

Elisa Joronen

# Vanhempia ei häiritse nuoren pelaaminen omassa huoneessa. – Nuorten kokemuksia vanhempien pelilukutaidoista

Opinnäytetyö

---

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Sosionomi

Sosiaalialan koulutusohjelma

Opinnäytetyö

2.11.2015

Tekijä(t) Otsikko  Sivumäärä Aika	Elisa Joronen "Vanhempiani ei häiritse, että pelaan, koska pelaan omassa huoneessa" – Nuorten käsityksiä vanhempien pelilukutaidosta. 20 sivua +1 liite 18.10.2015
Tutkinto	Sosionomi
Koulutusohjelma	Sosiaalialan koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Sosionomi
Ohjaaja(t)	Lehtori Jyrki Konkka Lehtori Seija Mäenpää
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee digitaalisten pelien pelaamista ja siihen liittyvää kotona tapahtuvaa media- ja pelikasvatusta nuorten näkökulmasta. Opinnäytetyön toimeksiantajana on Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n Pelitaito-projekti. Opinnäytetyön tulokset menevät Pelitaitoprojektiin käyttöön.</p> <p>Opinnäytetyö on tutkimuksellinen ja aineisto kerättiin Apollon Yhteiskoulun yläasteen oppilailta. Oppilaat saivat kirjoittaa vapaamuotoisen esseen, jonka tueksi oli annettu avoimia kysymyksiä, koskien pelaamista ja vanhempien pelilukutaitoa. Oppilaat olivat 13 – 15-vuotiaita ja kirjallisia vastauksia he antoivat yhteensä 31 kappaletta.</p> <p>Opinnäytetyön tutkimus on laadullinen ja aineisto on analysoitu hyödyntäen sisällönanalyysimenetelmää.</p> <p>Tulokset osoittavat, että vanhemmat olivat jokseenkin tietoisia lastensa pelaamisesta ja osassa perheistä pelaamiseen olikin laadittu pelisäännöt. Hämmentävin havainto, joka nuorten vastauksista ilmeni, oli että moni niistä vanhemmista, jotka itse pelasivat, eivät keskustelleet nuorten kanssa pelaamisen pelisäännöistä juuri ollenkaan.</p> <p>Nuoret kuvailivat kotona vanhempien kanssa pelaamisesta käytävää keskustelua usein negatiivisesti painottuvilla sanoilla ja yleisin puheenaihe olikin liiallinen pelaaminen. Vanhempien kanssa käytyt positiiviset keskustelut koskivat usein nuorten pelaamien digitaalisten pelien sisältöjä. Ehkäpä digitaalisesta pelaamisesta keskusteltaessa kotona, tulisi vanhempien osoittaa ylipäättään kiinnostusta lapsensa kiinnostuksen kohteeseen. Tällöin keskustelu voisi olla rakentavampaa eikä niin negatiivisesti painottunutta nuorten ja lasten mielestä.</p>	
Avainsanat	digitaalinen pelaaminen, pelikasvatus, pelilukutaito, nuoret, vanhemmat

Author(s) Title Number of Pages Date	Elisa Joronen Adolescents' Views on Their Parents' Game Literacy 35 pages + 1 appendix Autumn 2015
Degree	Bachelor of Social Services
Degree Programme	Social Services
Specialisation option	Social Services
Instructor(s)	Jyrki Konkka, Senior Lecturer Seija Mäenpää, Senior Lecturer
<p>This thesis is about digital gaming and digital games education in homes by parents from the children's perspective. The subject to this thesis was commissioned by a project (called Pelitaito in Finnish) which was run by Finnish Association for Substance Abuse Prevention (EHYT ry) and was funded by Finland's Slot Machine Association (RAY).</p> <p>This study is qualitative by nature and the material was collected from students of Apollo comprehensive school in Helsinki, Finland. The students were aged between 13 – 15 and there were 31 participants. The students wrote essays and they were given open questions to help with the writing. The material was analyzed in content analysis framework.</p> <p>The results showed that parents were aware of their children's digital gaming to some extent and in some families rules were made for gaming. But disturbingly many of the parents, who played digital games themselves, did not discuss digital gaming with their children.</p> <p>Conversations about digital gaming with parents were usually described with negative words by adolescents. Positive conversations usually were about content of the games the child was playing. Perhaps parents should show some interest in their child's pastime activity overall. Parents could ask about who the child is gaming with and maybe discuss the themes of the game child is playing more deeply. Conversation should be more open-minded and positive by nature.</p>	
Keywords	digital gaming, digital games education, games literacy, adolescents, parents

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Opinnäytetyön lähtökohdat	2
2.1	Tutkimustarve	2
2.2	Pelitaito-projekti	3
2.3	Tavoitteet ja tarkoitus	4
3	Nuoret ja digitaalinen pelaaminen	5
3.1	Nuoruudesta elämänvaiheena	5
3.2	Tietoa maailman pelaamisesta	6
3.3	Pelaaminen Suomessa	6
3.4	Pelaaminen opettaa ja muita hyötyjä digitaalisessa pelaamisessa	7
3.5	Pelaamisen haittapuolet	8
4	Vanhemmuus ja pelikasvatus	9
4.1	Vanhemmat pelikasvattajina	9
4.2	Keinoja pelikasvatukseen	10
5	Opinnäytetyön toteutus	11
5.1	Kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä	11
5.2	Sisällönanalyysi	12
5.3	Aineiston keruumenetelmä	12
5.4	Aineiston analyysi	13
6	Tulokset	14
6.1	Nuorten pelaaminen ja arki	14
6.1.1	Digitaalisen pelaamisen motiivit ja hyvät puolet	15
6.1.2	Pelaamisen huonot puolet	16
6.2	Vanhempien pelilukutaito	17
6.2.1	Vanhempien digitaalinen pelaaminen	17
6.2.2	Vanhempien suhtautuminen digitaaliseen pelaamiseen	18
6.2.3	Vanhempien pelilukutaidolliset valmiudet	19
6.3	Vanhemman keinot pelikasvatuksessa	20
6.3.1	Pelissäntöjen sopiminen	20
6.3.2	Keskustelu	20

6.3.3	Yhdessä pelaaminen	21
7	Johtopäätökset	22
8	Pohdinta	24
8.1	Nuoren digitaalisen pelaamisen ilmentyminen	25
8.2	Vanhempien pelilukutaito	26
8.3	Perheissä käyty keskustelu nuoren digitaalisesta pelaamisesta	27
8.4	Opinnäytetyön luotettavuus ja eettisyys	28
8.5	Tutkimuksen toteuttamisen arviointi	30
	Lähteet	32
	Liitteet	
	Liite 1. Ohjeet kirjoitelmien laatimiseen	

## 1 Johdanto

Uusi teknologia pelillistää arkea ja digitaalinen pelaaminen on merkittävä osa lasten ja nuorten kulttuuria (Pelikasvattajan käsikirja 2013: 115, 118).

Pelaamisen mielekkyyteen vaikuttavia asioita ovat pelin toiminnallisuus kuten kamppailut ja voittaminen, älyllisten taitojen vaatiminen kuten ongelmien ratkaisu ja rakentaminen. Kolmas pelien vetovoimaan vaikuttava tekijä on pelin tarjoama fantasiamaailma, johon kuuluvat pelihahmot ja -maailma sekä näiden laajuus ja jatkuvuus ja neljäntenä osiona audiovisuaalisuus eli pelin grafiikka, äänet, musiikki ja teema. (Ermi – Heliö – Mäyrä 2004, 79-84).

Aiemman vallitsevan käsityksen mukaan tietokonepelaajat nähtiin yksinäisinä teinipoikina, nykyisin pelaaminen on valtavirran ajanvietettä sukupuolesta ja iästä riippumatta. Pelaajien keski-ikä on yli 37 vuotta ja lähes puolet pelaajista on naisia (ESA 2012: 3; Ermi - Mäyrä 2014: 3).

Vanhempien rooli pelikasvatuksessa on yhä tärkeämpää, vaikka digitaalisten pelien pelaamista ohjaavat suositusikärajat sekä sisältömerkinnät. Yleisen mediakasvatuksen tavoin pelikasvatuksen tulee tähdätä nuoren valikoivan ja pelikriittisen arviokyvyn kasvuun. Näin pyritään ehkäisemään kasvavan ja kehittyvän lapsen tunne-elämän ongelmia sekä sosiaalisia ja käyttäytymisriskejä. Vanhempien tulee pitää huolta lasten ja nuorten kohdallisesta ja soveltuvasta median käytöstä. (Mustonen 2004, 186–187.)

Tämän opinnäytetyön aiheena on nuoren digitaalinen pelaaminen, vanhemman rooli pelikasvattajana ja kuinka se näkyy nuoren mielestä. Opinnäytetyössä selvitetään kodeissa tapahtuvaa pelikasvatusta ja kohteena ovat lapset ja nuoret sekä heidän vanhemmat. Opinnäytetyön aineistonkeruu toteutettiin nuorten essee-kirjoitelmilla.

Opinnäytetyön aiheena on tutkia suomalaisten perheiden nuorten kokemuksia ja käsityksiä vanhempien pelilukutaidosta ja keskustellaanko peleistä ja pelaamisesta eli yleensä pelikasvatuksesta kotona.

Aihe opinnäytetyöhön tuli Pelitaito-projektilta, johon oltiin yhteydessä opinnäytetyön tiimoilta. Pelitaito-projekti ei ole varsinaista toimeksiantoa tehnyt, mutta tulokset menevät

Pelitaidon käyttöön. Digitaalinen pelaaminen valikoitui opinnäytetyön aiheeksi ylipäättään, koska se on hyvin mielenkiintoinen aihe ja pelaan itsekin paljon tietokoneella, konsolilla ja mobiililaitteella. Alun perin ajatuksena oli, että kiinnostava aihe kannustaa etsimään enemmän tietoa ja perehtymään aiheeseen syvemmin.

Aihetta on tutkittu jonkin verran vanhempien näkökulmasta, mutta lasten ja nuorten ääni ei ole päässyt kuuluviin riittävästi tutkittaessa vanhempien roolia mediakasvattajina ja erityisesti pelikasvattajina.

## **2 Opinnäytetyön lähtökohdat**

Digitaalinen pelaaminen on noussut kahden viimeisen vuosikymmenen aikana valtavirran ajanvietteeksi internetin ja tietotekniikan yleistymisen johdosta (Kangas – Lundvall – Tossavainen 2009: 2) ja se onkin tärkeä osa kulttuuria ja yhteiskuntaa nykypäivänä (Pelikasvattajankäsikirja 2013: 10).

### **2.1 Tutkimustarve**

Suomessa pelaamisen tutkiminen on ollut aktiivista ja moniammatillisen yhteistyön tulosta, ja tuloksia on esitelty kansainvälisesti. Pelitutkimusta Suomessa tekevät yliopistot mm. Tampereella ja Jyväskylässä. (Mäyrä 2012, 9.) Suomessa pelaamisesta on jonkin verran Tilastokeskuksen teettämää tilastotietoa. Viime vuosina Suomessa on myös tehty monia lasten ja nuorten mediakäyttöä koskevia tutkimuksia (Kotilainen - Suoninen 2013: 16).

Suomalainen mediatutkimus on painottunut perinteisiin medioihin kuten televisioon ja elokuvaan, kun taas esimerkiksi mobiililaitteisiin liittyvän vuorovaikutuksen tutkimus on jäänyt taka-alalle, vaikka se on hyvinkin ajankohtainen aihe. Mediatutkimus on myös keskittynyt median käyttöön varhaiskasvatuksessa ja opetuksessa, mutta tietoja tarvitaan myös nuorisotyön ja vapaa-ajan toiminnan ja erityisesti vanhempien kasvatustyön tueksi. (Korva – Lauri - Löfgren – Pekkala – Pääjärvi 2013: 32-34.) Vanhempien tueksi tietoa tulisi jakaa myös sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille osana ehkäisevää ja korjaavaa työtä (Pelituki 2014: 16).

Vanhemmilla ja muilla kasvattajilla saattaa olla heikko tietämys digitaalisesta pelaamisesta, koska heillä voi olla puutteita henkilökohtaisissa digitaalisen pelaamisen kulttuurin kokemuksissa omassa nuoruudessaan (Pelitaito 2015: 4-5 ).

Vuoden 2013 Pelaajabarometrin mukaan (30) mobiililaitteilla tapahtuva pelaaminen on kasvattanut suosiotaan koko väestön keskuudessa ja näin ollen voi olettaa, että nykyään yhä useammalla lapsella ja nuorella on käytettävissään joko älypuhelin tai tablet-laite. Vanhempien vastuu media- ja pelikasvattajana korostuu ja ilmenee tarve uudelle ehkäisevälle työlle. Esitetäänkin, että digitaalinen ongelmapelaaminen johtuu usein muista taustatekijöistä kuten ohjauksen puutteesta ja muista mielenterveyden häiriöistä (Griffiths 2015a: 7; Pelitaito 2015: 4)

Yli 99 % 10-19-vuotiaista pelasi ainakin satunnaisesti digitaalisia pelejä (Karvinen – Mäyrä 2011: 35). Pelaamisen valtavirtaistumisen myötä tarvitaan tietoa vastuullisesta pelaamisesta ja terveistä pelitavoista myös nuorten ja perheiden parissa työskenteleville ammattilaisille, jotta he voivat jakaa tietoa eteenpäin. Näin voidaan kehittää digitaalisen pelaamisen positiivista kulttuuria ja tunnistaa paremmin haitalliseen pelaamiseen johtavia riskejä. (Griffiths 2015b: 46; Pelitaito 2015: 5.)

## 2.2 Pelitaito-projekti

Opinnäytetyön aihe nousi Pelitaito-projektin tarpeista, jotka ilmenivät yhteydenoton jälkeen. Pelitaidossa tarvittiin erityisesti nuorista itsestään lähtöisin olevia kokemuksia ja käsityksiä digitaalisesta pelaamisesta ja siihen liittyvästä keskustelusta vanhempien kanssa eli kotona tapahtuvasta pelikasvatuksesta ja vanhempien pelilukutaidosta. Pelitaito-projektissa mielenkiinto painottui siihen, että miten kotona puhutaan digitaalisesta pelaamisesta.

Pelitaito-projekti on Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n ideoima projekti, joka toteutettiin vuosien 2010–2014 aikana Raha-automaattiyhdistyksen rahoittamana. Vaikka projekti on päättynyt, Pelitaito jatkaa toimintaansa. Projektin tarkoituksena oli tuoda tietoutta nuorten sekä ongelmapelaamisesta että digitaalisesta pelaamisesta ylipäättään. Pelitaito tarjoaa tietoa ja neuvoja sekä välineitä ongelmapelaamisen puheeksiottamiseen vanhemmille ja kasvatusta- ja sosiaalialan ammattilaisille. (Pelitaito 2015, 2). Projektin sivusto



on oiva paikka löytää tietoa pelaamiseen liittyen perheiden tueksi esimerkiksi sosiaalialan ammattilaisille. Pelitaito ei ole opinnäytetyön varsinainen toimeksiantaja, mutta tulokset menevät Pelitaito-projektin käyttöön.

Pelitaito tarjoaa koulutuksia oppilashuollon henkilökunnalle sekä muille lasten ja nuorten parissa työskenteleville sekä vanhemmille. Projektin sivuilla on ammattilaisille ja vanhemmille erilaisia tietopaketteja. Pelaajalle, nuorelle tai lapselle, on esimerkiksi tarjolla pelipäiväkirja ja testi, jolla voi selvittää oman pelaamisen hallinnassa olemista. (Pelitaito 2015: 8, 11)

### 2.3 Tavoitteet ja tarkoitus

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tehdä digitaalista pelaamista tunnetuksi ilmiönä, jotta pelaavien lasten ja nuorten kanssa tekemisissä olevat ammattilaiset ja vanhemmat ymmärtävät siihen liittyvää kulttuuria ja ilmiöitä. Tässä opinnäytetyössä on haluttu tuoda nuorten ääni pelikasvatuskeskusteluun. Tarkoituksena on erityisesti lisätä vanhempien ja ammattilaisten kykyä tunnistaa terveen sekä epäterveen pelaamisen eroja sekä tuoda esille arjen pelikasvatuksessa vuorovaikutuksen tärkeyttä.

Opinnäytetyön tavoitteena on kartoittaa, millaista on nuorten ja vanhempien vuorovaikutus liittyen digitaalisen pelaamiseen ja pelikasvatukseen sekä minkälainen käsitys nuorilla on vanhempien pelilukutaidosta.

Tutkimuskysymyksiä ovat:

- Miten nuoren digitaalinen pelaaminen näkyy arjessa?
- Minkälaiset ovat vanhempien tiedot ja taidot pelilukutaidossa?
- Miten vanhemmat keskustelevat pelikasvatuksellisista asioista nuoren kanssa?

Tässä opinnäytetyössä nuorella tarkoitetaan 12–16-vuotiasta lasta, jotka ovat myös kohderyhmänä. Nuoruuden ikärajat vaihtelevat riippuen siitä tarkastellaanko sitä lainopillisesta, kehityksellisestä vai sosiaalisesta näkökulmasta. Tähän opinnäytetyöhön kyseinen ikähaarukka valikoitui, koska he ovat pääsääntöisesti yläasteikäisiä ja heillä kotona on todennäköisimmin käyty keskustelua pelaamisesta ja siihen liittyvistä säännöistä. Voi myös olettaa, että tässä ikähaarukassa olevat nuoret ymmärtävät sääntöjä ja niiden perusteluja. Tässä opinnäytetyössä kohderyhmään viitataan sanoilla nuoret tai oppilaat.

Opinnäytetyön tulokset menevät Pelitaidon käyttöön. Pelitaito on halunnut vaikuttaa digitaalisen pelaamisen ympärillä olevaan keskusteluun ja kulttuuriin sekä lisätä tietoutta. Keinoina Pelitaidolla ovat olleet esimerkiksi näkyvyys mediassa (sanomalehdissä, radiossa, televisiossa sekä eri sosiaalisen median kanavissa) sekä yhteistyökumppaneiden kanssa tehdyt julkaisut. (Pelitaito 2015: 10-11.)

### **3 Nuoret ja digitaalinen pelaaminen**

Tässä luvussa käsitellään nuoruutta elämän vaiheena sekä digitaalisia pelejä ja pelaamista. Yksi opinnäytetyön tavoitteista on tuoda digitaalisen pelaamisen kulttuuria tunnetuksi.

#### **3.1 Nuoruudesta elämänvaiheena**

Nuoruuden haasteena on oppia ottamaan vastuuta lähes kaikilla elämän osa-alueilla aikuisuuden vaatimusten lähestyessä. Edessä ovat esimerkiksi tulevan työuran valinta sekä aikuisyhteisöjen ihmissuhteiden käytäntöjen opettelu. Nämä vaativatkin monien uusien taitojen hallintaa. (Bandura 1997: 67.)

Nuoruuden kehitystehtäviä ovat muun muassa muuttua autonomiseksi ihmiseksi, etsiä ja testata omaa identiteettiään, irtautua vanhemmista ja seurustelun aloittaminen. Media toimii nykyään ikään kuin kypsyyssiitinä nuoren aikuistumisessa. Nuori testaa oman kestokyvyn rajoja esimerkiksi katsomalla alle 18-vuotialilta kiellettyä materiaalia. Nuori pystyy jo arvioimaan minkälaisia sisältöjä hän haluaa kokea, ja kykenee valikoimaan näitä tarpeidensa perusteella. (Mustonen – Salokoski 2007: 23-24.) Yläasteikäisillä tähän kypsyyssiitiin voisi myös kuulua K16- ja K18-pelien pelaaminen.

Murrosiässä kehittyviä psykologisia taitoja ovat esimerkiksi coping-mekanismit, hallinnan tunne ja minäpystyvyys. Nämä ovat tarpeellisia taitoja myös mediataitojen kehittämisessä, jotta pystyy esimerkiksi suodattamaan eri medioiden sisältöjä ja etsimään tietoa erilaisista lähteistä internetissä sekä kykenee ymmärtämään eri medioiden riskejä. (Mustonen – Salokoski 2007: 24.)

### 3.2 Tietoa maailman pelaamisesta

Ympäri maailmaa on melkein 671 miljoonaa ihmistä, jotka pelaavat tietokoneella tai kannettavalla tietokoneella internetissä. Näistä 145 miljoonaa pelaa päivittäin. Euroopassa päivittäin pelaavia on 45,6 miljoonaa ja se on maailman toiseksi eniten Aasian ollessa ensimmäisenä 47,9 miljoonalla ja Pohjois-Amerikka kolmantena 30,3 miljoonalla pelaajalla. (ComScore 2013.)

Huhtikuussa 2013 Pohjoisamerikkalaiset käyttivät pelaamiseensa kuitenkin eniten aikaa keskimäärin 107 minuuttia päivässä. Eurooppalainen pelaaja käytti 97 minuuttia päivässä. Muualla maailmassa pelaika oli alle tunnissa. (ComScore 2013.)

### 3.3 Pelaaminen Suomessa

Digitaalinen pelaaminen on nousussa ja tietokone- ja konsolipelaaminen on siirtynyt mobiilipelaamiseen. Uusimman pelaajabarometrin vuodelta 2013 mukaan muutos on selvä ja tilastollisesti merkittävä verrattuna edelliseen pelaajabarometriin vuodelta 2011. Eri-tyisesti ero on huomattavissa aktiivipelaamisen siirtymisessä tietokoneilta ja konsoleilta mobiililaitteisiin kuten tabletteihin ja puhelimiin. (Ermi – Mäyrä 2014:29-30.)

Digitaalisten pelien pelaajien keski-ikä on Suomessa yli 37 vuotta (Ermi – Mäyrä 2014, 15). Tämän vuoden yläasteikäisillä lapsilla saattaa hyvinkin olla pelaavia vanhempia. Eikä pelaaminen ole vain ”nuorten ja lasten-juttu”. Aktiivipelaajienkin keski-ikä on yli 34 vuotta (Ermi – Mäyrä 2014, 15).

Tilastokeskuksen ajankäyttötutkimus vuodelta 2009 kertoo, että kymmenessä vuodessa suomalaisten tietokoneen käyttö on lisääntynyt. Tutkimuksessa tietokoneen käyttöön kuuluvat myös pelaaminen sekä pelikonsolien käyttö. Vuonna 1999 puolella yli 10-vuotiaista suomalaisilla oli kotona tietokone ja sitä käytettiin vuorokaudessa 11 minuuttia. Vuonna 2009 jo neljällä viidestä oli tietokone ja internet-yhteys kotona ja niitä käytettiin 45 minuuttia vuorokaudessa. (Tilastokeskus 2009.)

10-14-vuotiaista suomalaisesta 68 % pelasi vuonna 2009 pelikonsolilla, kun taas 25-44-vuotiaista pelasi enää vain 23 %. 45-64-vuotiaiden ikäryhmässä pelikonsolien käyttö oli vähentynyt jo 4 %:iin. (Tilastokeskus 2009.)

Tilastokeskus on myös tutkinut 16-89-vuotiaiden tieto- ja viestintätekniikan käyttöä, jossa yhtenä osa-alueena on ollut internetin käyttö pelaamiseen, musiikin kuunteluun tai ohjelmien lataamiseen. 16-24-vuotiaista 48 % käytti internetiä pelaamiseen tutkimuksen kestäneen kolmen kuukauden aikana vuonna 2013. (Tilastokeskus 2013.)

### 3.4 Pelaaminen opettaa ja muita hyötyjä digitaalisessa pelaamisessa

Julkisessa keskustelussa pelaamisella on pitkään nähty negatiivisia vaikutuksia lapsen ja nuoren kehitykseen, mutta viimeaikaisten tutkimusten ja selvitysten perusteella on löydetty monia hyviä puolia pelaamisessa, kuten sosiaalisuus ja erilaisten taitojen oppiminen. Hyvässä pelissä on aina myös nautinnollinen oppimishaaste (Ermi – Heliö – Mäyrä 2004: 74).

Digitaalisten pelien pelaamisella voidaan nähdä olevan vaikutusta pelien parissa kasvaneille esimerkiksi reagointi- ja ajattelutapojen muovautuminen erilaisiksi kuin heidän vanhemmillaan. Lisäksi digitaalisten pelien pelaaminen edellyttää pelin tahtiin etenevää oppimisprosessia, jolla taas voidaan nähdä olevan vaikutusta siihen minkälaisia oppimisprosesseja lapsi tai nuori hyödyntää muussa elämässään ja oppimisessaan. (Ermi ym. 2004: 63.)

Ermin ym. (2004: 66) tutkimuksessa haastatellut lapset nimesivät englannin kielen oppimisen yhdeksi keskeisimmäksi asiaksi oppia digitaalisia pelejä pelatessa. Lisäksi lapset kertoivat oppineensa yleistietoutta esimerkiksi urheilujoukkueista ja historiasta. Tähän oppimiseen oli vahvasti kytköksissä vanhemman tai isosisaruksen läsnäolo pelatessa. Lapset kertoivat myös kehittyneensä tietoteknisissä taidoissa etevimmiksi käyttäjiksi, kuin vanhempansa. Yksi tärkein oppi, jonka lapset ovat tutkimuksen mukaan saaneet, on pelilukutaito. (Ermin ym. 2004: 66.)

Vanhemmat kertovat lastensa oppivan peleistä ajattelu- ja päättelytaitoja, tiedonhaun taitoja, silmä-käsikoordinaatiota, sorminäppäryyttä, tilan hahmottamista ja keskittymiskykyä sekä perinteisiin kouluaineisiin lukeutuvia taitoja kuten matematiikkaa, kieliä ja maantietoa. Lisäksi vanhemmat näkivät pelien myös kannustavan lasta opiskelemaan lisää esimerkiksi em. aiheista. Myös sosiaalisten taitojen ja valmiuksien kehittyminen nähtiin pelaamisen positiivisen puolena. Lapset jakoivat keskenään pelivuoroja ja peleistä keskusteleminen oli usein väline uusien ystävyys-suhteita solmittaessa. Itsehillintää

ja tunteiden säätelyä vanhempien mielestä lapset oppivat erityisesti, kun pelaaminen tapahtui vanhempien, sisarusien tai ystävien kanssa. (Ermi ym. 2004: 69-70).

### 3.5 Pelaamisen haittapuolet

Digitaalinen pelaaminen muodostuu ongelmaksi vain pienelle osalle pelaajista (Griffiths 2009: 5; Egenfeldt-Nielsen – Smith 2003: 28). Riippuvuutta voivat aiheuttaa erityisesti verkossa pelattavat massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit (MMORPG, Massive multiplayer online role-playing game), joissa peli ei itsessään pääty koskaan, toisin kuin yksin pelattavat digitaaliset pelit, joissa ei välttämättä tarvitse internet-yhteyttä. Näiden pelityyppien erona on se, että yksinpelattavan pelin saa usein pysäytettyä, kun taas massiivisissa monen pelaajan verkkoroolipeleissä pelimaailma elää ympärivuorokautisesti. (Griffiths 2009: 5.)

Ongelmallista digitaalista pelaamista ei ole virallisesti luokiteltu sairaudeksi, kuten rahapeli-ongelma on (Griffiths 2015c: 44 - 45), mutta tutkimuksissa on osoitettu, että esimerkiksi yli 80 tuntia viikossa pelaavilla voi olla peliriippuvuus. Tämä ei kuitenkaan yksistään riitä määrittelemään haittapelaamista, vaan tarvitaan myös muita tekijöitä. Muita riskitekijöitä voivat olla esimerkiksi vääränlaiset motiivit pelaamiselle sekä digitaalisen pelaamisen haittaaminen muuta elämää sekä erilaiset mielenterveydenongelmat. (Griffiths 2015c: 44-45; Salokoski 2005: 96; Yee 2006, 774.) Salokoski (2005: 91) osoittaa, lasten haittapelaamisen olevan linkittyneen vanhempien valvontaan.

Viime vuosina on myös paljon puhuttanut naisiin kohdistuva häirintä digitaalisissa peleissä. Häirintä on kohdistunut naisiin sekä pelaajina että pelialan ammattilaisina, ja on muodoltaan vaihtelevaa. Häirintä on saattanut olla seksuaalista tai väkivallalla uhkaamista. Useita keskustelutilaisuuksia, joihin oli osallistumassa naisia, on jouduttu peruamaan väkivallan uhan vuoksi. Aiheeseen on puututtu niin ulkomailla kuin Suomessakin. Esimerkiksi Microsoft ja suomalaiset pelialan järjestöt ovat tuominneet naisiin kohdistuvan häirinnän. Sekä Microsoft, että suomalaiset pelialan järjestöt ovat toivoneet, että jos häirintää tapahtuu siitä ilmoitetaan, jotta voidaan ryhtyä jatkotoimenpiteisiin. (Nyt.fi 2015; Nyt.fi 2014; bbc.com 2012.)

## 4 Vanhemmuus ja pelikasvatus

### 4.1 Vanhemmat pelikasvattajina

Medialukutaito on henkilökohtainen valmius, jota on mahdollista jatkuvasti kehittää. Yhden media-alueen opetteleminen voi toimia perustana toisen median alueen oppimiselle. (Kotilainen 1999, 37-39). Vanhempi voi olla, jo taitava television katseluun liittyvissä kasvattajan tehtävissä ja pelikasvattajana hän voi soveltaa näitä samoja tietoja ja taitoja. (Nikken 2003, 2-3, 12)

Vanhemmat voivat opettaa ja seurata lastensa median käyttöä erilaisilla suodattimilla, mutta mediakasvattajan rooli on avain-asemassa (Mustonen – Salokoski 2007, 24-25). Vanhemman on muistettava opastaa nuorta tietoturva-asioissa, internetin käytön ongelmatilanteissa kuten kiusaamisessa ja pidettävä kiinni esimerkiksi pelien ikärajojen noudattamisesta. Nuorta tulisi kannustaa mediankäytön ja muiden harrastusten tasapainoon (Mustonen – Salokoski 2007, 28). Jotta digitaalisten pelien pelaaminen olisi samanlainen ja turvallinen harrastus muiden perinteisempien harrastusten ohella kuten jalkapallo, vanhemmilta edellytetään lasten pelaamisen valvontaa (Salokoski 2005, 20).

Mustonen ja Salokoski (2007, 29) jakavat mediakasvatuksen iän perusteella kolmeen perusaskelmaan: ensimmäisenä on faktan ja fiktion erottaminen, toisena mediatyyppien erottaminen ja itseilmaisun kehittäminen ja kolmantena tulkinta- ja analyysitaitojen kehittäminen. Mediakasvattajana vanhemman tulisi aluksi opettaa lasta erottamaan fiktiivinen mediatarjonta dokumentaarisesta ja tutustuttaa lasta eri mediakanaviin. Yhdessä tekeminen ja mediasisältöjen luominen voivat olla luontevia tapoja tutustuttaa lapsi mediatarjontaan. (Mustonen – Salokoski 2007, 29).

Kun kouluikäinen lapsi on oppinut tuntemaan eri medioita, voidaan lapsen mediasisältöjen erottelua jatkaa, jotta lapsi oppii tarkastelemaan kriittisesti mediatodellisuutta. Tämä suojaa lasta esimerkiksi ylikorostuvilta nais- ja miesihanteilta sekä väkivaltaisen käytöksen malleilta. Lapselle tulisi opettaa soveltamaan mediaa itseilmaisuuksiin ja verkkoviestintään. Lisäksi lapsi on hyvä perehdyttävä verkkoetikettiin ja tietoturvakäytäntöihin. (Mustonen – Salokoski 2007, 29). Pelaamisen etikettiin voisi kuulua esimerkiksi kuinka kommu-

nikoita pelikavereiden kanssa, joiden kanssa jutellaan pelin oman tai erillisen keskusteluohjelman välityksellä. Hyvät tavat voivat helposti unohtua, kun ei ole kasvokkain keskustelukumppanin kanssa.

Nuoruusiässä perehtyminen verkkoetikettiin ja tietoturvakäytäntöihin jatkuu, lisäksi nuorta tulisi perehdyttää tekijänoikeuskysymyksiin. Nuorta tulisi opettaa analysoimaan mediasisältöjen arvoja sekä vertailemaan eri mediakanavia ja -välineitä keskenään. Myös itsenäistä tiedonhakua ja -varastointia tulisi harjoitella. (Mustonen – Salokoski 2007: 29).

#### 4.2 Keinoja pelikasvatukseen

Griffiths (2009) on laatinut vanhempien tueksi digitaalisen pelaamisen selkeät ohjeet, joilla vanhemmat pääsevät hyvin alkuun pelilukutaitonsa kehittämisessä ja vanhemmat saavat neuvokkaita keinoja pelikasvatuksellisten pulmien helpottamiseksi.

Griffithsin (2009: 4-5) ohjeissa käytetään paljon esimerkiksi television katselun valvonasta tuttuja piirteitä. Aluksi vanhempien on syytä tarkistaa nuorten pelaamien pelien sisällöt ja suosia opettavaisia pelejä (Griffiths 2009: 4).

Nuoria tulisi kannustaa pelaamaan yhdessä muiden kanssa, koska pelaaminen on parhailtaan vuorovaikutuksellista ja ihmisten välillä tapahtuvan oppimisen kanava. Nuorille olisi myös hyvä asettaa aikarajoja digitaaliseen pelaamiseen. Vanhemmat voivat esimerkiksi antaa lapsille luvan pelata vasta sen jälkeen kun muut velvollisuudet on hoidettu. (Griffiths 2009: 4-5)

Lopuksi vanhempien olisi huolehdittava, että ympäristö, jossa pelaaminen tapahtuu olisi pelikehittäjien suosituksien mukaisia. Esimerkiksi hyvin valaistu huone ja oikein sijoitellut ja säädetyt laitteet tekevät pelaamisesta mukavampaa. Vanhempien olisi pidettävä kiinni myös lepoajoista. Mikäli nämä keinot eivät toimi, voi vanhempi väliaikaisesti kokonaan kieltää pelaamisen ja sopivan ajan päästä vähitellen antaa lapsen taas pelailla. (Griffiths 2009: 5)

## 5 Opinnäytetyön toteutus

Tässä luvussa esitellään opinnäytetyössä käytetyt tutkimusmenetelmät sekä laadullinen tutkimusote ja kuvataan aineiston hankintaprosessia sekä analyysiä.

### 5.1 Kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä

Opinnäytetyö on tutkimuksellinen ja digitaalisesta pelaamisesta on suhteellisen vähän teoreettista tietoa, on tässä opinnäytetyössä päädytty käyttämään laadullista tutkimusmenetelmää. Laadullinen tutkimus on menetelmänä joustava, koska tutkimussuunnitelmaa on mahdollista muovata opinnäytetyön edetessä (Hirsjärvi ym. 2000, 155) ja tutkimuksen tarkoitus voi muovautua uudestaan aineiston keräämisen tai tarkastelun yhteydessä (Vilkkä 2015, 121).

Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara (2000: 155) kokoavat laadullisen tutkimuksen tyypillisiä piirteitä. Näihin tyypillisiin piirteisiin kuuluu se, että tutkimuksen aineisto on kerätty luonnollisissa, todellisissa tilanteissa ja tutkimus on luonteeltaan kokonaisvaltaista tiedon hankintaa. Laadullisessa tutkimuksessa ihmiset ovat tiedon keruun instrumentteja ja sellaisten metodien käyttö tiedon hankinnassa, joissa ihmisten eli tutkittavien oma ääni pääsee kuuluviin, on ominaista laadulliselle tutkimukselle. Kohdejoukko valikoituu tarkoituksenmukaisesti, ei satunnaisotoksena. (Hirsjärvi ym. 2000: 155.) Tässä opinnäytetyössä kohdejoukoksi valikoitu aluksi nuoret ja tarkemmin yläkouluikäiset eli 13-15-vuotiaat nuoret tytöt ja pojat.

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkimussuunnitelma muokkautuu tutkimuksen edetessä ja aineistoa tarkastellaan monitahoisesti ja yksityiskohtaisesti, joka tarkoittaa sitä, että tapauksia käsitellään ainutlaatuisina (Hirsjärvi ym. 2000: 155).

Koska laadullisella tutkimuksella tarkastellaan sosiaalista ja ihmisten välistä merkity maailmaa (Vilkkä 2015: 118) ja tuloksilla kuvataan todellista elämää (Hirsjärvi ym. 2000: 152), on se valittu tämän opinnäytetyön tutkimusmenetelmäksi.

Tutkijan on määriteltävä tutkitaanko käsityksiä vai kokemuksia, jotta voidaan selvittää mitä merkitystä ollaan tutkimassa. Käsitykset eivät välttämättä vastaa kokemuksia, vaan ovat ennemminkin yhteisön perinteinen ja tyypillinen ajattelutapa. Kokemukset taas ovat



omakohtaisia. Tutkijan omat käsitykset ja kokemukset saattavat luoda ongelmia ja siksi tutkimukselle on osattava asettaa myös miksi-kysymyksiä. Näillä kysymyksillä vältytään liian suppean tarkastelun haitoilta. (Vilkka 2015: 118-119.) Tässä opinnäytetyössä tarkoituksena oli selvittää nuorten kokemuksia vanhempien pelilukutaidosta ja kotona tapahtuvasta pelikasvatuksesta.

Tutkimukseen käytetty aika ei ole verrannollinen tutkimuksen laadun kanssa (Vilkka 2015: 122).

## 5.2 Sisällönanalyysi

Laadullisen tutkimuksen sisällönanalyysi voidaan toteuttaa aineistolähtöisesti tai teorialähtöisesti (Vilkka 2015: 163-171). Tämän opinnäytetyön vastaukset ovat analysoitu käyttämällä sisällönanalyysiä, joka on laadullisen tutkimuksen perusanalyysimenetelmä.

Sisällönanalyysissä aineisto jäsennetään kolmivaiheisen prosessin kautta. Aluksi aineistosta poistetaan tarpeeton materiaali, hävittämättä kuitenkaan tärkeää informaatiota. Tämän jälkeen aineisto ryhmitellään sopivien, aineistosta nousevien, teemojen mukaan analyysiyksiköiksi, joita voivat olla esimerkiksi sana tai ajatuskokonaisuus. Lopuksi sisällöistä luodaan tiivis ja informatiivinen kokonaisuus, joka muovautuu tarkastelemalla aineistoa, jonkun teorian avulla. (Vilkka 2015: 163-170.)

Koska aiheesta ei ole saatavilla vankkaa teoriapohjaa, käytetään tässä opinnäytetyössä sisällönanalyysin aineistolähtöistä teoriaa. Lisäksi tässä opinnäytetyössä käytetään sisällönanalyysimenetelmää, koska tuloksia ei haluta liian tiukasti sitoa mihinkään tiettyyn viitekehykseen.

## 5.3 Aineiston keruumenetelmä

Kaikki haastateltavat olivat opinnäytetyön tekijälle tuntemattomia. Aineiston hankintaan valikoitui kohderyhmäksi 12-16-vuotiaat nuoret ja aineiston keruu tapahtui opettajan ohjauksessa Apollon Yhteiskoulussa yhdeksäsluokkalaisilla opetuksen aikana, jolloin oppilaat harjoittelivat tietokoneella tekstin tuottamista. Haastattelun toteutuspaikan ja -muodon valinta oli pitkä prosessi, jonka seurauksena koulussa toteutettava aineiston han-

kinta muodostui parhaaksi vaihtoehdoksi. Koska oppilaat kirjoittivat vastauksensa tietokoneella eikä haastattelua tehty henkilökohtaisesti, ei aineiston litterointiin tarvinnut käyttää aikaa.

Haastateltavien valinta perustuu siihen, että selvitetäänkö käsityksiä vai kokemuksia. Käsitykset ovat sellaisia, jotka eivät välttämättä synny omakohtaisen kokemuksen tuloksena vaan muokkautuvat yhteisöjen perinteiden ja ajattelutapojen johdosta. (Vilkkä 2015: 135-136.) Opinnäytetyön aiheen ja tutkimuskysymysten perusteella haluttiin kerätä tietoa nuorten omakohtaisesta kokemuksesta kotona tapahtuvasta pelikasvatuksesta. Koska opinnäytetyössä selvitetään kokemuksia, jotka syntyvät henkilökohtaisista kokemuksista, tarvitaan haastateltavalta asiantuntemusta omasta elämästään (Vilkkä 2015: 135). Näin ollen nuoret ovat parhaita oman elämänsä asiantuntijoita ja heillä on pelikasvatukseen liittyvä omakohtainen kokemus.

Haastattelu toteutettiin kirjoitelmien avulla. Nuoret saivat vapaasti kirjoittaa kokemuksistaan arjen pelikasvatuksesta. Käsitykseni mukaan, oppilaat olivat samassa tilassa yhtä aikaa kirjoittamassa vastauksiaan. Apuna kirjoituksessa oppilailla oli opettajan laatima ohje, jonka hän oli koonnut opinnäytetyön tekijän ohjeistuksen ja kysymysten perusteella. Vastaukset olivat n. puolen sivun mittaisia ja ne oli kirjoitettu Wordissa käyttäen fonttia Calibri ja fonttikoko oli 12. Vastauksia tuli yhteensä 31 kappaletta ja haastatteluun osallistui noin kaksi luokallista yhdeksäsluokkalaisia.

#### 5.4 Aineiston analyysi

Aineistoa oli suhteellisen helppo analysoida, koska vastaukset olivat valmiita kirjallisia tuotoksia, eikä tarvinnut tehdä erillistä litterointia. Aineiston analysoinnissa ei tarvinnut kiirehtiä, koska haastattelijalla ei ollut omia muistikuvia haastattelutilanteesta. Pitkän tutkimusprosessin etuna on mahdollisuus tutustua kerättyyn aineistoon rauhassa ja löytää tarkempia merkityssuhteita (Vilkkä 2015: 122). Aineiston järjestämiseksi ja analyysin helpottamiseksi kirjoitelmat numeroitiin satunnaisessa järjestyksessä 1-31. Muuten aineistoa ei identifioitu.

Kuten Vilkkä (2015: 164) toteaa sisällönanalyysistä, ensiksi aineisto pilkotaan osiin ja poistetaan turha informaatio. Tässä opinnäytetyössä aluksi aineistosta poimittiin tietoa nuoren omasta digitaalisesta pelaamisesta, jonka jälkeen selvitettiin vanhempien digitaalista pelaamista. Aineistossa ei ollut kovinkaan paljon epäolennaista tietoa, koska yksi

tutkimuskysymyksistä koski nuoren digitaalisen pelaamisen näkymistä arjessa, joten kaikki kuvailut nuoren omasta pelaamisesta ja pelikäyttäytymisestä koskivat tätä aihetta. Lisäksi, aineiston keruumenetelmästä johtuen on oletettavaa, ettei tarpeetonta informaatiota juuri olekaan. Nuorten kirjoitelmat olivat suurimmaksi osaksi lyhyitä ja tarkkoja vastauksia esitettyihin kysymyksiin.

Vilka (2015: 164) opastaa sisällönanalyysin jatkamista aineiston uudelleen ryhmittämisellä. Nuorten esiin tuomia vanhempien pelikasvatuksen käytäntöjä lähdettiin kokoomaan Griffithsin (2009: 4-5) pelikasvatuksen suosituksien mukaan. Lisäksi vanhemmat jaoteltiin luokkiin heidän digitaalisen pelaamisen ja pelikasvatuskäytäntöjen mukaan.

## **6 Tulokset**

Tässä luvussa käsitellään nuorten esiin nostamia vanhempien pelilukutaidollisia valmiuksia ja kotona käytössä olevia keinoja pelikasvatuksessa. Aluksi käsitellään nuorten digitaalisen pelaamisen arkea, josta siirrytään hahmottelemaan nuorten kokemuksia vanhempiensa pelilukutaidoista ja kotona tapahtuvasta pelikasvatuksesta. Lopuksi koetaan yhteen miten digitaalisesta pelaamisesta puhutaan perheissä nuorten mielestä. Opinnäytetyön aineiston eli kirjoitelmien laatimiseen osallistui 31 yhdeksäsluokkalaista Apollon Yhteiskoulun yläkoulusta.

### **6.1 Nuorten pelaaminen ja arki**

Vastaajat olivat yhdeksäsluokkalaisia. Lähestulkoon kaikki vastanneista oppilaista kertoi pelaavansa jollakin laitteella digitaalisia pelejä. Pelaamiseen käytetty aika vaihteli runsaasti. Osallistujista suurin osa kertoi pelaavansa erityisesti iltaisin ja viikonloppuisin. Osa kertoi pelaavansa myös koulussa, mutta lähinnä välituntien aikana. Lisäksi moni oppilas korosti loma-aikojen merkityksen pelaamista aktivoivana tekijänä.

Nuoret nostivat vahvasti esiin, että digitaalisen pelaamisen välineenä oli käytössä älypuhelin, mutta myös tietokoneet sekä konsolit kuten Xbox One ja Playstation 4 olivat suosittuja. Nintendo Wii:lläkin oli käyttäjänsä. Usein pelattiin useilla eri laitteilla pelistä ja tilanteesta riippuen.

Pelaan puhelimellani melkein joka päivä (10)

Oma pelaamiseni painottuu kännykkäpeleihin... Joskus olen veljeni ja siskoni kanssa pelannut mm. Wii –pelikonsolilla ja Play Stationilla ( 24)

Pelaan Tietokoneella mitä yleisemmin kavereiden kanssa... Minulla on myös Konsoleja joilla pelaan aika vähän, ja kännykällä välillä (21)

Wii:tä käytettiin lähinnä perheen yhteiseen pelaamiseen, kun taas älypuhelimilla tai muilla kannettavilla pelilaitteilla, tietokoneilla ja konsoleilla pelattiin yksin tai kavereiden ja sisarusten kanssa. Digitaalinen pelaaminen tuntui olevan nuorille luonnollinen vuorovaikutuksen väline ystävien, perheen ja muun suvun kanssa. Pelikavereita oli sekä samassa tilassa olevat, että internetin kautta löytyneet tuttavat.

Jos pelaan niin pelaan silloin tällöin puhelimellani Candy crush saagaa, taikka playstationilla unchartedia. Pelaan myös välillä serkkujeni kanssa yhdessä (8)

Pelaan n. 4 kertaa viikossa kavereitten kanssa tai yksin (16)

Joskus olen veljeni ja siskoni kanssa pelannut mm. Wii -pelikonsolilla ja Play Stationilla (24)

Pelaan muutaman koulukaverin kanssa ja joittenkin joita olen löytänyt netistä (7)

Valtaosa nuorista kertoi, että pelaa muutaman tunnin päivässä, jos ylittääkään pelasivat. Oppilaat kertoivat, että pelaamisen intensiivisyys vaihtelee arjen ja loma- sekä vapaa-aikojen välillä. Nuorten mukaan siihen liittyivät myös muiden harrastusten määrä ja perheen arvot.

(...) pelaan päivittäin, muutamia tunteja päivässä (7)

(...) pelasin n.10 tuntia päivässä syyslomaviikolla (25)

Pelaan joka päivä mutta yleensä en kauaa. Eniten pelaan perjantaisin tai viikonloppuisin (4)

Meillä liikuntaan paljon ja arvostamme ulkoilua, emmekä liikaa koneella olemista tai muiden videopelien pelaamista (22)

### 6.1.1 Digitaalisen pelaamisen motiivit ja hyvät puolet

Pelaamisen motivaatioksi oppilaat kertovat ajanviettämisen ja tylsistymisen välttämisen eli voisi päätellä, että pelaamisella on nuorelle viihdearvoa. Kukaan vastanneista oppilaista ei kuvaillut digitaalisen pelaamisen olevan harrastus eikä kukaan kertonut pelaavansa kilpailullisesti

Tietokoneella pelaan noin 2h päivässä mutta joskus myös enemmän tämä riippuu ihan omasta jaksamisesta että jaksanko pelata tätä peliä taas jne. (3)

Älypelitkin ovat hauskoja. Niissä on paljon pohdittavaa, josta pidän. Tykkään ratkaista asioita (18)

(...) pelaan silloin kun ei ole mitään tekemistä (11)

Nuoret osasivat myös sanoittaa digitaalisen pelaamisen hyötyjä. Hyödyiksi nähtiin pelien viihdyttävät ominaisuudet, uuden oppiminen sekä uusien kavereiden löytäminen.

Hyödyt ovat tietenkin pelien viihdyttävyyys ja uusien taitojen oppiminen (22)

(...) juttelen monien kanssa ympäri maailmaa (...) (21)

Moni kertoi pelaavansa esimerkiksi jotain tiettyä peliä tai tietyllä laitteella jonkun ystävän, perheenjäsenen tai muun sukulaisen kanssa. Välillä pelaamista seurasi nuorempi sisarus tai muu perheen jäsen. Pelaaminen oli siis myös sosiaalisen kanssakäymisen väline.

Pelaan suurimmaksi osaksi konsolipelejä sisaruksieni kanssa ja veljeni tyttöystävän (27)

(...) välillä kun on jotkut juhlat niin pelaamme yhdessä esimerkiksi Wii:tä (8)

Joskus pikkuveljeni katsoo kun pelaan (11)

### 6.1.2 Pelaamisen huonot puolet

Digitaalisen pelaamisen huonoiksi puoliksi nostettiin niiden mielenkiinnottomuus, rahan käyttö ja aikaa vievyys. Osa nuorista kertoi, että ostaa itse pelinsä ja pelit nähtiin toisaalta turhakkeina.

Pelaaminen on tylsää vietän aikani mieluummin ulkona kavereitten kanssa (17)

Pelaamisen haittoiksi koen sen, että veljeni eivät aina mielellään suostuisi lopettamaan ajoissa, ja siitä voi syntyä suurikin riita milloin lopetetaan (22)

(...) yli 90% peleistä olen itse hankkinut "Steam:istä" jossa minulla on yli 200 peliä (21)

Pelaamisen mielenkiinnottomuus nousi usein esiin niiden nuorten kirjoitelmissa, jotka myös kertoivat mieluummin tekevän jotain muuta tai perheessä oltiin kiinnostuneempia tekemään yhdessä jotain muuta, kuten ulkoilua.

## 6.2 Vanhempien pelilukutaito

Vanhempien pelilukutaitoa lähdetään tarkastelemaan vanhempien omaa digitaalisen pelaamisen kautta. Nuoret nostivat esiin vanhempien pelilukutaidollisia asenteita, valmiuksia ja puutteita ja näitä tarkastellaan nuorten kirjoitelmissa ilmenneiden kokemusten kautta.

### 6.2.1 Vanhempien digitaalinen pelaaminen

Vanhemman omassa digitaalisessa pelaamisessa korostui vahvasti, nuorten kertoman perusteella, mobiililaitteilla kuten älypuhelimilla tai tablet-laitteilla tapahtuva pelaaminen. Nuorten kokemusten mukaan erityisesti äidit pelasivat älypuhelimilla ja tablet-laitteilla, kun taas isät pelasivat myös muillakin laitteilla, kuten tietokoneilla tai eri pelikonsoleilla. Isien pelaaminen oli kirjoitelmissa tuotu vahvimmin esiin.

Isäni pelaa kaikenlaisia pelejä facebookissa, puhelimella ja satunnaisesti konsoleilla. (1)

Isäni pelaa läppärillä flash payer-pelejä pelikone.fi:ssä ja Playstation 3:lle Skyrimiä, Farcry3, Borderlands 2:sta ja Assassin's creedejä. Äiti taas pelaa tabletilla bingoa ja farmipelejä (25)

(...) äitini pelaa yleensä iltaisin kännykällä (5)

Vanhempien pelaamattomuuden syyksi nuoret kertoivat vanhempien vanhanaikaisuuden sekä muut harrastukset.

Huoltajani ei pelaa itse minkäänlaisia pelejä, koska he ovat ns. "vanhan kansan ihmisiä" (23)

Vanhempieni eivät pelaa juurikaan mitään digipelejä. Isäni kuuntelee lähinnä musiikkia ja lukee kirjoja ja äitini katsoo tv-ohjelmia (24)

Nuoret kertoivat myös, että joskus vanhemmat ovat kokeilleet heidän pelejään, mutta tämä ei näyttänyt olevan säännöllinen yhteinen harrastus. Nuoret nostivat usein esiin,

että vanhempien kanssa pelaaminen voi olla haasteellista erilaisten näkemysten vuoksi ja heidän pelaamisen taidot saattoivat olla puutteellisia. Lisäksi vanhemmat saattavat kokea pelaamisen olevan helpompaa ja luontevampaa nuorempien lasten kanssa.

Kun pelaan ralli pelejä saattaa toinen huoltajani kysyä miten sitä pelataan, mutta heille on vaikea neuvoa miten peliä pelataan kun he eivät tajua kuitenkaan (23)

Isäni on joskus halunnut kokeilla pelaamista puhelimellani (9)

Äitini pelaa joskus pikkusiskoni kanssa joitain lastenkonsolipelejä, eikä halua pelata minun tai vanhempien sisaruksien kanssa, koska pelkää zombi- ja sotapelejä (27)

## 6.2.2 Vanhempien suhtautuminen digitaaliseen pelaamiseen

Useaan perheeseen oli hankittu ainakin joku digitaalisen pelaamisen laite, joka saattaa osoittaa sitä, että vanhemmat ymmärtävät niiden viehättävyyden merkityksen lapsilleen. Wii-pelikonsoli oli mainittu usein olevan koko perheen yhteisessä käytössä. Toisaalta on mahdollista, että vanhemmat ovat hankkineet esimerkiksi tietokoneen perheen yhteiseen käyttöön ja nuoret käyttivät sitä myös pelaamiseen.

Useat nuoret kertoivat, että vanhemmat ostavat heille haluamiaan pelejä, ja osassa perheissä vanhemmat ostivat lapsilleen näiden ikäisiltä kiellettyjä pelejä. Nuoret kokivat sen toisaalta hyvänä asiana ja toisaalta heikkoa pelilukutaitoa osoittavana tekijänä. Nuoret saivat myös itse ostaa pelejä ja osasivat kiertää vanhempien asettamia rajoja ostamalla itse heiltä kiellettyjä pelejä verkkokaupoista.

Vanhempani antavat minun pelata mitä itse haluan, koska olen jo 15-vuotta (27)

Minun mielestäni vanhempani eivät ole kovin tietoisia millaisia pelejä heidän lapsensa pelaavat (28)

(...) ostan Ps-storesta K-18 pelejä jotka haluan (2)

Osa nuorista kertoi, että vanhemmat suhtautuvat pelaamiseen välinpitämättömästi. Haastateltavat totesivat, että vanhemmat eivät osoittaneet kiinnostusta heidän pelaamisensa. Tämä saattoi nuorten mielestä olla myönteinen asia. Vanhempien mielenkiinnon puutteen syyksi nuoret kertoivat usein, ettei pelaaminen ole muodostunut haitalliseksi tai nuori ei juuri ollenkaan pelaa, joten vanhempien ei ole tarvinnut siihen puuttua.

Siskoni katsoo joskus, kun pelaan, mutta muuten kukaan ei häiritse (...) Äitini ei hirveästi sano mitään pelaamisestani vaan katsoo enemmän pikkusiskoni perään

(...) Isäni on melko samanlainen ja on aika kiinnostunut Choice of Games peleistä (12)

En itse pelaa minkäänlaisia pelejä tietokoneella tai puhelimella, emmekä siitä syystä siis juurikaan kotona pelaamisesta keskustele (1)

En ole keskustellut pelaamisesta vanhempani kanssa koska siitä ei ole tullut ongelma (4)

Toisaalta vanhempien kerrottiin auttavan esimerkiksi tietovisa-pelien vastauksien kanssa.

Lisäksi useassa vastauksessa tuotiin esiin vanhempien kielteinen asenne nuoren digitaalista pelaamista kohtaan.

Äitini mielestä nykylapset pelaavat liikaa ja isäni yleensä vain häiritsee tahallaan (2)

Minun äitini vihaa pelaamistani ja väittää minua mielenvikaiseksi ja riippuvaiseksi (7)

### 6.2.3 Vanhempien pelilukutaidolliset valmiudet

Nuoret toivat esiin vanhempien vähäisen tietämyksen digitaalisista peleistä ja osa koki vanhempien tiedustelut peleistä ja pelaamisesta välillä kiusantekona.

Heitä ei kiinnosta mitä pelaan eikä he tajua siitä mitään (30)

Hän (äiti) häiritsee minua aina kun pelaan ja se on todella inhottavaa (7)

Kun vanhemmat osoittivat kiinnostusta lastensa pelaamiseen, nuorten mukaan he keskustelivat erityisesti pelien sisällöistä ja hämmästelivät digitaalisten pelien piirroksellista näyttävyyttä.

Vanhempani kysyy aina mitä pelaan (4)

He eivät kysele lainkaan, ellen pelaa liian hurjia pelejä (13)

Äitini saattaa välillä katsoa, kun pelaa ja ihailia hienoa kuvaa televisiosta (12)



### 6.3 Vanhemman keinot pelikasvatuksessa

Nuoret toivat esiin useita keinoja joita vanhemmat käyttävät pelikasvatuksessa. Näitä keinoja on käsitelty nuorten esiin nostamien vanhempien kanssa käytyjen keskustelujen aiheiden kautta.

#### 6.3.1 Pelisääntöjen sopiminen

Vastauksissa nousi toistuvasti esiin, että perheissä oli sovittu peliajoista. Peliajan rajoittaminen tapahtui eri perheissä eri tavoin, osassa kiellettiin pelaaminen kokonaan jonain päivänä viikossa, toisissa oli sovittu tietty kellonaika, jonka jälkeen ei saanut pelata. Ne nuoret, jotka kertoivat pelaavansa vain vähän tai eivät juuri ollenkaan, toivat esiin heidän vanhempiansa luottamuksen heitä kohtaan siinä, että nuoret itse osaavat rajoittaa omaa pelaamistaan.

(...) Tiistaisin en pääse koneelle pelaamaan (25)

Äitini (...) luottaa että osaamme itse päätellä sopivan ajan (12)

Osa nuorista koki, että vanhemmat puuttuvat pelien ikärajoihin tarkasti ja osan mielestä vanhemmat olisivat voineet olla tarkempia etenkin nuoremmille sisaruksille sallittujen pelien sisältöjen kanssa.

Pelaan vain minun ikäisten pelejä. Eikä pelaamisesta tule haittoja (13)

(...)11-vuotias pikkusiskoni saa pelata vain tiettyjä pelejä jotka ovat tarkoitettu yli 18-vuotiaille. Välillä itse yritän väittää vastaan mitä pelejä pikkusiskoni saisi pelata, ettei hän saisi painajaisia (27)

#### 6.3.2 Keskustelu

Nuoret kertoivat, että vanhemmat kiinnittävät huomiota siihen kenen kanssa heidän lapsensa pelaavat. He kyselivät nuorten pelikavereista ja siitä, kun lapset pelaavat jonkun ystävänsä luona.

Välillä he kysyvät kenen kanssa pelaan (16)

He myöskin kyselevät paljon mm. siitä jos veljeni menevät kavereilleen pelaamaan (22)

Kotona keskusteltiin pelien haitallisuudesta ja pelaamisen riskeistä. Osalle nuorista oli sanottu heidän pelaavan liikaa ja toisille oli kerrottu heidän pitävän liikaa ääntä pelatesaan tai käyttävän siihen liikaa rahaa.

Mutta äitini on silti huomauttanut, että ei saisi pelata niin paljoa sillä se ei ole hyväksi terveydelle (8)

Väillä kuitenkin minulle suututaan kun pelaan yö aikaan ja olen äänekäs (4)

Monesti äitini valittaa siitä että käytän liikaa rahaa pelaamiseen, joka on puoliksi totta (21)

Jonkin verran vanhempien kanssa käytiin keskustelua muiden sisaruksien pelaamisesta.

Keskustelu liittyy usein siihen miten veljeni käyttäytyy, kun hän pelaa (26)

Lisäksi vanhemmat kyselivät nuoren pelaamista peleistä ja niiden sisällöistä. Erityisesti huomioitiin lapsille sopimattoman materiaalin aiheuttamat keskustelut. Nuoret kuvasivat peleistä keskustelun tapahtuvan myös sisarusten kanssa ja tällöin ne liittyivät ajankoh-taisiin peliuutisiin.

Kotona meillä keskustellaan pelaamisesta joskus. Se on joko sitä kun äiti kyselee peleistä mitä pelaan tai sitä kun keskustelen isän kanssa eri peleistä (25)

Vanhempani osoittavat kiinnostusta pelaamiseen yleensä silloin, jos huomaavat pelissä esim.väkivaltaisuutta tai muuta nuorelle iälle haitallista materiaalia (22)

Joskus veljeni ja siskoni kanssa puhumme peleistä, jotka ovat juuri tulleet (24)

### 6.3.3 Yhdessä pelaaminen

Vanhempien kerrottiin osallistuvan digitaaliseen pelaamiseen vaihtelevasti. Osassa perheissä yhdessä pelattiin lähinnä juhlassa tai, kun perheeseen ostettiin uusi peli. Osallistuminen pelaamiseen saattoi tapahtua myös niin, että vanhempi katsoi nuoren pelaamista tai antoi neuvoja nuorelle tietovisailupeleihin, nuoren kysyessä apua. Toisissa perheissä yhdessä pelaamista tapahtui vain harvoin ja se oli luonteeltaan kokeilunomaista.

Vanhempani eivät osallistu peleihin juuri lainkaan. Poikkeuksena jos saamme uuden pelin, niin onhan sitä pakko kokeilla edes kerran (22)

Joskus kun pelaan quiztaistoa ja tulee joku vaikea kysymys niin kysyn äidiltä apua (19)

Joskus vanhempani kuitenkin haluavat kokeilla pelaamista puhelimellani (10)

Joskus vanhemmat osallistuivat jonkun esimerkiksi heille tuttuun aiheeseen liittyvän pelin pelaamiseen.

Isäni joskus osallistuu pelaamaan starwars aiheisia pelejä, mutta ei juurikaan muuta (27)

## 7 Johtopäätökset

Tässä luvussa kerätään kokoon nuorten kirjoitelmista poimitut aiheet ja kokemukset nuoren oman digitaalisen pelaamisen ilmentymisestä arjessa, miten vanhempien pelilukutaidolliset tiedot ja taidot tulevat ilmi perheissä ja miten kotona keskustellaan pelikasvatuksellisista asioista. Lopuksi kootaan lista nuorten esiin nostamista digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen liittyvistä keskustelunaiheista kodeissa.

Useimmat nuoret pelasivat ainakin joskus digitaalisia pelejä ja he pelasivat pääsääntöisesti pelejä mobiililaitteilla. Muita digitaaliseen pelaamiseen käytettyjä laitteita olivat konsolit ja pöytätietokoneet. Wii-pelikonsoli ilmoitettiin useimmin olevan perheen yhteiseen pelaamiseen, kun taas muita laitteita käytettiin yksin tai yhdessä kavereiden kanssa. Keskimääräinen pelaamiseen käytetty aika nuorten kertoman perusteella oli muutama tunti päivässä, mikä vaihteli koulupäivien ja vapaa-aikojen välillä suurestikin. Haastatellut ilmoittivat vastauksissaan pelaamisen motiiveiksi pelien viihdyttävyyden sekä vuorovaikutuksellisen puolen. Digitaalisen pelaamisen hyviäkin puolia osattiin nostaa esiin ja näiksi nähtiin esimerkiksi uuden oppiminen, uusien ystävien saaminen ja pelien viihteelliset ominaisuudet.

Osa nuorista koki pelaamisen olevan tylsää ja ajantuhlausta. He kertoivat, että pelaavat vain harvoin, jos ollenkaan, ja viettävät mieluummin aikaa yhdessä ystävien tai perheen kanssa jotain muuta harrastamalla. Tällöin perheissä ei oikeastaan keskusteltu pelaamisesta nuoren osalta, mutta saatettiin käydä keskustelua toisen sisaruksen digitaalisesta pelaamisesta.

Eri laitteilla pelattiin eri ihmisten kanssa ja nuoret toivatkin vahvasti esiin pelaamisen sosiaalisena toimintana. Nuorten pelikavereina olivat perheen ja sukulaisten lisäksi koulukaverit sekä internetin kautta löytyneet uudet tuttavuudet niin ulkomailta, kuin Suomestakin.

Vanhemman oma pelaaminen tapahtui pääsääntöisesti, nuorten tapaan, mobiililaitteilla. Erityisesti äidit nostettiin älypuhelinien ja tablet-laitteiden käyttäjiksi. Isien kerrottiin useimmin pelaavan myös jollain muullakin laitteella, kuten pelikonsoleilla. Kirjoitelmien perusteella ylipäättään pelaavien isien ja äitien määrällä ei ollut suurta eroa.

Vanhempien pelilukutaidollisiksi puutteiksi nuoret nostivat näiden vähäisen kiinnostuksen nuorten pelaamista kohtaan. Usein kerrottiin vanhempien olevan vanhanaikaisia tai, että heillä ei riitä aikaa. Tämä toistui ikään kuin kantavana teemana läpi nuorten vastausten. Vanhempien nähtiin olevan jokseenkin kömpelöitä tekniikankäyttäjiä ja heiltä usein puuttui digitaalisten pelien pelaamisen taito. Saattaa olla, että vanhemmat eivät kokeneet enää niin suurta tarvetta puuttua nuoren pelaamiseen, koska yhteiset pelisäännöt oli luotu jo lasten ollessa nuorempia. Vanhemman oman pelaamisen vähäisyydeksi tai olemattomuudeksi, nuoret nostivat syiksi niin ikään vanhanaikaisuuden ja vanhempien muut harrastukset, niin itsekseen kuin lastenkin kanssa.

Vanhemmat, jotka itse pelasivat ainakin joskus, eivät nuorten vastausten mukaan keskustelleet peleistä ja pelaamisesta siinä määrin, missä vanhemmat, joiden pelaamista nuoret eivät tuoneet kirjoitelmissaan ilmi. Syynä tälle ja vanhempien kiinnostuksen puutteelle tuntui olevan se, etteivät nuoret itse kokeneet pelaamisensa olevan ongelmallista, vaan pystyivät itse säätelemään esimerkiksi pelaamiseen käytettyä aikaa.

Keskustelua ei nuorten mukaan juuri käyty, vaikka he toivat ilmi, että heille usein sanotaan tai suututaan jostain muuta perhettä häiritsevystä tekijästä nuoren pelatessa.

Osa vanhemmista osoitti kiinnostusta lastensa pelaamista kohtaan kyselemällä mitä peliä tämä pelaa ja saattoipa vanhempi kokeilla itsekin pelaamista nuoren laitteilla, erityisesti uusia pelejä. Nuoret eivät pelanneet vanhempiensa kanssa kovinkaan usein ja tuotiinkin esiin, että vanhemmat pelaavat enneminkin nuorempien sisarusten kanssa ja saattoivat katsella nuoren pelaamista.

Toisinaan vanhempien keskusteluyritykset ja nuoren pelaamaan digitaalisen pelin sisällön kommentointi koettiin kiusantekona ja häiriköintinä. Ja vaikka vanhemmat olivat kielteisiä nuorilta alle 18-vuotiaiden pelejä, nämä kuitenkin pystyivät niitä itse hankkimaan verkkokaupoista. Nuoret tuntuvat haluavan keskittyä pelaamiseensa ja vanhempien asenteita kuvattiin voimakkailla ja kielteisillä sanoilla ja oli nähtävissä nuoren pyrkimykset itsenäistymiseen päätöksenteon kautta.

Vastauksista oli ymmärrettävissä se, että nuoret ehkä toivoivat, että kotona käytäisiin vuorovaikutuksellista keskustelua eikä vain vanhempien yksisuuntaista kommentointia ja sanoittamista. Useasta vastauksesta oli nähtävissä, että mielenkiinnon osoittaminen nuoren harrastukselle olisi ollut toivottua. Joissain kirjoitelmissa kerrottiin, että vanhemmat ovat ymmärtäneet nuoren pelaamisen taustoja ja tällöin keskustelu oli monipuolisempaa ja vuorovaikutuksellisempaa.

Haastateltujen kertoman perusteella on koottu lista perheissä käydyistä keskustelun aiheista. Ne on pyritty kirjaamaan useimmin mainituista alkaen.

#### **Nuorten esiin nostamat keskustelun aiheet kodeissa:**

- Digitaalisten pelien sisällöt
- Nuoren liiallinen pelaaminen
- Pelikaverit
- Digitaalisen pelaamisen pelisäännöt
- Mitä nuori pelaa
- Pelien ikäraajat
- Vanhempien halu kokeilla digitaalisia pelejä
- Nuoren pelaamisesta aiheutuvat haitat, kuten melu ja liiallinen rahan käyttö
- Pelaamisen mahdollisesti aiheuttamasta riippuvuudesta

## **8 Pohdinta**

Tässä luvussa verrataan tämän opinnäytetyön tuloksia nuoren digitaalisesta pelaamisesta ja vanhempien keskustelusta pelikasvatuksellisenä keinona aikaisempiin tutkimuk-

siin, hankkeisiin ja muuhun soveltuvaan kirjallisuuteen. Näiden käsittely on jaoteltu tutkimuskysymysten aiheiden mukaan. Tämän jälkeen pohditaan opinnäytetyön tutkimuksellista luotettavuutta ja eettisyyttä sekä tulosten hyödynnettävyyttä ja jatkotutkimusmahdollisuuksia. Viimeiseksi mietitään opinnäytetyön prosessia, sen onnistumia ja kompastuskiviä.

## 8.1 Nuoren digitaalisen pelaamisen ilmentyminen

Nuorilla oli hyvä käsitys omasta pelaamisestaan ja moni kertoikin siitä vuolaasti. Suurin osa haastatelluista kertoi pelaavansa vähintäänkin joskus. Osalla pelaaminen oli säännöllisempää ja toisilla se oli sidoksissa pelaamisen sosiaaliseen puoleen, jolloin pelaamista tapahtui lähinnä ystävien tai sisarusten kanssa. Nuorta tulisikin kannustaa pelaamaan yhdessä toisten kanssa. Tällöin pelaamisen muuttuminen ongelmalliseksi saattaisi olla ehkäistävässä. (Griffiths 2009: 3-4.)

Nuoret kertoivat pelaavansa mobiililaitteilla kaikkein yleisimmin, mutta pelaamista tapahtui myös pelikonsoleilla ja tietokoneilla, joiden välillä ei enää ollut merkittävää suosion erottumista. Suosituimmiksi pelityypeiksi nuoret ilmoittivat eri urheilu- ja taistelupelit. Vuoden 2013 pelaajabarometrissäkin on nähtävissä suosituimpien pelien kärjessä olevan nimenomaan mobiilipelit ja tässä opinnäytetyössä nuorten suosittu urheilu- ja taistelupelit. (Ermi 2014: 17; 22.) Monet näistä nuorten suosimista peleistä olivat K16 ja K18 merkittjä, joten Mustosen ja Salokosken (2007: 23-24) esittämät kypsyysriitin ja minäpystyvyyden ilmentyminen näkyivät myös tämän opinnäytetyön tuloksissa.

Pelit ovat nuorten kokemusten mukaan helposti heidän saatavillaan. Nuoret kertoivat saavansa pelejä vanhemmiltaan sekä ostavat itse niitä internetin kautta. Pelaamisen motivaatioksi ja hyväksi puoliksi todetut sosiaalinen toiminta, viihdyttävä ajanvietto ja uuden oppiminen on myös mainittu aiemmissa tutkimuksissa (Ermi ym. 2004: 63; Yee 2006: 773.) Huonoiksi puoliksi digitaalisessa pelaamisessa nostettiin esimerkiksi riippuvuuden aiheutuminen ja toisten, kuten sisarusten huono käytös pelatessa. Riippuvuus digitaalisessa pelaamisessa on nostettu esiin muissakin tutkimuksissa, vaikkakaan se ei ole kovin yleistä ja ainoastaan muutama prosentti digitaalisista pelaajista kärsii siitä. (Griffiths 2009: 5; Egenfeldt-Nielsen – Smith 2003: 28.)

## 8.2 Vanhempien pelilukutaito

Nuorten kirjoitelmista välittyi kuva vanhempien vähäisestä kiinnostuksesta digitaalista pelaamista kohtaan. Syiksi nostettiin esimerkiksi vanhemman muut harrastukset ja vanhanaikaisuus. Vanhempien puute pelikokemuksista omassa nuoruudessa ja digitaalisten pelien pelaamisen tietojen sekä taitojen vähäisyys nousi tässä opinnäytetyössä myös esiin ja ne ovat mainittu myös muissa aiheeseen liittyvissä julkaisuissa (Griffiths 2009: 3; Pelitaito 2015: 4-5.) Toisaalta, vaikka nuori kertoi, että toinen vanhemmista on pelannut aikaisemmin joitain digitaalisia pelejä, tämä ei ymmärrä nykyaikaisista peleistä paljoakaan.

Vanhemmat nähtiin välillä pelaamista häiritsevinä toimijoina. Yee (2006: 773) mainitsee yhdeksi pelaamisen motivaatioksi nimenomaan digitaalisen pelaamiseen liittyvän immersion eli uppoutumis- ja eläytymiskokemuksen. Nuorten vastauksissa ilmeni usein se, että vanhemmat eivät ymmärtäneet heidän pelaamistaan, joka yhtäläillä vanhempien häiriököinnin kokemisen kanssa tuntui osoittavan tietynlaista pelilukutaidon puutetta. Tutkimuksissa on todettu vanhempien yleisesti ottaen olevan heikompia pelilukutaidollisesti (Lintula – Punamäki – Rimpelä – Wallenius 2009: 464).

Toisaalta perheissä, joissa vanhemmat eivät itse juurikaan pelanneet tai nuoret eivät tuoneet sitä esiin kirjoitelmissaan, nuorten kokemusten perusteella keskusteltiin hyvin paljonkin pelaamisesta ja peleistä. Keskustelu oli painottunut nuoren pelaamisen häiritsevyyteen ja liiallisuuteen. Ongelmakohtia nuorten pelaamisessa onkin hyvä ottaa esille, jotteivät huonot pelitavat pääse muodostumaan haitalliseksi pelaamiseksi, mikäli nuorella on joitain muitakin ongelmapelaamiseen altistavia riskitekijöitä (Griffiths 2015a: 7-9).

Toisissa perheissä tilanteet olivat tyystin toisenlaisia. Vanhempien kerrottiin pelaavan itsekin paljon. Näissä perheissä, nuorten kertoman mukaan, oli hyvin vähän pelaamista rajoittavaa keskustelua, vaan peleistä keskusteltiin arjen lomassa. Tällaista keskustelua nuoret kuvailivatkin neutraalissävyyteisillä sanoilla. Pelilukutaito ei useinkaan vaadi suurta tietotaitopohjaa, vaan tärkeämpää on osoittaa kiinnostusta digitaalista pelaamista kohtaan ja yrittää ymmärtää nuoren motiiveja (Pelikasvattajan käsikirja 2013: 12).

Griffiths (2009: 5) nostaa vanhemman pelilukutaidollisesti tärkeimmiksi ominaisuuksiksi valvonnan ja maalaisjärjen käytön. Pelit ovat suurimmalle osalle pelaajista harmitonta viihdettä ja pelilukutaidon kehittyminen näkyy olevan koulutuksen ja ennaltaehkäisyn tuotosta (Griffiths 2009: 5).

### 8.3 Perheissä käyty keskustelu nuoren digitaalisesta pelaamisesta

Osassa perheissä nuorten kertoman mukaan pelien ikärajoista pidettiin tiukasti kiinni ja osassa oltiin joustavampia. Nuoret myös kertoivat keinoja, kuinka pystyvät välttämään vanhempien ikärajojen vuoksi asettamien pelihankintojen rajoituksia. Nuoret ostivat itse omalla rahalla pelejä eri verkkokaupoista ja lisäksi kerrottiin vanhempien ostavan mitä vaan pelejä mitä nuoret pyysivät. Vanhempien tasolta valvonta oli siis perheestä riippuvaista ja vaihtelevaa. Näin on todennut myös Salokoski (2005: 98) väitöskirjassaan.

Lisäksi tuotiin esiin, se, että vanhemmat saattoivat yhdeksäsluokkalaisten pelata hurjempia pelejä, kun taas pienempien sisarusten pelien ikärajoihin kiinnitettiin ehkäpä enemmän huomiota. Tutkimuksissa onkin todettu, että pelkästään lapsen pelaamisen seuranta ei näytä kaikkia digitaalisen pelaamisen vaikutuksia heihin (Salokoski 2005: 10-11).

Vanhempi saattoi keskustelun sijaan seurata nuoren pelaamista tai osallistua siihen itse. Yhdessä pelaaminen ei ollut kovinkaan säännöllistä ja vanhempi usein tahtoi kokeilla pelaamista. Tämä seikka on huomioitu myös muissa tutkimuksissa ja niissä on nostettu esiin pelien sisällön huomioiminen (Griffiths 2009: 4; Pelikasvattajan käsikirja 2013: 12). Nuorten pelien sisältöihin tutustuminen tapahtuukin luontevasti vanhemman itse pelaamalla.

Keskustelujen kautta nuoret oppivat myös vanhempiansa arvoja, joista ammennetaan aikuiseksi kasvamiseen vaadittavia taitoja ja ymmärrystä. Useimmin mainittu digitaalisista peleistä keskustelun aiheena olivat pelien sisällöt. Näistä sisällöistä keskusteltaessa vanhemmat halusivat usein tietää mitä peliä nuori pelaa. Kirjoitelmista ei ilmennyt kuinka syviksi keskustelut pelien sisällöistä voivat muodostua, mutta usein nuoret toivat esiin sen, että heihin luotetaan oman pelaamisen säännöstelyssä.



Nuorille digitaalinen pelaaminen tuntui olevan luonnollista ja näin ollen oli myös merkittävä viihteenmuoto. Nuoret ovat aikuisuuden partaalla ja digitaaliset pelit toimivat mahdollistavina kanavina aikuistumista varten välttämättömille rajojen kokeiluille sekä itsensä ilmaisuun.

Perinteiset leikit ja vanhemmille tutummat ajankäyttömuodot ovat muuttuneet. Lisäksi nuorten vuorovaikutuksen keinot ja välineet ovat muuttuneet, kun ystäviä saattaa olla, koulu- ja harrastustovereiden lisäksi ympäri maailmaa ja heidän kanssaan ollaan päivittäin tekemisissä. Nämä muutokset nuorten ympäristöissä vaikuttavat vanhemmuuteen ja vanhempien tulisikin osoittaa kiinnostusta lasten muuttunutta maailmaa kohtaan. Heidän olisikin hyvä uskaltaa osallistua lastensa kanssaan tämän uuden ympäristön havainnointiin ja käyttöön. Uuden ympäristön valloitukseen on helpointa käydä sen jo tuntevan oppaan mukana. Nuorille on hyvä antaa vapautta, mutta he tarvitsevat kuitenkin vielä aikuisten valvontaa ja rajojen asettelua.

#### 8.4 Opinnäytetyön luotettavuus ja eettisyys

Luotettavuus tutkimustuloksissa tarkoittaa, että saman kohteen uudelleen tutkimisella uuden tutkijan toimesta saadaan tismalleen sama tulos kuin aikaisemmalla kerralla eli tutkimuksen tulee olla toistettavissa (Hirsjärvi ym. 2000: 213). Tässä opinnäytetyössä on pyritty saamaan mahdollisimman luotettavaa aineistoa. Oppilaat ovat saaneet kirjoittaa vastaukset omin sanoin tutussa ympäristössä, tutun opettajan läsnä ollessa. Näin on voitu välttää opinnäytetyön tekijän omien muistiinpanojen sekoittuminen aineistoon haastattelua tehtäessä ja vastaukset ovat mahdollisimman alkuperäisessä muodossa (Vilkkä 2015: 49). Aineiston tulokset on pyritty analysoimaan huolellisesti ja objektiivisesti.

Tutkimuksen luotettavuutta edistävät tarkat kuvaukset tutkimusprosessin kulusta (Hirsjärvi 2000:214) sekä tutkijan kannanottaminen tutkimuksen aikana sattuneisiin virheisiin (Vilkkä 2015: 194).

Tutkimusetiikka on ohjenuora ja pelisääntö, joka kulkee koko tutkimusprosessin läpi ideointivaiheesta aineiston julkaisuun ja on yleisesti sovittu suhteessa kollegoihin, tutkimuskohteeseen, rahoittajiin, toimeksiantajiin sekä suureen yleisöön (Vilkkä 2015: 41). Tutkimuksen eettisyys lähtee jo aiheen valinnasta (Hirsjärvi – Remes – Sajavaara 2000: 26). Tämän opinnäytetyön aihe valikoitu omien mielenkiintojen ja aiheen ajankohtaisuuden

vuoksi. Niin kuin Hirsjärvi ym. (2000: 26) toteavat, on tutkimuksen alussa pohdittava sen yhteiskunnallista merkittävyyttä.

Tutkimukseen osallistuvien suostumus on niin ikään tärkeä eettisen pohdinnan teema (Hirsjärvi ym. 2000: 26-27) ja tiedonhankinta- ja tutkimusmenetelmien tulisi olla sellaisia, jotka tiedeyhteisö on hyväksynyt eli hyvä tieteellinen käytäntö on mukana tutkimuksessa alusta loppuun saakka (Vilkkä 2015: 41). Tähän opinnäytetyöhön on kerätty materiaali alaikäisiltä koulussa. Heidän suostumuksensa on tiedusteltu etukäteen. Lisäksi vanhemmille on annettu tieto opinnäytetyön aineiston keruusta ja heillä on myös ollut mahdollisuus antaa suostumuksensa lapsensa osallistumiseen.

Tutkimuksen etiikassa on huomioitava, että kohdehenkilö ymmärtää mihin suostuu ja on kykenevä tekemään rationaalisia ja kypsiä arviointeja (Hirsjärvi ym. 2000: 27). Tästä syystä vanhempia tiedotettiin opinnäytetyön aineiston keruusta ja opinnäytetyön aiheesta Wilma-järjestelmän kautta koulun puolesta. Tästä tiedottamisesta sovittiin koulun kanssa jo yhteistyön alkumetreillä. Myös opinnäytetyön aiheen antaja ja käyttötarkoitus ilmoitettiin koulun yhteyshenkilölle. Opinnäytetyön materiaalin keruun osallistui kaksi luokallista oppilaita ja vain muutama kieltäytyi tai vanhempi kielsi osallistumasta. Oppilaille ei tarjottu palkkiota osallistumisesta.

Ihmiseen kohdistuvassa tutkimuksessa on kaikilta osin kunnioitettava osallistujien huomaania ja kunnioittavaa kohtelua, mikä tarkoittaakin, että aineiston keräämisessä kiinnitetään huomioita anonymiteettiin (Hirsjärvi ym. 2000: 27, Vilkkä 2015: 46), joka tässä opinnäytetyössä on huomioitu siten, että oppilaat ovat kirjanneet vastaukset valmiiden kysymysten pohjalta tietokoneella. Heiltä ei ole pyydetty mitään henkilötietoja eikä edes sukupuolta tai ikää. Oppilaat ovat tulostaneet kirjoitelmansa koulussa ja antaneet ne opettajalle, joka on laittanut ne kirjekuoreen ja toimittanut opinnäytetyön tekijälle. Aineistoon perehtymisvaiheessa vastaukset numeroitiin satunnaisessa järjestyksessä 1-31, tällä osaltaan voidaan tukea osallistujien anonymiteettiä.

Hyvään tieteelliseen käytäntöön kuuluu myös, että tutkija on rehellinen ja vilpittömän sekä huolellinen ja tarkka. On kunnioitettava toisten tekemiä tutkimuksia ja saavutuksia eli tutkimusta tehtäessä on muistettava eritellä tarkoilla lähdeviitteillä toisten ajatukset omista. (Hirsjärvi ym. 2000: 27-28, Vilkkä 2015: 42.) Opinnäytetyössä on käytetty toisten

tekemiä julkaisuja ja tutkimuksia ja ne ovat merkitty tekstiin lähdeviittein sekä lähdeluetteloon.

## 8.5 Tutkimuksen toteuttamisen arviointi

Opinnäytetyön aiheen ollessa tuttu, se oli sekä kannustavaa, että haasteellista. Tutkittavan ilmiön henkilökohtainen tuttuus aiheutti välillä vaaranpaikkoja, kun tutusta aiheesta kirjoittaessa saattoi helposti unohtua, että lukija ei välttämättä ole kovinkaan tietoinen siihen liittyvästä ympäristöstä ja käsitteistä. Toisaalta, koska aihe oli jo entuudestaan kiinnostava, kannusti se etsimään lähteitä ja tutkimusmateriaalia.

Aihe tuntui aluksi kovin vähän tutkitulta ja tietoa löytyi niukasti. Uutta tutkimusta kuitenkin tehdään kokoajan ja materiaalia oli loppujen lopuksi käytössä kiitettävä määrä.

Opinnäytetyöhön käytetty aika oli käytännössä katsoen hieman pidempi, kuin opetus suunnitelman mukaisessa prosessissa olisi ollut. Tähän vaikutti se, että aluksi aiheen valinta oli haastavaa. Ei ollut heti alusta selvää, että opinnäytetyö tehtäisiin digitaaliseen pelaamiseen liittyen, vaan aihepiiri muokkautui omanlaisekseen vähitellen ja vasta Pelitaito-projektin edustajan kanssa käydyn keskustelun jälkeen omat kiinnostuksen kohteet ja työelämästä kumpuavat tutkimukselliset tarpeet loksahdivat paikoilleen.

Aihepiirin jäsentäminen ja tutkimusongelmat olivat osaltaan suhteellisen vaivattomasti muodostettavissa, vaikka ne muokkautuivat hieman opinnäytetyön prosessin aikana.

Yksin opinnäytetyön tekeminen oli toisaalta luonnollinen tapa eikä tarvinnut kiinnittää huomiota jonkun toisen aikatauluihin tai murehtia kirjoitustyylien yhteensopivuuksista. Itsenäisessä työskentelyssä oli myös se hyvä puoli, että on itse saanut ottaa selvää kaikista opinnäytetyöhön ja sen aiheeseen liittyvästä materiaalista, joten oppimista ja ammatillista kehitystä on takuulla tapahtunut. Toisaalta taas opinnäytetyö opiskelijatoverin kanssa oli voinut jouduttaa alkukankeuksia ja nopeuttaa kirjoitus prosessia. Lisäksi toisen kanssa tehtynä olisi voinut olla vuorovaikutuksellisesti opettavaisempaa.

Haastatteluiden tekovaiheessa, menetelmäksi valikoituneet kirjoitelmat, osoittautuivat näppäräksi tavaksi toteuttaa tutkimusta. Erillistä litterointia ei tarvinnut tehdä ja vastausten luokitteluun riitti numerointi. Vastaukset olivat suhteellisen lyhyitä, mutta sisältöltään rikkaita. Tämä oli myös etuna siksi, koska vastauksia oli aika paljon. Nuoret olivat

osanneet kuvailla pelaamistaan ja perheen pelikasvatuksellisia käytäntöjä monipuolisesti. Opettaja, joka oli valvonut haastatteluun vastaamistilannetta, kirjoitti omassa viestissään, että nuorten vastaukset ovat lyhyitä, koska he kuluttivat aikansa internetissä pelejä pelaamalla.

Tämän menetelmän haasteeksi osoittautui se, ettei voinut esittää tarkentavia kysymyksiä tai selventää nuorelle jonkin termin tarkoitusta. Haastateltaville laaditussa saateviestissä oli käytetty sanaa peliosaaminen sanan pelilukutaito sijasta, joka tuntui olevan hämmäntävä nuorille. Peliosaaminen oli joissain kirjoitelmissa ymmärretty pelaamisen taitona, mutta saateviestissä olleet tarkentavat kysymykset vähensivät tämän virheen merkitystä.

Nuoret usein kirjoittivat aluksi, etteivät he tai heidän vanhemmat pelaa mitään digitaalisia pelejä. Usein jo seuraavassa lauseessa kuitenkin kirjoitettiin, että joskus pelaamiseen käytetään esimerkiksi älypuhelin tai joskus pelataan sisarusten kanssa yhdessä. Tällaiset kirjoitustyyli aiheuttivat osaltaan hämmennystä ja vaikeuttivat tulosten tarkastelua. Mielenkiinnon vuoksi olisi voinut pyytää kertomaan enempi itsestään, kuten sukupuoli ja esimerkiksi pelilaitteiden asettelua kotona. Näillä oltaisiin saatua rikastettua tuloksia.

Opinnäytetyön tulokset ilmoitetaan Pelitaidolle ja menevät heidän käyttöönsä, heidän parhaaksi katsomallaan tavalla. Opinnäytetyössä on tuotu nuorten näkökulmaa digitaalisesta pelaamisesta käytävään keskusteluun, mikä oli Pelitaidolle tärkeää ja se oli nostettu tärkeäksi jatkotutkimukselliseksi lähtökohdaksi useissa lähdeoteoksissa. Yhteistyö sekä Pelitaidon, että koulun kanssa sujui saumattomasti ja koulussakin oltiin kiinnostuneita kuulemaan opinnäytetyön tuloksista.

Jatkotutkimuksen kannalta olisi mielenkiintoista selvittää vanhempien valmiuksia tukea nuorta ammattimaiseen digitaaliseen pelaamiseen ja kuinka vanhemmat sen mahdollistavat. Kuinka se eroaa esimerkiksi jääkiekkoa harrastavien nuorten vanhempien tuesta ja mahdollistamisen keinoista. Toisaalta, jotta digitaalinen pelaaminen ja pelikasvatus saisivat lisää julkista näkyvyyttä, voitaisiin tehdä esimerkiksi Yleisradion medioissa näytettäväksi ilmoitusluontoinen infopaketti, tietoisuus, videon muodossa. Näin saataisiin suuren yleisön huomioon kanavat, joista vanhemmat saisivat apua pelikasvatuksellisissa asioissa.

## Lähteet

Aalberg, Veikko - Siimes, Martti 2007. Lapsesta aikuiseksi - nuoren kypsyminen naiseksi tai mieheksi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Nemo.(15; 68)

Bandura, Albert 1997. Sosiaalis-kognitiivinen teoria. Teoksessa: Kuusi teoriaa lapsen kehityksestä. (Toim.) Vasta, Ross. Kuopio: Kuopion yliopiston painatuskeskus. (67)

BBC.com 2012. Sexual harassment in the world of video games kirjoittanut James Fletcher. <http://www.bbc.com/news/magazine-18280000>. Luettu 30.10.2015

ESA, Entertainment Software Association 2014. Essential facts about the computer and video game industry. Verkkodokumentti [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA\\_EF\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf) Luettu 12.10.2015

ComScore 2013. <http://www.comscore.com/2013/06/asia-pacific-has-largest-daily-online-gaming-audience/> Luettu: 6.5.2014

Ermi, Laura – Heliö, Satu – Mäyrä, Frans 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta, lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Verkkodokumentti. <http://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/951-44-5939-3.pdf> Luettu 13.10.2015.

Ermi, Laura – Mäyrä, Frans 2014. Pelaajabarometri 2013 – mobiilipelaamisen nousu. Verkkodokumentti. [http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri\\_2013.pdf?sequence=1](http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1) Luettu 7.5.2014.

Griffiths, Mark 2009. Online computer gaming: advice for parents and teachers. Education and Health, Vol. 27. Verkkodokumentti. <http://sheu.org.uk/sites/sheu.org.uk/files/imagepicker/1/eh271mg.pdf>. Luettu 18.3.2015

Griffiths, Mark 2015a. Problematic technology use during adolescence: Why don't teenagers seek treatment? Education and Health, vol. 33. Verkkodokumentti. [https://www.academia.edu/9951825/Griffiths\\_M.D.\\_2015\\_.Problematic\\_technology\\_use\\_during\\_adolescence\\_Why\\_don\\_t\\_teenagers\\_seek\\_treatment\\_Education\\_and\\_Health\\_33\\_6-9](https://www.academia.edu/9951825/Griffiths_M.D._2015_.Problematic_technology_use_during_adolescence_Why_don_t_teenagers_seek_treatment_Education_and_Health_33_6-9) Luettu 29.10.2015. 7.

Griffiths, Mark 2015b. Forskningsöversikt: Ett antal nya områden inom spelforskningen. Teoksessa: Lotteriinspektionen. Spelmarknadens utveckling i Sverige och internationellt. Verkkodokumentti. [https://www.academia.edu/11856089/Griffiths M.D. 2015 . Forsknings%C3%B6versikt Ett antal nya omr%C3%A5den inom spelforskningen research overview New areas in gaming research . In Spelmarknadens utveckling i Sverige och internationellt 2014 pp.45-53 . Str%C3%A4ngn%C3%A4s Swedish Gaming Authority](https://www.academia.edu/11856089/Griffiths_M.D._2015_.Forsknings%C3%B6versikt_Ett_antal_nya_omr%C3%A5den_inom_spelforskningen_research_overview_New_areas_in_gaming_research_.In_Spelmarknadens_utveckling_i_Sverige_och_internationellt_2014_pp.45-53_.Str%C3%A4ngn%C3%A4s_Swedish_Gaming_Authority) Luettu 29.10.2015. 46

Griffiths, Mark 2015c. Classification and treatment of behavioural addictions. Verkkodokumentti. [https://www.academia.edu/11049220/Griffiths M.D. 2015 . Classification and treatment of behavioural addictions. Nursing in Practice 82 44-46](https://www.academia.edu/11049220/Griffiths_M.D._2015_.Classification_and_treatment_of_behavioural_addictions.Nursing_in_Practice_82_44-46). Luettu 29.10.2015. 44-45.

Kangas, Sonja – Lundvall, Anniina – Tossavainen, Tommi 2009. Digitaaliset pelit pähkinäkuoressa. Verkkodokumentti. <http://www.nettiguru.fi/pelit.pdf> Luettu 28.10.2015

Kotilainen, Sirkku – Suoninen Annikka 2013. Tyttöjen ja poikien nettikulttuurit mediakasvatuksen haasteena teoksessa Lapset netissä – puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä (toim.) Kotilainen, Sirkku – Kupiainen, Reijo – Nikunen, Kaarina – Suoninen, Annikka. Verkkodokumentti. <http://www.mediakasvatus.fi/files/ISBN978-952-67693-3-2.pdf> Luettu 28.10.2015. 16

Lintonen, Tomi – Punamäki, Raija-Leena – Rimpelä, Arja – Wallenius, Marjut 2009. Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent-child communication, school performance, sleeping habits and perceived health. Journal of Applied Developmental Psychology Vol. 30. [http://www.academia.edu/7990004/Digital game playing motives among adolescents Relations to parent child communication school performance sleeping habits and perceived health](http://www.academia.edu/7990004/Digital_game_playing_motives_among_adolescents_Relations_to_parent_child_communication_school_performance_sleeping_habits_and_perceived_health). Luettu 28.10.2015. 464.

Luhtala, Kaisa – Silvennoinen, Inka – Tenkanen, Teresa 2013. Nuoret pelissä – tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Verkkodokumentti. [http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/110799/URN ISBN 978-952-302-073-3.pdf?sequence=1](http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/110799/URN_ISBN_978-952-302-073-3.pdf?sequence=1) Luettu 15.10.2015.

Mustonen, Anu – Salokoski Tarja 2007. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin – katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja –sääntelyn käytäntöihin. Mediakasvatusseura. Verkkodokumentti. <http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf> Luettu 13.10.2015.

Mäyrä, Frans 2012. Finland. Verkkodokumentti. [http://people.uta.fi/~frans.mayra/Mayra-Video\\_Games\\_in\\_Finland.pdf](http://people.uta.fi/~frans.mayra/Mayra-Video_Games_in_Finland.pdf). Luettu 10.10.2015.

Nikken, Peter 2003. Parental mediation of children´s video game playing: A similar construct as television mediation. Verkkodokumentti. [http://www.researchgate.net/publication/221217410\\_Parental\\_mediation\\_of\\_children%27s\\_video\\_game\\_playing\\_A\\_similar\\_construct\\_as\\_television\\_mediation](http://www.researchgate.net/publication/221217410_Parental_mediation_of_children%27s_video_game_playing_A_similar_construct_as_television_mediation). Luettu 20.10.2015. 2-3; 12

Nyt.fi 2015. Pelaajien paneeleita uhkailtiin jättifestareilla, peruttiin. <http://www.bbc.com/news/magazine-18280000>. 27.10.2015.

Nyt.fi 2014. Suomalainen peliala tuomitsee pelinkehittäjiin kohdistuvat tappouhkaukset ja vainoamisen. <http://nyt.fi/a1305887353940>. 23.10.2014

Pelikasvattajan käsikirja 2013. Harviainen, J. Tuomas – Meriläinen, Mikko - Tossavainen, Tommi. (Toim.) Verkkodokumentti. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf> Luettu 15.8.2015.

Pelitaito.fi n.d. <http://pelitaito.fi/> Luettu: 25.4.2014.

Pelitaito 2015. Pelitaito loppuraportti 2010-2014. Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry. Verkkodokumentti. <https://drive.google.com/file/d/0BzZGd1Fm15iK-NmdqYVI2bGUtV1k/view?pli=1> Luettu 10.8.2015. 4-5.

Pelituki 2014a. Pelituki-hankkeen väliraportti. Verkkodokumentti. [http://www.pelituki.fi/File/V%C3%A4liraportti\\_Pelituki\\_nettiin.pdf?rnd=1400056293](http://www.pelituki.fi/File/V%C3%A4liraportti_Pelituki_nettiin.pdf?rnd=1400056293) Luettu 10.8.2015. 16.

Pelituki 2014b. Näkökulmia nuorten pelaamiseen. Verkkodokumentti. [http://www.pelituki.fi/File/Tiedontuotannon\\_raportti.pdf?rnd=1392191501](http://www.pelituki.fi/File/Tiedontuotannon_raportti.pdf?rnd=1392191501). Luettu 31.10.2015. 7.

Salokoski, Tarja 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House. (20, 91)

Tilastokeskus 2009. Ajankäyttötutkimus: Ajankäytön muutokset. Verkkojulkaisu. [http://www.stat.fi/til/akay/2009/02/akay\\_2009\\_02\\_2011-02-17\\_kat\\_002.fi.html](http://www.stat.fi/til/akay/2009/02/akay_2009_02_2011-02-17_kat_002.fi.html)  
Luettu 15.10.2015.

Tilastokeskus 2013. Väestön tieto- ja viestintä tekniikan käyttö -tutkimus. Verkkojulkaisu. [http://www.stat.fi/til/sutivi/2013/sutivi\\_2013\\_2013-11-07\\_tau\\_016.fi.html](http://www.stat.fi/til/sutivi/2013/sutivi_2013_2013-11-07_tau_016.fi.html) Luettu 15.10.2015.

Vilka, Hanna 2015. Tutki ja kehitä. Jyväskylä: PS-kustannus. (163-171)

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012. Verkkodokumentti. <http://www.tenk.fi/fi/htk-ohje/hyva-tieteellinen-kaytanto> Luettu: 7.5.2014

Yee, Nick 2006. Motivation for play in online games. Cyberpsychology and behavior, volume 9, number 6, 2006 772-775. Verkkodokumentti. <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20%282006%29.pdf>  
Luettu 25.8.2014



## Ohjeet kirjoitelmien laatimiseen

Tarkoitus on siis selvittää nuorten käsitystä vanhempien peliosaamisesta.

Digipelaaminen on pelaamista tietokoneella, konsolilla (xbox, playstation, wii yms.), tabletilla tai älypuhelimella.

Aluksi nuori voisi kertoa omasta pelaamisestaan. Millä laitteella/laitteilla pelaa, minkälaisia pelejä, koska pelaa, kuinka usein ja kenen kanssa pelaa?

Apukysymyksiä aineen kirjoittamiseen:

1. Miten kotona keskustellaan pelaamisesta vanhemman/hooltajan kanssa?  
(Ikärajoista, pelien sisällöistä, pelaamiseen käytettävästä ajasta, pelaamisen haitoista tai hyödyistä)
2. Miten vanhempi/hooltaja osoittaa kiinnostusta pelaamiseesi?  
(Kyselee pelaamisesta, pelien sisällöstä, pelikavereista tms.)
3. Osallistuuko vanhempi/hooltaja pelaamiseen

