kerrallaan, muodostaen vastauksista merkitysyksiköitä. Muodostetut merkitysyksiköt jaettiin merkitysyksiköiden joukkoihin, jolloin samaa merkitysisältöä kuvaavat yksiköt sijoitettiin samaan joukkoon (Häkkinen, 1996). Yhteensä merkitysyksiköiden joukkoja muodostui 55. Tutkimuslomakkeen kysymykset oli järjestetty teemoittain, joten merkitysyksiköiden joukot muodostuivat pitkälti niiden mukaan. Joidenkin kysymysten kohdalla vastaukset olivat sisällön merkityksiltään laajempia, jolloin niistä muodostui merkitysyksiköitä useisiin eri joukkoihin. Luettelomaisia vastauksia jaettiin myös kokonaan eri merkitysyksiköihin, mikäli niiden välillä ei havaittu ajatuksellista kokonaisuutta.

*”Koetan säännöllisesti pysyä kärryillä katselemalla ja kuuntelemalla pelaamista ja pelien sisältöjä. Puutun mm. rumiin kommentteihin, peliaikoihin ja väsyneenä pelaamiseen. Keskustellaan yhdessä e-urheilusta ja pelien visuaalisesta ilmeestä.”*

Yllä oleva lainaus on esimerkki kyselyn vastauksesta, jossa lyhyessä ilmauksessa ilmenee kolme eri merkitysyksikköä. Ensimmäisen lauseen sijoitimme vanhemman omaa harrastuneisuutta kuvaavaan merkitysyksikköön. Toisen lauseen tulkitsimme liittyvän pelaamisen rajoittamiseen. Kolmas lause sijoitettiin keskusteluun viittaavaan merkitysyksikköön.

#### **4.5.2 Ilmausten vertailu toisiinsa ja merkityskategorioiden muodostaminen**

Fenomenografisen analyysin toisessa vaiheessa muodostetaan merkityskategorioita ja määritetään kategorioiden rajat vertailemalla mikrokontekstista irrotettuja merkitysyksiköitä ja niiden joukkoja koko aineistosta muodostettuihin merkitysyksiköiden joukkoihin (Huusko & Palo-niemi, 2006). Ilmauksia siis pyritään tarkastelemaan mikrokontekstia laajemmassa yhteydessä (Häkkinen, 1996). Merkitysten yhdistäminen pohjautuu, niistä löytyviin yhteisiin ajatus-elementteihin (Ahonen, 1994). Merkityskategorioita muodostaessa laadullisten erojen tulee kuitenkin olla selkeitä, jotta kategorioista muodostuisi keskenään limittäisiä (Häkkinen, 1996).

Kävimme järjestelmällisesti läpi analyysin ensimmäisessä vaiheessa muodostettuja merkitysyksiköiden joukkoja ja muodostimme niiden pohjalta merkityskategorioita. Merkityskategorioita muodostaessa kiinnitimme erityistä huomiota merkitysyksikköjoukon takana piilevään ajatukseen ja kontekstiin. Esimerkiksi rajoittamista käsiteltiin vastauksissa puhuttaessa vanhempien omista kasvatuksellisista keinoista, sekä siitä, mitä vanhemmat ajattelivat pelikasvatuksen käsitteeseen sisältyvän. Näin ollen muodostimme kaksi eri rajoittamiseen liittyvää merkityskategoriaa, koska ne erosivat merkitysisällöltään oleellisesti. Analyysin toisessa vaiheessa muodostamamme kategoriat muuttuivat prosessin aikana moneen kertaan. Lopuksi kävimme muodostetut kategoriat läpi ja tarkistimme sen alla olevien merkitysyksiköiden olevan kategoriaan sopivia. Pyrimme kategorioita muodostaessa sulkemaan omat käsityksemme ulkopuolelle ja muodostamaan kategoriat puhtaasti aineiston pohjalta. Loppujen lopuksi saimme muodostettua 15 eri merkityskategoriaa (ks. taulukot 3, 4 ja 5).

### 4.5.3 Kategorioiden kuvaaminen ja kuvauskategorioiden muodostaminen

Kolmannessa eli viimeisessä analyysin vaiheessa kuvataan aineistosta havaittuja merkityskategorioita abstraktimmalla tasolla muodostamalla niistä laajempia kuvauskategorioita. Kuvauskategoriat sisältävät siihen kuuluvien merkitysten ominaispiirteet ja niiden empiirisen ankkuroinnin aineistoon. (Häkkinen, 1996). Kuvauskategoriat toimivat yhteenvedona aineistosta sekä tutkimuksen keskeisenä tuloksena (Niikko, 2003). Kuvauskategorian yhteyteen liitetään aineistosta sen sisältöä kuvaavia suoria lainauksia. Kuvauskategorian tarkoitus on mahdollisimman hyvin kuvata ilmiön sisältöä tutkimuksen ongelmanasettelun kannalta. (Häkkinen, 1996). Kuvauskategorioita muodostettaessa on merkityksellistä, että kategoriajärjestelmä tuo esiin käsitusten vaihtelun. Näin ollen kategorioiden muodostamisessa kiinnitetään huomiota laadulliseen eroavaisuuteen, eikä määrälliseen. (Huusko & Paloniemi, 2006).

Aloitimme kolmannen vaiheen tarkistamalla huolellisesti edellisessä vaiheessa muodostetut merkityskategoriat epäjohdonmukaisuuksien varalta. Tarkistuksen yhteydessä yhdistelimme ja erotimme vielä yksittäisiä merkityskategorioita, niissä havaittujen limittäisyyksien takia. Aloimme ryhmittelemään merkityskategorioita pohtimalla niiden merkityksiä abstraktimmalla tasolla. Kuvauskategorioiden muodostamiseksi pohdimme jokaisen kategorian piirteitä sekä niiden välisiä suhteita. Kuvauskategorioita muodostui yhteensä kolme: ”Vanhempien käsityksiä digitaalisista peleistä ja pelaamisesta”, ”Vanhempien käsityksiä pelikasvatuksesta” ja ”Vanhempien käsityksiä kodin pelikasvatuksesta”. (ks. taulukot 3,4,5). Aluksi kuvauskategorioita oli neljä, mutta limittäisyyksien takia päädyimme sisällyttämään ”Vanhempien käsitykset pelikasvatukseen liittyvistä rooleista” kuvauskategoriaan: ”Vanhempien käsitykset pelikasvatuksesta”.

## 5 Analyysin tulokset

Tässä luvussa kuvaamme fenomenografisen analyysin tuloksena syntyneitä kuvauskategorioita sekä niiden sisältöä ja syntyprosessia.

### 5.1 Millaisia käsityksiä vanhemmilla on lastensa digitaalisista peleistä ja pelaamisesta?

Tähän kuvauskategoriaan kokosimme vanhempien käsityksiä lastensa digitaalisista peleistä ja pelaamisesta (ks. taulukko 3). Kuvauskategoria sisältää viisi merkityskategoriaa. Kuvauskategorian käsitykset digitaalisista peleistä ja pelaamisesta sisältävät vanhempien käsitykset lasten pelaamisesta ja peleihin liittyvästä toiminnasta, lasten pelaamismotiiveista, vanhempien omista motiiveista lasten pelaamiseen sekä lasten pelaamisen koetut hyödyt ja haitat.

Merkitysyksiköiden joukko	Merkityskategoria	Kuvauskategoria
<i>Sosiaalinen media</i>	<b>Lasten peleihin ja pelaamiseen liittyvä toiminta</b>	<b>Vanhempien käsityksiä lastensa digitaalisista peleistä ja pelaamisesta</b>
<i>Sisällön katsominen</i>		
<i>Sisällöntuottaminen</i>		
<i>Keskustelu</i>		
<i>E-urheilutapahtumiin osallistuminen</i>		
<i>Kaverisuhteiden muodostaminen</i>	<b>Lasten pelaamismotiivit</b>	
<i>Kavereiden kanssa pelaaminen</i>		
<i>Kavereiden takia pelaaminen</i>		
<i>Oppiminen</i>		
<i>Ajanviete ja viihtyminen</i>		
<i>Vanhempien motiivit lasten pelaamiselle</i>	<b>Vanhempien motiivit lapsen pelaamiselle</b>	
<i>Fyysiset hyödyt</i>	<b>Lasten pelaamisen koetut hyödyt</b>	
<i>Sosiaaliset hyödyt</i>		
<i>Kognitiiviset hyödyt</i>		
<i>Omien arvojen mukainen toiminta</i>		
<i>Pelaamalla oppiminen</i>		

<i>Fyysiset haitat</i>	<b>Lasten pelaamisen koetut haitat</b>	
<i>Kognitiiviset haitat</i>		
<i>Psyykkiset haitat</i>		
<i>Sosiaaliset haitat</i>		
<i>Liiallinen ajankäyttö</i>		
<i>Kiusaaminen</i>		
<i>Rahankäyttö</i>		
<i>Lapsille haitallinen sisältö</i>		
<i>Pelien haitallisten sisältöjen siirtyminen pelien ulkopuolelle</i>		

*Taulukko 3 Vanhempien käsityksiä lasten digitaalisista peleistä ja pelaamisesta*

### 5.1.1 Lasten peleihin ja pelaamiseen liittyvä toiminta

Tämä merkityskategoria koostuu yhteensä viidestä merkitysyksiköiden joukosta (ks. taulukko 3). Merkitysyksiköiden joukot koostuivat yhteensä 16 eri merkitysyksiköstä. Vanhempien käsitykset lastensa pelaamiseen liittyvästä toiminnasta kertovat omalta osaltaan sitä, kuinka monipuolisena harrastuksena digitaalinen pelaaminen nähdään. Eniten erilaisia merkityksiä sijoitui sisällöntuottamisen alle. Erilaisia merkityksiä löytyi yhteensä kolme:

*”tekevät videoita (ainakin)”*

*”joskus myös oman pelaamisen striimaaminen.”*

*”Tuottaa pelialustoja.”*

Pelialustojen tulkitsimme kontekstin perusteella kuuluvan sisällöntuottamiseen, sillä vastaus liittyi kysymykseen tiedustellessa muuta peleihin ja pelaamiseen liittyvää toimintaa. Tämän merkitysyksikön kohdalla on kuitenkin riski tutkijoiden tekemästä väärästä tulkinnasta. Pelialustalla yleisesti voidaan tarkoittaa joko sitä digitaalista laitetta, millä pelaaminen tapahtuu, mutta tässä kontekstissa pelialustalla todennäköisesti viitataan pelien muokkaamiseen (*modaaminen*).

Sisällönkatsominen oli merkitysyksiköiden määrältään suurin merkitysyksikköjoukko, mutta kaikki yksittäisistä merkityksistä viittasivat lasten pelivideoiden tai pelistriimien, eli pelien suoratoiston katseluun.

*”Katsovat pelivideoita”*

*” katselevet netistä toisten pelaamista ”*

Sosiaalinen media mainittiin vastauksissa myös kerran muodossa *”sosiaalinen media”*. Päädyimme sijoittamaan sen omaan merkitysyksikköönsä, koska emme voineet olla varmoja sisältääkö sosiaalinen media sen sisällön kuluttamista, tuottamista vai molempia.

Muiden vastausten mukaan lapset myös keskustelevat paljon peleistä ja pelaamisesta kavereidensa kanssa sekä keskustelufoorumeilla. E-urheilutapahtumissa käyminen mainittiin ainoastaan yhdessä vastauksessa, mutta sekin jo monipuolisti käsitystä peliharrastukseen liittyvästä toiminnasta.

### 5.1.2 Lasten pelaamismotiivit

Merkityskategoria lasten pelaamismotiiveista koostuu viidestä merkitysyksiköiden joukosta. (ks. taulukko 3). Yhteensä merkityskategoriaan sisältyy 40 merkitysyksikköä, joista 19 merkitysyksiköiden joukkoon *ajanviete ja viihtyminen*.

*”Ajankuluksi ja rentoutuakseen.”*

*”He ovat kiinnostuneita pelaamisesta, se on heidän harrastuksensa...”*

*”Se on koukuttava harrastus”*

*”Yksinoloaika kotona ennen vanhempien saapumista kuluu nopeasti pelien äärellä.”*

*”Ne ovat hänestä mielenkiintoisia ... Seikkailupelien grafiikka ja musiikit miellyttävät häntä.”*

Muita kategorian sisältämiä merkityksiä lasten pelaamismotivaatiolle ovat kaverisuhteiden muodostaminen, kavereiden kanssa pelaaminen, kavereiden takia pelaaminen ja oppiminen. Niiden sisältämissä merkityksissä oli vain vähän vaihtelua.

*”Muodostavat kaverisuhteita”*

*”Harrastavat pelaamista yhdessä ystävien kanssa”*

*”Koska kaveritkin”*

*”Oppimiseen”*

Ryanin ja Decin (2017) itseohjautuvuusteoriaa on hyödynnetty pelitutkimuksessa ja se on vakiintunut teoria tarkasteltaessa pelaamiseen liittyviä motivaatiotekijöitä (Meriläinen, 2020). Suuri osa videopelien viehätysvoimasta johtuu niiden kyvystä vahvistaa osaamisen, omaehtoisuuden ja yhteenkuuluvuuden tunteita (Ryan & Deci, 2000). Tämän analyysin tulosten perusteella vanhempien käsitykset ainakin osittain tukevat itseohjautuvuusteoriaa. Osittain vanhemmat myös käsittävät pelaamisen ainoastaan hauskana ajanvietteenä. Pelit toimivatkin hyvin ajanvietteenä, sillä ne on rakenteeltaan suunniteltu edistämään flow-tilan saavuttamista (Cowley, Charles, Black & Hickey, 2008). Pelaamista ei myöskään voida pitää muusta elämästä erillisenä saarekkeena, vaan pelaajuuden identiteetti ja peliharrastus ulottuvat muillekin elämän osa-alueille, kuten kaverisuhteisiin (Neys, Jansz & Tan, 2014).

### 5.1.3 Vanhempien motiivit lapsen pelaamiselle

Erotimme pelaamismotiivit kahdeksi eri kategoriaksi, koska koimme niihin sisältyvillä merkityksillä olevan selkeä ero siinä, kenen pelaamismotiivista on kyse. Vanhempien motiivit lapsen pelaamiselle koostuu kuitenkin yhdestä merkityksyksikköjoukosta. Vanhempien motiiveja lapsen pelaamiselle on lapsen turvallisuus sekä lapsen palkitseminen.

*”Myös vanhemmille turvallista tietää, että lapsi löytyy koneen ääreltä eikä esim joen rannalta/ jäältä. Asumme joen rannalla., ”*

*”Pelaaminen on yksi palkitsemiskeino.”*

Erityisesti havainto lapsen turvallisuudesta on laadullisesti merkittävä, koska meille tutkijoille se tuo uudenlaisen näkökulman, kun tarkastellaan pelaamiseen liittyviä motivaatiotekijöitä. Kyselyssä tiedustelimme syitä lapsen pelaamiselle, koska halusimme saada selville vanhempien käsityksiä siitä, miksi lapsi pelaa. Tutkimuksessamme kuitenkin selvisi, että lasten motivaatioiden lisäksi myös vanhemmilla voi olla omia motivaatioita lapsen pelaamisen taustalla. Vanhemmat ja lapset saattavatkin antaa samalle harrastukselle toisistaan huomattavasti poikkeavia merkityksiä (Värri, 2000). Värriin (2000) mukaan lasten motivaationa harrastuksille on usein harrastuksen antama tyydytys ja mahdollisuus tavata ikäistään seuraa, kun taas vanhemmat usein arvostavat harrastusta sen tarjoaman kulttuuripääomaan kautta, esimerkiksi mahdollisista hyödyistä työelämässä lapsen aikuistuttua. Tämä näkökulma voidaan havaita aineistosta myös vanhempien arvioidessa pelaamisen hyötyjä.

#### 5.1.4 Lasten pelaamisen koetut hyödyt

Lasten pelaamisesta koettujen hyötyjen merkityskategoriaan sisältyi viisi merkitysyksiköiden joukkoa, jotka kuvaavat pelaamisen koettuja hyötyjä eri osa-alueilla. Suurin osa kategorian merkitysyksiköistä koostui vastauksista kysymykseen digitaalisten pelien hyödyistä. Eniten merkityksiä liitettiin sosiaalisiin hyötyihin ja peleillä oppimiseen. Alla on kuvattu esimerkeillä joukkojen sisältämiä eri merkityksiä, joista osa toistui aineistossa useasti.

*”Oppii esim sosiaalisissa peleissä sosiaalisuutta”*

*”Tietävät mistä koulussa kaverit puhuvat, eivätkä siten ole niin herkästi porukan ulkopuolella”*

*”Ystävien kanssa yhdessäolo netin välityksellä.”*

*”Tietotekniikka tuttua ennen työelämään astumista, jossa se on ehdoton edellytys.”*

*”Peli ohjaa oppimaan tiettyjä taitoja lasta motivoivasti”*

*”Kielitaito ja digitaidot paranevat”*

*”Nettiketti- ja medialukutaitojen kehittyminen.*

Muita merkityskategorian sisältämiä merkitysyksiköiden joukkoja ovat fyysiset hyödyt, kognitiiviset hyödyt ja omien arvojen mukainen toiminta.



*”Käden tarkkuus paranee”*

*”Osa peleistä opettaa ihan hyviä juttuja ja niihin liittyy esim. liikuntaa ja musiikkia.”*

*”Kehittää kärsivällisyyttä ja pitkämielisyyttä.”*

*”osassa pelejä ongelmanratkaisutaito kehittyy.”*

*”Joissain peleissä pystyy esim. rakentamaan omia maailmoja ja se kehittää hahmottamista ja mielikuvitusta.”*

*”Opettaa omien arvojen mukaisten valintojen tekemistä.”*

Tutkimuksemme perusteella vanhemmat omaavat monipuolisesti käsityksiä siitä, mitä hyötyä peleistä ja pelaamisesta on lapselle. Laadullisesti kiinnostavaksi, vaikkakin määrällisesti vähäiseksi huomioksi, nousi käsitys siitä, että pelit ja pelaaminen opettavat omien arvojen mukaisten valintojen tekemisestä.

Digitaalisten pelien merkitystä moraalien kehittämisessä on tarkasteltu alan tutkimuksissa. Pelien merkitys moraalien kehityksessä on monimutkainen ja erilaisten pelien ja pelaajien vertailu on vaikeaa. Kuitenkin Hodge, Taylor ja McAlaney (2019) havaitsivat yhteyden nuorten runsaamman videopelaamisen ja moraalisen kypsyyden välillä. Jatkotutkimus aiheen tiimoilta on kuitenkin tarpeen.

#### 5.1.5 Lasten pelaamisen koetut haitat

Lasten pelaamisen koetuista haitoista muodostimme yhdeksän merkitysyksiköiden joukkoa, joihin sisältyy yhteensä 35 merkitysyksikköä. Haittoja koettiin aiheutuvan niin pelisisällöistä kuin pelaamisesta toimintanakin. Kuten hyötyjä, vanhemmat kokivat pelaamisen aiheuttavan myös fyysisiä, kognitiivisia ja sosiaalisia haittoja. Pelaamisen koettiin aiheuttavan myös psyykkisiä haittoja. Lisäksi haittoja koettiin aiheutuvan liiallisesta ajankäytöstä, Muut pelaamiseen liittyvät haitat liittyivät liialliseen ajankäyttöön, kiusaamiseen, rahankäyttöön, lapsille haitalliseen sisältöön ja pelien haitallisten vaikutusten siirtymiseen pelien ulkopuolelle.

Eniten merkitysyksiköitä liittyi fyysisiin ja psyykkisiin haittoihin. Fyysisistä haitoista mainittiin levottomuus, unettomuus, väsymys, niska- ja hartiaongelmat sekä liikunnan puute tai vähentyminen.

*”Liika pelaaminen turruttaa ja aiheuttaa väsymystä.”*

*”Väsymys, liikkumisen väheneminen, niska-hartiaseudun ongelmat.”*

*”Liikunta jää vähälle, unirytmikärsii.”*

Vanhempien kokemat pelihin ja pelaamiseen liittyvät psyykkiset haitat koostuivat pitkälti pelien koukuttavuudesta ja riippuvuudesta. Vanhemmat kokivat myös pelien liiallisen peliin uppoutumisen (*immersio*) haitalliseksi, mikä etenkin jännittävien pelien kohdalla voi tulla lapsen uniin asti. Liiallisen uppoutumisen koettiin myös vaikeuttavan pelaamisen lopettamista kesken.

*”Uppoavat liiaksi pelaamiseen ja jos sattuu menemään peli jännittäväksi, saattaa se jopa tulla uniin.”*

*”Pelaaminen vie kiinnostuksen muuhun tekemiseen koukuttavuudellaan”*

Kognitiivisia haittoja vanhemmat mainitsivat liian vilkkaan mielikuvituksen sekä kärsivällisyyden ja keskittymiskyvyn heikkenemisen. Sosiaalisina haittoina nähtiin sosiaalisen kanssakäynnin väheneminen, hermostuneisuus, ärtymys, ja kiistojen aiheutuminen. Liiallisen ajankäytön pelaamiseen nähtiin vievän aikaa muilta harrastuksilta ja koulunkäynniltä.

*”Lapsen kärsivällisyys heikentyy.”*

*”Sosiaaliset ”livekontaktit” jäävät vähäisiksi.”*

*”Hermostuneisuus, ärtymys, jatkuva kiistely peli-ajoista.”*

*”Liiallinen aika ruudun edessä, eristäytyminen kotiin, sisällä olo. Osalla lapsista pelaaminen vie kaiken ajan eikä mikään muu huvita ja peliaikoja ei noudateta ja sen varjolla jopa yritetään olla pois koulusta.”*

Peleissä nähtiin myös olevan riski joutua kiusatuksi tai häirinnän tai hyväksikäytön kohteeksi.

*”Riskit kokea kiusaamista, häirintää tai groomingia/hyväksikäyttöä.”*

Ainoaksi rahankäyttöön liittyväksi haitaksi koettiin laadukkaiden pelivälineiden korkea hinta.

*”laadukkaat välineet (itse kootut koneet osineen, hiiret, näppäimistöt, headsetit) ovat kalliita,”*

Vastaajat kertoivat peleissä olevan myös lapsille haitallista sisältöä, jotka joissain tapauksissa siirtyvät myös pelien ulkopuolelle.

*”Haitalliset sisällöt, peli-ikärajojen rikkominen”*

*”Osa peleistä on todella raakoja ja väkivaltaisia ja niihin sisältyy asioita jotka ovat aikuisten juttuja ja näiden pelien tapahtumat siirtyvät leikkeihin ja puheeseen ja haittaavat mm. nukkumista”*

## **5.2 Millaisia käsityksiä vanhemmilla on pelikasvatuksesta?**

Tämä kuvauskategoria (ks. taulukko 4) sisältää vastaajien, eli vanhempien käsityksiä pelikasvatuksesta. Pelikasvatuskäsitykset koostuvat käsityksistä pelikasvatuksen vaikutuksista, sisällöstä sekä siihen liittyvistä rooleista. Eniten merkitysyksiköitä liittyi käsityksiin pelikasvatuksen sisällöstä sekä siihen liittyvistä rooleista, sillä näistä myös kysyimme suoraan kyselysämme.

<b>Merkitysyksiköiden joukko</b>	<b>Merkityskategoria</b>	<b>Kuvauskategoria</b>
<i>Ei käsitystä</i>	<b>Käsityksiä pelikasvatuksen sisällöstä</b>	<b>Vanhempien käsityksiä pelikasvatuksesta</b>
<i>Rajoittamista</i>		
<i>Keskustelua</i>		
<i>Ohjaamista tai ohjeistusta</i>		
<i>Yhdessä tekemistä</i>		
<i>Oppimista ja ymmärrystä</i>		
<i>Myönteistä suhtautumista ja kiinnostumista lapsen harrastuksista</i>		
<i>Kasvatusta</i>		
<i>Pelikasvatuksen vaikutukset</i>	<b>Käsityksiä pelikasvatuksen vaikutuksista</b>	
<i>Lapsi toiveiden esittäjänä</i>	<b>Käsityksiä lasten roolista pelikasvatuksessa</b>	
<i>Lapsi päätöksentekijänä</i>		
<i>Vanhempi/vanhemmat päätöksentekijänä</i>	<b>Käsityksiä vanhempien roolista pelikasvatuksessa</b>	

Taulukko 4 Vanhempien käsityksiä pelikasvatuksesta

### 5.2.1 Käsityksiä pelikasvatuksen sisällöstä

Vanhempien käsitykset pelikasvatuksen sisällöstä olivat hyvin monipuolisia ja tämä merkityskategoria sisälsi kahdeksan erilaista merkitysyksiköiden joukkoa. Vanhempien käsitysten mukaan pelikasvatus sisältää rajoittamista, keskustelua, ohjaamista tai ohjeistusta, yhdessä tekemistä, oppimista ja ymmärrystä, myönteistä suhtautumista ja kiinnostumista lapsen harrastuksista, sekä kasvatusta.

*”Ymmärrystä pelaamisen hyödyistä ja haitoista”*

*”Näyttää ja ohjata mistä löytää hyviä, turvallisia pelejä. Mitä uramahdollisuuksia pelimaailmassa on mahdollisesti tarjota. Kertoa hyvistä ja huonoista puolia asiaan liittyen.”*

Merkitysyksikköjoukoista eniten merkitysyksiköitä sisälsi pelaamisen rajoittamiseen liittyvä merkitysyksikköjen joukko. Vanhempien käsitysten pelikasvatukseen sisältyvä rajoittaminen kohdistuu niin peleihin kuin peliaikaan.

*”Ei anneta 6vuotiaan pelata gta:ta.”*

*”pelikasvatusta on rajoittaa [pelaamisen] määrä sellaiseksi, että pelaaminen ei häiritse arjen toimintoja.”*

Toisaalta merkitysten joukosta ilmeni myös käsitys siitä, että rajoittaminen ei ole pelikasvatuksen keskiössä, vaan pikemminkin osa sitä. Pelikasvatuksen kasvatuksellinen näkökulma nousi myös vastauksissa esiin.

*” En usko totaaliseen rajoittamiseen,”*

*”Kasvatetaan lapsia pelaamaan sopivia pelejä, sopivan aikaa, sopivassa seurassa ja sopivasti käyttäytyen. ”*

Kysyimme kyselyssä, miten vanhemmat ymmärtävät pelikasvatuksen käsitteen. Tämän kysymyksen vastauksista monet liittyvät nimenomaan pelikasvatuksen sisältöön. Vastauksista nousi kuitenkin myös esiin pelikasvatukseen liittyvien käsitysten puuttuminen. Käsitysten puuttumista ilmaistiin esimerkiksi vastauksilla: *”Jaa-a” tai ”en osaa sanoa”*. Tässä tapauksessa tulkitsimme tiedon puutteen kuvaavan määrän lisäksi myös tiedon laatua. Muodostumaton käsitys on tämän tutkimuksen kontekstissa eräs käsitys pelikasvatuksesta. Käsitteenä pelikasvatus siis vaikuttaa olevan osalle vastaajista tuntematon, eikä moni kasvattaja välttämättä näin ollen koe itseään pelikasvattajaksi, vaikka pelaamiseen liittyvää kasvatusta toteuttaakin. Värri (2000) nimittää tilannetta ”maanalaiseksi” kasvatuksellisuudeksi. Vanhempi toteuttaa kasvatuksellisuutta ja dialogisuutta myös silloin, kun ei ajattele kasvattavansa. Vanhempi tällöinkin noudattaa tiedostamattaan kasvatusvastuutaan ja arvioi käytännöllisellä järjellään tilanteenmukaista hyvää auttaessaan, ohjatessaan tai neuvoessaan lastaan.

## 5.2.2 Käsitteitä pelikasvatuksen vaikutuksista

Aineistosta nousi esiin myös merkityksyksiköitä liittyen pelikasvatuksen vaikutuksiin, vaikka emme suoraan näistä kysyneetkään. Aineistossa ilmaistiin huolta siitä, jos lapsen pelaamista ei kontrolloida. Toisaalta myös nostettiin esiin se, kuinka lapsista on tullut vastuullisia aikuisia, vaikka vanhempi itse koki pelikasvatusosaamisensa puutteelliseksi.

*”mutta näen aika paljon varoittavia esimerkkejä ympärillä siitä, kun lapsen pelaamista ei kontrolloida.”*

*”Lasten kasvaessa on kuitenkin ollut helpottavaa ja kannustavaa huomata, että heistä on tullut tiedostavia, vastuullisia ja tasapainoisia aikuisia omista puutteista huolimatta.”*

Aineistosta nousi esiin myös pelikasvatuksen vaikutus pelihaittojen ehkäisyssä. Tämä käsitys mukaillee myös näkemystä siitä, että pelihaittojen ehkäisy on yksi pelikasvatuksen tavoitteista (Meriläinen, 2020).

*”Eli pitää huomioida ikäraajat, käyttäytyminen muiden pelaajien kanssa, peliajat, ergonomia jne, jotta välttyttäisiin pelaamisen haittavaikutuksilta.”*

## 5.2.3 Käsitteitä vanhempien roolista pelikasvatuksessa

Kyselylomakkeella kysyttiin myös vanhempien ja lasten rooleista pelikasvatuksessa avoimella kysymyksellä ”Mikä on vanhempien ja mikä lasten rooli perheenne digitaalista pelaamista koskevassa päätöksenteossa?” Vanhempien roolista pelikasvatuksessa erottui ainoastaan yksi merkityksyksiköiden joukko, vanhempien rooli päätöksentekijöinä. Vanhemmilla on selkeä auktoriteettiasema etenkin pelaamiseen liittyviä päätöksiä tehtäessä.

*”Vanhemmat päättää”*

*”Vanhemmat tekevät päätökset”*

*”Vanhemmat päättää toistaiseksi kaikesta”*

*”Aikuinen sanelee säännöt peliajoista”*

*”Vanhemmat asettavat pelaamisen ajankohdan rahat ja myös pelattavan pelin tulee sopia pelaavalle lapselle”*

#### 5.2.4 Käsitteitä lasten roolista pelikasvatuksessa

Samassa pelikasvatuksen rooleja käsittelevässä kysymyksessä lapsilla oli havaittavissa kaksi roolia, joista muodostimme merkitysyksiköiden joukot: lapset toiveiden esittäjinä sekä lasten rooli päätöksentekijöinä. Lapsille päätösvaltaa annettiin vain omaa rahankäyttöä koskien ja vapautena ilmaisten pelien lataamiseen.

*”Lapset ostavat pelaamiseen liittyvät jutut omilla rahoillaan.”*

*”Lapset saa ladata maksuttomia pelejä puhelimeen.”*

Lapsen merkittävin rooli digitaalista pelaamista koskevassa päätöksenteossa oli vanhempien käsitysten mukaan toiveiden esittäminen vanhemmille.

*”Lapset voi esittää toiveita.”*

*”Lapset esittävät asioita.”*

*”Lapset kysyvät lupaa saako hankkia jotain peliä, pelejä ei ladata kysymättä eikä laitteita osteta omin päin.*

Myös lasten roolia kuvaavissa merkitysyksiköissä on siis havaittavissa vanhempien asema auktoriteetteina, eikä vastauksista ole havaittavissa merkittävää dialogisuutta pelaamista koskevassa päätöksenteossa.

### 5.3 Miten vanhemmat toteuttavat pelikasvatusta?

Tämä kuvauskategoria (ks. taulukko 5) kuvastaa kodin pelikasvatusta vanhempien näkökulmasta. Kuvauskategoria koostuu yhteensä kuudesta merkityskategoriasta ja 17 merkitysyksikön joukosta. Laajin merkityskategoria on ”Lapsen pelaamisen rajoittaminen”, joka koostuu yhteensä viidestä eri merkitysyksikön joukosta.

<b>Merkitysyksiköiden joukko</b>	<b>Merkityskategoria</b>	<b>Kuvauskategoria</b>
<i>Ruutuaika</i>	<b>Lapsen pelaamisen rajoittaminen</b>	<b>Kodin pelikasvatus vanhempien näkökulmasta</b>
<i>Rahankäyttö</i>		
<i>Tekniset rajoitukset</i>		
<i>Pelisisältö</i>		
<i>Rajoitusyritykset</i>		
<i>Peleihin liittyvä katselu</i>	<b>Lasten ja vanhempien yhteinen peliharrastaminen</b>	
<i>Peleihin liittyvä keskustelu</i>		
<i>Pelaaminen</i>		
<i>Lapsen pelaamisen seuraaminen/valvominen</i>	<b>Lasten pelaamisen seuranta</b>	
<i>Pelaamisen ohjeistaminen</i>	<b>Lasten ohjeistaminen ja auttaminen</b>	
<i>Auttaminen</i>		
<i>Peleihin ja pelisisältöihin tutustuminen</i>	<b>Vanhempien tiedonhankinta peleistä ja pelaamisesta</b>	
<i>Vanhempien peliharrastus</i>		
<i>Huoltajien yhteistoiminta</i>		
<i>Haasteet liittyen kotien erilaisiin pelikasvatuksellisiin käytäntöihin</i>	<b>Pelikasvatukseen liittyvät haasteet</b>	
<i>Haasteet liittyen pelisääntöjen valvontaan ja noudattamiseen</i>		
<i>Haasteet liittyen pelikulttuurin ymmärtämiseen</i>		

*Taulukko 5 Kodin pelikasvatus vanhempien näkökulmasta*

### 5.3.1 Lapsen pelaamisen rajoittaminen

Tämä merkityskategoria koostuu yhteensä viidestä eri merkitysyksikköjoukosta. Merkitysyksiköitä merkitysyksikköjoukkojen sisällä on yhteensä 65, joista suurin osa – 36 merkitysyksikköä – liittyi lapsen ruutuaajan rajoittamiseen. Muita aineistosta nousseista lapsen pelaamisen rajoittamiskeinoja olivat rahankäytön rajoittaminen, tekniset rajoitukset ja pelisisällön tai pelilaitteen



rajoittaminen. Tämän lisäksi tähän merkityskategoriaan oli yhdistetty vielä vanhempien yritykset rajoittaa lastensa pelaamista.

Ruutuajan rajoittamista ilmaistiin kertomalla esimerkiksi pelaikaan liittyviä tuntimääriä ja vuorokauden aikoja tai viikonpäiviä, milloin lapsi saa ainoastaan pelata.

*”1-2h Max kerrallaan pelaamista”*

*”Ei yöllä”*

*”Pyritään pitämään pelipäivä vain tiettyjä viikonpäivinä”*

Tämän lisäksi monissa vastauksissa oli vain ilmaistu, että pelaamista rajoitetaan aikarajoilla. Ruutuajan rajoittamisen alle sijoitimme myös ne merkitysyksiköt, joissa kannustamalla esimerkiksi tekemään muuta pelaamisen lisäksi, pyrittiin rajoittamaan lapsen ruudun edessä vietämää aikaa.

*”Kannustan myös muihin harrastuksiin, pyydän välillä tekemään muuta ja arkiviikolla valvon nukkumaanmenoa.”*

*”Liikaa ei saa pelata ja pelaamisen jälkeen pitäisi mennä ulkoilemaan”*

Ruutuajan rajoittaminen on yleinen mediakasvatuksellinen toimi (Orben & Przybylski, 2019). Ruutuajasta on myös annettu yleisiä suosituksia, mikä voi selittää sen suosiota. Esimerkiksi Terveystieteiden tutkimuskeskus (THL, 2021) on suositellut, että digitaalisten laitteiden käyttöä tulisi rajata kahteen tuntiin päivässä. Ruutuaika tulisi suhteuttaa oman kodin kontekstiin, eikä vain sokeasti seurata suosituksia. Tärkeää ruutuajassa ei ole niinkään sen määrä, vaan sen laatu. Eli on tärkeää tiedostaa, mitä kaikkea ruutuaika pitää sisällään. Ruutuaika itsessään on loppujen lopuksi vähäisessä yhteydessä nuorten hyvinvointiin (Przybylski & Weinstein, 2017).

Vanhemmat rajoittavat pelaamista myös teknisillä rajoituksilla. Tekniset rajoitukset koostuivat yhtä merkitysyksikköä lukuun ottamatta Family Link -sovelluksen hyödyntämisestä.

*”Kiitos familylinkin siitä että tämän lapsi voi tehdä ainoastaan niin että vanhempi on hyväksynyt pelin lataamisen.”*

*”Puhelimessa on käyttö rajoitus, kun raja tulee täyteen puhelimella ei voi pelata.”*

Family Link on Googlen sovellus, jonka avulla vanhempi voi seurata ja rajoittaa lapsen puhelimen käyttöä. Sillä voi esimerkiksi asettaa käytössä olevan ruutuajan tai seurata, mitä sovelluksia lapsi tai nuori käyttää.

Vanhemmat rajoittavat myös pelisisältöjä. Eniten mainintoja tuli ikärajojen ja ikäsuositusten avulla rajoittamisesta. Pelisisältöjen rajoittamista ilmaistiin myös esimerkiksi vain kertomalla, että pelisisällön pitää sopia lapselle tai pelin pitää olla vanhemman hyväksymä. Mielenkiintoisin merkitysyksikkö liittyi siihen, että iltaisin lapsi ei saa pelata kuin rauhallisia pelejä.

*”Vain ikärajan mukaisia.”*

*”sopimattomien pelien kieltäminen,”*

*”Illalla ei saa pelata, muuta kuin tietopelejä yms. ’rauhallisia pelejä’ ”*

Rahankäyttöön liittyvää rajoittamista on havaittavissa kahdessa merkitysyksikössä. Rahankäyttöä rajoitetaan kieltämällä ostot kokonaan ja rajoittamalla pelaamiseen käytettävää rahaa. Näissä merkitysyksiköillä rahankäyttö viittaa pelien ja pelilaitteiden ostamisen kuin myös pelinsisäisten ostojen rajoittamiseen tai kieltämiseen.

*”pelaamiseen käytettävä raha”*

*”Kiellän ostot.”*

Vanhemmat ovat myös yrittäneet rajoittaa pelaamista, mutta epäonnistuneet siinä. Näitä merkitysyksiköitä nousi esiin vain kolme, vaikka kysyimme sitä suoraan kyselyssä, mikäli vastaaja oli vastannut, että ei rajoita pelaamista.

*”Toki aina tämä näin mallikkaasti mene. Joskus vaan arki saattaa tuntua helpommalta kun antaa lapsen olla laitteella :S.”*

*”Hankkimalla projekti mopon, mutta pelaaminen vei voiton.”*

### 5.3.2 Lasten ja vanhempien yhteinen peliharrastaminen

Aineistosta muodostimme merkitysyksiköiden joukot *”peleihin liittyvä katselu”*, *”peleihin liittyvät keskustelu”* ja *”pelaaminen”*. Ne yhdistimme merkityskategoriaan lasten ja vanhempien

yhteinen harrastaminen, sillä ne sisälsivät merkityksiä nimenomaan lasten ja vanhempien yhteisestä toiminnasta liittyen peleihin. Yhteensä merkityskategoriaan sisältyy 14 merkitysyksikköä.

Eniten merkitysyksiköitä liittyi peleihin liittyvään keskusteluun. Keskustelunaiheita ovat olleet lapsia kiinnostavat pelit, pelien sopivuus ja ikäraajat sekä pelien herättämät tunteet.

*”Keskustellaan heitä kiinnostavista peleistä.”*

*”Keskustelen ... lasteni kanssa pelien sisällöistä ja sopivuudesta.”*

*”Keskustelemme tunteista mitä pelit herättävät.”*

Yhdessä vanhemmat ja lapset katsovat peleihin liittyviä artikkeleita ja Youtube-videoita.

*”Katsomme yhdessä välillä artikkeleita aiheesta ja tubetuksia.”*

Joissain perheissä pelaaminen tapahtuu aina yhdessä, toisissa vanhempi osallistuu pelaamiseen vaihtelevassa määrin.

*”Pelataan aina niin että aikuinen mukana.”*

*”Joskus pelaamme yhdessä (muutamana kerran vuodessa).”*

### 5.3.3 Lasten pelaamisen seuranta

Yhdessä pelaamisen ohella useat vastaajat kertoivat, etteivät pelaa yhdessä, mutta kuitenkin seuraavansa lastensa pelaamista ja osoittavat sitä kautta kiinnostusta lasten pelaamista kohtaan. Muodostimme niistä vastauksista merkityskategorian ainoan merkitysyksiköiden joukon ”Lapsen pelaamisen seuraaminen”, johon sisällytimme 6 merkitysyksikköä.

*”Seuraan vierestä mutta en pelaa”*

*Seuraan kotona ollessa hänen pelaamistaan eli olen samassa tilassa. Katson välillä pelaamista ja olen kiinnostunut hänelle tärkeästä pelaamisesta.”*

*”Seuraan jatkuvasti mitä pelaavat, kenen kanssa ja kuinka paljon.”*

#### 5.3.4 Lasten ohjeistaminen ja auttaminen

Vanhempien lapsilleen pelaamiseen antamia ohjeita ja auttamista peleissä ja peleihin liittyvässä toiminnassa ryhmittelimme kahteen merkitysyksiköiden joukkoon: ”*Pelaamisen ohjeistaminen*” ja ”*Lasta avustava toiminta*”. Yhteensä niihin sisältyy kahdeksan merkitysyksikköä.

Lapsia ohjeistetaan toimimaan peleissä turvallisesti ja käyttäytymään hyvin.

*”Peleissä ei saa luovuttaa mitään henkilökohtaisia tietoja, jakaa kuvia tai videoita”*

*”Peleissä autetaan pienempiä ja pelataan muutenkin sovussa, niin että kaikilla on mukavaa.”*

*”Hyvä käytös muita pelaajia kohtaan.”*

Lapsia avustetaan ainakin lukemisessa ja laiteongelmissa.

*”Luen peliarvosteluja hänelle.”*

*”Autan välillä lukemalla pelin tekstejä, kun kyseessä on vielä lukutaidoton lapsi.*

*”Olen ollut mukana tietokoneiden kokoamisessa ja laiteongelmien ratkaisussa.”*

#### 5.3.5 Vanhempien tiedonhankinta peleistä ja pelaamisesta

Merkityskategoria koostuu kolmesta merkitysyksiköiden joukosta: ”*Peleihin ja pelisisältöihin tutustuminen*”, ”*Vanhempien peliharrastus*” ja ”*Huoltajien yhteistoiminta*”. Yhteensä niihin sisältyy kahdeksan merkitysyksikköä.

Vanhemmat kertovat tutustuvansa peleihin ennen kuin antavat lastensa pelata niitä ja tutustuvansa peleihin ainakin katselemalla ja kuuntelemalla pelaamista ollakseen selvillä lastensa tekemisistä.

*”Tutustun peleihin ennen kuin sallin lapsieni pelata niitä.”*

*”Koetan säännöllisesti pysyä kärryillä katselemalla ja kuuntelemalla pelaamista ja pelien sisältöjä.”*

Osa vastaajista kertoi itse pelaavansa ja tekevänsä muuta pelaamiseen liittyvää, eikä kaikki peleihin tutustuminen ole suoraan yhteydessä pelikasvatukseen ja lasten toimintaan. Vanhemmat kertovat ainakin käyvänsä keskustelufoorumeilla ja katsovansa videoita pelaamiseen liittyen.

*”Keskustelufoorumit”*

*”YouTube videoiden katselu”*

Vastaajat kertoivat myös keskustelevansa lasten pelaamiseen liittyvistä asioista puolisoidensa ja muiden vanhempien kanssa.

*”Olen niin monensti mieheni ... kanssa keskustellut asiasta.”*

*”Keskustelen muiden huoltajien ... kanssa pelien sisällöistä ja sopivuudesta.”*

### 5.3.6 Pelikasvatukseen liittyvät haasteet

Vastauksista tuli ilmi myös pelikasvatukseen liittyviä haasteita, jotka jaoin kolmeen eri merkitysyksiköiden joukkoon, joihin sisältyy yhteensä 18 merkitysyksikköä. Eniten merkityksiä liittyi haasteisiin pelisääntöjen valvonnassa ja noudattamisessa. Pelisääntöjen valvonnasta kodeissa on seurannut protestointia ja sääntöjä ei aina ole noudatettu vanhempien poissa ollessa. Yleisellä tasolla ajankäyttö peleihin ja tietokoneella olemiseen on nähty haasteena useissa vastauksissa. Tämä tulos mukailee Nopparin (2014) tutkimusta, jossa vanhemmat kokivat lasten valvomisen ja rajoittamisen vaikeaksi. Lasten myös kerrotaan käyttävän tilaisuuden hyväkseen, jos vanhempi ei jaksa välittää peliaikojen seuraamisesta.

*”Jokapäiväinen peliajan noudattaminen. Säännöt samat, mutta silti lapselta tuleva toistuva protestointi sen vähyydestä.”*

*”Vaikka asioista keskustellaan, säännöt tahtoo unohtua kun vanhemmat on esim. pois kotoa.”*

*”Tietokoneella vietetään liian paljon aikaa”*

*”Haasteita on ehdottomasti on se kun joskus ei itse jaksa välittää kuin kauan lapsi viettää aikaa tietokoneella tai konsolilla. Niin lapsi käyttää tilanteen tässä vaiheessa todellakin hyväksi ja pelaö vaikka koko päivä.”*

Haasteita ovat aiheuttaneet myös kotien erilaiset käytännöt pelikasvatuksessa, lasten kaveripiirissä, kuten pelien ikärajojen noudattamisessa lasten kaveripiirissä.

*”Etei kavereilla ole rajoja, lasten sosiaaliset paineet mitä luovat esim luokkakaverit jotka saavat pelata yli ikärajojen mitä sattuu..”*

*”Ikäsuositusten noudattaminen (kaveripiirissä ei välttämättä noudateta samoja sääntöjä).”*

*”Vetoaminen kavereihin jotka pelaavat aiheuttaa jatkuvaa keskustelua.”*

Haasteita pelikasvatuksessa aiheuttavat myös vanhempien omat vaikeudet pysyä mukana pelien kehityksessä. Myös lasten halua viettää aikaa kavereiden kanssa tietokoneella, eikä esimerkiksi ulkona tai nuorisotalolla.

*” Pelimaailma on jotenkin outo ja menee nopeasti eteenpäin ja on vaikea sisäistää uusia juttuja. Se mikä vaikuttaa aluksi pahalta, voi olla oikeasti ihan kehittäväkin juttu ja päinvastoin.”*

*”Omat rajalliset tiedot ja taidot, kun pelaaminen ei ole itselle yhtä tärkeä harrastus kuin lapsille.”*

*”Koko tietokoneella vietetty aika pelien pelaamiseen, koska en ymmärrä miks ei kavereita voi nähdä ja viettää aikaa esimerkiksi ulkona, nuorisotalolla tm.”*

## 6 Johtopäätökset

Tässä luvussa pyrimme vastaamaan asettamiimme tutkimuskysymyksiin perustuen luvussa 5 kuvattuihin fenomenografisen analyysin tuloksiin ja kyselyllä kerättyyn kvantitatiiviseen aineistoon.

Ensimmäisellä tutkimuskysymyksellä pyrimme selvittämään vanhempien suhtautumista digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen. Aikaisemman tutkimuksen perusteella vanhempien suhtautumisella peleihin ja pelaamiseen on havaittu olevan yhteys vanhempien tapaan käsitellä lastensa pelaamista (Nikken & Jansz, 2006). Näin ollen koimme tarpeelliseksi taustoittaa tutkimamme joukon ymmärrystä ja käsityksiä lastensa pelaamisesta, jotta voisimme myös paremmin ymmärtää heidän käsityksiään pelikasvatuksesta ja heidän tavoistaan toteuttaa sitä kodeissaan.

Tutkimuksemme perusteella kärsämäkiset vanhemmat omaavat monipuolisia käsityksiä lasten pelaamisesta. Selittävänä tekijänä monipuolisten käsitysten taustalla voi olla se, että kyselyn mukaan pelaaminen on arkinen ilmiö jokaisessa kodissa. Vanhempien käsitysten mukaan lasten pelaaminen on itsessään monipuolista toimintaa, joka sisältää pelaamisen lisäksi esimerkiksi pelivideoiden katselua ja peleihin liittyvän sisällön tuottamista. Vain kaksi vastaajista ei osannut sanoa, tekeekö hänen lapsensa jotain muuta pelaamiseen liittyvää. Lasten pelaaminen sisältääkin usein erilaisia metapelaamisen muotoja (Kahila, Tedre, Kahila, Vartiainen, Valtonen & Mäkitalo, 2020), joihin myös vastaajien nimeämät pelaamiseen liittyvät toiminnot lukeutuvat. Vanhempien käsitysten mukaan lasten pelaamisessa on vahva sosiaalisuuteen ja ystävyyssuhteisiin liittyvä aspekti, sillä he pelaavat paljon niin ystäviensä kanssa kuin ystäviensä takia. Sosiaaliseen ryhmään kuuluminen onkin tyypillinen motivaatio pelaamisen taustalla ja Neysin, Janszin ja Tanin (2014) mukaan niiden välistä suhdetta voidaan kuvailla kahdensuuntaiseksi. Asioiden tekeminen, jotka ovat sosiaaliselle ryhmälle tyypillisiä vahvistaa tunnetta kyseiseen ryhmään kuulumisesta. Vastaavasti tunne ryhmään kuulumisesta kannustaa tekemään sosiaaliselle ryhmällä tyypillisiä asioita. (Neys ym., 2014).

Vanhemmat kokivat lasten pelaamisen olevan niin hyödyllistä, kuin haitallista toimintaa. Tätä tutkimustulosta voi selittää viime vuosina käyty julkinen keskustelu, jossa pääasiallisena diskurssina on ollut pelaamiseen liittyvä hyöty- tai haittanäkökulma. On tärkeää, että vanhemmat ymmärtävät pelaamisen merkityksen lapselle ja ymmärtävät myös siihen liittyviä hyötyjä, jotta

osataan tehdä lapsen kannalta hyviä kasvatusratkaisuja (Meriläinen, 2016). Esimerkiksi ulkoisesti yksinäinen nuori, mutta online-maailmoissa sosiaalisen nuoren pelaamisen rajoittaminen mahdollisesti aiheuttaa vain haittaa. Tässä tutkimuksessa vanhempien vastauksissa painottui nimenomaan ymmärrys siitä, että pelit nähdään sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollistajina. Aineistossa kuitenkin esiintyi myös näkemyksiä, joissa pelaaminen nähdään sosiaaliselta merkitykseltään vähäpätöisenä ajanhukkana. Toisin sanoen vanhempien vastauksista välittyi arvostus kasvokkain tapahtuvaa sosiaalista vuorovaikutusta kohtaan yli verkon kautta tapahtuvan sosiaalisen vuorovaikutuksen.

Vanhempien käsityksistä liittyen pelien haittoihin on löydettävissä yhtäläisyyksiä haitallisen ja ongelmallisen pelaamisen kriteeristöön. Pelihaitoilla tarkoitetaan pelaamisen ympärillä ilmeneviä haitallisia ilmiöitä (Meriläinen, 2020). Vanhempien käsitykset pelihaitoista sisälsivät pelaamisesta suoraan aiheutuvia haitallisia ilmiöitä, kuten fyysiset haitat. Tämän lisäksi vanhempien käsitykset sisälsivät myös pelaamisen mahdollistamia haitallisia ilmiöitä, kuten esimerkiksi kiusaaminen. Fyysisen aktiivisuuden vähentyminen oli yksi koetuista fyysistä haitoista. Fyysisen aktiivisuuden vähentyminen voi olla seurausta liiallisesta pelaamisesta. Salokoski ja Mustonen (2007) kuitenkin huomattavat, ettei voida varmasti sanoa onko fyysisen aktiivisuuden väheneminen seurausta vain esimerkiksi huonoista liikuntakokemuksista, mikä puolestaan oireilee lisääntyneenä pelaamisena. Aineiston perusteella vanhempien kasvatusta ohjaa tarve edistää lapsen hyvinvointia. Dialogisessa kasvatuksessa korostuu molemminpuolinen toimijuus (Värri, 2000), joten pelaamisen haittojen ehkäisyssä ja yleisen hyvinvoinnin edistämässä kasvattajan on siis pohdittava myös omaa toimijuuttaan kasvatuksessa. Fyysistä aktiivisuutta voidaan myös esimerkiksi edistää aktiivisten digitaalisten pelien avulla (Biddiss & Irwin, 2010). Kasvattaja voikin siis omalla toiminnallaan mahdollistaa ja ohjata lasta aktiivisuutta edistävien pelien pariin, jolloin hänen ei tarvitse pelkästään rajoittaa pelaamista edistääkseen fyysistä aktiivisuutta. Myös lapsen omaa toimijuutta voidaan edistää mahdollistamalla ja kannustamalla fyysiseen aktiivisuuteen. Tällainen pelaamisen säätely on esimerkki monipuolisesta pelikasvatusajattelusta. Viitteitä kärsämäkisten vanhempien monipuolisesta pelikasvatusajattelusta löytyi, mutta erityisesti fyysisten haittojen kannalta tällaista ehkäisevää pelikasvatustoimintaa ei ollut havaittavissa.



Toisena tutkimuskysymyksenämme oli, millaisia käsityksiä vanhemmilla on pelikasvatuksesta. Vanhemmat käsittivät pelikasvatuksen sisältävän monia eri asioita, mikä kuvastaa pelikasvatuksen moninaisuutta. Pelikasvatus nähtiin pelaamiseen liittyvänä rajoittamisena, keskusteluna, ohjaamisena, yhdessä tekemisenä, oppimisena, myönteisenä suhtautumisena ja kiinnostuksena sekä kasvatuksena. Pelikasvatukseen liittyviä sisältöjä osattiin nimetä, ja sisältöihin liittyvät käytännöt mukailevat hyvin dialogisen kasvatuksen periaatteita (Värri, 2002). Vanhempien käsityksissä vuorovaikutuksen korostuminen on hyvä asia, sillä vuorovaikutuksen puuttuminen tai huono vuorovaikutussuhde lapsen ja vanhemman välillä altistaa nuorta pelaamiseen liittyville haitoille (Li ym., 2018). Dialogisuus on tulosten perusteella liitettävissä kaikkeen muuhun, paitsi pelikasvatukseen liittyviin rooleihin, joissa korostui vanhemman päätöksentekoon liittyvä auktoriteettiasema. Lähtökohta kärsämäkisten vanhempien toteuttamalle pelikasvatukselle on kuitenkin lupaava. Käsitykset mukailevat pääosin Meriläisen (2020) näkemystä siitä, että pelikasvatuksessa kohtaavat kaksi yksilöä, eikä se rakennu yksisuuntaiselle vanhemman sanelulle. Vaikka vanhempien käsitysten mukaan aikuinen on selkeässä auktoriteettiasemassa lapseen nähden, lapsi voi esittää toiveita ja saa päättää yksittäisistä asioista. Päätöksenteossa korostuva valtasuhde aikuisen ja lapsen välillä ei kuitenkaan automaattisesti poissulje siihen liittyvää dialogista vuorovaikutusta.

Pelikasvatus nähtiin työvälineenä pelaamisen aiheuttamien haittojen ehkäisemiseen. Vastauksista nousivat esiin myös pelikasvatuksen vaikutukset, vaikka niistä kyselylomakkeella ei suoraan kysytty. Vastaajat nostivat esiin uhkakuvat siitä, jos pelaamista ei lainkaan rajoiteta, mutta toisaalta eräs vastaaja koki omasta rajallisuudestaan huolimatta lapsistaan kasvaneen vastuullisia aikuisia.

Kolmantena tutkimuskysymyksenä oli, miten vanhemmat toteuttavat pelikasvatusta. Kärsämäkisten vanhempien toteuttamassa pelikasvatuksessa on havaittavissa samoja sisältöjä kuin heidän pelikasvatuskäsityksissään. Vanhempien toteuttamassa pelikasvatuksessa on havaittavissa niin aktiivista, yhteisöllistä kuin rajoittavaa toimintaa. Pelaamisen monipuolinen käsittely kertoo siitä, että vanhemmat ovat aktiivisesti läsnä ja mukana lastensa kasvatuksessa (Martins ym., 2015).

Tällä tutkimuksella saimme eniten tietoa liittyen vanhempien rajoittaviin kasvatuskäytäntöihin, sillä niitä oli kuvattu kaikista yksityiskohtaisimmin. Tämä puoltaa näkemystä siitä, että rajoittaminen on yleinen tapa käsitellä pelaamista etenkin nuorempien lasten kohdalla. Rajoittamisen suosiota yleisesti selittää se, ettei se vaadi vanhemmalta ymmärrystä tai kiinnostusta peleistä ja pelaamisesta (Meriläinen, 2020). Vanhemmat, jotka taas pelaavat paljon lastensa kanssa, käyttävät vähemmän rajoittamista pelikasvatuksessaan (Nikken & Jansz, 2006). Rajoittamista on käytetty myös muiden medioiden suhteen. Kärsämäkisillä vanhemmilla etenkin ruutuajan rajoittaminen on keskeinen työkalu lapsen pelaamisen käsittelyssä.

Aktiivista käsittelytapaa edustaa peleihin pelaamisen ohjeistaminen ja auttaminen, ja yhteisöllistä yhdessä lapsen kanssa pelaaminen ja katselu. Eri käsittelymenetelmien monipuolinen käyttö voi kertoa siitä, että vanhempi osallistuu aktiivisesti lapsen peliharrastukseen. Martinsin, Matthews ja Ratanin (2015) mukaan vanhemmat, jotka ovat aktiivisesti mukana lasten pelamistoiminnassa, käyttävät monipuolisesti eri käsittelytapoja. Vähemmän osallistuvat vanhemmat taas hyödyntävät herkemmin vain negatiivisia käsittelytapoja, kuten esimerkiksi rajoittamista (Martins ym., 2015).

Vanhemmat kantavat huolta oman peleihin liittyvän ymmärryksen ja osaamisen osalta, mutta pyrkivät kuitenkin aktiivisesti hankkimaan tietoa ja oppimaan uutta, esimerkiksi pelaamalla itse tai puhumalla muiden huoltajien kanssa. Tutkimuksen tuloksista välittyvä halu ymmärtää lasten pelaamista ja pelikulttuuria on vakaa pohja sille, että kasvattaja voi toteuttaa nuoren tarpeet huomioon ottavaa pelikasvatusta (Meriläinen, 2020). Suurimmat haasteet käytännön pelikasvatuksessa liittyvät sääntöjen noudattamiseen ja valvontaan, sekä kotien erilaisiin pelikasvatuksellisiin käytänteisiin. Vastauksista ilmenee, että dialogia perheiden välillä käydään, mutta haasteiden kokeminen viestii siitä, ettei perheiden välinen dialogi pelaamiseen liittyvistä säännöistä ei ole riittävää tai sen avulla ei ole saatu muodostettua toimivia käytäntöjä. Toisaalta mitä vanhemmaksi lapsi kasvaa, sitä vaikeampi vanhemman on vaikuttaa heidän median käyttöönsä (Nikken & Jansz, 2006).

Alla olevaan taulukkoon (ks. taulukko 6) kokoamme yhteenvetona kärsämäkisten vanhempien pelikasvatusta kuvaavia käsittelytapoja. Taulukkoa varten peilasimme aineistosta esiin nousseita vastauksia Jiowin, Limin, ja Linin (2017) kasvatuskäsittelyteoriaan (ks. taulukko 1) vanhempien pelaamisen käsittelytavoista ja sitä ohjaavista syistä. Taulukkoon kootut kuvaukset

koostavat tutkimuksessa esiin noussutta varianssia pelikasvatukseen liittyvistä käsittelyta-voista.

	Rajoittava	Aktiivinen	Yhteisöllinen
Portinvartija	<i>”Vanhemmat asettavat pelaamisen ajan- kohdan rahat ja myös pelattavan pe- lin tulee sopia pelaa- valle lapselle”</i>	<i>”Vanhempien pitää tietää mitä lapset pe- laavat. Sen mukaan katsotaan pelien so- veltuvuus lapsille”</i>	<i>”Pelataan aina niin että aikuinen mu- kana”</i>
Diskursiivinen	<i>”Rajojen asettami- seen ja niiden perus- teluiden selittämi- seen,”</i>	<i>”Keskustelen ... lasteni kanssa pelien sisäl- löistä ja sopivuudesta.”</i>	
Tutkiva	<i>”Seuraan jatkuvasti mitä pelaavat, kenen kanssa ja kuinka pal- jon. ”</i>	<i>”Keskustelen muiden huoltajien ... kanssa pelien sisällöistä ja sopivuudesta”</i>	<i>”Katsomme yhdessä välillä artikkeleita aiheesta ja tubetuk- sia”</i>
Ohjaaminen toisaalle	<i>”Hankkimalla projekti mopon, mutta pelaaminen vei voiton.”</i>		

*Taulukko 6 Kärsämäkisten vanhempien pelaamiseen liittyvät käsittelytavat*

Analyysin tulokset tukevat Jiowin ja kollegoiden (2017) kasvatuskäsittelyteoriaa. Aineistosta on havaittavissa teorian mukaiset rajoittava, aktiivinen ja yhteisöllinen kasvatusote ja niiden erilaiset luonteet. Kuten olemme aiemmin tässä luvussa kuvanneet, ovat kärsämäkisten van- hempien pelikasvatukseen liittyvät toimintatavat monipuolisia ja ne vastaavat pitkälti aikaisem- man tutkimuksen havaintoja käsittää ja toteuttaa pelikasvatusta.

## 7 Pohdinta

Tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa, millaisia pelikasvattajia kärsämäkiset vanhemmat ovat. Fenomenografisen tutkimusotteen avulla saimmekin tähän pätevän katsauksen. Tutkimustulosten perusteella vanhemmat ovat selkeästi kiinnostuneita ja osaavat arvostaa lastensa pelaamista. Tämä on hyvä lähtökohta mille tahansa kasvatukselle. Tämä mahdollistaa avoimen dialogin kasvattajan ja kasvatettavan välillä, mikä edesauttaa saavuttamaan pelikasvatukselle ominaisia tavoitteita, eli vähentämään pelaamiseen liittyviä haittoja ja edistämään positiivista pelikulttuuria (Meriläinen, 2020). Kärsämäkisillä vanhemmilla on monipuolisia ja oikeansuuntaisia käsityksiä liittyen pelikasvatukseen sisältöön. Vaikka pelikasvatuksen käsite ei lähtökohtaisesti olisi tuttu, on kasvatusta tietoisesti tai tiedostamatta edellä mainittujen pelikasvatukseen liittyvien tavoitteiden mukaista.

Vanhemmat hankkivat tutkimuksen perusteella myös tietoa pelaamiseen ja siihen liittyvään kasvatukseen. Vastauksissa tiedonhankinnan väyliksi erottui vanhemman oma peliharrastus sekä yhteistoiminta muiden vanhempien kautta. Toisaalta kotien erilaiset kasvatukselliset käytännöt koettiin myös haasteeksi. Tähän haasteeseen voitaisiin lähteä vastaamaan esimerkiksi järjestämällä vanhempainiltoja pelikasvatuksen temalla, jolloin voitaisiin tiivistää vanhempien välistä yhteistyötä, mutta myös edistää tietoisuutta pelikasvatuksesta ja jakaa siihen liittyvää ajankohtaista tietoa.

Vaikka pelikasvatukselle on Kärsämäellä hedelmällinen maaperä, voidaan vanhempien pelikasvatuskäytännöistä löytää silti kehittämisen varaa. Tutkimustuloksissamme korostui rajoittaminen kasvatuksellisenä toimenpiteenä, mikä kertoo tarpeesta monipuolistaa kasvatusta. Tämä voi kertoa sukupolvien välisestä kuilusta pelaamisen suhteen tai vanhempien pelisivistyksellisestä puutteesta. Toisaalta rajoittamisen korostuminen voi myös johtua tutkimuksemme kyse-lystä, jossa rajoittamisesta kysyttiin erillisellä kysymyksellä.

Jatkotutkimuksen kannalta olisi mielenkiintoista syventyä vielä tarkemmin vanhempien pelikasvatuskäsityksiin esimerkiksi toteuttamalla vastaavanlainen tutkimus temahaastattelulla. Pohdimmekin tutkimusta tehdessä, olisiko kyseinen aineistonkeruumenetelmä mahdollisesti tuonut erilaisia tuloksia tai näkökulmia. Toinen mahdollinen jatkotutkimuskohde olisi hyödyn-

tää laadullisen tutkimusotteen rinnalla myös kvantitatiivisen tutkimuksen työkaluja, jolloin syntyi mahdollisuus tehdä yleistettävämpiä johtopäätöksiä pelikasvatukseen liittyen. Kvantitatiivisen tutkimuksen menetelmillä mielenkiintoinen tutkimuskohde voisi olla myös maaseutu- maisten alueiden ja kaupunkien väestön pelikasvatukseen liittyvien käsitysten vertailu.

Päätöksemme tehdä Pro Gradu -tutkielma parityönä on osoittautunut työskentelyn aikana hyväksi päätökseksi. Koimme hyödylliseksi parityön mahdollistaman jatkuvan dialogin aiheemme ympärillä. Pystyimme myös jatkuvasti antamaan palautetta kirjoitetusta tekstistä, mikä mahdollisti sen, että saimme hyvin sujuvasti valmista tekstiä aikaan. Vaikka tutkielma kirjoitettiin pääosin etätyöskentelynä, eteni prosessi silti hyvällä rytmillä. Meillä molemmilla oli lähes koko ajan selkeä visio ja tavoite siitä, milloin työskentelemme ja minkä parissa työskentelemme. Yhdessä työskentely antoi meille siis hyvän mahdollisuuden kehittää ja hyödyntää etenkin opettajille tärkeitä ammatillisia yhteistyötaitoja. Airan (2012) mukaan yhteistyön onnistumista voidaan tarkastella esimerkiksi saavutettujen tavoitteiden ja prosessin aikana ilmenneen vuorovaikutuksen perusteella. Toimiva vuorovaikutus on aktiivista ja tavoitteellista, jolloin se edistää tyytyväisyyttä yhteistyöhön ja asennetta sitä kohtaan (Aira, 2012). Vaikka työskentelyn aikana ilmenikin erimielisyyksiä, onnistuimme kääntämään ne hedelmällisiksi keskusteluiksi, jotka olivat prosessin kannalta edullisia.

## **7.1 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys**

Tutkimuksen tekeminen perustuu monilla tavoin tutkimuseetiikkaan eli käytännössä hyvän tieteellisen käytännön noudattamiseen (Vilka, 2021). Tässä tutkimuksessa olemme pyrkineet noudattamaan Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (2012) yhdeksänkohtaista ohjeistusta hyvään tieteelliseen käytäntöön. Tutkimuksen tekemisessä olemme noudattaneet rehellisyyttä, yleistä huolellisuutta ja tarkkuutta tutkimustyössä, tulosten tallentamisessa ja esittämisessä sekä tutkimusten ja niiden tulosten arvioinnissa. Olemme käyttäneet asianmukaisia viittauskäytäntöjä, joiden avulla olemme halunneet antaa muiden tutkijoiden työlle sen ansaitseman arvostuksen ja tunnustuksen. Tämän takia olemme käyttäneet tutkimuksen tekemisessä apuna Mendeley-viitteidenhallintaohjelmistoa. Etsiessämme tutkimuksia olimme lähdekriittisiä. Hyödynsimme pääosin vain vertaisarvioituja tutkimuksia. Tutkimusten luotettavuuden arvioinnissa

hyödynsimme myös julkaisufoorumia, jossa tarkistimme tutkimuksen julkaisun luokituksen. Tämän lisäksi hyödynsimme alalla yleisesti hyväksyttyä tutkimuskirjallisuutta.

Fenomenografisen tutkimuksen luotettavuuden kannalta on erityisen tärkeää aineiston analyysin ja raportoinnin selkeä ja läpinäkyvä kuvailu (Ahonen, 1994). Siihen olemme pyrkineet esittämällä aineistosta eri vaiheissa useita suoria sitaatteja, jotta tämän tutkimusraportin lukija pystyisi seuraamaan analyysin etenemistä ja toisaalta arvioimaan analyysin pohjalta tehtyjen johtopäätösten luotettavuutta. Fenomenografisen tutkimuksen luotettavuuden kannalta tärkeää on tutkijan tekemien tulkintojen uskollisuus aineistolle. Tutkimuksen tuloksena syntyneitä kuvauskategoriajärjestelmää voidaan pitää riittävänä, jos jokainen yksittäinen haastattelu on mahdollista sijoittaa sen sisälle. (Huusko & Paloniemi, 2006). Muodostettuumme kuvauskategoriat palasimmekin alkuperäisiin kyselyn vastauksiin ja peilasimme niitä keskenään. Tämän perusteella totesimme muodostamamme kuvauskategoriat riittäviksi.

Ahonen (1994) painottaa aineiston luotettavuuden arvioinnissa sen aitoutta. Aineiston aitoudella tarkoitetaan sitä, että tutkijalla ja tutkittavalla on yhteisymmärrys tutkittavana olevasta asiasta. Aitouteen vaikuttaa myös se, että tutkittava on päässyt ilmaisemaan aineistossa todelliset ajatuksensa, eikä tutkijan toivomia ja ohjaita ajatuksia. (Ahonen, 1994). Tutkimuksemme aineisto kerättiin sähköisellä kyselylomakkeella, joten tutkittava pääsi vastaamaan siihen omassa rauhassa ilman tutkijoiden läsnäoloa. Toisaalta riskinä aineiston aitouden kannalta on se, että tutkittava ei ole ymmärtänyt, tai hän on ymmärtänyt väärin kyselyssä olevan kysymyksen. Tätä riskiä vähentääksemme kiinnitimme erityistä huomiota kyselyn kysymysten aseteluun. Kerroimme myös kyselyn saatetekstissä (ks. liite 1) selkeästi tutkimuksemme kohteesta ja aiheesta. Ilman tutkijan läsnäoloa on myös mahdoton varmistaa, miten tutkittava on asennoitunut kyselyyn vastaamiseen (Hirsjärvi ym., 2007). Koemme kuitenkin, että vapaaehtoiseen kyselyyn osallistuessa vastaaja suhtautuu omiin vastauksiinsa riittävällä vakavuudella.

Fenomenografisessa analyysissä tutkijan tulee tiedostaa omat lähtökohtansa ja pyrkiä sulkemaan pois omat ennakkoluulonsa ja -käsityksensä tutkittavasta asiasta (Ahonen, 1994). Tutkijan tulee jatkuvasti kohdata omia käsityksiään suhteessa aineistoon (Niikko, 2003). Tämän suhteen huomasimme parityöskentelystä olevan hyötyä, koska pystyimme jatkuvasti keskustelemalla tuomaan esiin omia ennakkokäsityksiämme ja -oletuksiamme aineiston suhteen. Pystyimme analyysin aikana havaitsemaan ja huomauttamaan toisiamme, jos havaitsimme toisen

tekevän olettamustensa pohjalta tulkintoja aineiston merkityksistä. Pohdimme analyysiä tehdessämme myös fenomenografian reliabiliteettia. Aineistosta esiin nostetut merkitykset ja niistä muodostetut kuvauskategoriat ovat tutkijan konstruktioita. Näin ollen on mahdollista, että toinen tutkija muodostaa aineiston perusteella erilaisia kategorioita (Niikko, 2003). Toisaalta tutkimustuloksena syntyy poikkileikkaus vallalla olevista käsityksistä tietyn ryhmän sisällä, joten luultavasti nämä käsitykset myös muuttuvat ajan saatossa, jos sama tutkimus toistettaisiin myöhemmin. Niikko (2003) muistuttaakin, että fenomenografiassa saatujen tulosten arvioitaessa ei pyritä absoluuttisuuteen. Tutkimuksen tulokset eivät siis ole yleistettävissä.

## 8 Lähteet

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Carras, M. C., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Bergmark, K. H., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R. K. L., Prause, N., ... Rooij, A. J. van. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267–270. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
- Ahonen, S. (1994). *Laadullisen tutkimuksen työtapoja* (L. Syrjälä, S. Ahonen, E. Syrjäläinen, & S. Saari, Eds.). Kirjayhtymä.
- Ahvenjärvi, M. (2015). ” Meille pelaaminen on semmoista mukavaa yhdessäoloa ” 3–8-vuotiaiden lasten vanhempien osallistuminen ja suhtautuminen lapsen digitaaliseen pelaamiseen.
- Aira, A. (2012). *Toimiva yhteistyö: työelämän vuorovaikutussuhteet, tiimit ja verkostot*. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/37743/9789513947088.pdf?sequence=1>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders : DSM-5* (5th ed). American Psychiatric Publishing.
- Andrade, M. J., & Pontes, H. (2017). A brief update on videogame play and flow experience: From addiction to healthy gaming. *Mental Health and Addiction Research*, 2. <https://doi.org/10.15761/MHAR.1000127>
- Baltzar, P. (2019). *Ei Kimblessä tapeta, siinä vaan syödään: Erot vanhempien suhtautumisessa digitaaliseen pelaamiseen ja lautapelaamiseen*.
- Bargeron, A. H., & Hormes, J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Computers in Human Behavior*, 68, 388–394.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*.
- Biddiss, E., & Irwin, J. (2010). Active video games to promote physical activity in children and youth: a systematic review. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 164(7), 664–672.



- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27–32. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.002>
- Bybee, C. R., Robinson, D., & Turow, J. (1982). Determinants of parental guidance of children's television viewing for a special subgroup: Mass media scholars. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 26(3), 697–710.
- Carras, M. C., van Rooij, A. J., van de Mheen, D., Musci, R., Xue, Q.-L., & Mendelson, T. (2017). Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in adolescents. *Computers in Human Behavior*, 68, 472–479.
- Children's Advisory Panel. (2019). *What adults should know about gaming*. <https://www.epressi.com/media/userfiles/104522/1568723576/Cap-2019-Final-Report-Gaming.Pdf>.
- Clark, L. S. (2011). Parental Mediation Theory for the Digital Age. *Communication Theory*, 21(4), 323–343. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2011.01391.x>
- Cowley, B., Charles, D., Black, M., & Hickey, R. (2008). Toward an understanding of flow in video games. *Computers in Entertainment*, 6(2), 23.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience* (Vol. 1990). Harper & Row New York.
- Eickhoff, E., Yung, K., Davis, D. L., Bishop, F., Klam, W. P., & Doan, A. P. (2015). Excessive video game use, sleep deprivation, and poor work performance among US Marines treated in a military mental health clinic: a case series. *Military Medicine*, 180(7), e839–e843.
- Eskola, J., & Suoranta, J. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino.
- Green, S., & Seitz, A. (2015). The Impacts of Video Games on Cognition (and How the Government Can Guide the Industry). *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 2(1), 101–110. <https://doi.org/10.1177/2372732215601121>

- Häkkinen, K. (1996). *Fenomenografisen tutkimuksen juuria etsimässä : teoreettinen katsaus fenomenografisen tutkimuksen lähtökohtiin*. Jyväskylän yliopisto, opettajankoulutuslaitos.
- Harviainen, J. T., Meriläinen, M., & Tossavainen, T. (2013). *Pelikasvattajan käsikirja*. [Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus]. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Helin, S. (2.4.2014). Sari Helin: Raiskaus ja tappo opetussuunnitelmaan. *YLE*. <https://yle.fi/uutiset/3-7168522>
- Hirsjärvi, S. (1980). *Kasvatustietoisuus ja kasvatuskäsitykset : teoreettinen tarkastelu*. Jyväskylän yliopisto.
- Hirsjärvi, S., Remes, P., & Sajavaara, P. (2007). *Tutki ja kirjoita* (13. osin uud. laitos). Tammi.
- Hodge, S. E., Taylor, J., & McAlaney, J. (2019). It's Double Edged: The Positive and Negative Relationships Between the Development of Moral Reasoning and Video Game Play Among Adolescents. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://www.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2019.00028>
- Hull, D. C., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 145–152.
- Huusko, M., & Paloniemi, S. (2006). Fenomenografia laadullisena tutkimussuuntauksena kasvatustieteissä. *Kasvatus: Suomen Kasvatustieteellinen Aikakauskirja 37 (2006): 2*.
- Jiow, H. J., Lim, S. S., & Lin, J. (2017). Level up! Refreshing Parental Mediation Theory for Our Digital Media Landscape. *Communication Theory*, 27(3), 309–328. <https://doi.org/10.1111/comt.12109>
- Kahila, J., Tedre, M., Kahila, S., Vartiainen, H., Valtonen, T., & Mäkitalo, K. (2020). Children's gaming involves much more than the gaming itself: A study of the metagame among 12- to 15-year-old children. *Convergence*, 27(3), 768–786. <https://doi.org/10.1177/1354856520979482>
- Kallio, K. P., Mäyrä, F., & Kaipainen, K. (2009). Pelikulttuurin monet kasvot: Digitaalisen pelamisen arkiset käytännöt Suomessa. *Pelitutkimuksen Vuosikirja*.

- Kinnunen, J., Taskinen, K., & Mäyrä, F. (2020). *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*.
- Kümpel, A. S., & Haas, A. (2015). Framing Gaming: The Effects of Media Frames on Perceptions of Game(s). *Games and Culture*, 11(7–8), 720–744. <https://doi.org/10.1177/1555412015578264>
- Kuorikoski, J. (2018). *Pelitaiteen manifesti*. Gaudeamus.
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125.
- Laitinen, J. (2019). Kahden pojan äiti: “Eihän me kelloteta lukemista tai ruokailuakaan, miksi sitten pelaamista” – otimme selvää, miten pelaamiseen suhtaudutaan nykyperheissä. *Yleisradio*. <https://yle.fi/uutiset/3-10688200>
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children’s screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>
- Lemmetty, T. (Tommi). (2020). *Vanhemmat pelikasvattajina*. University of Oulu. <http://jultika.oulu.fi/Record/nbnfioulu-202006232630>
- Li, A. Y., Lo, B. C., & Cheng, C. (2018). It is the family context that matters: Concurrent and predictive effects of aspects of parent-child interaction on video gaming-related problems. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(6), 374–380.
- Lieberoth, A., & Fiskaali, A. (2021). Can Worried Parents Predict Effects of Video Games on Their Children? A Case-Control Study of Cognitive Abilities, Addiction Indicators and Wellbeing. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://www.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2020.586699>
- Lui, D. P. Y., Szeto, G. P. Y., & Jones, A. Y. M. (2011). The pattern of electronic game use and related bodily discomfort in Hong Kong primary school children. *Computers & Education*, 57(2), 1665–1674. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.03.008>

- Männikkö, N. (2017). *Problematic gaming behavior among adolescents and young adults : Relationship between gaming behavior and health* [Oulun yliopisto]. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526216584>
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Demetrovics, Z., Lopez-Fernandez, O., Myllymäki, L., Miettunen, J., & Kääriäinen, M. (2018). Problematic gaming behavior among Finnish junior high school students: Relation to socio-demographics and gaming behavior characteristics. *Behavioral Medicine, 44*(4), 324–334.
- Martins, N., Matthews, N., & Ratan, R. (2015). Playing by the Rules: Parental Mediation of Video Game Play. *Journal of Family Issues, 38*. <https://doi.org/10.1177/0192513X15613822>
- Meriläinen, M. (2013). Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan. *Teoksessa: JT Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (Toim.) Pelikasvattajan Käsikirja.[Verkkójulkaisu]. Tampere: Mediakasvatus-Ja Kuvaohjelmakeskus MEKU, 10–13.*
- Meriläinen, M. (2016). Toimiva pelikasvatus rakentuu pelisivistykselle. *Teoksessa Leo Pekkala & Saara Salomaa & Sanna Spišák (Toim.) Monimuotoinen Mediakasvatus. Kansallisen Audiovisuaalisen Instituutin Julkaisuja, 1*(2016), 92–109.
- Meriläinen, M. (2020). *Kohti pelisivistystä : nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Helsingin yliopisto.
- Mertala, P. (Pekka), & Salomaa, S. (Saara) (2019). (n.d.). *Tietoista pelikasvatusta*. <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe201902185277>
- Nah, F. F.-H., Eschenbrenner, B., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., & Sepehr, S. (2014). Flow in gaming: literature synthesis and framework development. *International Journal of Information Systems and Management, 1*(1–2), 83–124.
- Neys, J. L. D., Jansz, J., & Tan, E. S. H. (2014). Exploring persistence in gaming: The role of self-determination and social identity. *Computers in Human Behavior, 37*, 196–209.
- Niikko, A. (2003). *Fenomenografia kasvatustieteellisessä tutkimuksessa*. Joensuun yliopisto.

- Nikken, P. (2003). *Parental mediation of children's video game playing: A similar construct as television mediation.*
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31, 181–202. <https://doi.org/10.1080/17439880600756803>
- Noppi, E. (2014). *Mobiilimuksut : lasten ja nuorten mediaympäristön muutos. Osa 3.* Tampereen yliopisto, Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskus Comet ; Tampereen yliopisto, viestinnän, median ja teatterin yksikkö. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-9483-3>
- Orben, A., & Przybylski, A. K. (2019). The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature Human Behaviour*, 3(2), 173–182.
- Organization, W. H. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age.* World Health Organization. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/311664>
- Parisod, H., Pakarinen, A., Kauhanen, L., Aromaa, M., Leppänen, V., Liukkonen, T. N., Smed, J., & Salanterä Sanna. (2014). Promoting Children's Health with Digital Games: A Review of Reviews. *Games for Health*, 3(3), 145–156. <https://doi.org/10.1089/g4h.2013.0086>
- Pasanen, T., & Arjoranta, J. (2013). Kuka tarvitsee netin sotapelejä? Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa. *Pelitutkimuksen Vuosikirja.*
- Pekkala, L., Salomaa, S., & Spišák, S. (2016). *Monimuotoinen mediakasvatus.* Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. [http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen\\_mediakasvatus.pdf](http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf)
- Poikolainen, J. (2002). *Kasvatustietoisuuden ulottuvuuksia : vanhempien käsityksiä kasvatuksesta ja vanhemmuudesta.*
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. *Media and the Well-Being of Children and Adolescents*, 109, 2010–2014.

- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2016). How we see electronic games. *PeerJ*, 4, e1931–e1931. <https://doi.org/10.7717/peerj.1931>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). A Large-Scale Test of the Goldilocks Hypothesis: Quantifying the Relations Between Digital-Screen Use and the Mental Well-Being of Adolescents. *Psychological Science*, 28(2), 204–215. <https://doi.org/10.1177/0956797616678438>
- Puusa, A., Juuti, P., & Aaltio, I. (2020). *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*. Gaudeamus.
- Rahja, R., & Helenius, J. (2018). Kenellä on peliohjain? Pelikasvatus lapsiperheessä. In *Pelikasvattajan käsikirja 2* (pp. 31–43).
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mößle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269–277.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-Determination Theory : Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. The Guilford Press. <http://pc124152.oulu.fi:8080/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1443574&site=ehost-live&scope=site>
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360.
- Salokoski, T. (2005). *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*.
- Salokoski, T., & Mustonen, A. (2007). *Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin : katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sääntelyn käytäntöihin*. Mediakasvatusseura.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design : A Book of Lenses*. CRC Press. <http://pc124152.oulu.fi:8080/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=240228&site=ehost-live&scope=site>
- SEUL. (17.8.2021). *Opiskelu ja koulutus*. <https://seul.fi/yhteiso/koulutukset/>

- Siljander, P. (2014). *Systemaattinen johdatus kasvatustieteeseen : peruskäsitteet ja pääsuuntauokset*. Vastapaino.
- Sponsor Insight Finland. (24.3.2022). *Sponsor Navigator 2022: Jääkiekko, yleisurheilu, hiihto ja jalkapallo suomalaisten suosikkilajit*. <https://www.sponsorinsight.fi/post/sponsor-navigator-2022-jaakiekkoyleisurheilu-hiihto-ja-jalkapallo-suomalaisten-suosikkilajit>
- Sween, J., Wallington, S. F., Sheppard, V., Taylor, T., Llanos, A. A., & Adams-Campbell, L. L. (2014). The role of exergaming in improving physical activity: a review. *Journal of Physical Activity & Health*, 11(4), 864.
- Syrjäläinen, E., Ahonen, S., Saari, S., & Syrjälä, L. (1994). *Laadullisen tutkimuksen työtapoja* (E. Syrjäläinen, S. Ahonen, S. Saari, & L. Syrjälä, Eds.). Kirjayhtymä.
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. (2.11.2021). *Liikuntasuosituks*. <https://thl.fi/fi/web/elintavat-ja-ravitsemus/liikunta/liikuntasuosituks>
- Tilastokeskus. (2020). *Tunnuslukuja väestöstä alueittain, 1990-2020*.
- Tossavainen, T., Harvola, A., Sohn, V., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Tuominen, P., Korhonen, H., Göös, P., & Lyyra, M. (2019). *Pelikasvattajan käsikirja 2*. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti.
- Turel, O., Romashkin, A., & Morrison, K. M. (2016). Health outcomes of information system use lifestyles among adolescents: videogame addiction, sleep curtailment and cardio-metabolic deficiencies. *PloS One*, 11(5), e0154764.
- Turja, T. (2018). *Mielipiteet lasten digitaalisesta pelaamisesta*. <https://www.veikkaus.fi/fi/Yritys#!Article/Vastuullisuus/20180719>.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2012). *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2012*. [https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK\\_ohje\\_2012.pdf](https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf)
- Värrö, V.-M. (2000). *Hyvä kasvat* - kasvat hyvään : dialogisen kasvatuksen filosofinen tarkastelu erityisesti vanhemmuuden näkökulmasta (3. korj. p.). Tampere University Press.

Vilkka, H. (2021). *Tutki ja kehitä* (5. päivitetty painos). PS-kustannus.

Virtanen, J., Rantala, T., Remes, L., Benkö, S. S., Luoma, P., Karjalainen, T. P., Reinikainen, K., & Metsämuuronen, J. (2006). *Laadullisen tutkimuksen käsikirja*. International Methelp.

World Health Organization. (2020, October 22). *Addictive behaviours: Gaming disorder*.

Yen, J.-Y., Liu, T.-L., Wang, P.-W., Chen, C.-S., Yen, C.-F., & Ko, C.-H. (2017). Association between Internet gaming disorder and adult attention deficit and hyperactivity disorder and their correlates: Impulsivity and hostility. *Addictive Behaviors, 64*, 308–313.

Zagal, J. P. L. (2010). Defining, Understanding, and Supporting Games Education. *Pittsburgh: ETC P*.



## Liite 1



### Vanhempien käsityksiä pelikasvatuksesta

Hei!

Opiskelemme luokanopettajiksi Oulun yliopistossa ja teemme pro gradu -tutkielmaamme pelikasvatuksesta. Tutkimme kärsämäkisten vanhempien käsityksiä kodin pelikasvatuksesta. Etsimme kyselyyn vastaajiksi perheiden vanhempia, joiden kotona pelataan digitaalisia pelejä. kuten tietokone-, konsoli- tai mobiilipelejä.

Voit osallistua tutkimukseen riippumatta siitä, kuinka perehtynyt olet digitaalisiin peleihin tai pelikasvatukseen.

Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista, mutta jokainen vastaus on meille erityisen tärkeä. Kyselyyn vastaaminen tapahtuu anonymisti, eikä tutkimukseen osallistuvan vastaajan tietoja voida tunnistaa kyselyn pohjalta syntyneistä tuloksista. Halutessasi voit kuitenkin jättää yhteystietosi kyselyn lopussa mahdollisia tarkentavia kysymyksiä varten. Tutkimusaineistoa käsitellään luottamuksellisesti vain tässä kyseisessä tutkimuksessa, ja aineisto hävitetään tutkimuksen valmistuttua.

Kyselyyn vastaaminen vie 10-25 minuuttia. Keskenräisen vastauksen voi tallentaa ja jatkaa sitä myöhemmin. Otathan yhteyttä, mikäli sinulla on kysyttävää liittyen kyselyyn tai ongelmia siihen vastaamisessa. Kiitos jo etukäteen vastaajille!

Kysely sulkeutuu helmikuun 2022 lopussa.

Toni Seppälä & Tommi Lemmetty

toni.seppala@student oulu.fi

tommi.lemmetty@student oulu.fi

1. Sukupuoli \*

Nainen

Mies

Muu

En halua vastata

2. Koulutustausta \*

Peruskoulu

Toinen aste (ammattikoulu, lukio)

Kolmas aste (ammattikorkeakoulu, yliopisto)

Muu, mikä \_\_\_\_\_

3. Lapseni on/ovat iältään...?\*

Alle 6 vuotta

6-12 vuotta

12-15 vuotta

Yli 15 vuotta

Minulla ei ole lapsia

4. Kuinka usein pelaat digitaalisia pelejä\*

En koskaan

Päivittäin

Viikoittain

Kuukausittain

Harvemmin kuin kerran kuukaudessa

5. Millä digitaalisella laitteella pelaat? \*

Tietokone

Pelikonsoli

Mobiililaite

Muu digitaalinen \_\_\_\_\_

6. Mitä digitaalisia pelejä pelaat? \*

Toimintapelit

Seikkailupelit

Ajopelit

Lentopelit

Simulaatiopelit

Strategiapelit

Roolipelit

Urheilupelit

Oppimisapelit

Muut pelit \_\_\_\_\_

7. Teetkö jotain muuta digitaaliseen pelaamiseen liittyvää? \*

*Esimerkiksi digitaalisiin peleihin tai pelaamiseen liittyvän sisällön tuottaminen, jakaminen, lukeminen, katselu tai keskustelu peleistä (videot, striimit, lehdet, keskustelufoorumit, sosiaalinen media yms.).*

Kyllä

Ei

8. Mitä muuta digitaaliseen pelaamiseen liittyvää teet? \*

---

---

---

---

9. Kuinka usein lapsesi pelaavat digitaalisia pelejä?

	Ei koskaan	Päivittäin	Viikoittain	Kuukausittain	Harvemmin kuin kerran kuukaudessa
Lapsi 1 *					
Lapsi 2					
Lapsi 3					
Lapsi 4					

10. Millä digitaalisella laitteella lapsesi pelaavat? \*

Tietokone

Pelikonsoli

Mobiililaite

Muu, mikä? \_\_\_\_\_

En tiedä

11. Mitä digitaalisia pelejä lapsesi pelaavat? \*

Toimintapelit

Seikkailupelit

Ajopelit

Lentopelit

Simulaatiopelit

Strategiapelit

Roolipelit

Urheilupelit

Oppimispelit

Muut pelit \_\_\_\_\_

En tiedä

12. Tekevätkö lapsesi jotain muuta digitaaliseen pelaamiseen liittyvää? \*

*Esimerkiksi digitaalisiin peleihin tai pelaamiseen liittyvän sisällön tuottaminen, jakaminen, lukeminen, katselu tai keskustelu peleistä (videot, striimit, lehdet, keskustelufoorumit, sosiaalinen media yms.).*

Kyllä

Ei

En tiedä

13. Mitä muuta digitaaliseen pelaamiseen liittyvää lapsesi tekevät? \*

---

---

---

---

14. Kerro lyhyesti, miksi lapsesi pelaa digitaalisia pelejä. \*

---

---

---

---

15. Miten suhtaudut digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen? \*



16. Mitä hyötyjä koet liittyvän lastesi pelaamiseen? \*

---

---

---

---

17. Mitä haittoja koet liittyvän lastesi pelaamiseen? \*

---

---

---

---

18. Mitä mielestäsi tarkoittaa pelikasvatus? \*

---

---

---

---

19. Osallistutko lastesi digitaaliseen pelaamiseen tai muuhun pelaamiseen liittyvään toimintaan?  
\* *Esimerkiksi kannustaminen, keskusteleminen, pelaaminen yhdessä, pelaamisen katselu tai avustaminen peleissä tai pelaamiseen liittyvässä toiminnassa.*

Kyllä

Ei

20. Miten ja kuinka paljon osallistut lastesi digitaaliseen pelaamiseen tai muuhun pelaamiseen liittyvään toimintaan? \*

---

---

---

---

21. Rajoitatko lastesi digitaalista pelaamista? \*

Kyllä

Ei

22. Miten rajoitat lastesi digitaalista pelaamista? \*

---

---

---

---

23. Oletko yrittänyt rajoittaa lastesi digitaalista pelaamista? \*

Kyllä

Ei

24. Miten olet yrittänyt rajoittaa lastesi pelaamista? \*

---

---

---

---

25. Onko perheessänne digitaaliseen pelaamiseen liittyviä sääntöjä? \*

Kyllä

Ei

26. Mitä digitaaliseen pelaamiseen liittyviä sääntöjä perheessänne on?

---

27. Mikä on vanhempien ja mikä lasten rooli perheenne digitaalista pelaamista koskevassa päätöksenteossa? \*

*Esimerkiksi liittyen pelaamissääntöihin tai pelien/laitteiden hankintaan.*

---

---

---

---

28. Koetko haasteita digitaaliseen pelaamiseen liittyvässä kasvatuksessa? \*

Kyllä



Ei

29. Mitä asioita koet haastavaksi digitaaliseen pelaamiseen liittyvässä kasvatuksessa? Miksi? \*

---

---

---

---

30. Mitä ajattelet pelikasvatuksesta nyt? Muuttuiko käsityksesi jollain tavalla vastatessasi kyselyyn?

*Voit myös kertoa muita pelikasvatukseen liittyviä asioita, jotka haluat mainita*

---

---

---

---

31. Minuun saa tarvittaessa ottaa yhteyttä haastattelua tai lisäkysymyksiä varten. \*

Kyllä

Ei

32.

Nimi \_\_\_\_\_

Matkapuhelin \_\_\_\_\_

Sähköposti \_\_\_\_\_