



Linda Lindgren ja Aki Laurinaho

Lisäkoulutusta digipelaamisen vaikutuksista tarvitaan lastensuojelussa

Lasten digipelaaminen lastensuojelun työntekijöiden näkökulmasta

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Sosiaaliala

Sosionomi (AMK)

Opinnäytetyö

3.5.2021

Tekijä	Linda Lindgren, Aki Laurinaho
Otsikko	Lisäkoulutusta digipelaamisen vaikutuksista tarvitaan lastensuojelussa
Sivumäärä	51 sivua + 2 liitettä
Aika	03.05.2021
Tutkinto	Sosiaalian tutkinto
Tutkinto-ohjelma	Sosionomi (AMK)
Ohjaajat	Lehtori, Miia Ojanen Lehtori, Laura Holmi
<p>Lasten digipelaaminen on lisääntynyt viimeisten vuosikymmenten aikana ja siitä on tullut osa lasten kulttuuria, jonka takia kasvattajilla olisi hyvä olla tietoa digipelaamisesta. Opin- näytetyön tarkoituksena on selvittää, millaisia asenteita lastensuojelun työntekijöillä on lasten digipelaamista kohtaan. Samalla keräämme tietoa lastensuojelun työntekijöiden koulutuksen tarpeesta niin digipelaamisen kuin ongelmallisen digipelaamisen näkökulmasta.</p> <p>Sosiaalian ammattilaisilla on kansainvälisten tutkimusten mukaan konservatiivisemmat asenteet ja varautuneisuutta uutta teknologiaa kohtaan verrattuna muuhun väestöön. Asenteisiin voi vaikuttaa tietämättömyys ja uudesta teknologiasta käytävät kahtia jakautuneet keskustelut niin mediassa kuin tieteessä. Kyselytutkimus sekä kvantitatiivinen tutkimusote mahdollistavat yleistävän ja kattavan aineiston, johon sisältyi 144 henkilön vastaukset. Kyselytutkimusta levitettiin sosiaalisessa mediassa etenkin Sosionomien uraverkosto -ryhmässä, joka on suunnattu sosionomi (AMK) -tutkinnon omaaville tai sitä opiskeleville. Kyselyä kehoitettiin jakamaan eteenpäin omissa työyhteisöissä.</p> <p>Kyselytutkimuksen tulokset osoittavat, että suurimmalla osalla (75%) sosiaalian ammattilaisista on oman arvionsa mukaan myönteinen suhtautuminen digipelaamiseen. Vastaajat, jotka eivät pelanneet digipelejä suhtautuivat kielteisemmin digipelaamiseen. Suurimman osan työpaikoilla ei ole tarjottu riittävää koulutusta pelikasvatuksen tai ongelmapelaamisen tunnistamisen tueksi (pelikasvatuksen tueksi: 92%; ongelmapelaamisen tunnistamisen tueksi: 86%). Vastaajat, joilla oli oman arvionsa mukaan melko kielteinen suhtautuminen digipelaamiseen kokivat, ettei heillä (52%) ole riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin. Suurin osa niistä (70%), jotka arvioivat suhtautumisensa digipelaamiseen melko kielteiseksi, halusivat silti lisää tietoa digipelaamisen vaikutuksista.</p> <p>Asennetutkimuksen rajaus lasten digipelaamista kohtaan sosiaalian ja lastensuojelun kontekstissa on ensimmäisiä laatuaan Suomessa. Tulokset saattavat olla digipelimyönteisempiä sen vapaaehtoisuuden ja levittämistavan valinnan vuoksi. Vaikka kyselytutkimus oli vastaajien palautteiden mukaan turhan pitkä ja sisälsi huonosti muotoiltuja väittämiä, niin tulokset antavat suuntaa mahdolliselle jatkotutkimukselle. Näyttäisi siltä, että alalla olisi tarvetta lisätiedolle sekä koulutukselle niin digipelaamisen kuin sen vaikutusten suhteen.</p>	
Avainsanat	lastensuojelu, asenteet, digipelaaminen

Author	Linda Lindgren, Aki Laurinaho
Title	Additional education on the effects of digital gaming is needed in child welfare
Number of Pages	51 pages + 2 appendices
Date	3 May 2021
Degree	Bachelor of Social Services
Degree Programme	Social Services
Instructors	Miia Ojanen, Lecturer Laura Holmi, Lecturer
<p>In the past few decades, children's video gaming has increased and it has become a prevalent part of children's culture. This increases the need for educators to expand their knowledge on video gaming. The purpose of this thesis is to identify what kind of attitudes child welfare workers have towards video gaming. The results provide knowledge whether there is a need for more education on children's video gaming.</p> <p>According to the literacy review carried out in this thesis, those working in social field tend to have more conservative and reserved attitudes towards new technology compared to population at large. Lack of information and polarized conversations in media and science likewise might have an influence. Using opinion survey as a quantitative research method provided relatively large and comprehensive data (N=144). The survey was distributed on social media especially in a closed group intended for those who have a Bachelor's degree in social services or are studying it. Surveyees were encouraged to share the survey with their work community.</p> <p>The results of the opinion survey indicate that most (75%) of the workers in the child welfare field have a positive attitude towards video gaming. Those who did not consider themselves gamers had most likely more negative attitude towards gaming. Most of the surveyees answered that their workplace did not provide them with enough education on problematic gaming or gaming education (problematic gaming: 86%; gaming education 92%). Those who had a more negative attitude towards gaming answered that they did not have enough education on the effects that video gaming has on well-being. They also wanted more information and education on the effects of video gaming.</p> <p>This kind of opinion survey about attitudes towards children's video gaming in the social work field and child welfare is one of the first of its kind in Finland. The gathered information might be biased towards a more positive attitude towards gaming as the survey was voluntary and people interested in the topic were more likely to fill it out. According to some feedback the survey was too lengthy and consisted of poorly formulated propositions. Our results indicate that there is a need for more information and education on video gaming and its effects on child welfare.</p>	
Keywords	child welfare, attitudes, video gaming

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Digipelaaminen	2
2.1	Video- ja digipelaamisen historia	4
2.2	Digipelaamisen vaikutukset	5
2.2.1	Psyykkiset ja kognitiiviset vaikutukset	6
2.2.2	Fyysiset vaikutukset	8
2.2.3	Sosiaaliset vaikutukset	9
3	Riippuvuus	11
3.1	Ongelmallinen digipelaaminen ja digipeliriippuvuus	13
3.2	Resilienssi	15
4	Asenteet	16
5	Lastensuojelu	18
5.1	Huostaanotto	19
5.2	Lastensuojelulaitokset	20
5.2.1	Vastaanottokoti	20
5.2.2	Ammatillinen perhekoti	21
5.2.3	Lastenkoti	21
5.2.4	Koulukoti	21
5.2.5	Eriyisen huolenpidon yksikkö	22
5.3	Lastensuojelun työntekijät sijaishuollossa	22
6	Opinnäytetyön toteutus	23
6.1	Asenteiden tutkiminen	24
6.1.1	Kyselylomakkeen laatiminen	24
6.1.2	Likert-asteikko	25
6.2	Suunnittelu	26
6.3	Aineiston keruu	27
6.4	Aineiston analysointi ja esittäminen	28
6.5	Tutkimusetiikka	28
7	Tulokset ja johtopäätökset	29
7.1	Vastaajien taustatiedot	30
7.2	Pelaaminen lastensuojeluyksiköissä	32

7.3	Henkilökohtaiset asenteet pelaamista kohtaan	36
7.4	Tiedon ja koulutuksen tarve	41
8	Pohdinta	43
	Lähteet	52

Liitteet

Liite 1. Kyselylomake

Liite 2. Kyselylomakkeen tulokset taulukoina

Taulukot

Taulukko 1 Kertynyt työkokemus lastensuojelusta.

Taulukko 2 Lastensuojeluyksiköiden rajoitukset digipeliajalle arkena.

Taulukko 3 Lastensuojeluyksiköiden rajoitukset digipeliajalle viikonloppuna.

Taulukko 4 Lastensuojeluyksiköiden rajoitukset digipeliajalle lomalla.

Taulukko 5 Digipelien harrastamisen vaikutus halukkuuteen pelata digipelejä töissä.

Taulukko 6 Digipelien harrastamisen vaikutus lapsen kohtaamiseen joka digipelaa.

Taulukko 7 Digipelien harrastamisen vaikutus digipelaamisen hyödyllisenä näkemiseen.

Taulukko 8 Digipelaamisen hyödyllisenä näkemisen vaikutus digipelaamisen näkemiseen haitallisena.

Taulukko 9 Suhtautumisen vaikutus digipelien tarkkaavaisuuden kehittäjänä.

Taulukko 10 Suhtautumisen vaikutus digipelien sosiaalisten suhteiden mahdollistajana.

Taulukko 11 Suhtautumisen vaikutus digipelien sosiaalisten suhteiden rajoittajana.

Taulukko 12 Suhtautumisen vaikutus tietoon digipelien vaikutuksista hyvinvointiin.

1 Johdanto

Koronapandemia ja siitä johtuvat rajoitukset ovat lisänneet monen suomalaisen sisätiloissa vietettyä aikaa. Rajoitusten myötä myös lasten ja nuorten käyttämä aika digipelaamiseen on huomattavasti lisääntynyt poikkeusolojen aikana. Lisäksi ongelmat liittyen pelaamiseen ovat kasvaneet lasten ja nuorten keskuudessa. 10–19-vuotiaista 11%:ia koki, että ongelmat liittyen pelaamiseen ovat lisääntyneet koronaviruspandemian aikana. Vastaava osuus 20–29-vuotiaiden osalta oli 3%:ia ja muilla ikäryhmillä noin 1%:ia. (Kinunen & Taskinen & Frans 2020: 3, 85.)

Pelaajabarometri 2020 tuottaman tiedon valossa on odotettavaa, että kasvattajien huoli lasten digipelaamisesta lisääntyy. Sillä miten mediassa kirjoitetaan digipelaamisesta saattaa olla kauaskantoisia vaikutuksia, miten digipelaamiseen ja digipelaajiin suhtaudutaan tulevaisuudessa. Otsikko edellä kirjoitetut artikkelit saattavat johtaa pahimmassa tapauksessa lukijaa harhaan, kuten: “pelaako lapsesi liikaa?” (Turunen 2018), “onko pelaaminen kuin heroiinia?” (Tikkanen 2018) ja “videopelit tekevät onnelliseksi” (Kemppi 2020).

Yksilön tieto, tunteet ja kokemukset vaikuttavat asenteisiin (Söderling 2013: 22) ja asenteet puolestaan vaikuttavat yksilön käyttäytymiseen ja suhtautumiseen tiettyä asiaa kohtaan (Erwin 2001: 12). Asenteet voivat näin ollen vaikuttaa myös sosiaalialan ammattilaisten suhtautumiseen ja työtapaan lasten digipelaamista kohtaan.

Tässä opinnäytetyössä selvitetään lastensuojelun työntekijöiden asenteita lasten digipelaamista kohtaan ja vaikuttavatko asenteet esimerkiksi suhtautumiseen digipelaamisen vaikutuksista. Laajempaa tutkimusta aiheesta ei ole saatavilla. Yleisesti saatavilla olevia asennetutkimuksia lasten digipelaamisesta Suomessa on tehty vain vanhempien asenteista Veikkauksen toimesta (Turja 2018).

Tutkielman tulokset tuovat tietoa myös siitä, onko sosiaalialalla tarvetta lasten ja nuorten ongelmallisesta digipelaamisesta käsitteleville koulutuksille. Tämänkaltaisia koulutuksia tarjoaa esimerkiksi työelämä yhteistyökumppani Sosiaalipedagogiikan säätiö (Sosped-säätiö). Heidän koulutuksensa ovat suunnattu ammattilaisille ja niiden tarkoituksena on lisätä tietoisuutta ongelmallisesta digipelaamisesta. Koulutuksien tavoitteena on myös antaa työkaluja digipelaamisesta syntyvien mahdollisten haittojen ennaltaehkäisyyn ja

oppia havaitsemaan ongelmallisen digipelaamisen tunnusmerkkejä. Lisäksi Digipelirajaton -toiminta tekee työtä ongelmallisen digipelaamisen parissa tuottamalla materiaalia aiheesta, sekä tukemalla ongelmallisen digipelaamisen haasteista kärsiviä nuoria Bootcamp,- & Ctrl-ryhmissä valtakunnallisesti (Digipelirajaton a).

Opinnäytetyö toteutetaan asennetutkimuksen periaatteiden pohjalta käyttäen e-lomakkeelle toteutettua kyselylomaketta. Kyselylomaketta levitettiin sosiaalialan ammattilaisille tutuissa verkkoyhteisöissä.

Aloitamme opinnäytetyön tieteellisen viitekehyksen määrittelyn tarkastelemalla digipelaamista ilmiönä sekä syventymällä digipelaamisen vaikutuksiin. Kolmannessa luvussa avaamme riippuvuuden käsitettä, määrittelemme ongelmallisen digipelaamisen sekä digipeliriippuvuuden ja resilienssin. Luvussa neljä määritellään, mitä opinnäytetyössä tarkoitetaan asenteilla. Viidennessä luvussa tarkastellaan lastensuojelua instituutiona sekä avataan lastensuojelun prosesseja opinnäytetyön näkökulmasta. Kuudennessa luvussa kuvataan opinnäytetyön toteutusprosessia. Luvussa seitsemän perehdytään kyselytutkimuksen tuloksiin sekä johtopäätöksiin. Lopuksi nostamme pohdinnassa esiin tulkintojamme tuloksien ja aineiston pohjalta, sekä teemme ehdotuksia mahdollisille jatkotutkimuksille.

2 Digipelaaminen

Digipelaaminen on määritelty tässä tutkielmassa digitaalisella laitteella tapahtuvaksi viihdeelliseksi pelaamiseksi, jossa ei esiinny rahapelaamista. Opinnäytetyön määritelmässä digipelaaminen kattaa myös mobiililaitteilla pelattavat pelit, eikä mobiilipelejä tämän vuoksi eritellä opinnäytetyössä. Opinnäytetyössä sanalla pelaaja tarkoitetaan digipelaajaa.

Opinnäytetyössä tarkastellaan lasten digipelaamista lastensuojelun kontekstissa. Digipelaaminen kuuluu lähes jokaisen suomalaisen lapsen elämään. 10-19 vuotiaista kolmasosa pelaa digipelejä päivittäin (36%), viikoittain tai useammin pelaa reilu kaksi kolmesta (70%), ja 2%:ia ilmoittaa, etteivät pelaa digitaalisia viihdepelejä lainkaan (Kinnunen & Lilja & Mäyrä 2018: 35). Vuoden 2020 Pelaajabarometrissä digipelaamisen yleisyys on lisääntynyt, sillä 10–19-vuotiasta suomalaisista vajaa puolet (45%) ilmoitti pelaavansa digipelejä päivittäin ja neljä viidestä (79%) viikoittain tai sitä useammin (Kinnunen ym. 2020: 49). Digipelaamisen lisääntyminen selittyy todennäköisesti koronapandemiasta johtuvasta lisääntyneestä kotona vietetystä ajasta.

Vuoden 2018 Pelaajabarometrin mukaan suomalaiset käyttävät digipelaamiseen keskimäärin viisi tuntia (4,8h). 10–19-vuotiaat pelaavat suomalaisista ikäryhmistä toiseksi eniten, käyttäen digipelaamiseen aikaa hieman yli 10 tuntia viikossa (10,8h). (Kinnunen ym. 2018: 6, 45.) Vuoden 2020 Pelaajabarometrissä 10–19-vuotiaat käyttivät digipelaamiseen aikaa noin seitsemäntoista tuntia viikossa (16,9h), joka oli tutkimuksen mukaan eniten aikaa digipelaamiseen käyttänyt ikäryhmä. (Kinnunen ym. 2020: 66.)

Muutos on merkittävä ja se voi selittyä koronaviruksen myötä lisääntyneenä kotona olona. Tästä syystä opinnäytetyössä käytetään pääsääntöisesti Pelaajabarometri 2018 tuloksia, sillä se kuvaa todenmukaisemmin digipelaamista ilmiönä, vaikka Pelaajabarometri 2020 tulokset ovat tuoreimpia. Maailmanlaajuisen koronaviruspandemian aiheuttamat poikkeusolot ja rajoitustoimet ovat lisänneet lasten digipelaamista merkittävästi, sekä muuttaneet vapaa-ajanviettoa. Ylen julkaisemassa artikkelissa todetaan, että poikkeusajan etäkoulu on lisännyt strukturoimatonta aikaa, sillä opettajilla ei ole samalla tavalla mahdollisuutta olla läsnä ja valvoa oppilaita. Etäkoulu vaatii nuorilta enemmän omaoimisuutta sekä kurinalaisuutta saada annetut tehtävät tehtyä ja seurata opetusta, verrattuna lähiopetukseen. (Mäkelä 2021.)

Männikkö kirjoittaa väitöskirjassaan *Problematic gaming behavior among adolescents and young adults – relationship between gaming behavior and health* digipelaamisen tärkeimmäksi syyksi pelin parissa viihtymisen. Kolme yleisintä syytä digipelaamiselle oli: nauttiminen digipelaamisesta (74%), helppo tapa viettää aikaa (74%) ja tapa rentoutua (61%). (Männikkö 2017: 57.)

Jotta digipelaamisen ilmiön laajuutta pystyy havainnollistamaan, käsitellään seuraavaksi digipelaamisen yleisyyttä maailmanlaajuisesti. Vuoden 2018 Pelaajabarometrissä suosituimmat konsolipelit olivat Fortnite ja The Sims. Fortnite on suosittu niin miesten kuin naisten keskuudessa, kun taas The Sims on mainittu vain naisten suosituimpien pelien listalla. (Kinnunen ym. 2018: 40.) Maailmanlaajuisesti suosittu Fortnite-peli julkaistiin vuonna 2017. Vuoteen 2020 mennessä Fortnite-peliin oli rekisteröitynyt 350 miljoonaa pelaajaa (Statista 2020a).

Suomessa digipelaajia on tuoreimman Pelaajabarometrin mukaan 79% koko väestöstä (Kinnunen ym. 2020: 3), eli yli 4,3 miljoonaa (Tilastokeskus 2020). Kun vuonna 2018 vastaava luku digipelaajien määrästä oli kolme prosenttiyksikköä pienempi (76%) (Kinnunen ym. 2018: 2). Vuonna 2020 videopelitalouden arvo oli 159 miljardia dollaria ja

vuonna 2023 sen on ennustettu rikkovan 200 miljardin dollarin rajan (Statista 2021). Peeliteollisuus on kasvanut huomasti videopelien ilmestymisen jälkeen. Seuraavassa luvussa tarkastelemme video- ja digipelaamisen kehitystä.

2.1 Video- ja digipelaamisen historia

Ensimmäinen maailmanlaajuisesti tunnettu analogisella tietokoneella toimiva videopeli Tennis For Two on vuodelta 1958 (Brookhaven national laboratory). 14 vuotta myöhemmin (1972) ilmestyi ensimmäinen kotivideopelikonsoli Magnavox Odyssey, jota myytiin ensimmäisen kahden vuoden aikana 129 000 kappaletta (Villaert 2020.) Magnavox Odysseyn jälkeen markkinoille tuli muita kilpailijoita omilla videopelikonsoleillaan ja peleillään.

Tietokoneet yleistyivät kotitalouksissa 1990-luvulla. Tätä huomiota tukee vuosien 1999–2009 välissä tehty ajankäyttötutkimus, jonka mukaan vuonna 1999 tietokone löytyi joka toiselta yli 10-vuotiaalta vastaajalta, kun taas vuonna 2009 tietokone ja internet löytyi jo selvän enemmistön kotoa. Tietokoneen vapaa-ajan käyttö lisääntyi myös ajankäyttötutkimuksen välisenä aikana 11 minuutista 45 minuuttiin vuorokaudessa. Näihin lukuihin sisältyi pelaamisen lisäksi myös muu tietokoneen käyttö, kuten tiedon etsiminen, ohjelmointi ja viestiminen tietokoneella. Tutkimuksessa myös pelikonsolit oli laskettu tietokoneen vapaa-ajan käytöksi. (Suomen virallinen tilasto 2009.) Tietokoneiden ja internetin yleistyessä kotitalouksissa alettiin pelaamaan internetin välityksellä erilaisia selainpelejä. Internet mahdollisti myös pelaamisen kavereiden kanssa eri talouksien välillä online-pelaamisen kautta.

Sonyn Playstation 2 rikkoi videopelikonsolien kaikki aiemmat myyntiennätykset. Playstation2 pelikonsolin 150 miljoonan myydyn kappaleen raja ylittyi vuoden 2011 alussa (Sony 2011). Kaiken kaikkiaan vuonna 2000 julkaistua Sonyn Playstation2 on myyty maailmanlaajuisesti ennätyselliset 157,5 miljoonaa kappaletta. Toiseksi eniten myyty on Nintendo DS -käsikonsolia, jota on myyty lähes 155 miljoonaa kappaletta. (Statista 2020b.)

Nokia toi ensimmäisenä pelit matkapuhelimiin 2000-luvulla. Ensimmäinen matkapuhelinpeli oli Snake -matopeli (Riikonen 2016.) Siitä lähtien pelit ovat kulkeneet taskuisamme aina helposti saatavilla. Seuraava merkittävä murros digipelaamisessa tapahtui vuonna 2009, jolloin Apple avasi App Store -sovelluksen, josta digipelejä pystyi hankkimaan helposti omaan älypuhelimeen (Hämäläinen 2019). Mobiililaitteilla pelaamisen

suosiota tukee myös Pelaajabarometri 2018, jonka mukaan 39%:ia suomalaisista ilmoitti pelaavansa digipelejä aktiivisesti mobiililaitteella (Kinnunen ym. 2018: 31).

Oman videopelaamisen lisäksi alettiin katsomaan myös muiden pelaajien pelivideoita. Muiden tallenteita pystyi katsomaan videopalvelu YouTuben kautta. Lisäksi sinne pystyi lataamaan myös omia videoita. Nykyään suosituksi tullut oman pelaamisen reaaliaikainen lähettäminen eli striimaaminen on mahdollista esimerkiksi Twitch-striimauspalvelun kautta. Pelaajabarometri 2018 & 2020 mukaan, vuonna 2018 2–3%:ia digipelaajista mielsi itsensä E-urheilijoiksi. 3%:ia suomalaisista digipelaajista striimaa omaa pelaamistaan ainakin joskus. Digipelaajista reaaliaikaista videopelistriimiä katsoi vuonna 2018 16%:ia, kun taas vastaava luku vuonna 2020 oli 20%:ia. Vaikka prosenttiosuudet kuulostavat pieniltä, niin 1 prosentti käsittää lähes 45 000 suomalaisista digipelaajista. (Kinnunen ym. 2020: 60–61.) Tämänhetkisessä nuorisokulttuurissa suosituimmat videopelistriimaajat ja menestyneimmät e-sport pelaajat ovat nuorisoidoleja, joiden pelejä nuoret seuraavat ja käyvät tapaamassa esimerkiksi erilaisissa pelialan tapahtumissa.

Menestyminen ja suuret palkintorahat saattavat motivoida nykynuoria tavoittelemaan E-sport ammattilaisuutta. Pyrkinessään ammattilaisuuteen nuoret pelaavat parantaakseen pelisuoritusta, jolloin pelitunteja saattaa kerääntyä huomattava määrä. Tästä syystä on tärkeää, että digipelaamisen haitoista ja hyödyistä keskustellaan avoimesti.

2.2 Digipelaamisen vaikutukset

Digipelaamisella on tutkitusti niin hyviä kuin huonoja vaikutuksia yksilöön. Yksilö nähdään sosiaalipedagogiikassa osana yhteisöä ja yhteiskuntaa (Nivala & Ryyänen 2019: 192). Kasvatustyötä ei voida tehdä tyhjiössä, vaan on otettava yksilön kokonaisvaltainen tilanne huomioon. Tästä syystä on tärkeää, että digipelaamisen molemmat puolet tehdään näkyväksi myös tässä opinnäytetyössä. Nivala ja Ryyänen (2019) teoksessaan huomauttavat, että keskittyminen esimerkiksi vain tiedolla ja järjellä sekä kognitiiviseen kasvattamiseen "edellyttäisi silmien sulkemista" lapsen muulta toiminnalta ja kasvulta.

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan digipelaamisen vaikutuksia toimintakyvyn eri ulottuvuuksien kautta. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos käyttää toimintakyvyn määrittelyssä WHO:n (World Health Organization) ICF-luokitusta (International Classification of Functioning, Disability and Health), jossa yksilön toimintakyky nähdään kokonaisvaltaisena tilana, jossa yhdistyy terveydentila sekä yksilön ja ympäristön yhteisvaikutukset (Tervey-

den ja hyvinvoinninlaitos 2021). Tässä luvussa on jaettu digipelaamisen vaikutukset kolmeen eri kokonaisuuteen: psyykkiset ja kognitiiviset vaikutukset, fyysiset vaikutukset sekä sosiaaliset vaikutukset.

Psyykkiseen toimintakykyyn nähdään kuuluvaksi muun muassa: mielenterveys, psyykinen hyvinvointi, kyky suhtautua realistisesti tulevaisuuteen ja suunnitella tulevaa, sekä kyky muodostaa näkemys itsestään ja ympäröivästä maailmasta. Kognitiivisella toimintakyvyllä tarkoitetaan yksilön valmiuksia sisäistää ja hyödyntää uutta tietoa. Kognitiivisiin toimintoihin voidaan laskea muun muassa: oppiminen, muisti, hahmottaminen, tarkkaavaisuus, keskittyminen sekä kielellinen toiminta. Psyykkisellä toimintakyvyllä puolestaan tarkoitetaan yksilön voimavaroja, joiden avulla hänellä on mahdollisuus selvitä haastavista elämäntilanteista. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2021.)

Fyysinen toimintakyky käsittää ihmisen fyysiset edellytykset selviytyä hänelle tärkeistä arjen toiminnoista. Kyky liikkua ja liikuttaa itseään ovat fyysisen toimintakyvyn ilmenevormuotoja. Lisäksi esimerkiksi lihasvoima, kehonhallinta, näkö ja kuulo ovat osa fyysistä toimintakyvyn kokonaisuutta. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2021.)

Sosiaalinen toimintakyky muodostuu yksilön, yhteisön ja yhteiskunnan välisessä vuorovaikutussuhteessa. Sosiaalisen toimintakyvyn osa-alueet ilmenevät muun muassa sosiaalisena aktiivisuutena, osallisuuden kokemuksina vuorovaikutustilanteissa. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2021.)

2.2.1 Psyykkiset ja kognitiiviset vaikutukset

Mediassa on uutisoitu digipelaamisen psyykkisistä vaikutuksista yksilöön seuraavanlaisesti: pelaamisen rajoittaminen on johtanut pahimmillaan väkivaltaisiin tilanteisiin (Yle 2019), videopelit ovat yhtä mukaansatempaavia kuin seksi tai syöminen (Iltalehti 2012), ja videopelien tuottama dopamiinin ylituotanto voi auttaa masennusta sairastavan aliaktivoitunutta dopamiinin tuotantoa (Mäkelä 2014). Tässä luvussa tarkastellaan digipelaamisen psyykkisiä ja kognitiivisiä vaikutuksia yksilöön.

Pelaajabarometrissä neljä kymmenestä (39%) 10–19-vuotiaasta vastaajasta ilmoitti pelaavansa helpottaakseen pahaa oloaan. Ainoastaan 20–29-vuotiaiden vastaajien määrä oli merkittävämpi (42%). Tarkasteltaessa sukupuolten välisiä eroja havaittiin, että sukupuolten välinen ero on merkittävä, sillä kaikista vastaajista miehistä neljäsosa (25%) ja naisista vähän alle kuudennes (14%) pelasi helpottaakseen pahaa oloaan. (Kinnunen

ym. 2020: 83–84.) Huomionarvoista on kuitenkin, että vuoden 2020 pelaajabarometri on toteutettu koronaviruspandemian aiheuttamien rajoitusten aikana. Asiaa ei ole kartoitettu aiemmissa pelaajabarometreissa, mutta on oletettavaa, että pelaaminen omaa oloa helpottaakseen on kasvanut rajoitusten aikana. Pelaaminen voidaan näin ollen nähdä sosiaalisia kontakteja ylläpitävänä toimintana, tapana kuluttaa lisääntyntä vapaa-aikaa tai eräänlaisena pakokeinona sen hetkisestä tilanteesta.

Ihminen voi käyttää median erilaisia muotoja säädelläkseen omaa mielialaansa sekä voimistaakseen positiivisia tunnetiloja. Esimerkiksi lapsen pelatessa mieleistä peliä hänen mielialansa tutkitusti paranee. Yksinkertaisten, saavutettavien ja lyhyttä sitoutumista vaativien digipelien on todettu helpottavan yksilön kokemaa stressiä. (Granic & Lobel & Engels 2014: 71). Tämän kaltaiset pelit hyödyntävät helposti ymmärrettäviä pelimekaniikkoja, joissa on usein hyvin ennalta arvattava juoni tai ei juonta ollenkaan. Tämä mataltaa käyttäjän kynnystä jatkaa pelin pelaamista milloin tahansa. Lisäksi Jamesonin, Trevanan ja Swain tekemän tutkimuksen mukaan videopelaaminen voi lievittää ihmisen subjektiivista kokemusta kivusta jopa 50%:lla (Jameson & Travena & Swain 2011).

Action-pelien pelaaminen parantaa avaruudellista hahmottamiskykyä (Granic ym. 2014: 68), tarkkaavaisuutta ja kognitiivisia taitoja: kasvattamalla visuaalista hakunopeutta, lyhentämällä tarkaavaisuuskatkosaikaa, ja parantamalla muutoksentunnistamiskykyä sekä lisäämällä samanaikaisesti tarkkailtavien objektien määrää. (Bejjanki ym. 2014: 16961) Lisäksi action-pelien on todettu edesauttavan nopeiden harkittujen valintojen tekemistä myös pelien ulkopuolella. Ampumapelien pelaajat ovat nopeimpia reaktioaika-vasteeltaan kuin muut action-pelien pelaajat. (Granic ym. 2014: 68.)

Tutkimuksia väkivaltaisten videopelien pelaamisen yhteydestä aggressiiviseen käyttäytymiseen on tehty lukuisia, joiden tulokset niin vahvistavat kuin kumoavat väitteen siitä, että väkivaltaiset videopelit lisäävät lasten aggressiivista käyttäytymistä. Andersonin ja Bushmanin tutkimuksen mukaan pitkäaikainen altistuminen väkivaltaisille videopeleille lisää lasten ja nuorten aikuisten aggressiivista käyttäytymistä niin miehissä kuin naisissa. Altistuminen heikentää prososiaalista käyttäytymistä (Anderson & Bushman 2001), eli altruistista toimintaa (Eisenberg & Sadovsky 2004: 137). (Anderson & Bushman 2001.) Tutkimus on tehty samoihin aikoihin, kun Yhdysvalloissa käytiin keskustelua kouluampujien väkivaltaisten videopelien pelaamisesta. Przybylski ja Weinstein sekä Kühn, Kugler, Schmalen, Weichenberger, Witt ja Jüger eivät kuitenkaan ole yllä olevien kanssa

samaa mieltä asiasta, sillä heidän tekemien tutkimuksien mukaan, aggressiivisten videopelien pelaamisen välillä ei voitu osoittaa suoraa korrelaatiota aggressiivisen käyttäytymisen lisääntymiseen (Pryzybylski & Weinstein 2019; Kühn ym. 2018: 1220).

Suurin osa digipeleistä julkaistaan Euroopassa englannin kielellä. Tästä syystä digipelien pelaaminen toimii kielikylvyn tavoin, jolloin peliympäristö altistaa pelaajan mahdollisesti uudelle kielelle. Englannin kielen käyttöön kannustaa myös halu tutustua kanssapelaajiin. (Adachi & Willoughby 2012: 159.) Nykyään lapset altistuvat englannin kielelle muidenkin valtamedioiden avulla, kuten musiikin, elokuvien ja sosiaalisen median kautta. Tästä syystä ei voida sanoa, että englannin kielen taidon kehittyminen olisi yksistään digipelaamisen ansiota. Digipelaaminen saattaa joissain tapauksissa motivoida lapsia englannin kielen oppimiseen, mikäli he haluavat ymmärtää pelin juonta tai muodostaa uusia ystävyys-suhteita.

Pelatessaan digipelejä lapset ovat usein sisäisesti motivoituneita. Digipelaaminen vaatii keskittymistä ja kognitiivista työtä. Jotkin peleistä voivat opettaa myös pitkäjänteisyyttä ja periksiantamattomuutta, sillä pelit ovat usein monimuotoisia ja sisältävät monenlaisia sääntöjä. Usein peleissä menestyminen edellyttää, että pelaaja kykenee seuraamaan ja ymmärtämään pelin juonta sekä mitä häneltä pelissä kulloinkin odotetaan. (Adachi & Willoughby 2012: 156–157, 159.) Lisäksi 3D-pelit voivat kehittää pelaajan muistia (Clemenson & Stark 2015: 16121–16123), jota tarvitaan muun muassa aiemmin mainittujen sääntöjen muistamiseen.

He, joilla esiintyy ongelmallista digipelaamista, ovat usein masentuneita ja ahdistuneita. Joissain tapauksissa pelaamisesta voi myös muodostua ”oikean elämän” ongelmien välttelyn mekanismi, joka voi edesauttaa ongelmallisen videopelaamisen kehitystä. (Männikkö 2017: 69.) Masennuksesta ja ahdistuksesta kärsivät yksilöt ovat muita alttiimpia ongelmalliseen digipelaamiseen juuri eskapismien näkökulmasta.

2.2.2 Fyysiset vaikutukset

Usein digipelien vaikutuksista puhuttaessa nousee huoli niin lasten liikkumattomuudesta, passivoitumisesta, liikalihavuudesta kuin unen määrän riittämättömyydestä ja laadun heikentymisestä. Kasvattajia saattaa huolestuttaa, että lapset pelaavat mieluummin digitaalisia pelejä, kuin viettävät aikaa ulkona kavereiden kanssa, sillä se poikkeaa heidän käsityksestään lapsuudesta, johon kuuluu muun muassa erilaiset pihapelit ja -leikit.

Suurin osa digitaalisista peleistä ei kannusta fyysiseen aktiivisuuteen. On havaittu, että pelaamiseen käytetty aika korreloi korkeamman painoindeksin ja itseraportoidun matalamman terveydentilan kanssa (Pelletier & Lessard & Piché & Tétreau & Descarreaux 2020: 1). Suomalaisessa mediassa ongelmallisen videopelaamisen asiantuntijana tunnettu Männikkö toteaa väitöskirjassaan, että somaattiset oireet ja nukkumisen haasteet korreloivat ongelmallisen videopelaamisen kanssa. (Männikkö 2017: 70.) Kuitenkin Pelletierin, Lessardin, Pichén, Tétreaun ja Descarreauxin tutkimuksen mukaan ei ole tarpeeksi tutkimustietoa osoittaa, että pelaamiseen käytetty aika korreloi: fyysiseen aktiivisuuden, vähän energiaa kuluttavan valveillaolotoiminnan kuten istumisen, nukkumisen, väsymyksen, ruokatottumusten tai lihas- ja luustokipujen kanssa. (Pelletier ym. 2020: 1.)

Pelileollisuudessa on kuitenkin kehitetty ja kehitetään pelejä, joiden tarkoituksena on lisätä motivaatiota liikkumiseen. Näissä peleissä käytetään hyödyksi muun muassa erilaisia liiketunnistimia, joita hyödynnetään peleissä, kuten Just-Dance, Wii-Sports ja Beat Saber. Säännöllinen aktiivisten videopelien pelaaminen lisää lasten kokonaisvaltaista aktiivisuutta, sekä sillä saattaa olla myös pitkällä aikavälillä positiivinen vaikutus lapsen painoon ja painoindeksiin (Maddison & Jull & Marsh & Direito & Mchurchu 2013: 179). On kuitenkin muistettava, ettei itse aktiivisen pelin saaminen tai omistaminen yksinään lisää lasten aktiivisuutta. (Baranowski ym. 2012: 636)

Männikkö toteaa väitöskirjassaan, että nuorilla joilla ilmenee ongelmallista digipelaamista, kohtaavat jossain vaiheessa elämää terveydellisiä haasteita. Tästä johtuen on tärkeää, että ongelmallisen pelaamisen terveydellisistä haitoista keskustellaan. (Männikkö 2017: 18–19.)

2.2.3 Sosiaaliset vaikutukset

Koronaviruspandemiasta johtuvien rajoitusten myötä sosiaalisten kontaktien sekä tekemisen vähäisyys on ohjannut lapsia pelaamaan entistä enemmän digipelejä. Sosiaaliin eristäytyneisyyteen digipelaaminen on tarjonnut ympäristön, joka mahdollistaa niin lasten välisen yhteydenpidon kuin mielekkään yhdessä tekemisen. Tätä huomiota tukee myös tutkimus, jossa todetaan, että sosiaaliset suhteet peleissä lievittävät yksinäisyyttä ja voivat sijaistaa arjesta puuttuvia sosiaalisia kontakteja (Martončik & Lokša 2015: 131).

Männikön väitöskirjassa joka kolmas (31%) vastanneista koki, että digipelaamisen sosiaalisuus oli heille tärkeä. Lisäksi reilu kahdeskymmenesosa (6%) vastanneista ilmoitti pitävänsä yhteyttä ihmisiin enemmän digipeliympäristössä kuin niiden ulkopuolella.

(Männikkö 2017: 61.) Useat online-pelit tarjoavat yhteydenpitoon mahdollisuuden pelin sisäisen chat-ikkunan tai mikrofonin välityksellä käytävään keskusteluun. Koronaviruspandemian alkaessa vuoden 2020 alussa erityisesti muiden kanssa pelattavien pelien suosio kasvoi. Kasvattajan on syytä tarkkailla, ettei digipelissä tapahtuvat kohtaamiset korvaa kokonaan kasvokkaisia kohtaamisia.

On kuitenkin muistettava, että vaikka digipelaaminen tarjoaa loistavaa ajanvietettä ystävien kesken, voi liiallinen pelaaminen aiheuttaa ongelmia joidenkin lasten ja nuorten sosiaalisessa elämässä. Tätä väitettä tukee vuoden 2020 Pelaajabarometri, josta selviää, että koronaviruspandemian alkuaikoina aktiivisista digipelaajista vaikeuksia pelaamisen rajoittamisessa koki noin yksi kuudesta (14%) suomalaisesta lapsesta ja nuoresta. Lisäksi noin yksi kymmenestä (11%) miehestä ja yksi kahdestakymmenestä (6%) naisesta, oli ilmoittanut kokevansa digipelaamisen ongelmien vaikuttaneen ihmissuhteisiin. Ikäryhmiä verratessa havaittiin, että eniten ihmissuhteisiin vaikuttaneita ongelmia koki 10–19 –vuotiaiden ikäryhmä, näin ilmoitti heistä joka kuudes vastaaja (16%). (Kinnunen ym. 2020: 79–81.) Huomionarvoista on, että juuri lapset ja nuoret kokevat enemmän digipelaamisesta johtuvia ongelmia, kuin muut ikäryhmät.

Tutkimus osoittaa, että ihmissuhteisiin kohdistuvat haasteet ilmenevät erityisesti lapsilla, nuorilla, sekä miehillä. Tämän tiedon valossa on kuitenkin vaikea todeta yksiselitteisesti, mistä nuorten kokemat ongelmat ihmissuhteita kohtaan aiheutuvat. Perhe voi kuitenkin olla yksi mahdollinen selittävä tekijä, jolloin nuoren mahdollinen ongelmallinen digipelaaminen voi heijastua koko perheen sosiaalisiin suhteisiin ja sen dynamiikkaan. Tällä on suuri vaikutus, sillä juuri perheen sisäiset haasteet ja konfliktit ovat Männikön väitöskirjan mukaan yhteydessä ongelmalliseen videopelaamiseen. Perheen sisäisen tuen puute kasvattaa lapsen riskiä altistua ongelmalliseen digipelaamiseen. Lisäksi yksilön uskomusten puute omista sosiaalisista kyvyistä vahvistaa riskiä. Yksilön sosiaaliset piirteet sekä sosiaaliset suhteet yhdistyessä erilaisiin stressaaviin tilanteisiin voi lisätä henkilön uppoutumista pelaamiseen ja sen sosiaalisiin funktioihin. (Männikkö 2017: 70.) Pelissä saattaa olla yksi tai useampi yhteisö, johon yksilö kiinnittyy vahvasti muodostaen mahdollisesti riippuvuussuhteen peliyhteisöön.

Pelaajabarometristä (2020) selviää, että suomalaisista digipelaajista suurin osa (86%) ei koe pelaamisen tuottavan itselleen ongelmia ajankäytön tai rahan suhteen. Kuitenkin vuonna 2020 joka viides (20%) 10–19-vuotiaista digipelaajista koki, että digipeleihin käytettyyn aikaan liittyviä ongelmia esiintyi toistuvasti tai harvoin. Toistuvasti ongelmia di-

gipeliajan kanssa koki vähän alle joka viidestoista vastaaja (7%), joka on neljän (4) prosenttiyksikön nousu kahden vuoden takaisesta Pelaajabarometri 2018 tuloksista. Lisäksi aktiivisista digipelaajista vaikeuksia pelaamisen rajoittamisessa koki joka seitsemäs (14%) suomalaista lapsista ja nuorista. (Kinnunen ym. 2020: 75, 81.) On huomioitava, että pelaajabarometrin määritelmä digipelaamisesta poikkeaa tämän opinnäytetyön määritelmästä siten, että pelaajabarometrin määritelmään sisältyy myös digitaalinen rahapelaaminen, näin ollen tuloksia ei voida suoraan verrata rahan osalta tämän opinnäytetyön tuloksiin.

Parhaimmassa tapauksessa digipelit ja digipelaaminen voi yksilön sosiaalisesta näkökulmasta korvata elämästä puuttuvia sosiaalisia suhteita, tai kuten koronaviruspandemian aikana on havaittu, ylläpitää jo olemassa olevia. Digipelaaminen mahdollistaa yhteisen tekemisen toisen ihmisen kanssa yli kotitalouksien ja valtiorajojen ilman lähikontaktia. Samaan aikaan on kuitenkin tiedostettava, että liiallinen pelaaminen saattaa aiheuttaa tietyissä yksilöissä niin sanottua ”oikean elämän” eli arjen velvollisuuksien laiminlyöntiä. Seuraavassa luvussa käsitellään riippuvuutta, ongelmallista digipelaamista ja digipeliriippuvuutta.

3 Riippuvuus

Se mihin ihminen muodostaa riippuvuuden on hyvin yksilöllistä. Oletusarvoisesti riippuvuus muodostuu kuitenkin sellaiseen mielihyvää tuottavaan aineeseen tai toimintaan, joka on helposti saatavilla yksilön jokapäiväisessä arjessa. (Nakken 2015: 29.) Ihminen ei tietoisesti valitse riippuvuuden kohdetta, vaan hän päätyy riippuvaiseksi sellaiseen aineeseen tai toimintaan, jonka kokee saavutettavaksi ja itselleen miellyttäväksi. Susanne Uusitalon mukaan riippuvuus on pitkäaikainen tila, jossa ihminen altistuu tiettyyn toimintaan motivoiville haluilla. Riippuvuuden kohteella pyritään tuottamaan nautintoa ja välttämään kipua sekä pahaa oloa. (Uusitalo 2013: 92–93; Nakken 2015: 12, 17, 21) Lisäksi, riippuvuus voi tuottaa hallinnan, rentoutumisen tai jännityksen tunteita (Nakken 2015:16). Pitkään jatkuessaan riippuvuus muuttaa aivojen palkintojärjestelmän toimintaa (Uusitalo 2013: 92–93; Goldman & Oroszi & Ducci 2005: 521; Gray 2018)

Craig Nakken (2015) teoksessaan *Minä ja riippuvuus* tarkastelee riippuvuuspersoonallisuuden kehittymistä ja siitä toipumista. Tarkastellessaan ympäristön vaikutusta riippuvuuden kehittymiselle, Nakken painottaa, että perheen riippuvuusikäyttäytymisellä on suuri merkitys lapsen riippuvuuden kehittymiselle. Tällaisessa perheessä lapsi saattaa etsiä ulospääsyä epämukavasta tilanteesta ja pyrkiessään turruttamaan pahaa oloaan

lapsi tietämättään altistaa itsensä riippuvuussuhteen kehittymiselle. Läheisyyden kaipuu ajaa lapsen täyttämään sisäistä syvän tyhjyyden ja yksinäisyyden tunnetta, jolla sijaistetaan merkityksellisiä ihmissuhteita riippuvuuden kohteella. Lisäksi yksilön elämässä tapahtunut suuri muutos tai kriisi voi edesauttaa riippuvuuden kehittymistä. (Nakken 2015: 25–26, 42, 147.) Nakkenin esiin tuomat näkökulmat selittävät osittain lasten suurta alttiutta riippuvuuksille. On todennäköistä, että lastensuojelun ammattilaiset näkevät tämän näkökulman toteutuvan päivittäisessä työssään, joka osaltaan voi vaikuttaa varautuneisuuteen mahdollisille riippuvuutta aiheuttaville toiminnoille tai aineille.

Syyt riippuvuuden syntyyn ovat laaja-alaiset. Geeniperimä, ihmisen kokemukset sekä ympäristö ovat tekijöitä, joilla on muun muassa vaikutusta riippuvuuden kehittymiseen. Aineriippuvuuksien kohdalla on myös huomattu, että mitä koukuttavampi aine on kyseessä, sitä todennäköisemmin se periytyy. Ympäristöllä on myös suuri merkitys riippuvuuden muodostumiselle. Mikään aiemmin mainituista tekijöistä ei kuitenkaan yksinään selitä, miksi ihmiselle muodostuu riippuvuus, mutta ne kasvattavat todennäköisyyttä riippuvuuden kehittymiselle. Suurimmassa riskissä riippuvuuden muodostumiselle ovat ne perheenjäsenet, jotka ovat perineet alttiuden riippuvuuteen sekä altistuneet ympäristösään riippuvuuskäyttäytymiselle. (Goldman & Oroszi & Ducci 2005: 522–524, 529.)

Addiktiivisella toiminnalla on mahdollista manipuloida omaa mielialaa ja vireystilaa, sillä riippuvuus tarjoaa kokijalleen harhan kontrollista ja kaikkivoipaisuudesta. Pitkään jatkuvassa riippuvuudesta tulee yksilön ensisijainen emotionaalinen suhde ja toimintatapa, jonka avulla hän voi vältellä negatiivisia tunteita ja siirtää vaikeiden päätösten tekemistä tulevaisuuteen. (Nakken 2015: 12, 17, 21.) Olemassa olevalla psyykkisellä sairaudella, kuten masennuksella ja ahdistuneisuudella on havaittu olevan altistava vaikutus toiminnallisen riippuvuuden kehittymiselle. Myös huono impulsiivisuuden kontrolli ja kognitiivinen toimintakyky voi lisätä alttiutta. (Goldman & Oroszi & Ducci 2005: 521; Gray 2018.) Kukaan ihminen ei tietoisesti halua tulla riippuvaiseksi aineesta tai toiminnasta. Se tapahtuu pitkään jatkuessaan ihmisen yrittäessä kontrolloida omia tunnetilojaan. Riippuvainen voi harhautua uskomaan, että hän kykenee hallitsemaan riippuvuutta aiheuttavaa ainetta tai toimintaa, jolla hän pyrkii välttämään kipua ja maksimoimaan mielihyvän tunnetta.

Peter Gray Psychology Today:ssa julkaistussa nettiartikkelissa myöntää digipelaamisen ja huumausaineiden käyttämisen aktivoivan aivoissa samoja alueita. Kyse on kuitenkin ainoastaan siitä, että molemmat asiat tuottavat kokijalleen mielihyvää. Syvälle juurtuneis-

den uskomusten kumoamiseksi Gray nostaa pelitutkijoiden Markeyn ja Fergussonin kirjan *Moral combat: Why the war on violent video games is wrong*. Kirjassa Markey ja Fergusson avaavat, että digipelaaminen kasvattaa dopamiinin tuotantoa arviolta yhtä paljon kuin pizzapalan tai jäätelöannoksen syöminen, joka on kaksi kertaa enemmän kuin mitä ihminen tuottaa lepotilassa. Heroiini, amfetamiini sekä kokaiini puolestaan kymmenkertaistaa ihmisen dopamiinin tuotannon. Videopelien pelaaminen aktivoi myös enemmän positiivisia neurologisia polkuja negatiivisten sijasta (Gray 2018.) Tämän tiedon perusteella median vertaukset digipelaamisen ja huumeaineiden välillä ovat edesvastuuttomia ja stigmatisoivia.

Digipelit suunnitellaan koukuttaviksi, sillä mitä enemmän pelaajat pelaavat pelejä ja käyttävät peleihin rahaa, sitä tuottavampia pelit ovat pelistudiolle. Pelistudioilla on monta tapaa kattaa työnsä kuluja. Ääriesimerkkeinä kerran kaupasta ostettavat pelit ja free-to-play –pelit. Free-to-play –pelit vaikuttavat ilmaisilta, mutta peli kannustaa pelaajaa ostamaan monesti pienellä summalla pelin sisäisiä hyödykkeitä, jotta pelaaja voi edetä pelissä vaivattomammin ja menestyä siinä. Pelisuunnittelussa käytetään nykypäivänä hyödyksi psykologeja ja muita asiantuntijoita, jotta peleistä saadaan entistä koukuttavampia, ja ollaan tietoisia siitä, että työstettävät digipelit voivat aiheuttaa addiktiota. Koukuttavia elementtejä pyritään ennemminkin lisäämään kuin poistamaan peleistä.

3.1 Ongelmallinen digipelaaminen ja digipeliriippuvuus

Tässä luvussa tarkastelemme rinnakkain ongelmallista digipelaamista sekä pelaamishäiriötä eli digipeliriippuvuutta. Suurin osa (93%) Männikön väitöskirjan tutkimukseen vastanneista suomalaisista lapsista ja nuorista aikuisista pelasi digipelejä vähintään kerran kolmen kuukauden aikana. Heistä kymmenesosa täyttää Männikön mukaan ongelmallisen digipelaamisen kriteerit. (Männikkö 2017: 56–57.) Ongelmallisen digipelaamisen tunnistaminen voi olla haastavaa, sillä pelaamisen käytetty aika ei yksinään kerro siitä, että kyseisellä pelaajalla olisi varsinaisesti digipeliriippuvuus. Digipeliriippuvuudesta voidaan puhua yksilön kohdalla vasta silloin, kun hän täyttää WHO:n ICD-11 tautiluokituksen digipeliriippuvuuden (gaming disorder) kriteeristön (World Health Organization 2018).

Tautiluokituksen ensimmäinen kriteeri on, että henkilöllä on heikentynyt kyky kontrolloida omaa pelaamista. Toinen on, että digipelaaminen menee muiden elämän osa-alueiden ja päivittäisten askareiden edelle. (World Health Organization 09/2020.) Männikön mu-

kaan ongelmallinen pelaaminen voi heijastua erinäisiin sosiaalisiin suhteisiin, kuten perheen sisäiseen vuorovaikutukseen, koulusta saatuihin kaverisuhteisiin ja sosiaaliseen vyvykkyuteen sekä ihmissuhdevaikeuksiin (Männikkö 2017: 54). Kolmas kriteeri on, että henkilö jatkaa pelaamista negatiivisista vaikutuksista huolimatta (World Health Organization 09/2020). Ongelmallinen digipelaaminen korreloi Männikön väitöskirjan mukaan: huonomman yleisterveyden, uniongelmien, väsymyksen, keskittymisvaikeuksien sekä ahdistuksen ja masennuksen kanssa. (Männikkö 2017: 61–63.)

Digipeliriippuvuus voi ilmetä joko jatkuvana tai jaksottaisena ja uusiutuvana. Digipeliriippuvuudessa pelikäyttäytyminen johtaa huomattaviin haittoihin yksilön elämän eri osaluissa: koulutuksessa, työssä, perhe-elämässä tai muilla elämän alueilla. Digipeliriippuvuuskäyttäytymisen on oltava jatkuvaa yli kahdentoista (12) kuukauden ajan, jotta digipeliriippuvuus voidaan diagnosoida. Digipeliriippuvuus voidaan kuitenkin todeta ennen kahdentoista (12) kuukauden ajanjakson täyttymistä, mikäli digipeliriippuvuuden muu kriteeristö täyttyy ja oireet ovat vakavia. (World Health Organization 09/2020.)

Nuorten ongelmallisen pelaamisen riskiä kasvattaa tyytymättömyys: turvallisuuteen, rakkauteen, kuuluvuuden tunteeseen, itsetuntoon ja itsensä toteuttamiseen. Ongelmallisen pelaamisen on nähty myös korreloivan nuorten: impulsiivisuuden, heikon itsehillinnän, keskittymiskyvyn heikkenemisen, hyperaktiivisuuden, omaristiriidan, alhaisen itsetunnon, heikentyneen elämänhallinnan ja kouluhyvinvoinnin, sekä pakkomielleisyyteen taipumuksena. Lisäksi ongelmallinen digipelaaminen on yhteydessä opiskelijastatukseen, korkean viikoittaisen peliajan, masennuksen sekä henkilön preferenssin kommunikoida internetin välityksellä. (Männikkö 2017: 54, 63–64.)

Kuitenkin ongelmallisesta digipelaamisesta kärsivän yksilön näkökulmasta pelaaminen näyttää eri tavalla. Ongelmallisesta digipelaamisesta kärsivät vastaajat kertoivat pelaamisen syiksi, että se on tapa rentoutua (95%), helppo tapa viettää aikaa (91%), he nauttivat digipelaamisesta (91%) ja haluavat kehittyä pelaajana (87%). (Männikkö 2017: 57.)

Digipeliriippuvaisilla ilmenee aivojen palkitsemisjärjestelmässä epänormaaleja rakenteita. Vaikuttaa siltä, että videopeliaddiktio on kytköksissä muihin toiminnallisiin addiktioihin, sillä niissä ilmenee samankaltaisia kaavoja palkitsemisjärjestelmän toiminnassa. Tutkimuksessa tehdyn havainnon perusteella peliaika ei vaikuta peliongelman syntyyn. Verrattaessa ammattipelaajia ja videopeliaddiktoituneita keskenään tunnistettiin heidän aivojensa reagoivan eri tavoin videopelaamiseen. Videopeliaddiktoituneissa ilmenee

enemmän impulsiivisuutta ja taipumusta takertua epäonnistumisiin. (Palaus & Marron & Viejo-Sobera & Redolar-Ripoll 2017: 31.) Toisin sanoen pelaajalla tulee olla alttius toiminnalliseen riippuvuuteen, jotta digipeliriippuvuus voisi syntyä. Yleinen olettamus siitä, että lisääntynyt peliaika korreloisi suoraan digipeliriippuvuuden kanssa ei kuitenkaan tämän tiedon perusteella pidä paikkansa.

3.2 Resilienssi

Resilienssi on sateenvarjokäsite, jonka alle mahtuu paljon eri koulukuntien tulkintoja. Resilienssi määritellään kehityspsykologiassa sopeutumiseksi merkittäviin vastoinkäymisiin tai jopa henkiseksi kasvuksi. Vastoinkäymiset vaikuttavat eri tavalla resilienttiin ja vähemmän resilienttiin yksilöön. Vähemmän resilientti yksilö on alttiimpi vastoinkäymisten haittavaikutuksille. Resilienssi ei ole pelkästään joustavaa palautumista toimintakykyiseksi vaan myös kykyä ylläpitää toimintakykyä. Resilienssi tulee esiin yleensä ihmisen kohdatessa vastoinkäymisiä tai haastavia tilanteita, joihin vaaditaan sopeutumiskykyä. Resilienssi voidaan myös ymmärtää ominaisuutena, ajatteluna sekä toimintana, jota voidaan oppia ja kehittää. Sillä voidaan myös tarkoittaa yksilön kykyä olla omaksumatta ympäristön negatiivisia vaikutteita. Jokaisen ihmisen resilienssillä on murtumispisteensä ja se voi esiintyä pelkästään tietyillä elämän osa-alueilla. Tutkittaessa resilienttejä yksilöitä on huomattu, että heillä on usein taipumus suhtautua elämäänsä ja vastoinkäymisiin optimistisesti. Resilienssiä voisi kuvata muutoksen kohtaamisen taitona. (Poijula 2018: 17–19, 21, 23, 32, 92, 96, 142).

Tom Boyce on kehittänyt teorian voikukka- ja orkidea lapsista. Teoriassa voikukkalapsi on hyvin resilientti yksilö, joka selviää millaisessa ympäristössä tahansa, joita on Boycen mukaan suurin osa lapsista. Samansuuntaiseen lopputulemaan päätyy myös Poijula, joka arvioi että vähintään 75%:lla lapsista on asianmukaiset valmiudet selvitä suurimmasta osasta vastoinkäymisistä. (Boyce 2019: 26–27 & Poijula 2018: 90.) Orkidealapsi on puolestaan herkkä ympäristölleen ja altis vastoinkäymisille. Herkkyydestään huolimatta orkidealapset voivat menestyä elämässään jopa voikukkia paremmin luovuutensa ja tarkkaavaisuutensa ansiosta, mikäli saavat kasvuunsa tarvitsemaansa tukea. (Boyce 2019: 27.)

Asenteet voivat vaikuttaa kasvattajan näkemykseen siitä, kuinka hankalana orkidealapsen kasvatus nähdään. Perinteisesti, ympäristölle herkkä ja vastoinkäymisille altis lapsi

voidaan nähdä vaikeana tai haastavana kasvatettavana. Mikäli kasvattajalla on positiivinen asenne, hän todennäköisesti osaa huomioida myös orkidealapsen hyviä puolia sekä tukea hänen kasvuun ja kehitystään.

4 Asenteet

Tässä luvussa tarkastellaan asenteiden vaikutusta ihmisiin. Asenteiden muodostumisen teorioiden tarkasteleminen auttaa ymmärtämään, miten eri asiat vaikuttavat mielipiteiden syntyyn. Omat positiiviset kokemukset esimerkiksi digipelaamisesta voivat vaikuttaa siihen, miten yksilö suhtautuu uuteen teknologiaan. Söderling (2013) määrittelee asenteen ihmisen suhteellisen muuttumattomina, myönteisinä tai kielteisinä näkemyksinä ilmiöstä, ryhmistä tai ihmisistä. Asenteisiin vaikuttavat tunteet, tieto ja ajatukset. Lisäksi vallitseva yhteiskunnallinen tilanne vaikuttaa asenteisiin, kuten esimerkiksi taloudellisesti heikko tilanne vaikuttaa negatiivisesti asenteisiin maahanmuuttajia ja maahanmuuttoa kohtaan. (Söderling 2013: 22.)

Kun taas Phil Erwin tarkastelee teoksessaan (2001) Gordon Allportin määritelmää asenteesta, jossa asenne määritellään opittuna taipumuksena ajatella, tuntea ja käyttäytyä erityisellä tavalla tiettyä kohdetta kohtaan. Sanalla opittu määritellään asenteen rakentuvan sosiaalisessa kontekstissa, jolloin asenne ei ole syntymästä lähtien positiivinen tai negatiivinen tiettyä ryhmää tai asiaa kohtaan. Tutkimuksissa on kuitenkin voitu osoittaa, että asenteisiin vaikuttaa biologinen valmius omaksua tiettyjä asenteita, jotka saattavat olla perinnöllisiä. Taipumus sanalla tarkoitetaan sitä, että asenne voi muodostua ennen kohteen olemassaoloa ja näin ollen voi vääristää henkilön suhtautumista kohteeseen. Henkilöllä voi olla taipumus reagoida asioihin tietyllä tavalla jo ennen asian tiedostamista. Erwin kuvailee taipumusta kehyksenä, jonka läpi katsomme maailmaa. (Erwin 2001: 12–13)

Käsitettä asenne voi myös lähestyä Erwinin (2001) mukaan myös funktioiden kautta, jossa hän käyttää esimerkkinä Katzin asenteiden neljän perusfunktion mallia. Ensimmäinen on välineellinen funktio, jossa korostuu aatteen tarpeellisuus tietyissä tilanteissa. Esimerkkinä tästä voidaan käyttää uutta työntekijää, jotta hänet otetaan osaksi työyhteisöä. Toinen funktio on minää puolustava funktio, jonka tarkoituksena on suojata ihmistä ra'alta todellisuudelta ja kohottaa hänen itsetuntoaan. Kolmantena on arvoja ilmaiseva funktio, jolla voidaan korostaa yksilön ulkopuolisuutta tai jäsenyyttä. Viimeinen on tiedollinen funktio, jolla asenteet tekevät maailmaa ymmärrettävämmäksi yksilölle. Näiden arvojen tarkoitus on poistaa kuormittavuutta ärsykkeiden paljoudesta, sillä se jäsentää ja

arvottaa ihmisen kohtaamia ärsykyksiä. Tästä esimerkkinä stereotyyppit, joiden avulla yksilön on helpompi tarkastella maailmaa. (Erwin 2001:16–19.)

Vehkalahti (2014) puolestaan toteaa, että asenteita on hankala määrittellä selkokieliseksi. Asenteiden mittaamiseen voidaan kuitenkin käyttää apuna kysymyksiä tai väitteitä, josta saadaan jonkinlaista käsitystä yksilön asenteista. Käsitteet kyselyssä on muotoiltava selkeään, mitattavaan ja ymmärrettävään muotoon. (Vehkalahti 2014: 18.) Vaikka Erwin (2001: 14) kritisoi Allportin teoriaa, on se kaikista oppinnäytetyössä tuoduista määritelmistä ymmärrettävin ja selkokielisin. Määritelmä ei ole missään nimessä tyhjentävä, mutta muiden teorioiden tarkastelu saa ymmärtämään, että termiä asenne voidaan katsoa monesta eri näkökulmasta. Eri teorit ja määritelmät täydentävät toisiaan.

Harwardin kansainvälisen kehityksen tohtori Calestous Juman pyrkii kirjassaan vastaamaan kysymykseen, miksi osa yhteiskunnasta demonisoi ja vastustaa uutta teknologiaa. Calestousen mukaan kyse on ihmisen perimmäisestä psykologiasta. Ihminen pelkää tulevansa syrjäytetyksi lajina, joten se pyrkii taistelemaan kaikkea sitä vastaan mikä uhkaa tämän olemassaoloa ja turvallisuuden tunnetta (Calestous 2016: 11, 17). Jokainen sukupolvi on suhtautunut varauksella aina aikansa teknologiaan, oli kyseessä sitten radio, televisio, tietokoneet tai videopelit. Vaikka asia olisi sinänsä järjellä perusteltavissa, mikäli ihmisillä ei ole aiempaa vertailukohtaa tai luotettavaa auktoriteettia johon nojata, ihminen palaa helposti takaisin alkeellisiin primitiivisiin reaktioihin. Pelkoon sekä fobiaan, joiden perimmäisenä tarkoituksena on suojella ihmiskunnan selviytymistä. Totuttujen turvallisten rakenteiden horjumisen, mainittiin yhtenä syynä vastustukseen. Uuden syntymisen edellytyksenä on kuitenkin se, että vanhoista laitteista ja menetelmistä luovutaan. Tätä tapahtumaa nimitetään ”Luovaksi tuhoksi”, joka on Marksilaisen kapitalismin ajattelun kulmakivi. (Calestous 2016: 17, 23–26.)

Asenteellisuuteen voi vaikuttaa myös, millä tavoin ilmiö näyttäytyy yksilön elämässä tai kuinka mediassa puhutaan aiheesta. Älypuhelimien käyttö, esimerkiksi pelaamiseen koulussa saattaa haastaa oppilaiden ja opettajien välejä. Oppitunneilla älypuhelimien käyttäminen voi häiritä oppilaiden keskittymistä ja opettajan opetustyötä. Kotona vanhempien vastuulla on älypuhelimien lisäksi myös muiden videopelikonsolien valvonta. Mikäli digipelaaminen vie perheen yhteistä aikaa, vaikuttaa kotitöiden tekemiseen, koulunestykseen, tai saa nuoren passivoitumaan huoneeseensa, voi se osaltaan aiheuttaa negatiivista asenteellisuutta vanhemmissa ja muissa kasvattajissa.

Kansainvälisesti sosiaalialan ammattilaisten asenteita digipelaamista kohtaan on tutkittu hyvin vähän. Social Workers' Perceptions of the Association Between Role Playing Games and Psychopathology tutkimuksessa todettiin, että mitä enemmän tietoa sosiaalityöntekijöillä oli roolipelaamisesta, niin sitä todennäköisemmin heillä oli käsitys siitä, että roolipelaaminen ja mielenterveyden haasteet eivät liity toisiinsa. Sosiaalityöntekijöillä näyttäisi olevan konservatiivisemmat arvot, kuin keskiväestöllä ja he harvemmin altistavat itseään fantasialle ja scifille. (Ben-Ezra ym. 2018). Huomionarvoista kuitenkin on, että tässä tutkimuksessa on tutkittu sosiaalityöntekijöiden asenteita roolipelaamiseen eikä digipelaamiseen. Vaikka tätä tutkimusta ei voi suoraan verrata lastensuojelun työntekijöiden asenteisiin digipelaamista kohtaan, niin tämä tutkimus toimii hyvänä vertailukohteena tähän opinnäytetyöhön, sillä muita paremmin soveltuvia tutkimuksia ei ollut saatavilla.

5 Lastensuojelu

Tässä luvussa tarkastellaan lastensuojelua instituutiona, millaisia tehtäviä lastensuojelulle asetetaan sekä lastensuojelun yksiköitä lastensuojelua ohjaavien lakien avulla. Lastensuojelun kolme tärkeää tehtävää on: vaikuttaa lasten kasvuoloihin, tukea vanhempaa lapsen kasvatustehtävässä, sekä varsinainen lastensuojelullinen tehtävä (Lastensuojelun käsikirja 2020a).

Lastensuojelu on käsitteenä hyvin laaja. Tässä opinnäytetyössä lastensuojelu rajataan lastensuojeluun, jota toteutetaan Lastensuojelulain (2007/417 § 57) mukaisissa lastensuojelulaitoksissa, eli vastaanottokodeissa, lastenkodeissa, koulukodeissa ja ammatillisissa perhekodeissa tai muissa vastaavissa yksiköissä. Opinnäytetyöstä on suljettu ulkopuolelle perhehoito eli sijaisperhe, sillä perhehoidossa ei vaadita laillistetun sosiaalihuollon ammattihenkilön koulutusta. (Laki sosiaalihuollon ammattihenkilöistä 2015/817 § 3).

Lastensuojelulain (2017/417 § 2) mukaan lapsesta huolehtiminen kuuluu ensisijaisesti lapsen vanhemmille ja muille huoltajille. Mikäli vanhemmat tai muut huoltajat eivät kykene huolehtimaan lapsesta, tai heillä on siinä haasteita, on kunnalla velvollisuus järjestää lapsille sekä apua tarvitseville perheille heidän tilanteeseensa nähden oikea-aikaisesti riittäviä tukitoimia ja palveluja. (Lastensuojelun käsikirja 2020b). Kaikki lastensuojelun palvelut eivät itsessään vaadi lastensuojelun asiakkuutta, vaan suurin osa palveluista toteutetaan Sosiaalihuoltolain (2014/1301 § 18, 22) mukaan.

Lastensuojelussa avopalvelut ovat ensisijaisia perheen tukitoimia (Lastensuojelulaki 2007/417 § 4). Lastensuojelulain (2010/88 § 3a) mukaan ennaltaehkäisevää lastensuojelua annetaan neuvoloissa, päiväkodeissa, perusopetuksessa, nuorisotyössä sekä sosiaali- ja terveyspalveluissa. Näillä palveluilla pyritään tukemaan vanhemmuutta, sekä turvataan lapsen kasvua, kehitystä ja hyvinvointia jo varhaisessa vaiheessa.

5.1 Huostaanotto

Huostaanotto on lastensuojelun viimesijainen keino auttaa lasta ja kasvatuksesta vastaavia vanhempia tai muita huoltajia. Huostaanoton syyt jokaisen lapsen ja perheen kohdalla ovat erilaisia. Lasta ei kuitenkaan oteta huostaan vähäisin perustein. Ennen huostaanottoa perheelle tarjotaan mahdollisuuksien mukaan muuta tukea, kuten aiemmin mainittuja Sosiaalihuoltolain mukaisia lastensuojelun avohuollon tukitoimia (Lastensuojelulaki §2, 11, 34 2017/417: Sosiaalihuoltolaki §4,5 2014/1301.) Mikäli avohuollon tuki- ja palvelut eivät ole tilanteeseen nähden riittäviä tai lapsi on kotona välittömässä vaarassa, täyttyy kiireellisen sijoituksen kriteerit. Usein huoli lapsesta herää koulussa. Lähes puolella (47%) huostaanotetusta lapsista ja nuorista esiintyi paljon koulunkäynnin vaikeuksia, mutta määrä kasvoi seitsemääkymmeneen (70) prosenttiyksikköön tarkasteltaessa pelkästään teini-ikäisiä (13–17-vuotiaita), selviää HuosTa-hankkeen 2014–2015 vuosien päätuloksista (Heino & Hyry & Ikäheimo & Kuronen & Rajala 2016: 73.) Perhetilanteen vaikeudet saattavat näkyä koulunkäynnin haasteina esimerkiksi runsaina poissaoloina.

Syyt lapsen kodin ulkopuoliseen sijoitukseen ja huostaanottoon voivat johtua joko: nuoresta itsestään, nuoren toiminnasta, vanhemmista tai heidän toiminnastaan. Tarkempia tilastoja huostaanottojen taustalla olevista syistä ei ole Suomessa juuri saatavilla, lukuun ottamatta HuosTa-hankkeen julkaisemia päätuloksia. HuosTa-hankkeen raportin mukaan lasten haasteista johtuneita huostaanoton yleisimpiä syitä ovat olleet: lapsen terveydentila (32%), psyykkinen oireilu tai mielenterveysongelmat (37%), yli 13-vuotiailla päihteiden tai huumeiden käyttö (23%), muu addiktio-ongelma, kuten some- tai peliriippuvuus (23%), sekä rajatonta käyttäytymistä (42%). Vanhemmista johtuneita huostaanoton syitä ovat olleet: suoranainen perheväkivalta tai sen uhka (48%), kasvatustyylin sopimattomuus lapsen tarpeisiin (85%), alkoholinkäyttö (26%) huumeiden käyttö (22%) sekä vanhempien mielenterveysongelmat (60%) (Heino ym. 2016: 40, 69–70, 71–73, 75, 111.).

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen lastensuojelun tilastoraportin mukaan, kodin ulkopuolelle sijoitettuja lapsia oli vuonna 2019 yli 11 000. Aiemmista raporteista ilmenee, että

kasvua edeltäviin vuosiin on ollut 2–4 prosenttiyksikköä. (Forsell & Kuoppala & Säkkinen 2020) On todennäköistä, että kodin ulkopuolelle tehtyjen sijoitusten määrä on jatkanut kasvuaan myös vuosina 2020–2021, sillä tilasto on ollut viimeisen kymmenen vuoden ajan nousujohteinen. Lisäksi koronaviruksen aiheuttamat rajoitustoimet ovat lisänneet perheiden sisäisiä ongelmia, sillä perheiden on täytynyt viettää aikaansa kotona muiden perheenjäsenten kanssa (Kerkelä & Huusko 2020). Yli puolet lapsista on sijoitettu perhekoteihin, toinen puoli laitoshoitoon, ammatilliseen perhehoitoon tai muihin vastaavanlaisiin yksiköihin (Forsell ym. 2020).

Laki sosiaalihuollon ammattihenkilöistä (2015/817 §9) määrittelee, että sosiaalityöntekijä vastaa sosiaalihuollon palveluiden antamisesta ja päätöksenteosta. Näin ollen myös lasta koskevat huostaanoton päätökset kuuluvat sosiaalityöntekijöille. Päätöstä tehdessään he tulkitsevat lakeja, lasta koskevia asiakirjoja tai lausuntoja, joiden perusteella arvioidaan tapauskohtaisesti, mikä on kussakin tilanteessa tarpeellinen tukitoimi lapsen kasvun ja kehityksen turvaamiseksi.

5.2 Lastensuojelulaitokset

Lastensuojelulaitokset ovat kodinomaisia yksiköjä, jotka vastaavat lapsen kasvatustehtävästä eli sijaishuollosta silloin, kun lapsi ei voi asua kotonaan. Perhehoito on ensisijainen vaihtoehto pitkäaikaissijoituksille, mutta mikäli se ei sovellu lapsen tilanteeseen, tai ole muuten mahdollinen, sijoitetaan lapsi ammatilliseen perhekotiin, lastenkotiin, koulu-kotiin tai muuhun lapsen tarpeisiin vastaavaan yksikköön. (Lastensuojelun käsikirja 2020c.) Lapsen ollessa kiireellisesti sijoitettuna tai huostaanotettuna kasvatusvastuu on lastensuojeluyksiköllä ja sen henkilöstöllä, mutta vanhemmat ovat yhä juridisesti lastensa virallisia huoltajia. (Lastensuojelulaki 2010/88 § 45).

5.2.1 Vastaanottokoti

Vastaanottokoti on lastensuojelun arviointiyksikkö, jossa lapsen ja perheen tilannetta, sekä mahdollista palvelutarvetta arvioidaan (Lastensuojelun käsikirja 2020d). Vastaanottokodin päivystysluonteen vuoksi lapsia voidaan sijoittaa yksikköön ympäri vuorokauden. Vastaanottokotiin sijoitetaan usein akuutista kriisitilanteesta, jolloin lapsen kasvun, kehityksen ja turvallisuuden takaamiseksi lapsi on päädytty sijoittamaan kiireellisesti kodin ulkopuolelle. (Helsingin kaupunki.) Kiireellinen sijoitus voi kestää kolmekymmentä (30) vuorokautta, mutta sitä on mahdollista jatkaa toisella kolmellakymmenellä (30) vuorokaudella mikäli lapsen tai perheen tilanne sitä vaatii. (Lastensuojelulaki 2010/88 § 38,

38a). Sijoituksen aikana vastaanottokodin tehtävänä on kerätä tietoa, jonka perusteella sosiaalityöntekijä arvioi, onko lapsen turvallista palata kotiin. Mikäli arviointijakson aikana päädytään kodin ulkopuoliseen sijoitukseen, etsitään lapsen tarpeisiin vastaava sijais-huoltopaikka joko perhehoidosta, lastensuojeluyksiköstä, ammatillisesta perhekodista tai muusta vastaavasta laitoksesta. (Helsingin kaupunki.)

5.2.2 Ammatillinen perhekoti

Ammatillinen perhekoti on kodinomainen paikka, joka sijoittuu kuvainnollisesti perhehoi-don ja lastenkodin väliin. Ammatillinen perhekoti on luvanvaraista toimintaa, joka edel-lyttää vähintään toiselta vanhemmalta ammatillista erityisosaamista, sekä soveltuva kou-lutusta että riittävästi kokemusta hoito- ja kasvatustehtävistä. (Laki sosiaalihuollon am-mattihenkilöistä 2015/817 § 3; Lastensuojelun käsikirja 2021a Perhehoitolaki 2015/263 § 6.) Ammatillisessa perhekodissa voi työskennellä ulkopuolisia ohjaajia, mutta sinne voidaan sijoittaa enintään seitsemän henkilöä samanaikaisesti. Koska ammatillinen per-hekoti ei ole varsinaisesti lastensuojelulaitos, siellä ei voida käyttää rajoitustoimenpiteitä, lukuun ottamatta yhteydenpidon rajoitusta. (Lastensuojelun käsikirja 2021a.)

5.2.3 Lastenkoti

Lastenkoti on ympärivuorokautista hoitoa tarjoava kunnan, yksityisen tai kolmannen sek-torin ylläpitämä lastensuojelun asumisyksikkö, jossa huostaanotetut ja kiireellisesti sijoi-tetut lapset pääsääntöisesti asuvat puolesta vuodesta aina täysi-ikäisyyteen saakka. Lastenkodissa lapsi voi elää muutoin täysin normaalia elämää, kuten käydä koulussa, harrastuksissa ja tavata ystäviä sekä perhettään. Lastenkodeissa on myös useampia lapsia. (Lastensuojelun käsikirja 2020e.)

5.2.4 Koulukoti

Koulukoti on samankaltainen instituutio kuin lastenkoti, mutta asumisen lisäksi lapset suorittavat yksikössä myös peruskoulua. Koulukodeissa hoidetaan lapsia ja nuoria, joilla on haasteita elämän eri osa-alueilla. Tällaiset haasteet voivat ilmetä muun muassa: tur-vattomuutena, koulupoissaoloina, ristiriitoina, päihteiden käyttönä, rikollisuutena sekä karkailuna. Asuminen ja liikkuminen koulukodissa on lastenkotiin verrattuna rajatumpaa, sekä säännöt ovat tiukemmat. Koulukoteja on Suomessa seitsemän (7) kappaletta, joista valtio rahoittaa viittä (5) yksikköä ja loput ovat yksityisten rahoittamia. (Lastensuojelun käsikirja 2020f.)

Koulukodeissa on suurempi henkilöstömitoitus verrattuna esimerkiksi lastenkotiin, ammatilliseen perhekotiin tai vastaanottokotiin. Tuen tarpeesta riippuen nuorta kohden on 1,3–2 ammattilaista. Ohjaajien lisäksi koulukodeissa työskentelee moniammatillinen tiimi, joka koostuu sosiaali- ja terveydenhuollon eri ammattilaisista sekä opetushenkilöstöstä. (Valtion koulukodit 2021a; Valtion koulukodit 2021b.) Koulukodeissa nuorille on myös tarjolla paikasta riippuen erilaisia painotuksia ja erityisosaamista, joiden tarkoituksena on muun muassa tukea nuorten irtautumista päihteistä ja rikollismyönteisestä elämäntavasta. Turussa sijaitseva Lausteen perhekuntoutuskeskus tarjoaa esimerkiksi asiakkailleen vahvaa päihdeosaamista (Perhekuntoutuskeskus Lauste.).

5.2.5 Erityisen huolenpidon yksikkö

Erityisen huolenpidon yksikkö on paikka, jonne vahvasti oireilevat nuoret voidaan sijoittaa sosiaalityöntekijän päätöksellä korkeintaan yhdeksäksikymmeneksi (90) vuorokaudeksi. Erityisen huolenpidon yksikön tarkoituksena on rauhoittaa kaksitoista (12) vuotta täyttäneen nuoren tilannetta, jossa nuori on: rajaton, aggressiivinen, käyttää päihteitä, karkailee, tekee jatkuvasti rikoksia tai on vaaraksi itselleen tai muille. Erityisen tuen yksiköissä nuorille on tarjolla moniammatillista osaamista, jonka vahvalla ja intensiivisellä tuella voidaan auttaa nuoria palaamaan takaisin omaan sijaishuollon yksikköön. (Lastensuojelun käsikirja 2021b.)

5.3 Lastensuojelun työntekijät sijaishuollossa

Laki sosiaalihuollon ammattihenkilöistä (2015/817 § 3, 8) määrittelee tarkoin, kuka on kelpoinen työskentelemään sosiaalialan työtehtävissä. Laki asettaa eri tehtävissä toimimisen edellytykseksi koulutusvaatimuksia. Lastensuojelulaitoksessa työskentely edellyttää AMK-tasosta tutkintoa sosiaali- tai terveysalalta. Tällaisia tutkintoja ovat esimerkiksi sosionomi (AMK), yhteisöpedagogi sekä sairaanhoitaja (JHL). Tehtävässä voi työskennellä myös lyhytaikaisesti ilman sosiaalihuollon ammattihenkilöistä säädetyn lain määrittelemää koulutusta (Sosiaalihuoltolaki 2014/407; Valvira 2019).

Lastensuojelulaissa määritellään henkilöstövaatimukset lastensuojelulaitokselle. Työntekijöiden määrän määrittelee asiakasmäärä, laitoksen luonne sekä yksikössä asuvien asiakkaiden mahdolliset erityistarpeet. Lastenkodin henkilöstömitoitus tämänhetkisen lain mukaan on yksi ammattihenkilö yhtä lasta kohtaan. Lastenkodissa yhdessä asu-misyksikössä saa olla enintään seitsemän (7) lasta, mutta mikäli laitoksessa on useampia yksiköitä, voi lapsia olla enimmillään kaksikymmentäneljä (24). Mikäli yksiköitä on

useampi, kuusi (6) ammattihenkilöä asumisyksikköä kohden on mitoituksellisesti riittävä. (Lastensuojelulaki 2017/417 §59.)

Opinnäytetyössä on käytetty hyödyksi kaikkien lastensuojeluyksikössä toimivien työntekijöiden kyselyvastaukset. Kyselyyn vastasi niin sosionomit, yhteisöpedagogit, sosiaali- kasvatustajat, sairaanhoitajat kuin nuoriso- ja vapaa-ajanohjaajat. Sosiaalityöntekijät rajautuvat opinnäytetyöstä ulkopuolelle, sillä he eivät vastaa lastensuojelulaitoksissa lasten varsinaisesta kasvatustehtävästä, vaikka ovat tiiviisti mukana lapsen ja perheen elämässä.

6 Opinnäytetyön toteutus

Opinnäytetyön suunnitteluvaiheesta lähtien oli selvää, että opinnäytetyön aihe liittyisi digipelaamiseen. Lisäksi lastensuojelun kontekstin yhdistäminen kiinnosti sieltä kertyneen työkokemuksen kautta. Työelämä yhteistyökumppanilta oli kysytty alustavasti kiinnostusta liittyä prosessiin mukaan. Median mustavalkoinen digipelaamisen käsittely ja koronaviruspandemian ajankohtaisuus edesauttoi aiheen valintaa. Yleinen keskusteluympäristö niin mediassa kuin sosiaalialalla pelaamisen suhteen on osoittautunut kokemuksen kautta olevan hyvin ääripäihin jakautunutta. Tutkielman tavoitteena on edesauttaa digipelaamisesta käytävää keskustelua kohti neutraalimpaa ja objektiivisempaa suuntaa.

Työelämä yhteistyökumppanimme ehdotuksesta opinnäytetyön aihe rajautui kahteen kokonaisuuteen: millaisia asenteita ja tarpeita lastensuojelun työntekijöillä on aihealueesta, tai miten heidän käsityksensä digipelaamisesta muuttuisi digipelaamista käsittelevän koulutuksen jälkeen. Johtopäätös oli, että yleisen asenneilmapiirin kartoittaminen hyödyttäisi jatkotutkimuksia, jolloin oli johdonmukaista valita ensimmäinen vaihtoehto kahdesta.

Aihealueen valikoituessa asenteiden ja tiedon tarpeen kartoittamiseen, oli perusteltua valita tiedonkeruumenetelmäksi asennekysely. Sähköisen kyselytutkimuksen levittäminen sosiaalialan ammattilaisten tietoon olisi helppoa ja nopeaa, sekä turvallista peilaten koronaviruslanteeseen. Tällä tavalla kyselytutkimukseen vastaamisesta tehtiin mahdollisimman saavutettavaa etäaikana.

Alkuperäisen suunnitelman mukaan kysely oli tarkoitus julkaista yleisölle tammikuussa 2021 ja antaa vastaajille vastausaikaa kahdeksan (8) viikkoa. Vastausaikaa lyhennettiin kahdeksasta (8) viikosta vajaaseen viiteen (5) viikkoon. Syy vastausajan lyhentämiseen

oli opinnäytetyön tiivis aikataulu, sekä ohjaajien että työelämä yhteistyökumppaniemme kokemus siitä, että vastaajat vastaavat todennäköisemmin ensimmäisen viikon aikana eivätkä enää jälkeen.

Kyselylomaketta varten teimme taustatyötä asennetutkimuksen laatimiseen perehtymällä aiheeseen liittyvään aineistoon. Päädyimme valitsemaan Likert-asteikon useammasta eri asennetutkimuksissa käytettyjen asteikkojen joukosta.

6.1 Asenteiden tutkiminen

Opinnäytetyössä on päädytty valitsemaan tiedonkeruumenetelmäksi sähköinen kyselylomake, jossa käytetään hyödyksi asenneasteikkoa. Valinta on tehty yhteisymmärryksessä työelämä yhteistyökumppanimme kanssa. Kyselyn teettäminen on edullinen, helppo ja vähän valvontaa vaativa menetelmä. Kyselyn avulla on mahdollista saada kattava määrä informaatiota lyhyessäkin ajassa esimerkiksi ihmisten toiminnasta, kuten asenteista tai mielipiteistä (Alkula & Pönttinen & Ylöstalo 1994: 199) (Erwin 2001: 60–61). Kysely kerää tietoa siitä, miten kyselyyn vastaajat suhtautuvat tiettyihin väittämiin tietyllä asteikolla myönteisestä kielteiseen. Lisäksi asennetutkimuksen avulla saa numeraalisia tuloksia, jonka avulla aineistoa on helppo jatkokäsitellä. (Erwin 2001: 60–61.) Vehkalahti (2014: 12) esittää teoksessaan kyselytutkimuksen haasteita, kuten: vastaataanko kyselyyn tarpeeksi, ovatko kysymykset tarpeeksi hyvin laadittu, ovatko mittarit luotettavia ja onko kyselyn ajankohta sopiva.

6.1.1 Kyselylomakkeen laatiminen

Kyselylomakkeen ominaisuuksien takia, on syytä huolella perehtyä siihen, millaisia kysymyksiä lomakkeeseen sisällytetään. Kun lomake on julkaistu, sitä ei voi enää muuttaa. Kyselyn onnistuminen on riippuvainen lomakkeen toteutuksesta. On otettava huomioon, mitä lomakkeessa kysytään ja millä tavalla. Kyselylomake on kokonaisuus, jossa tulee huomioida niin sisällölliset sekä tilastolliset näkökulmat. Lomakkeen laatiminen tulee Vehkalahden (2014) mukaan aloittaa tutkimuskysymyksen tarkastelusta, jotka on hyvä purkaa vielä pienempiin ulottuvuuksiin. Siitä jatketaan kysymysten ja väitteiden tasolle, joita hän kutsuu osioiksi. Tarkoituksena on hahmottaa, miten ulottuvuudet vaikuttavat mitattavaan kohteeseen. Opinnäytetyön kontekstissa ulottuvuus tarkoittaa esimerkiksi, miten omakohtainen kokemus pelaamisesta vaikuttaa asenteisiin digipelaamisesta. (Vehkalahti 2014: 20–22.)

6.1.2 Likert-asteikko

Asenneasteikon Vilkka (2007) määrittelee asteikkona, jolla voidaan mitata henkilön kokemuspohjaista mielipidettä johonkin asiaan. Likert-asteikko on yksi käytetyimpiä asenneasteikoita, jonka tarkoituksena on selvittää, onko henkilö samaa vai eri mieltä tietyn väittämän kanssa. Asteikko voi olla neljä, viisi, seitsemän tai yhdeksän portainen riippuen siitä, kuinka tarkkaan tutkija haluaa vastaajan arvioida omaa suhtautumistaan jotakin väittämää kohtaan. (Vilkka 2007: 45–46.)

Likert-asteikon suosiota selittää kyselyn nopeampi laatimisaika verrattuna edeltäjäänsä Thurnstone-asteikkoon, joka kehitettiin noin kymmenen vuotta ennen Likertin asteikkoa. Kyselyn laatiminen Likert-asteikolla on jopa kolmanneksen nopeampaa. Jotta Likertin asteikolla tehty kysely olisi mahdollisimman toimiva, vaati se suuren otannan. (Erwin 2001: 66–67.)

Vehkalahti (2014) kritisoi Likert-asteikon käyttämistä sen puutteellisen mitattavuuden kannalta, sillä siihen soveltuvia tilastollisia menetelmiä löytyy vähän. Asenteiden mittauksen näkökulmasta olisi kannattavampaa jättää keskimäinen vaihtoehto pois, jolloin tuloksista saataisiin tarkempaa informaatiota siitä, kallistuuko vastaajan asenteet myönteisen tai kielteisen puolelle. Jos keskimäisen vaihtoehdon jättää pois, joka tyypillisesti on muodoltaan, joko “en osaa sanoa” tai “en ole samaa enkä eri mieltä”, voi kyselyn vastaaja jättää vastaamatta kokonaan. Tämän vuoksi on punnittava tarkkaan, halutaanko tilastollisesta näkökulmasta neutraali vaihtoehto sijoittaa asteikon keskelle, tai kokonaan sen ulkopuolelle. (Vehkalahti: 35–37.)

Opinnäytetyössä päädyttiin käyttämään asteikkoa: “täysin samaa mieltä”, “osittain samaa mieltä”, “osittain eri mieltä” ja “täysin eri mieltä”. “En osaa sanoa” vastausvaihtoehto päädyttiin sijoittamaan lomakkeessa viimeiseksi, asteikon ulkopuolelle. Osa väitteistä on myös muodostettu siten, että vastaajan on valittava valittavissa olevista vaihtoehdoista sopivin sana täydentämään lausetta. Esimerkiksi “Suhtautuminen digipelaamiseen on” vastausvaihtoehdoiksi annettiin “hyvin myönteinen”, “melko myönteinen”, “melko kielteinen” ja “hyvin kielteinen”. Lisäksi “en osaa sanoa” vastausvaihtoehto on näiden vastausvaihtoehtojen jälkeen.

6.2 Suunnittelu

Tutkimuskysymyksen ollessa ilmiötä tarkasteleva ja yleistävä katsaus asenteisiin, päädyttiin opinnäytetyössä valitsemaan kyselytutkimus tutkimusmenetelmäksi. Perehdyimme kvantitatiivisten ja kvalitatiivisten tutkimusmenetelmien eroihin sekä vahvuuksiin ennen tutkimusmenetelmän lopullista päätöstä. Kyselytutkimuksessa hyödynnettiin Likertin –asteikkoa.

Kyselylomakkeen laatiminen aloitettiin seuraamalla kvantitatiivisen tutkimuksen menetelmiä jakamalla tutkimuskysymys osa-alueisiin. Tämä saavutettiin hyödyntämällä post-it –lappuja ja isoa seinätalaa. Osa-alueiden määrittelyn jälkeen siirryttiin laatimaan kysymyksiä, jolla kyseistä osa-aluetta pystyttäisiin mitata. Ideointivaiheen jälkeen tarkasteltiin osa-alueiden mittaamiseen tarkoitettuja kysymyksiä, karsittiin pois turhat kysymykset ja muotoiltiin kysymykset mahdollisimman neutraaliin muotoon.

Työelämä yhteistyökumppanin kanssa jatkettiin yhdessä kysymysten työstöä. Ehdotuksia tuli, niin kysymysten lisäämisestä, poistamisesta ja uudelleenmuotoilusta. Palautteiden perusteella kysymysten kokonaisuutta työstettiin sekä laadittiin ensimmäinen testilomake. Samalla osa-alueita mittaavat kysymykset muotoiltiin väittämiksi, joita on helppompaa mitata Likert -asteikkoa hyödyntäen. Testilomaketta ennen tuli kuitenkin päättää, mille alustalle kysely laadittaisiin. Tietoturvallisia ja korkeakoulun hyväksymiä lomakkeen laadinta-alustoja oli kaksi: Google Forms ja E-lomake. Google Forms -lomakkeen positiiviset puolet ovat monelle tuttu ja käyttäjäystävällisempi käyttöliittymä, jonka ulkoasu on helppo muokata. E-lomakkeessa käyttöliittymä on lomaketta tehdessä hankalampi ja vaatii perehtyneisyyttä sekä muokkausvaihtoehdot ovat rajalliset. Positiiviset puolet e-lomakkeessa ovat virallisempi ulkonäkö, ja tuloksien muodostaman aineiston pystyy lataamaan suoraan SPSS-tiedostoksi, joka helpottaa aineiston jatkokäsittelyä.

Ensimmäistä testikyselyä luodessa otettiin huomioon kysymysten ja väittämien jaottelu eri osa-alueisiin niin, että lomakkeen järjestys olisi mahdollisimman vastaaja ystävällinen ja looginen. Viimeiseksi laadittiin alkuteksti, joka sisälsi kyselyn tarkoituksen, ohjeet kyselyyn vastaamisen tueksi ja tietosuojaselosteen. Tämän vaiheen jälkeen testilomake annettiin kommentoitavaksi niin työelämä yhteistyökumppanille kuin opinnäytetyön ohjaajille, joiden palautteiden jälkeen viimeistelimme kysymysten ja väittämien muotoilua. Palutteen myötä lisättiin myös muutama kysymys ja väittämä.

Toista testikyselyä testattiin pienellä testiryhmällä, joka koostui muista sosiaalialan opiskelijoista ja läheisistä. Testiryhmältä saadun palautteen perusteella kysymyksiä ja väittämiä muotoiltiin edelleen sekä lomakeosioden loppuun lisättiin avoimet kommenttikentät mahdollisille täydentäville vastauksille ja palautteelle. Suurin osa kyselylomakkeen osioista oli pakollisia, jonka avulla haluttiin varmistaa, että tarvittava tieto saadaan kerättyä. Avoimet kommenttikentät jätettiin vapaaehtoisiksi.

6.3 Aineiston keruu

Valmis e-lomakkeeseen toteutettu kyselylomake jaettiin hyödyntäen sosiaalisen median verkostoja. Suurin osa markkinoinnista ja kyselylomakkeen jakamisesta tapahtui Facebookin ja sähköpostin välityksellä. Facebookin välityksellä kyselyä jaettiin omille kontakteille sekä Sosionomien uraverkosto -ryhmässä, joka on suunnattu valmistuneille sosionomeille (AMK) tai tutkintoa opiskeleville. Kyselyä jaettiin henkilökohtaisille kontakteille, kuten sosiaalialan opiskelijoille ja valmistuneille sosionomeille muiden viestimien kautta esimerkiksi WhatsApp-sovellusta käyttäen. Eri kohderyhmille ja verkkoalustoille suunniteltiin niille sopivat saatesanat, jossa lyhyesti informoitiin, keitä kysely koskee ja rohkaistiin jakamaan omissa verkostoissa ja työyhteisöissä.

Lisäksi kyselyä jaettiin kahdelle suurelle lasten sijaishuoltopalvelua tuottavalle yksityisen sektorin toimijalle lähettämällä suoraa sähköpostia lastensuojeluyksiköiden esihenkilöille. Sähköposteja lähetettiin yli 50 kappaletta, jossa rohkaistiin jakamaan kyselyä heidän omissa työyhteisöissään. Kyselylomakkeessa ei kysytty, että miten vastaajat ovat löytäneet kyselylomakkeen. Näin ollen on vaikea varmistaa, mitkä lähestymistavat olivat toimivimmat vastaajien tavoittamiseen.

Opinnäytetyön suunnitteluvaiheessa tavoitteena oli hakea tutkimuslupaa kunnilta ja kaupungeilta. Opinnäytetyön edetessä tutkimuslupien lähettamisestä luovuttiin, sillä tutkimuslupien käsittelyajat olivat pidentyneet koronaviruspandemian aiheuttaman työkuorman takia. Useamman kaupungin sivuilla ilmoitettiin, että he eivät käsittele tutkimuslupia tai lupaprosessi on tavallista hitaampi.

Ensimmäisen kyselylomakkeen julkaisun yhteydessä saatiin palautetta erityisesti "minulla ei ole lapsia" -väittämän muotoilusta, johon vastaaminen oli lomakkeiden täyttäjien mielestä hankalaa. Palautteen johdosta päädyttiin laatimaan toinen ja viimeinen versio kyselylomakkeesta, jossa sama väittämä muotoiltiin muotoon "minulla on lapsi tai lapsia".

6.4 Aineiston analysointi ja esittäminen

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on kuvailla lastensuojelun työntekijöiden asenteita digipelaamista kohtaan ilmiönä, jolloin riittäviä analysointimenetelmiä ovat tunnusluvut, ristiintaulukointi ja riippuvuusanalyysit. Kvantitatiivisen tutkimuksen tarkoituksena on selvittää ilmiöstä saatujen tuloksien määriä, riippuvuuksia sekä syy-seuraussuhteita. “Tilastollisessa päättelyssä” on lähdettävä siitä oletuksesta, että saadut tulokset ovat yleistettävissä. (Kananen 2008: 51.)

Ennen aineiston käsittelyä SPSS-ohjelmistossa tuli kyselylomakkeiden aineistot yhdistää sekä muokata siten, että alkuperäinen “minulla ei ole lapsia” -väittämän vastaukset vastasivat jälkimmäistä “minulla on lapsi tai lapsia” -väittämän muotoilua. Aineiston muokkauksella tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä havaittujen virheiden sekä muunnoksien korjausta (Vehkalahti 2014: 81).

Kvantitatiivisen tutkimustuloksen esittämiseen ei riitä pelkkä ilmiön esiintyvyyden määrien ilmoittaminen, vaan tarkoituksena on yleistää ilmiö, joten tulokset pitää esittää suhteellisella esitystavalla. Tässä opinnäytetyössä on päädytty käyttämään ilmaantuvuuden ilmenemistä prosentteina, kuten 10%. Standardin mukaisesti taulukoissa näytetään myös N-luku, josta suhteellinen esitystapa lasketaan. Opinnäytetyössä on päätetty pyöristää prosentit kokonaiseen lukuihin ja jättää desimaalit pois, sillä ne eivät tuo lukijalle mitään lisäarvoa. (Kananen 2008: 42–43.)

Riippuvuussuhteita tarkastellaan tässä kvantitatiivisessa tutkielmassa ristiintaulukoinnalla. Vaikka ristiintaulukoitavien asioiden tai ilmiöiden välillä näyttäisi olevan suuri korrelaatio, ei se automaattisesti tarkoita sitä, että kyseessä on syy-seuraussuhde tai todellinen riippuvuussuhde. Ristiintaulukoidusta tuloksesta etsitään joko säännönmukaisuuksia tai korrelaatioita. (Kananen 2008: 44–46.)

6.5 Tutkimusetiikka

Opinnäytetyötä kirjoittaessa opinnäytetyöntekijöiden tulee ottaa huomioon kohderyhmä, jolle opinnäytetyötä kirjoitetaan. Opinnäytetyössä käytetyn kielen ja termistön tulee vastata lukijan tietotaitoa. Kun oletuksena on, että opinnäytetyötä lukeva tuntee osittain sosiaalialan termistöä, niin kaikkea termistöä ei tarvitse selittää auki. (Alkula & Pönttinen & Ylöstalo 1994: 296)

On kiinnitettävä myös huomiota siihen, että kaikkia yksityiskohtia ei tarvitse selittää auki. Opinnäytetyössä tuodaan esiin vain tutkielman keskeisten teemojen kannalta tärkeät seikat niin virheet kuin onnistumiset. (Alkula ym. 1994: 296) Tutkielmassa tämä otetaan huomioon siten, että esimerkiksi opinnäytetyön prosessia kuvatessa olemme mahdollisimman rehellisiä lukijoille.

Tutkielman tulosten havainnot ja tunnusluvut sekä tulosten tulkinta on erotettava selkeästi toisistaan. Opinnäytetyössä tulee pyrkiä mahdollisimman objektiiviseen raportointiin, jolloin mahdollisten tieteellisten koulukuntien tai ajatussuuntauksiin liittyvät näkökulmat tulee tuoda esiin. (Alkula ym. 1994: 297)

Tutkielman osallistujien ja kyselyyn vastanneiden näkökulmasta tulee huomioida heille annetut sekä tehdyt lupaukset. Jotta voidaan ylläpitää tai parantaa vastaushalukkuutta tuleviinkin kyselyihin ja vähentää tutkimuksiin kohdistuvaa epäluuloisuutta, tulee opinnäytetyöntekijöiden kiinnittää erityistä huomiota lupauksen lunastamiseen. Luottamuksellisuus kvantitatiivisessa tutkimuksessa tarkoittaa, ettei tuloksia esitellä liian pienistä ryhmistä, jolloin mahdollisten vastaajien identiteetti voisi olla pääteltävissä. Näin saattaa myös käydä, kun tuloksia esitetään liian monen samanaikaisen muuttujan kautta. (Alkula ym. 1994: 295–296). Tässä opinnäytetyössä on kiinnitetty erityistä huomiota, ettei vastaajien vastauksia voida tunnistaa tai jäljittää. Näin lunastetaan kyselylomakkeen alussa tehdyt lupaukset kyselyyn vastanneille, sekä varmistetaan eettisesti kestävä tutkimusote tässä tutkielmassa.

7 Tulokset ja johtopäätökset

Tässä opinnäytetyössä tulokset esitetään niin, että ensin tuodaan esiin mielipiteet ja väitteet, jotka edustavat vastaajien valtaosan näkemystä. Näin tehdään tekstin luotettavuuden ja ymmärrettävyyden parantamiseksi.

Koska lastensuojelussa työskentelevistä ammattilaisista ei ole olemassa erillistä tilastoa, tässä tutkielmassa sovelletaan saatavilla olevaa tietoa. Terveys- ja hyvinvoinnin laitoksen selvityksen mukaan vuonna 2019 huostassa olleita lapsia oli yhteensä 11 780. Laitoshuollon ja perhekodein osuus kaikista huostaanotetuista lapsista oli noin 47%, jonka perusteella saadaan tulokseksi, että 5 255 lasta on sijoitettuna kyseessä oleviin yksiköihin. Henkilömitoitukset huomioon ottaen lastensuojeluyksiköissä työskentelee tällä hetkellä noin 5 200 henkilöä, jolloin kyselymme vastaajien osuus vastaisi 3%:ia alalla työskentelevistä lastensuojelun ammattilaisista.

Kyselylomakkeeseen tallentui vastauksia yhteensä 149 kappaletta. Aineistoa tarkasteltaessa poistettiin viisi kappaletta tuplavastauksia aineiston virheellisyyden minimoimiseksi. Lopullinen otanta on suuruudeltaan 144 vastaajaa.

Lomakkeessa esitettyjen kysymyksien tuloksista on laadittu frekvenssitaulukot, jotka löytyvät tämän opinnäytetyön liitteistä. Lisäksi liitteistä löytyy niin kyselylomakkeen pohja kuin ristiintaulukoidut kysymykset, joita on nostettu esiin myös seuraavissa luvuissa. Osa taulukoista on myös esitetty osana tekstiä. Kyselylomakkeessa annettuja avoimia vastauksia ja kommentteja on lisätty tutkimustuloksia esittäessä elävöittämään tekstiä.

7.1 Vastaajien taustatiedot

Vastanneista suurin osa oli alle 40-vuotiaita. 20-29-vuotiaita oli 35%:ia, 30-39 –vuotiaita 40%:ia, 40-49-vuotiaita 16%:ia ja yli 50-vuotiaita 8%:ia. Vastaajista selkeä enemmistö ilmoitti olevansa naisia (84%) ja loput miehiä (16%). Muita valittavia vaihtoehtoja olivat ”muu” ja ”en halua sanoa”.

Enemmistöllä vastaajista (63%) oli sosionomi (AMK) –tutkinto. Yhteisöpedagogin tutkinto oli lähes joka viidennellä (17%) vastaajalla ja sairaanhoitajan tutkinto joka kahdeksällä (5%). Muita ilmoitettuja tutkintoja oli muun muassa sosionomi (YAMK), nuoriso- ja vapaa-ajanohjaaja sekä lähihoitaja.

Suurin osa vastaajista kertoi olevansa vakituksessa työsuhteessa (82%), sijaisina kymmenesosa (13%) sekä yksi kahdestakymmenestä osa-aikaisessa työsuhteessa (4%). Selkeällä enemmistöllä vastaajista oli työkokemusta lastensuojelusta yli vuoden ajalta. Noin neljäsosa vastaajista ilmoitti lastensuojelun työkokemuksensa olevan 1–3 vuotta (24%) tai 5–10 vuotta (24%) sekä viidesosalla 3–5 vuotta (20%) tai yli 10 vuotta (18%). Noin seitsemäs osalla vastaajilla oli alle 1 vuoden (14%) työkokemus.

Työkokemus lastensuojelussa

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Alle 1 vuosi	14	12	22	
1-3 vuotta	24	26	13	
3-5 vuotta	20	22	9	
5-10 vuotta	24	24	22	
yli 10 vuotta	18	15	35	
Yht.	100	100	100	

Taulukko 1. Kertynyt työkokemus lastensuojelusta.

Suurin osa vastaajista työskenteli lastenkodissa (73%), vähän yli joka kymmenes työskenteli vastaanottokodissa (11%), lähes joka kahdeskymmenes koulukodissa (7%) ja joka seitsemäs vastaaja (16%), muissa lastensuojeluyksiköissä, joita oli esimerkiksi perhetukikeskus, lastensuojelun erityisyksiköt ja pienryhmäkodit.

Kolme neljästä (75%) lastensuojelun työntekijöistä vastasi suhtautumisensa digipelaamiseen olevan myönteinen (melko myönteinen 64%, hyvin myönteinen 11%). Loput (6%) eivät osanneet sanoa.

Hiukan yli puolet vastaajista ilmoitti, ettei pelaa digipelejä (52%). Lähes puolet vastaajista ilmoitti itse pelaavansa digipelejä (48%). Vastaajista hieman yli puolet eivät kokeneet harrastavansa itse digipelejä. Kaksi kolmesta vastaajasta (67%) ilmoitti ettei heillä ole digipelaavaa kumppania. Joka toinen vastaaja (50%) ilmoitti ettei heillä ole digipelaavaa perheenjäsentä.

Kaksi kolmasosaa vastaajista (68%) ilmoitti, että heillä on digipelaava lapsi. Kysyttäessä onko vastaajilla lapsi tai lapsia hieman yli puolet (52%) vastasivat ettei heillä ole. Vastausten välinen ero on kuusitoista prosenttiyksikköä (16%). Väittämä "minulla on digipelaava lapsi" on voitu ymmärtää siten, että onko heillä lastensuojeluyksikössä digipelaava lapsi, joka saattaisi selittää vastausten välisten tuloksien eron.

Kaksi kolmesta vastaajasta (69%) ilmoitti, ettei heidän lähipiirissään esiintynyt ongelmallista digipelaamista (täysin eri mieltä 54%, osittain eri mieltä 15%). Vajaa kymmenesosa (7%) vastaajista oli sitä mieltä, ettei näe tarpeellisena valvoa lasten peliä kotona (osittain samaa mieltä 6%, täysin samaa mieltä 1%). Hieman yli joka kuudes vastaaja (15%) ei osannut sanoa. Suurin osa (77%) vastaajista näkee tarpeellisena valvoa lapsen peliä (osittain eri mieltä 10%, täysin eri mieltä 67%).

7.2 Pelaaminen lastensuojeluyksiköissä

49%:ia vastaajista ilmoitti, ettei heidän lastensuojeluyksikössään ole yhtenäisiä pelisääntöjä digipelaamiselle. Reilu enemmistö (91%) vastasi, että yhteisiä sääntöjä digipelaamisesta voidaan mukauttaa yksilökohtaisesti. Yli puolet vastaajista (52%) ilmoitti, ettei yksikössä ole osastokohtaisia sääntöjä digipelaamiselle.

Hieman yli kaksi kolmesta vastaajista (70%) olivat sitä mieltä, etteivät he halua olla sallivampia peliajan suhteen (täysin eri mieltä 31%, osittain eri mieltä 39%). Yli puolet vastaajista (53%) oli sitä mieltä, että peliajan rajoittaminen on heidän mielestään hyödyllinen rangaistus (osittain samaa mieltä 41%, täysin samaa mieltä 12%). Kyselyssä muotoiltu väittämä ”peliajan rajoittaminen on mielestäni hyödyllinen rangaistus” nähtiin palautteissa ongelmalliseksi. ”Rangaistus” -sanana valinta oli vastaajien mielestä negatiivinen ja epäammattimainen sekä vaihtoehtoiseksi termiksi kehoitettiin käyttämään sanaa ”rajoitus”.

”... rankaiseminen ei mielestäni kuulu missään määrin kasvatustyöhön. Toki pelaaminen tulee toissijaisena vasta esim. Läksyjen jälkeen...”

Reilu enemmistö (67%) vastaajista ilmoitti, ettei palkitse lasta peliajalla (täysin eri mieltä 39%, osittain eri mieltä 28%). Väittämän ”palkitsen lasta peliajalla” sanaa palkitseminen nähtiin muutaman toimesta epäammattimaisena. Moni huomautti, ettei kasvatuksen näkökulmasta ole kehittävää palkita lasta esimerkiksi peliajalla.

”Palkitsen” lapsia peliajalla siten, että peliaika toteutuu kun esim. aamutoimet hoituvat. Riehuminen ei kuitenkaan vie peliaikaa pois, enintään siirtää joissakin tilanteissa...”

Kyselylomakkeessa kysyttiin, kuinka monta tuntia lasten annetaan pelata digipelejä lastensuojeluyksiköissä vuorokaudessa. Arkena suurimmassa osassa (65%) lastensuojeluyksiköistä lasten annettiin pelata keskimäärin 2–3 tuntia vuorokaudessa.

Peliaika arkena

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Tunti tai alle	12	12	13	
2-3 tuntia	65	63	74	
4-5 tuntia	8	7	13	
6 tuntia tai yli (sis. ei rajoiteta)	15	17	0	
En osaa sanoa	0	2	1	
Yht.	100	100	100	

Taulukko 2. Lastensuojeluyksiköiden rajoitukset digipeliajalle arkena.

Viikonloppuina lasten vuorokaudessa pelattava peliaika jakautui suhteellisen tasaisesti 2–3 tunnin (27%) ja 4–5 tunnin (30%) kategorioiden välillä. Tulokset näyttävät, että lastensuojeluyksiköissä lasten annetaan pelata viikonloppuna enemmän kuin arkipäivisin.

Peliaika viikonloppuna

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Tunti tai alle	3	3	0	
2-3 tuntia	27	42	48	
4-5 tuntia	30	28	39	
6 tuntia tai yli (sis. ei rajoiteta)	23	25	13	
En osaa sanoa	1	2	0	
Yht.	100	100	100	

Taulukko 3. Lastensuojeluyksiköiden rajoitukset digipeliajalle viikonloppuna.

Lomalla lasten annettiin pelata vuorokaudessa enemmän verrattuna viikonloppuihin, sillä 4–5 tunnin (29%) ja 6 tuntia tai yli (27%) kategorioiden prosentuaalinen osuus nousi.

Peliaika lomalla

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Tunti tai alle	3	3	0	
2-3 tuntia	40	40	43	
4-5 tuntia	29	28	30	
6 tuntia tai yli (sis. ei rajoiteta)	27	27	26	
En osaa sanoa	2	3	0	
Yht.	100	100	100	

Taulukko 4. Lastensuojeluyksiköiden rajoitukset digipelaajalle lomalla.

Palautteissa korostuivat vastaukset, joissa ilmaistiin, ettei digipelaamisen ajallinen rajaaminen tai määrittäminen ole helppoa tai mahdollista.

"Ei ole nykypäiväistä asettaa yhteisiä peliaikoja tai sääntöjä niiden suhteen, sillä lasten tilanteet ovat hyvin yksilöllisiä."

Vastausvaihtoehdot peliajan rajoittamisen, palkitsemisen ja tuntimääräisen peliajan rajaamisen suhteen koettiin vajavaisiksi, sillä niissä ei määritelty lapsen ikää.

"Kohdassa "Kuinka monta tuntia annat lapsen pelata digipelejä vuorokaudessa..." ei eritelty lapsen ikää. Meillä on eri ajat eri-ikäisille."

"Meillä lapsen ikä vaikuttaa siihen, miten paljon he saavat pelata. On myös lapsia, joilla pelaaminen on pakkomieltä omaista tai vaikuttaa muuhun käytökseen niin vahvasti, että pelaamista pitää sen vuoksi rajoittaa."

Reilu enemmistö (74%) ilmoitti, että lastensuojeluyksikössä, jossa he työskentelevät esiintyi ongelmallista digipelaamista (osittain samaa mieltä 36%, täysin samaa mieltä 38%). Useampi kuin kolme neljästä vastaajasta (78%) oli sitä mieltä, ettei digipelaaminen huolestuta heitä, mikäli lapsen arki sujuu muuten hyvin (osittain samaa mieltä 52%, täysin samaa mieltä 26%). Vain pieni vähemmistö (22%) on huolissaan lasten digipelaamisesta, vaikka arki sujuu.

Kysyttäessä haittaako digipelaaminen lasten koulumenestystä reilu puolet (55%) vastasi myöntävästi (osittain samaa mieltä 46%, täysin samaa mieltä 9%). Vastauksissa näyttäisi olevan sukupuolittuneita mielipiteitä. Naisista (N=121) 11%:ia vastasi olevansa täysin samaa mieltä väittämän kanssa, kun taas miehistä (N=23) ei kukaan (0%) valinnut kyseistä vaihtoehtoa. Lisäksi 7%:ia naisista valitsi vaihtoehdon "en osaa sanoa" kun taas kukaan miehistä ei valinnut kyseessä olevaa vaihtoehtoa (0%).

Yli puolet vastaajista (56%) ei pelaa töissä lasten kanssa digipelejä. Kuusi kymmenestä vastaajasta (61%) haluaisi pelata lasten kanssa digipelejä. Suurin osa (63%) vastaajista haluaisi pelata työpaikallaan lasten kanssa digipelejä, muttei koe osaavansa. Edelliset kolme kysymystä laadittiin, sillä haluttiin selvittää, ovatko lastensuojelun työntekijät ottaneet digipelit työmenetelmänä käyttöön omassa työssään. Kirjallisuuden kautta saadun tiedon mukaan sosiaalialalla työskentelevillä on konservatiivisemmat arvot valtaväestöön verrattuna, sekä he saattavat suhtautua uuden teknologian käyttöönottoon keskimääräistä vastahakoisemmin.

Palautteissa ilmaistiin, ettei vastausvaihtoehdoista löytynyt heille itselleen sopivaa vaihtoehtoa, jotka kuvaisivat juuri työntekijän tilannetta parhaiten, kuten seuraavasta palautteesta käy ilmi.

”Kaikkiin kohtiin eivät vastausvaihtoehdot sovi. ...haluan ja haluaisin pelata töissä, mutta joskus pelaamattomuus johtuu esim. kiireestä tai muiden työtehtävien tekemisestä, eikä siitä, etten osaisi.”

Kaksi kolmasosaa (67%), vastaajista kertoo työyhteisössä olevan myönteinen suhtautuminen digipelaamista kohtaan (melko myönteinen 64%, hyvin myönteinen 3%). Kymmenesosa vastaajista (12%), ei osannut sanoa. Puolet ei-digipelaavista vastaajista (49%) ei todennäköisesti haluaisi pelata myöskään työssään lasten kanssa digipelejä. Kun taas suurin osa (76%) digipelaavista sosiaalialan ammattilaisista haluaisi.

Pelaan itse digipelejä			
		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Työssäni haluaisin pelata lasten kanssa digipelejä.	Ei (n=50)	49 %	19 %
	Kyllä (n=87)	47 %	76 %
	En osaa sanoa (n=7)	4 %	4 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

Taulukko 5. Digipelien harrastamisen vaikutus halukkuuteen pelata digipelejä töissä.

Yhdeksän kymmenestä vastaajasta (92%), ilmoitti osaavansa kohdata lapsen, joka digipelaa (täysin samaa mieltä 58%, osittain samaa mieltä 34%). Yli yhdeksän kymmenestä vastaajasta (93%) ilmoitti osaavansa ottaa digipelaamisen puheeksi (täysin samaa mieltä 63%, osittain samaa mieltä 31%). Lähes kaikki vastaajista (95%), ilmoittivat osaavansa kohdata lapsen, jolle pelaaminen on tärkeää (täysin samaa mieltä 60%, osittain samaa mieltä 35%). Neljä viidestä vastaajasta (83%), ilmoitti osaavansa kohdata ongelmapelaavan lapsen (täysin samaa mieltä 41%, osittain samaa mieltä 42%). Yhdeksän

kymmenestä vastaajasta (91%), ilmoitti osaavansa ottaa ongelmapelaamisen puheeksi (täysin samaa mieltä 54%, osittain samaa mieltä 38%). Väittämät laadittiin, jotta tuloksista voisi havaita, millaiselle koulutusmateriaalille tai tiedolle olisi tarvetta liittyen digipelaavien lasten kohtaamiseen.

Suurin osa digipelaavista sosiaalialan ammattilaisista (58%) on täysin samaa mieltä sen kanssa, että he osaavat kohdata digipelaavan lapsen. Heidän vastauksissaan oli vähemmän hajontaa muiden vastausten kohdalla (digipelaavat: osittain samaa mieltä 25% ja osittain eri mieltä 3%; ei-digipelaavat: osittain samaa mieltä 43% ja osittain eri mieltä 9%).

Pelaan itse digipelejä			
		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Osaan kohdata lapsen, joka digipelaa.	Täysin eri mieltä (n=0)	0 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=9)	9 %	3 %
	Osittain samaa mieltä (n=49)	43 %	25 %
	Täysin samaa mieltä (n=84)	45 %	73 %
	En osaa sanoa (n=2)	3 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

Taulukko 6. Digipelien harrastamisen vaikutus lapsen kohtaamiseen joka digipelaa.

7.3 Henkilökohtaiset asenteet pelaamista kohtaan

Lastensuojelun työntekijöistä kolme neljäsosaa (75%) vastasi suhtautuvansa digipelaamiseen myönteisesti (melko myönteinen 64%, hyvin myönteinen 11%). Loput (6%) eivät osanneet sanoa.

Kysyttäessä millaisen kuvan media antaa digipelaamisesta noin puolet vastaajista (47%) ilmoitti mielikuvansa olevan kielteinen (hyvin kielteinen 2%, melko kielteinen 45%). Joka kymmenes vastaaja (9%) ei osannut sanoa. Kysyttäessä antaako media digipelaamisen haitoista realistisen mielikuvan, hieman yli puolet (54%) oli väittämän kanssa eri mieltä (täysin eri mieltä 15%, osittain eri mieltä 39%). Yli puolet vastaajista (58%) olivat sitä mieltä, ettei media anna realistista kuvaa digipelaamisen hyödyistä (täysin eri mieltä 16%, osittain eri mieltä 42%).

E-urheilua arvostettavana piti kaksi kolmesta vastaajasta (67%) (osittain samaa mieltä 47%, täysin samaa mieltä 20%). Lähes kymmenesosa (8%) ei osannut sanoa. Noin kaksi

kolmasosaa vastaajista (59%) oli sitä mieltä, ettei e-urheilu ole realistinen urasuunnitelma (osittain eri mieltä 39%, täysin eri mieltä 20%). Joka kymmenes (9%) ei osannut sanoa. Pelialalle työllistymisen realistisena urasuunnitelmana näki lähes yhdeksän kymmenestä vastaajasta (89%) (osittain samaa mieltä 40%, täysin samaa mieltä 49%).

Kysyttäessä, onko digipelaaminen vastaajan mielestä hyödyllistä, enemmistö oli väittämän kanssa samaa mieltä (78%) (osittain samaa mieltä 66%, täysin samaa mieltä 12%). Kysyttäessä onko digipelaaminen vastaajan mielestä haitallista, väittämän kanssa samaa mieltä oli noin joka toinen vastaajista (54%) (osittain samaa mieltä 53%, täysin samaa mieltä 1%). Digipelaavat sosiaalialan ammattilaiset vastasivat todennäköisemmin, että digipelaaminen on hyödyllistä (90%). Ei-digipelaavien sosiaalialan ammattilaisten vastauksissa oli puolestaan enemmän hajontaa.

Pelaan itse digipelejä			
		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Digipelaaminen on mielestäni hyödyllistä	Täysin eri mieltä (n=2)	1 %	1 %
	Osittain eri mieltä (n=24)	28 %	6 %
	Osittain samaa mieltä (n=95)	64 %	68 %
	Täysin samaa mieltä (n=17)	3 %	22 %
	En osaa sanoa (n=6)	5 %	3 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

Taulukko 7. Digipelien harrastamisen vaikutus digipelaamisen hyödyllisenä näkemiseen.

Yli puolet vastaajista (53%) oli sitä mieltä, että digipelaaminen vaikuttaa negatiivisesti lasten psyykkiseen terveyteen (osittain samaa mieltä 47%, täysin samaa mieltä 7%). Lisäksi reilut puolet vastaajista (54%) oli sitä mieltä, että digipelaaminen vaikuttaa positiivisesti lasten psyykkiseen terveyteen (osittain samaa mieltä 51%, täysin samaa mieltä 3%). Loput (8%) eivät osanneet sanoa. Hieman yli puolet vastaajista (51%), jotka ovat osittain sitä mieltä että digipelaaminen on hyödyllistä, olivat myös sitä mieltä, että se on haitallista.

Digipelaaminen on mielestäni hyödyllistä						
		Täysin eri mieltä (N=2)	Osittain eri mieltä (N=24)	Osittain samaa mieltä (N=95)	Täysin samaa mieltä (N=17)	En osaa sanoa (N=6)
Digipelaaminen on mielestäni haitallista.	Täysin eri mieltä (n=6)	0 %	0 %	3 %	18 %	4 %
	Osittain eri mieltä (n=54)	0 %	29 %	44 %	29 %	38 %
	Osittain samaa mieltä (n=76)	100 %	67 %	51 %	47 %	53 %
	Täysin samaa mieltä (n=2)	0 %	4 %	0 %	6 %	1 %
	En osaa sanoa (n=6)	0 %	0 %	2 %	0 %	4 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

Taulukko 8. Digipelaamisen hyödyllisenä näkemisen vaikutus digipelaamisen näkemiseen haitallisena.

Reilu enemmistö vastanneista (78%), on sitä mieltä, että digipelaaminen on merkityksellinen osa lapsen elämää (osittain samaa mieltä 59%, täysin samaa mieltä 19%). Yli neljännes vastaajista (88%), on sitä mieltä, että digipelaaminen vaikuttaa lapsen hyvinvointiin (osittain samaa mieltä 62%, täysin samaa mieltä 26%).

Reilu puolet vastaajista (57%) ilmoitti ongelmallisen digipelaamisen näkyvän erityisesti lastensuojelussa (osittain samaa mieltä 31%, täysin samaa mieltä 26%) Lähes kymmenes vastaajista (9%) ei osannut sanoa. Kolme neljästä vastaajasta (74%) on sitä mieltä, ettei lastensuojelun asiakkuus lisää lasten digipelaamista (osittain eri mieltä 24%, täysin eri mieltä 50%). Vastaaja on voinut tulkita lastensuojelun asiakkuuden kahdella eri tavalla väittämässä: itse perheen tilanne, joka vaatii lastensuojelun asiakkuutta, jolloin perheen tilanne lisäisi lapsen digipelaamista, tai perheen saama lastensuojelupalvelu jo itsessään lisäisi lapsen digipelaamista.

Yli puolet vastaajista (55%), oli sitä mieltä, että huoltajan digipelaaminen aiheuttaa vaikeuksia perheissä (osittain samaa mieltä 42% täysin samaa mieltä 13%). Kysymyksen asettelussa ei suljettu pois rahapelaamista, jolloin vastaajat ovat voineet tulkita digitaalisten rahapelien pelaamisen osaksi digipelaamista. Erilaiset rahapelit voivat aiheuttaa perheelle taloudellisia sekä perheen sisäisiä haasteita. Kolme neljästä vastaajasta (78%) oli sitä mieltä, että lapsen digipelaaminen aiheuttaa vaikeuksia perheissä (osittain samaa mieltä 56%, täysin samaa mieltä 22%). Kymmenesosa vastaajista (10%) ei osannut sanoa. Kahdella aiemmalla kysymyksellä on haluttu kartoittaa, kuinka yleisiä huoltajan tai lapsen digipelaamisesta aiheutuvat ongelmat ovat.

Vähän yli puolet vastaajista (54%), oli sitä mieltä, että digipelaaminen lisää lasten tyytyväisyyttä (osittain samaa mieltä 46%, täysin samaa mieltä 8%). Kymmenes vastaajista (10%) ei osannut sanoa. Lähes kaikki vastaajat (96%) olivat yhtä mieltä siitä, että digipelaaminen lisää lasten liikkumattomuutta. Miltei kaksi kolmasosa vastaajista (63%), oli

sitä mieltä, että digipelaaminen kehittää lasten tarkkaavaisuutta (osittain samaa mieltä 52%, täysin samaa mieltä 11%).

Suurin osa (52%) digipelaamiseen melko kielteisesti suhtautuvista lastensuojelun työntekijöistä olivat sitä mieltä, ettei lasten digipelaaminen kehittä tarkkaavaisuutta. Puolestaan ne lastensuojelun työntekijät joilla oli melko myönteinen (60%) tai hyvin myönteinen (63%) suhtautumien digipelaamiseen olivat sitä mieltä, että digipelaaminen kehittää lasten tarkkaavaisuutta.

		Suhtautumiseni digipelaamiseen on				
		Hyvin kielteinen (N=0)	Melko kielteinen (N=27)	Melko myönteinen (N=92)	Hyvin myönteinen (N=16)	En osaa sanoa (N=9)
Digipelaaminen kehittää lasten tarkkaavaisuutta.	Täysin eri mieltä (n=4)	0 %	11 %	1 %	0 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=39)	0 %	52 %	20 %	19 %	44 %
	Osittain samaa mieltä (n=75)	0 %	26 %	60 %	63 %	33 %
	Täysin samaa mieltä (n=16)	0 %	0 %	13 %	19 %	11 %
	En osaa sanoa (n=10)	0 %	11 %	7 %	0 %	11 %
	Yht. 144 kpl		100 %	100 %	100 %	100 %

Taulukko 9. Suhtautumisen vaikutus digipelien tarkkaavaisuuden kehittäjänä.

Vastaajat olivat lähes yhtä mieltä siitä, että digipelaaminen lisää lasten uniongelmia (88%) (osittain samaa mieltä 49%, täysin samaa mieltä 39%). Kysyttäessä onko digipelaaminen koukuttavaa lapselle, väitteen kanssa samaa mieltä oli lähes kaikki vastaajat (98%) (osittain samaa mieltä 34%, täysin samaa mieltä 64%).

Yhdeksän kymmenestä vastaajasta (90%) näkee digipelaamisen nuoren sosiaalisten suhteiden mahdollistajana (osittain samaa mieltä 69%, täysin samaa mieltä 21%). Kysyttäessä, onko digipelaaminen sosiaalisten suhteiden mahdollistaja, ei-digipelaavat vastaajat (16%) olivat useammin eri mieltä väittämän kanssa kuin digipelaavat vastaajat (1%).

Neljännes vastaajista (24%), jotka suhtautuvat digipelaamiseen melko myönteisesti ja puolet (50%) hyvin myönteisesti suhtautuvista olivat täysin samaa mieltä "näen digipelaamisen sosiaalisten suhteiden mahdollistajana" -väittämän kanssa. Kun taas yksikään (0%) melko kielteisesti digipelaamiseen suhtautuvista ei ollut samaa mieltä väittämän kanssa. Huomionarvoista kuitenkin on se, että suurin osa (63%) melko kielteisesti digipelaamiseen suhtautuvista vastaajista oli osittain samaa mieltä väittämän kanssa.

Kaikki (100%) digipelaamiseen hyvin myönteisesti suhtautuvista näkevät digipelaamisen sosiaalisten suhteiden mahdollistajana. Suurin osa (63%) melko kielteisesti digipelaamiseen suhtautuvista vastaajista oli osittain samaa mieltä siitä, että digipelaaminen on sosiaalisten suhteiden mahdollistaja.

		Suhtautumiseni digipelaamiseen on				
		Hyvin kielteinen (N=0)	Melko kielteinen (N=27)	Melko myönteinen (N=92)	Hyvin myönteinen (N=16)	En osaa sanoa (N=9)
Näen digipelaamisen sosiaalisten suhteiden mahdollistajana	Täysin eri mieltä (n=1)	0 %	4 %	0 %	0 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=12)	0 %	33 %	3 %	0 %	0 %
	Osittain samaa mieltä (n=100)	0 %	63 %	72 %	50 %	100 %
	Täysin samaa mieltä (n=30)	0 %	0 %	24 %	50 %	0 %
	En osaa sanoa (n=1)	0 %	0 %	1 %	0 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

Taulukko 10. Suhtautumisen vaikutus digipelien sosiaalisten suhteiden mahdollistajana.

Reilusti yli puolet vastaajista (64%) näkee digipelaamisen sosiaalisia suhteita rajoittavana tekijänä (osittain samaa mieltä 60%, täysin samaa mieltä 4%). Näyttäisi siltä, että sosiaalialan ammattilaisten oma arvio suhtautumisestaan digipelaamiseen korreloi sen kanssa mitä mieltä he ovat siitä, onko digipelaaminen sosiaalisia suhteita rajoittava tekijä. Kolme neljäsosaa lastensuojelun työntekijöistä (74%) joilla oli melko kielteinen suhtautuminen digipelaamiseen, oli osittain samaa mieltä sen kanssa, että digipelaaminen rajoittaa sosiaalisia suhteita.

		Suhtautumiseni digipelaamiseen on				
		Hyvin kielteinen (N=0)	Melko kielteinen (N=27)	Melko myönteinen (N=92)	Hyvin myönteinen (N=16)	En osaa sanoa (N=9)
Näen digipelaamisen sosiaalisia suhteita rajoittavana tekijänä.	Täysin eri mieltä (n=11)	0 %	0 %	8 %	25 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=37)	0 %	15 %	23 %	50 %	44 %
	Osittain samaa mieltä (n=87)	0 %	74 %	64 %	25 %	44 %
	Täysin samaa mieltä (n=6)	0 %	11 %	3 %	0 %	0 %
	En osaa sanoa (n=3)	0 %	0 %	2 %	0 %	11 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

Taulukko 11. Suhtautumisen vaikutus digipelien sosiaalisten suhteiden rajoittajana.

Yli puolet (64%) melko myönteisesti digipelaamiseen suhtautuvista vastaajista oli myös osittain samaa mieltä, että digipelaaminen on sosiaalisia suhteita rajoittava tekijä.

Kysyttäessä pitäisikö koulun ottaa enemmän vastuuta pelikasvatuksesta, samaa mieltä oli kolme neljästä vastaajasta (70%) (osittain samaa mieltä 47%, täysin samaa mieltä 23%). Vastaajat kokivat myös, että vanhempien tulisi ottaa enemmän vastuuta pelikasvatuksesta, sillä 98%:ia vastaajista (täysin samaa mieltä 81%, osittain samaa mieltä

17%) olivat väittämän kanssa samaa mieltä. Huomion arvoista oli, ettei kukaan vastaajista valinnut vaihtoehtoa “en osaa sanoa”.

7.4 Tiedon ja koulutuksen tarve

Hieman yli puolet vastaajista (56%) ilmoittivat tietävänsä digipelaamisesta tarpeeksi osataksaan hyödyntää sitä työssään (täysin samaa mieltä 18%, osittain samaa mieltä 38%). Ne vastaajat (71%) jotka itse pelaavat digipelejä todennäköisemmin osaavat hyödyntää tietoaan digipelaamisesta työssään.

Reilu enemmistö vastaajista (92%) ilmoitti, ettei heille ole tarjottu työpaikallaan koulutusta pelikasvatuksen tueksi (täysin eri mieltä 76%, osittain eri mieltä 16%). Lähes yhdeksän kymmenestä vastaajasta (86%), ilmoitti ettei työpaikalla ole tarjottu koulutusta ongelmapelaamisen tunnistamisen tueksi (täysin eri mieltä 66%, osittain eri mieltä 20%). Kysyttäessä onko edellä mainituista aiheista tarjottu riittävästi koulutusta, väittämän kanssa eri mieltä oli yhdeksän kymmenestä vastaajasta (90%) (täysin eri mieltä 64%, osittain eri mieltä 26%). Väittämän “en näe koulutusta edellä mainituista aiheista tarpeellisenä” kanssa eri mieltä oli 83%:ia vastaajista (täysin eri mieltä 50%, osittain eri mieltä 33%).

“Koen, että omassa työyhteisössäni ja sosiaalialalla yleensä on suhteellisen heikko tietämystaso ja osaaminen sosiaalisen median ja digipelaamisen alueilta. Etenkin, kun ottaa huomioon kuinka valtava osa nuorten elämästä nämä kaksi ovat. Myös työskentelymateriaali on vanhentunutta (esim. ADAD, josta puuttuu kokonaan osuudet digipelaamisesta tai soimesta, koska lomake jo 10v vanha)..”

Suurin osa vastaajista on sitä mieltä, että ongelmallisesta pelaamisesta ja pelikasvatuksesta olisi tärkeää saada lisäkoulutusta (pelikasvatus: 92%; ongelmapelaamisen tunnistaminen: 86%). Vain 6%:ia vastaajista ei nähnyt koulutusta aiheesta tarpeellisenä, vaikkei työnantaja olisi tarjonnut aiheesta riittävästi koulutusta.

Vastaajista pelikulttuuria ilmoitti tuntevansa lähes kaksi kolmasosaa (67%) (osittain samaa mieltä 49%, täysin samaa mieltä 18%).

		Suhtautumiseni digipelaamiseen on				
		Hyvin kielteinen (N=0)	Melko kielteinen (N=27)	Melko myönteinen (N=92)	Hyvin myönteinen (N=16)	En osaa sanoa (N=9)
Minulla on riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin.	Täysin eri mieltä (n=9)	0 %	15 %	4 %	0 %	11 %
	Osittain eri mieltä (n=45)	0 %	37 %	32 %	13 %	44 %
	Osittain samaa mieltä (n=67)	0 %	44 %	50 %	31 %	44 %
	Täysin samaa mieltä (n=21)	0 %	0 %	13 %	56 %	0 %
	En osaa sanoa (n=2)	0 %	4 %	1 %	0 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

Taulukko 12. Suhtautumisen vaikutus tietoon digipelien vaikutuksista hyvinvointiin.

Kuudella kymmenestä (61%) vastaajasta on vastausten perusteella riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin (osittain samaa mieltä 47%, täysin samaa mieltä 15%). Vastaajat, jotka ilmoittivat, että heillä on melko kielteinen suhtautuminen digipelaamiseen vastasivat, ettei heillä (52%) ole riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin (täysin eri mieltä 15%, osittain eri mieltä 37%). Vastaajilla, joilla on melko myönteinen suhtautuminen (63%) ja hyvin myönteinen suhtautuminen (87%) digipelaamiseen ilmoittivat todennäköisimmin, että heillä on riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin.

		Pelaan itse digipelejä	
		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Minulla on riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin.	Täysin eri mieltä (n=9)	8 %	4 %
	Osittain eri mieltä (n=45)	36 %	26 %
	Osittain samaa mieltä (n=67)	48 %	45 %
	Täysin samaa mieltä (n=21)	5 %	25 %
	En osaa sanoa (n=2)	3 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

Taulukko 13. Digipelaamisen harrastamisen vaikutus tietoon digipelien vaikutuksista hyvinvointiin.

Ne vastaajat (44%) jotka ilmoittivat etteivät itse pelaa digipelejä, vastasivat todennäköisimmin, etteivät tiedä riittävästi digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin. Kun taas kaksi kolmesta (70%), digipelaavasta lastensuojelun työntekijästä vastasi suuremmalla todennäköisyydellä, että heillä on riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin (osittain samaa mieltä 45%, täysin samaa mieltä 25%).

		Suhtautumiseni digipelaamiseen on				
		Hyvin kielteinen (N=0)	Melko kielteinen (N=27)	Melko myönteinen (N=92)	Hyvin myönteinen (N=16)	En osaa sanoa (N=9)
Haluaisin lisää tietoa digipelaamisen vaikutuksista.	Täysin eri mieltä (n=5)	0 %	0 %	3 %	13 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=12)	0 %	22 %	4 %	13 %	0 %
	Osittain samaa mieltä (n=69)	0 %	41 %	51 %	38 %	56 %
	Täysin samaa mieltä (n=55)	0 %	30 %	40 %	38 %	44 %
	En osaa sanoa (n=3)	0 %	7 %	1 %	0 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

Taulukko 14. Suhtautumisen vaikutus halukkuuteen saada tietoa digipelaamisen vaikutuksista.

Digipelaamiseen suhtautuminen ei vaikuttanut vastaajien halukkuuteen saada lisää tietoa digipelaamisen vaikutuksista.

8 Pohdinta

Tämän opinnäytetyön pyrkimyksenä oli tarkastella lasten digipelaamista ilmiönä sekä miten lastensuojelun työntekijät näkevät lasten digipelaamisen lastensuojelun kontekstissa. Ennen aineiston keruuta perehdyttiin asennetutkimuksen metodologiaan ja päädyttiin valitsemaan kyselylomakkeen menetelmät. Likert-asteikko valittiin sen ymmärrettävyyden ja nopean toteutustavan vuoksi. Korkeakoulun tarjoama e-lomakepohja valittiin luotettavuuden, tietoturvallisuuden sekä aineiston helpon siirrettävyyden vuoksi SPSS-ohjelmistoon jatkokäsiteltäväksi. Asennetutkimuksen rajaus lasten digipelaamista kohtaan sosiaalialan ja lastensuojelun kontekstissa on ensimmäisiä laatuaan Suomessa.

Asennekyselyä laatiessa seurattiin yleisiä kyselylomakkeen metodologioita sekä verrattiin kyselylomakkeen rakennetta jo olemassa oleviin kyselytutkimuksiin. Kyselylomakkeen suunnitteluvaiheessa kysyttiin palautetta niin ohjaavilta opettajilta, työelämä yhteistyökumppanin edustajilta sekä sosionomiopiskelijoilta. Kyselylomaketta levitettiin sosio- nomeille kohdennetuissa kanavissa, josta saatiin palautetta yhdestä heikosti laaditusta väittämästä, jonka pohjalta päädyttiin tekemään toinen ja lopullinen versio kyselystä. Kyselylomakkeen sulkeuduttua yhdistettiin kyselylomakkeiden aineistot ja muokattiin tuloksia jatkokäsittelyn mahdollistamiseksi SPSS-ohjelmistossa. Tuloksia ristiintaulukoitiin, jotta pystyttiin tekemään näkyviksi mahdollisia korrelaatioita ja lopuksi luettavuuden helpottamiseksi sekä tueksi päädyttiin laatimaan tuloksia havainnollistavia taulukoita. Tulokset saattavat olla digipelimyönteisempiä sen vapaaehtoisuuden ja levittämistavan va-

linnan vuoksi, sillä kyselyä jaettiin pääosin sosionomeille kohdennetuissa kanavissa. Kyselyä kehoitettiin jakamaan myös omissa työyhteisöissä, jonka vuoksi vastauksia kerääntyi myös muilta koulutustaustan omaavilta henkilöiltä. Seuraavaksi esitetään opinnäytetyön keskeisimmät tulokset, jonka jälkeen syvennytään tarkastelemaan tuloksista nousseita pohdintoja sekä tulkintoja. Lopuksi annetaan ehdotuksia sekä suosituksia jatkotutkimuksille.

Vastaajista kolme neljäsosaa (75%) suhtautui digipelaamiseen myönteisesti. Tulos poikkeaa ennako-oletuksesta, jossa oletettiin lastensuojelun työntekijöiden jakautuvan suhtautumisessaan tasaisemmin myönteisen ja kielteisen puolelle. Noin puolet vastaajista (56%) ilmoitti osaavansa hyödyntää digipelitietoaan työssään. Kahdeksan kymmenestä vastaajasta (78%) ei ollut huolissaan lapsen digipelaamisesta, jos lapsen arki muuten sujuu. Vastaus oli odotettavissa, sillä lastensuojelun työntekijät pyrkivät työssään tarkastelemaan lapsen tilannetta kokonaisvaltaisesti ja yksilön tarpeet huomioiden. Työntekijöiden tavoitteena on tasapainottaa lapsen elämää ohjaamalla lasta hoitamaan omat velvollisuudet sekä tukea lasta hänelle mielekkääseen tekemiseen. Lisäksi YK:n Lasten oikeuksien sopimus määrittelee, että lapsella on muun muassa oikeus lepoon, vapaa-aikaan, ikätasoiseen leikkimiseen sekä kulttuuriin että taiteeseen (Yleissopimus lapsen oikeuksista 60/1991 31 artikla).

Suurin osa vastaajista ilmoitti (74%), että lastensuojeluyksiköissä, jossa he työskentelevät esiintyi ongelmallista digipelaamista. Vähemmistö (22%) vastaajista on huolissaan digipelaamisesta, vaikka arki sujuu. Jälkimmäistä vastausta saattaa selittää ongelmallisen digipelaamisen suuri esiintyvyys lastensuojeluyksiköissä. Lisäksi tämä selittäisi myös sen, ettei ajatusta digipeliajalla palkitsemista nähdä hyvänä toimintamallina. Toiset pitävät peliaikaa hyvänä motivaattorina muulle toiminnalle.

”Hei! Koen ongelmalliseksi kysymysten asettelun koskien pelaamisen rajoittamisen ”rangaistuksena” tai peliajan antamista ”palkitsemisena”. Näiden termien käyttö on vahvan mielipiteen esittämistä hoito- ja kasvatustyössä lastensuojelussa ja mikään toiminta ei saa olla rangaistavaa tai palkitsemista...”

Toiset pitävät peliaikaa hyvänä motivaattorina muulle toiminnalle. Sosiaalipedagogiikassa ihminen nähdään yksilönä, joka on kykeneväinen toimijuuteen. Toimijuus on kykyä tehdä valintoja sekä edesauttaa niitä omalla toiminnallaan, etenkin osana yhteisöä ja yhteiskuntaa. Sosiaalipedagogisen työtteen ansiosta lapsi nähdään ilman stigmoja yksilönä. Kokonaisvaltaisen elämäntilanteen hahmottaminen auttaa kasvattajaa näkemään lapsen tulevaisuuden mahdollisuudet sekä tukemaan lasta omien voimavarojen ja tavoitteiden löytämisessä. (Nivala & Ryynänen 2019: 80, 163-164.)

”Lasteni pelaamista rajoitetaan voimakkaasti ja sitä käytetään palkintona. Liikunnalla ja lukemisella on mahdollista ”ansaita” peliaikaa. On myös ko- keiltu rajoittamatonta tietokoneen käyttöä, jolloin lapsi itse havaitsi, ettei kykene rajoittamaan pelaamista/pelivideoiden katselua ja hyväksyi paluun rajatumpaan peliaikaan.”

Kyselytutkimuksen tuloksista käy ilmi, että lastensuojelun työntekijät näkevät aihetta li- säkoulutukselle. Suurin osa lastensuojelun työntekijöistä kokee kaipaavansa lisäkoulu- tusta pelikasvatuksesta ja ongelmallisesta digipelaamisesta (pelikasvatuksen tueksi: 92%; ongelmapelaamisen tunnistamisen tueksi: 86%). Yhdeksän kymmenestä vastaa- jasta (90%) on sitä mieltä, ettei edellä mainituista aiheista ole tarjottu heille riittävästi koulutusta. Lisäksi kahdeksan kymmenestä (83%) näki koulutuksen kyseessä olevista aiheista tarpeellisena.

Suurin osa (49%) vastaajista ilmoitti, ettei heidän lastensuojeluyksikössä ole yhteisiä sääntöjä digipelaamiselle. Kuitenkin suurempi osa (91%) vastaajista ilmoitti, että yhteisiä sääntöjä digipelaamisesta voidaan mukauttaa yksilökohtaisesti. Tuloksista voidaan olet- taa, että noin puolen vastaajien lastensuojeluyksiköissä on yhteiset säännöt, joita mu- kautetaan yksilökohtaisesti. On myös todennäköistä, että lopuilla (91%-49%=42%) on vain yksilökohtaisia sääntöjä digipelaamiselle. Palautteissa nousi useasti esiin se, että lastensuojeluyksiköiden näkökulmasta olisi ongelmallista, jos kaikille lapsille olisi saman- laiset säännöt digipelaamisesta etenkin ikätason näkökulmasta. Tämä linja on yhtenä- nen sosiaalipedagogiikan periaatteiden kanssa, jonka mukaan asiakas tulee nähdä aina yksilönä, jolla on yksilölliset tarpeet.

”Ei ole nykypäiväistä asettaa yhteisiä peliaikoja tai sääntöjä niiden suh- teen, sillä lasten tilanteet ovat hyvin yksilöllisiä. Koin siten vastausvaihto- ehdot huonoina.”

”Kysymyksissä ei oteta huomioon lasten ikää mitenkään, 8- vuotiaan pe- laaminen on hieman eri näkökulmalla kuin 16-vuotiaan.”

Osa vastaajista koki yksilölliset säännöt digipeliajasta haasteelliseksi omassa kasvatus- työssä. Yhteisten sääntöjen ja yksilökohtaisten sääntöjen ristiriita voi näyttäytyä lapselle epä johdonmukaisena sekä epäreiluna.

”Eniten huolestuttaa se, ettei yhdessäkään yksikössä jossa olen työsken- nellyt ole ollut yhtenäisiä sääntöjä. Lapsilla joilla on peliongelmaa herää usein voimakkaita tunne reaktioita pelin lopettamisesta ajallaan eikä sii- hen usein puututa vaan annetaan helposti periksi jatkaa pelaamista. Jos yksi antaa periksi ja muut pitävät kiinni esimerkiksi lapsen kanssa yh- dessä sovitusta 2h pelaamisrajasta kiinni, lapsi saa ristiriitaista ohjausta eikä se hyödytä lasta millään muotoa. Pahimmassa tapauksessa vaan pahentaa ongelmaa, mitä meillä kuuluisi hoitaa...”

Osa vastaajista koki sanavalinnan ”rangaistus” kärkkäänä väittämässä ”peliajan rajoittaminen on mielestäni hyödyllinen rangaistus”. Vaikeista oloista tulevilta lapsilta puuttuu läsnäolon pedagogiikan mukaan positiivisia läsnäolon kokemuksia. Tästä syystä on tärkeää, että työntekijä pyrkii luomaan nuoreen merkityksellisen suhteen, sillä sen rooli nähdään keskeisenä nuorten kanssa toimiessa. (Ryynänen 2007: 122.)

”Ensinnäkin rankaiseminen ei mielestäni kuulu missään määrin kasvatus-työhön. Toki pelaaminen tulee toissijaisena vasta esim. Läksyjen jälkeen...”

”En puhuisi peliajan rajoituksista rangaistuksina, koska kyse on enemmänkin kasvatuksellisista keinoista. Rangaistus-sanalla on negatiivinen sävy.”

Palautteen kautta tuotiin esiin, etteivät seuraavat väittämät ja niiden vastausvaihdot ole riittäviä: ”työssäni pelaan lasten kanssa digipelejä”, ”työssäni haluaisin pelata lasten kanssa digipelejä” sekä ”työssäni haluaisin pelata lasten kanssa digipelejä, mutten koe osaavani”. Esimerkiksi pelaamattomuus lasten kanssa kiireen takia jää huomiotta, jos asiaa ei kommentoi vapaassa kommenttikentässä. Tässä voisi olla hyvä aihe esimerkiksi jatkotutkimukselle, jossa kartoitettaisiin syitä mitkä tekijät estävät lastensuojelun työntekijöitä pelaamasta lasten kanssa digipelejä. Ylipäätään digipelaamiseen liittyvät yksityiskohtaisemmat ilmiöt voisivat olla hyvä aihe jatkotutkimuksille.

Lastensuojelun työntekijöistä kuusi kymmenestä (56%) ei pelaa lasten kanssa digipelejä yksikössään. Kolmasosa vastaajista (31%), jotka eivät vapaa-ajallaan harrasta digipelaamista ilmoittivat pelaavansa kuitenkin yksikössään lasten kanssa digipelejä. Vastauksista voi selittää se, että lastensuojelun työntekijät voivat tarpeen vaatiessa pelata lasten kanssa digipelejä. Neljä kymmenestä digipelaavasta vastaajasta (42%) ilmoitti, etteivät pelaa työssään lasten kanssa digipelejä. Tätä voi puolestaan selittää se, ettei kyseisessä yksikössä välttämättä ole lapsia, joiden kanssa pelata digipelejä.

Vastaajista suurin osa näyttäisi olevan tietoisia siitä, että medialla on yleisesti tapana korostaa teksteissään ääripäitä. Pryzybylski ja Weinstein nostavat raportissaan, että tutkijat ovat huomauttaneet niin kansalaisia kuin päätöksentekijöitä siitä, että digipelaamisen vaikutuksia, niin positiivisia kuin negatiivisia, on saatettu ylikorostaa (Pryzybylski & Weinstein 2019: 2).

Yli puolet vastaajista arvostaa e-urheilijoita ja mahdollisesti heidän saavuttamaansa uraa. Vastauksista voi tulkita niin, etteivät sosiaalialan ammattilaiset näe e-urheilijan uraa realistisena. Tämä voi selittyä osittain sillä, että suurin osa pelaajista ei kuitenkaan

kykene elättämään itseään digipelaamisella, vaan rahaa saa vain pieni osa pelaajista, jotka menestyvät lajissa ja tulevat kiinnitetyiksi ammattilaisjoukkueisiin, joille palkintorahat kumuloituvat.

Itse pelialalle työllistyminen kuitenkin nähdään realistisena urasuunnitelmana. Tämä selittynee todennäköisesti sillä, ettei pelialalle työllistyminen edellytä pelisuunnittelun, koodaamisen tai muun vastaavan itse pelinrakentamiseen liittyvää koulutusta, vaan alalla tarvitaan laaja-alaisesti eri alojen osaamista sekä ammattilaisia aina graafisista suunnittelijoista markkinoinnin ammattilaisiin. Lisäksi peliteollisuus on kasvava työllistäjä tulevaisuudessakin.

Pelaajabarometri 2018 kartoitti ensimmäistä kertaa suomalaisten asenteita pelaamista kohtaan väittämällä ”pelaaminen on hyödyllistä” ja ”pelaaminen on haitallista”. Lastensuojelun työntekijöillä (78%) on myönteisempi kuva digipelaamisen hyödyistä verrattuna pelaajabarometrin tuloksiin suomalaisten asenteista (51%). Samaan aikaan yli puolet lastensuojelun työntekijöistä tiedostaa myös digipelaamisen haitat (54%), kun taas pelaajabarometrin tulokset olivat alhaisemmat (41%). Huomionarvoista tuloksissa on myös se, että harvempi lastensuojelun työntekijä vastasi kyselytutkimuksen tuloksissa, ettei osaa sanoa (digipelaaminen on hyödyllistä 4%, digipelaaminen on haitallista 4%), kun taas vastaava tulos oli korkeampi pelaajabarometrissä (pelaaminen on hyödyllistä 22%, pelaaminen on haitallista 23%) (Kinnunen 2018: 52). Pelaajabarometrin tulokset eivät ole kuitenkaan suoraan vertailukelpoisia tutkielman tuloksien kanssa, sillä pelaajabarometrin pelaamisen käsite eroaa opinnäytetyössä määritellystä digipelaamisen käsitteestä.

Väittämässä ”digipelaaminen vaikuttaa lapsen hyvinvointiin” ei määritelty, millä tavalla digipelaaminen vaikuttaa lapsen hyvinvointiin. Jolloin tuloksista ei voida tehdä muuta johtopäätöstä kuin, että lastensuojelun työntekijät ovat sitä mieltä, että digipelaaminen vaikuttaa jollakin tavalla lapsen hyvinvointiin. Kyselylomakkeeseen väittämä olisi voitu jakaa kahteen väittämään: ”digipelaaminen vaikuttaa positiivisesti lapsen hyvinvointiin” ja ”digipelaaminen vaikuttaa negatiivisesti lapsen hyvinvointiin”.

Kolme neljästä (75%) vastaajasta ilmoitti näkevänsä ongelmallista digipelaamista omassa yksikössään, mutta vain hieman alle kuusi kymmenestä vastaajasta (58%) on sitä mieltä, että ongelmallinen digipelaaminen näkyy erityisesti lastensuojelussa. Vastaajat eivät todennäköisesti koe, että digipelaaminen näyttäytyy erityisesti lastensuojelussa, vaan kyse on laajemmasta yhteiskunnallisesta ilmiöstä.

Kysyttäessä lastensuojelun työntekijöiltä, aiheuttaako digipelaaminen vaikeuksia perheissä vastaajista kolme neljäsosaa (78%) olivat väittämän kanssa samaa mieltä. Tätä tulosta saattaa selittää se, että digipelaaminen voi olla osatekijä perheiden sisäisissä haasteissa, jotka mahdollisesti johtavat lastensuojelun asiakkuuteen.

Kysyttäessä lastensuojelun työntekijöiltä digipelaamisen erinäisistä vaikutuksista, voidaan nähdä, että suurin osa oli väittämien kanssa samaa mieltä (väittämät: “digipelaaminen lisää lasten tyytyväisyyttä” (54%), “digipelaaminen lisää lasten liikkumattomuutta” (96%), “digipelaaminen kehittää lasten tarkkaavaisuutta” (63%), “digipelaaminen lisää lasten uniongelmia” (88%) sekä “digipelaaminen on koukuttavaa lapsille” (98%)). Tuloksien pohjalta näyttäisi siltä, että digipelaamisen negatiiviset vaikutukset ovat tiedostempia kuin positiiviset vaikutukset.

Tuloksia tarkastellessa tulee kuitenkin huomioida, että lastensuojelun työntekijät todennäköisesti tiedostavat, ettei kaikki riippuvuutta aiheuttavat toiminnot ja niiden haittavaikutukset ilmene jokaisessa yksilössä.

”Lapset ovat yksilöitä. Tämä tutkimus ei tunnu huomioivan lasten yksilöllisyyttä. On lapsia, joille pelaaminen on hyödyllistä, on myös lapsia, joille pelaaminen on haitallista. Pelaaminen myös sekä mahdollistaa että rajoittaa lasten sosiaalisia suhteita, tämäkin lapsesta riippuen.”

”Haitat ja hyödyt riippuvat niin nuoresta. Jossain määrin jopa yhdelle voi olla molempia. Tosin pelaaminen ei ainoa digin muoto joka aiheuttaa haittoja.”

Lastensuojelun työntekijöiden vastauksista sekä kommentteista voidaan nähdä, että pelikasvatuksen määrää tulisi lisätä kouluissa. Instituutiona koulu on ympäristö, joka tavoittaa tehokkaasti niin nuoret kuin vanhemmat, sillä se mahdollistaa tiedon välittämisen valmiiden rakenteiden kautta.

“Koululla mahdollisuus tavoittaa laajasti vanhempia (vanhempainillat) - tietoa ja osaamista huoltajille/henkilökunnalle.”

“Olisi hyvä aihe tuoda esiin myös kouluissa, mutta päävastuu on vanhemmilla.”

“Koulu on tärkeä kasvatuksellinen ympäristö”

Yli puolet vastaajista (56%) ilmoitti kyselyssä osaavansa hyödyntää tietoa digipelaamisesta työssään. On todennäköistä, että kyseisillä vastaajilla on riittävä pohjakoulutus sekä kyky soveltaa oppimaansa eri konteksteissa, jolloin he osaavat hyödyntää myös

tietoaan digipelaamisesta. On huomioitava, että noin puolella vastaajilla saattaa olla tarvetta lisätiedolle tai –koulutukselle.

Suurin osa heistä, jotka antoivat palautetta lisäkoulutuksesta olivat sitä mieltä, että koulutus digipelaamisesta ja ongelmallisesta digipelaamisesta olisivat erittäin tervetulleita niin vastaajan itsensä kuin työyhteisönkin näkökulmasta. Lisäksi saatettiin mainita, että työnantaja ei ole tarjonnut lisäkoulutusta esimerkiksi pelikasvatuksesta.

”Kaikki lisäkoulutus on aina tervetullutta, mutta pitäisi tarkkaan olla mietittynä koulutuksen toteutus että sen pystyisi useampi hyödyntämään.”

”Koskaan ei ole yhdessäkään lastensuojelulaitoksessa, jossa olen työskennellyt, tarjottu tai edes puhuttu koulutuksesta liittyen pelikasvatukseen.”

”Varsinkin ei-diginatiiveja (ennen 90-lukua syntyneitä) tulisi kouluttaa selvästi enemmän pelaamisen vaaroista, haitoista, hyödyistä ja potentiaalista.”

Kolmasosa vastaajista (30%) koki, ettei tunne pelikulttuuria, joka saattaa hankaloittaa kasvattajien ja lasten välisen yhteyden muodostamista. On kuitenkin huomioitava, että vaikkei kasvattaja tuntisi pelikulttuuria, niin hän voi silti olla avoin ja kiinnostunut tutustumaan pelikulttuuriin halutessaan ymmärtää lapsen omia lähtökohtia esimerkiksi digipelaamiseen. Kasvattajan tiedostaessa ja hyväksyessä ettei hän voi tietää kaikkea, hän luopuu valta-asemasta sekä ajatuksesta, jossa hänen tulisi olla oikeassa (Koistinen 2007: 132). Tämä ajatusmalli mahdollistaa oppimisen lapselta, jossa kasvattaja kohtaa lapsen tasa-arvoisena toimijana.

”Pelikulttuurin oppiminen kuuluu kansalaistaitoihin”

82%:ia vastaajista jotka ilmoittivat, että heillä on riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin, haluaisi silti lisää tietoa digipelaamisen vaikutuksista (väittäjä: ”minulla on riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin” osittain samaa mieltä ja täysin samaa mieltä N=88; väittäjä: ”haluaisin lisää tietoa digipelaamisen vaikutuksista” osittain samaa mieltä ja täysin samaa mieltä n=72). Vaikka lastensuojelun työntekijöillä onkin tietoa digipelaamisesta, niin on todennäköistä, että vastaajat tarvitsevat tulevaisuudessakin enemmän tarkempaa tietoa esimerkiksi digipelaamisesta ilmiönä.

Kohtaaminen ja puheeksi ottamisen taito kuuluvat sosiaalialan ammattilaisten jokapäiväiseen työhön sekä perusosaamiseen, johon kulminoituu dialogisuus ja henkilöiden välinen luottamussuhde. Vaikka dialogisen luottamuksen rakentaminen on hidas prosessi,

se palkitsee niin työntekijää kuin lasta, lapsen kyetessä keskustella kasvattajan kanssa lapselle vaikeista asioista. Luottamuksellista suhdetta voidaan rakentaa yhdessä tekemisen sekä yhteisten kokemusten kautta, joiden avulla lapselle vahvistuu tunne siitä, että hän on tärkeä. Lastensuojelun työntekijän tulee ottaa huomioon maailma, jossa lapsi elää. (Koistinen 2007: 131, 137) On todennäköistä, etteivät lastensuojelun työntekijät koe tarvitsevansa lisäkoulutusta niinkään kohtaamiseen tai puheeksi ottamiseen, vaan mahdollisen lisäkoulutuksen tai tiedon tarve saattaa liittyä esimerkiksi digipelaamisen vaikutuksiin. Lisäkoulutuksen aiheen selvittäminen voisi olla hyvä aihe jatkotutkimukselle.

Opinnäytetyömme tulokset näyttävät, että lastensuojelun työntekijät haluavat ja hyötyisivät lisätiedosta digipelaamisen suhteen. Tällä hetkellä elämme aikaa, jolloin digipelaaminen on koronaviruspandemian rajoitusten myötä lisääntynyt lasten keskuudessa, joten tulisi sosiaalialalla varmistaa ammattilaisten tieto digipelaamisen vaikutuksista etenkin ei-diginatiivien osalta.

Jokaisella sukupolvella on ollut tapana syyttää aikansa mediaa lasten ei-toivotusta käyttäytymisestä, joka on mustavalkoinen tapa katsoa asiaa. Suonisen mukaan aikuiset pystyvät tunnustamaan esimerkiksi digipelaamisen olevan hyödyllistä sekä tarjoavan tietoa toimien oppimisen välineenä etenkin, jos pelaaminen tapahtuu aikuisen valvonnassa. Kuitenkin niin sanottu hyödytön digipelaaminen voidaan nähdä ohjaavan lasta ei-toivotuun suuntaan. Digipelaamisen yleistyessä ja tiedon lisääntyessä pelot digipelaamista kohtaan todennäköisesti väistyvät. (Suoninen 2002: 95.) Lisäkoulutuksen ja tiedon tarjoaminen lastensuojelun työntekijöille mahdollistaisi erityisesti digipelaamisen mahdollisuuksien esiintuomisen.

On osoitettu, että osa nuorista kokee sosiaalista kyvykkyyttä virtuaalitodellisuudessa tai muuten internetissä (Männikkö 2017: 54). Sosiaalipedagogisessa työssä voimaannuttamisella pyritään tukemaan ihmistä löytämään omia voimavaroja niin ympäristöstään kuin hänestä itsestään. Voimaantumisen näkökulma on tärkeää erityisesti toimijuuden vahvistamisen kannalta. (Nivala & Rynänen 2019: 170.)

”Varsinkin yhdessä online pelaaminen mahdollistaa sosiaalisia suhteita, voi parantaa kielitaitoa, mutta pelaaminen voi myös olla hyvinkin koukuttavaa ja ajaa lapsen/nuoren syrjäytymisen polulle.”

”Omassa yhteisössään yksinäisyyttä kokeva lapsi voi löytää digipelissä samanhenkisen kaverin ja tulla hyväksytyksi”

Tasa-arvon näkökulmasta on tärkeää, että digipelejä pelaava ja urheilua aktiivisesti harrastava lapsi voitaisiin tulevaisuudessa nähdä tasa-arvoisina siten, että kasvattajat osallistuisivat molempien lapsien aktiviteetteihin tasapuolisesti esimerkiksi lapsen peliturnauksiin.

Opinnäytetyö pystyy tarjoamaan henkilölle, joka ei ole aiemmin tutustunut digipelaamiseen ilmiönä hyvän taustoituksen, sillä se kokoaa yhteen digipelihistorian, digipelaamisen vaikutukset, ongelmallisen digipelaamisen ja digipeliriippuvuuden näkökulmat. Lisäksi tässä opinnäytetyössä on tarkasteltu tiedon sekä asenteiden merkitystä kasvatustyöhön ja tarjoaa sen tarkasteluun mietteitä. Toivommeikin opinnäytetyön tekijöinä, että tutkielman aihe ja tulokset herättävät keskustelua sosiaalialalla, lisäävät aiheesta lisäkouluttautumista sekä innostavat tulevia sosiaalialan tutkielman tekijöitä syventymään aiheeseen tarkemmin.

Lähteet

Adachi, Paul & Willoughby, Teena 2012. Do Video Games Promote Positive Youth Development? *Journal of Adolescent Research* 28 (2). Lontoo: Sage Journals. 156–159. Saatavilla myös sähköisesti osoitteesta: <<https://journals-sagepub-com.ezproxy.metro-polia.fi/doi/10.1177/0743558412464522>>. Viitattu 26.4.2020

Adachi, Paul & Willoughby, Teena 2013. More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades. *Journal of Youth and Adolescence*. 42(7). 1041–1052. <https://www.researchgate.net/publication/235367249_More_Than_Just_Fun_and_Games_The_Longitudinal_Relationships_Between_Strategic_Video_Games_Self-Reported_Problem_Solving_Skills_and_Academic_Grades>. Viitattu 19.3.2021.

Alkula, Tapani & Pönttinen, Seppo & Ylöstalo, Pekka 1994. Sosiaalitutkimuksen kvantitatiiviset menetelmät. Juva: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Anderson, Craig & Bushman, Brad 2001. Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. Teoksessa *Psychological Science* 12 (5). 353–359. <https://www.researchgate.net/publication/11792416_Effects_of_Violent_Video_Games_on_Aggressive_Behavior_Aggressive_Cognition_Aggressive_Affect_Physiological_Arousal_and_Prosocial_Behavior_A_Meta-Analytic_Review_of_the_Scientific_Literature>. Viitattu 20.3.2021.

Baranowski, Tom & Abdelsamad, Dina & O'Connor, Teresia & Thompson, Debbie & Barnett, Anthony & Cerin, Ester & Chen, Tzu-An 2011. Impact of an active video game on healthy children's physical activity. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*. 6. 636–642. <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3289528/pdf/peds.2011-2050.pdf>>. Viitattu 27.4.2021.

Bejjanki, Vikranth & Zhang, Ruyuan & Li, Renjie & Pouget, Alexandre & Green, Shawn & Lu, Zhong-Lin & Bavelier, Daphne 2014. Action video game play facilitates the development of better perceptual templates. <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4250112/>>. Viitattu 21.3.2021

Ben-Ezra, Menachem & Blanchino, Agata & Lavenda, Osnat & Lis, Eric & Mahat-Shamir, Michal & Ring, Lia 2018. Social Workers' Perceptions of the Association Between Role Playing Games and Psychopathology. *Psychiatric Quarterly* 2018 (89). 213–218. <<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28808830/>>. Viitattu 29.12.2020.

Boyce, Tom 2019. Orkkidea vai voikukka? Miksi lapset ovat niin erilaisia ja miten kaikki voivat kukoistaa. Helsinki: WSOY.

Brookhaven National Laboratory. The First Video Game? <<https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>>. Viitattu 19.1.2021.

Calestous, Juma 2016. *Innovation and Its Enemies: Why People Resist New Technologies*. Oxford University Press 2016.

<https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=QZdHDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=%22Innovation+and+Its+Enemies%22&ots=9PyhBrKhMC&sig=eWsw783lVj5UgD2Ax-0jDRXvGwgl&redir_esc=y#v=onepage&q=%22Innovation%20and%20Its%20Enemies%22&f=false>. Viitattu 18.2.2021.

Clemenson, Gregory & Stark, Craig 2015. Virtual Environmental Enrichment through Video Games Improves Hippocampal-Associated Memory. *Journal of Neuroscience*. 35(49). 16116-16125. <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4682779/>>. Viitattu 5.4.2021.

Digipelitrajaton a. Mikä on Digipelitrajaton? Sosiaalipedagogiikan säätiö. <<https://digipelitrajaton.fi/tietoa/dpr/>>. Viitattu 19.9.2020.

Eisenberg, Nancy & Sadovsky, Adrienne 2004. Prosocial behavior, development of. Teoksessa Spielberger, Charles (toim.): *Encyclopaedia of Applied Psychology*. Amsterdam: Elsevier. 137–141. <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B0126574103000763>>. Viitattu 18.2.2021.

Erwin, Phil 2001. *Asenteet ja niihin vaikuttaminen*. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Forsell, Martta & Kuoppala, Tuula & Säkkinen, Salla 2020. Tilastoraportti 28/2020. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/140215/Tr28_20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 19.1.2021.

Goldman, David & Oroszi, Gabor & Ducci, Francesca 2005. The genetics of addictions: uncovering the genes. *Nature Reviews* 7(6). Lontoo: Genetics. 521-532.

<<https://search-proquest-com.ezproxy.metropolia.fi/docview/223755544/fulltext/2B5FD008FDE342C5PQ/1?accountid=11363>>. Viitattu 21.4.2021.

Granic Isabela, Lobel, Adam & Engels, Rutger 2014. The Benefits of Playing Video Games. *The American Psychologist* 69 (1). 66–78. Artikkelii.

<<https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>>. Viitattu 15.3.2021.

Gray, Peter 2018. Sense and Nonsense About Video Game Addiction. *Psychology today*. Internet artikkeli. <<https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/201803/sense-and-nonsense-about-video-game-addiction>>. Viitattu 27.3.2021.

Hämäläinen, Tuukka 2019. Pelaamisen vuosikymmen 2010: Asiantuntijat kertoivat Muropaketille miksi ja miten peliala muuttui – ja mitä seuraavaksi saattaa tapahtua. Internet artikkeli. <<https://muropaketti.com/pelit/pelaamisen-vuosikymmen-2010-koko-peliala-meni-uusiksi-10-vuodessa/>>. Viitattu 19.1.2021.

Heino, Tarja & Hyry, Sylvia & Ikäheimo Salla & Kuronen, Mikko & Rajala, Rika 2016. Lasten kodin ulkopuolelle sijoittamisen syyt, taustat, palvelut ja kustannukset. *Huosta-*

hankkeen (2014-2015) päätulokset. Raportti 3/2016. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/130536/URN_ISBN_978-952-302-644-5.pdf>. Viitattu 12.1.2020.

Helsingin kaupunki. Vastaanottotoiminnan sijoitusprosessi. <<https://www.hel.fi/sote/fi/palvelut/palvelukuvaus?id=4141>>. Viitattu 9.2.2021.

Iltalehti 2012. Videopelit vaikuttavat aivoissa kuin seksi. Verkkoartikkeli. <<https://www.iltalehti.fi/terveys/a/2012090516044488>>. Viitattu 15.4.2021.

Jameson, Eleanor & Trevana, Judy & Swain, Nic 2011. Electronic gaming as pain distraction. Artikkel. <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3052404/>>. Viitattu 5.4.2021.

JHL. Lastensuojelu. <<https://www.jhl.fi/tyoelama/ammattialat/sosiaali-ja-terveyspalvelu-ala/lastensuojelu/>>. Viitattu 22.9.2020.

Kananen, Jorma 2008. Kvantti. Kvantitatiivinen tutkimus alusta loppuun. Teoksessa Ilijäs, Eva (toim.): Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja –sarja. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kemppi, Janiko 2020. Videopelit tekevät onnelliseksi -uusi tutkimus kumoo käsityksiä pelaamisesta. Iltalehti. <<https://www.iltalehti.fi/pelitjaesports/a/61370a97-15c4-4c91-adc4-19d53917cc52>>. Viitattu 18.2.2021.

Kerkelä, Lasse & Huusko, Juuso 2020. Kotiväkivalta lisääntynyt koronaviruksen aikana Suomessa: poliisi pelkää tilanteen pahenevan pääsiäisenä. Helsingin sanomat. <<https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000006460559.html>>. Viitattu 26.4.2021.

Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans 2018. Pelaajabarometri 2018. Tampereen yliopisto. <<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/104293>>. Viitattu 26.9.2020.

Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans 2020. Pelaajabarometri 2020. Tampereen yliopisto. <<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123831>>. Viitattu 18.1.2021.

Koistinen, Sari 2007. Dialogin mahdollisuudet yksintulleiden pakolaisuorten kotouttamisen tukena. Teoksessa. Hämäläinen, Juha (toim.): Sosiaalipedagoginen aikakauskirja 2007. Vuosikirja 2007 (8). Helsinki: Suomen sosiaalipedagoginen seura ry. 131–149.

Kühn, Simone & Kugler, Dimitrij & Schmalen, Katharina & Weichenberger, Markus & Witt, Charlotte & Gallinat, Jüger 2018. Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Mol Psychiatry* 24. 1220-1234. <<https://www.nature.com/articles/s41380-018-0031-7#citeas>>. Viitattu 28.4.2021.

Laki sosiaalihuollon ammattihenkilöistä 2015/817 Annettu Helsingissä 26.6.2015. <<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2015/20150817#L2P9>>. Viitattu 21.9.2020.

Lastensuojelulaki 2010/88. Annettu Helsingissä 12.02.2010. <<https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417>>. Viitattu 18.2.2021.

Lastensuojelulaki 2010/88. Annettu Helsingissä 12.2.2010. <<https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417#L4P20>>. Viitattu 14.2.2021.

Lastensuojelulaki 2010/88. Annettu Helsingissä 12.2.2010. <<https://finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417#L4P20>>. Viitattu 14.2.2021.

Lastensuojelun käsikirja 2020a. Mitä on lastensuojelu. Terveyden- ja hyvinvoinnin laitos. <<https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/mita-on-lastensuojelu>>. Viitattu 21.9.2020.

Lastensuojelun käsikirja 2020b. Lastensuojelun palvelujärjestelmä. Terveyden- ja hyvinvoinnin laitos. <<https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/mita-on-lastensuojelu/lastensuojelun-palvelujarjestelma>>. Viitattu 22.9.2020.

Lastensuojelun käsikirja 2020c. Lastensuojelulaitokset. Terveyden- ja hyvinvoinnin laitos. <<https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto/sijaishuollonmuodot/lastensuojelulaitokset>>. Viitattu 25.9.2020.

Lastensuojelun käsikirja 2020d. Vastaanottokoti. Terveyden- ja hyvinvoinninlaitos. <<https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto/sijaishuollonmuodot/lastensuojelulaitokset/vastaanottokoti>>. Viitattu 10.2.2021.

Lastensuojelun käsikirja 2020e. Lastenkoti ja nuorisokoti. Terveyden- ja hyvinvoinnin laitos. <<https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto/sijaishuollonmuodot/lastensuojelulaitokset/lastenkoti-nuorisokoti>>. Viitattu 22.9.2020.

Lastensuojelun käsikirja 2020f. Koulukoti. Terveyden- ja hyvinvoinnin laitos. <<https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto/sijaishuollonmuodot/lastensuojelulaitokset/koulukoti>>. Viitattu 22.9.2020.

Lastensuojelun käsikirja 2021a. Ammatilliset perhekodit. Terveyden ja hyvinvoinninlaitos, Helsinki. <<https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto/sijaishuollonmuodot/ammatilliset-perhekodit>>. Viitattu 24.4.2021.

Lastensuojelun käsikirja 2021b. Erityinen huolenpito. Terveyden ja hyvinvoinninlaitos, Helsinki. <<https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/sijaishuolto/rajoitukset-sijaishuollossa/erityinen-huolenpito>>. Viitattu 24.4.2021.

Maddison, Ralph & Jull, Andrew & Marsh, Samantha & Direito, Artur & Mchurchu, Cliona 2013. Active videogames and weight management: is there a future? Games for health journal. 2 (3). 179–182. <https://www.researchgate.net/publication/270835054_Active_Videogames_and_Weight_Management_Is_There_a_Future>. Viitattu 28.4.2021

Mäkelä, Aleksi 2021. Paljon tietokoneella pelaaville etäopiskelu on vaaratekijä - Aarrelle ja Santerille pelaaminen on yhteistä aikaa kaverien kanssa. YLE. Saatavilla myös sähköisesti: <<https://yle.fi/uutiset/3-11866852>>. Viitattu 5.4.2021.

Mäkelä, Kalle 2014. Videopelit voivat auttaa voittamaan masennuksen. Verkkoartikkeli. <<https://yle.fi/uutiset/3-7231492>>. Viitattu 20.4.2021.

Männikkö Niko 2017. Problematic gaming behavior among adolescents and young adults – Relationship between gaming behavior and health. Oulun Yliopisto. Tampere: Juvenes Print. <<http://jultika.oulu.fi/files/isbn9789526216584.pdf>>. Viitattu 16.4.2020.

Martončik, Marcel & Lokša, Ján 2016. Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? Computers in Human Behavior 56. 127–134. Saatavilla myös sähköisesti osoitteesta: <<https://www-sciencedirect-com.ezproxy.metropolia.fi/science/article/pii/S0747563215302508?via%3Dihub>>. Viitattu 15.2.2021.

Mäyrä, Frans 2013. Aika, raha ja peliviihde: verkkopelaamisen harmit ja harmittomuus. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): Addiktio-yhteiskunta: riippuvuus aikamme ilmiönä. Helsinki: Gaudeamus. 147–164.

Nakken, Craig 2015. Minä ja riippuvuus. Kuopio: Oy Scanria Ab.

Nivala, Elina & Ryyänen, Sanna 2019. Sosiaalipedagogiikka. Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa. E-kirja. Helsinki: Gaudeamus. Viitattu 28.4.2021

Palau, Marc & Marron, Elena & Viejo-Sobera, Raquel & Redolar-Ripoll, Diego 2017. Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review. Frontiers in Human Neuroscience. 11 (248). 1–40. <<https://www-proquest-com.ezproxy.metropolia.fi/docview/2289668001/fulltextPDF/676C32918EE849EFPQ/1?accountid=11363>>. Viitattu 03.3.2021.

Pelletier, Vincent & Lessard, Arianne & Piché Florence & Tétreau, Charles & Descarreaux, Martin 2020. Videogames and their associations with physical health: a scoping review. BMJ Open Sport & Exercise Medicine. 0. 1–10. <<https://bmjopenem.bmj.com/content/bmjosem/6/1/e000832.full.pdf>>. Viitattu 27.4.2021.

Perhehoitolaki 2015/263. Annettu Helsingissä 20.3.2015. <<https://finlex.fi/fi/laki/alkup/2015/20150263>>. Viitattu 25.4.2021.

Perhekuntoutuskeskus Lauste. Päihdeosaaminen sijaishuollossa. <<https://lauste.fi/palvelumme/paihdeosaaminen-sijaishuollossa/>>. Viitattu 23.3.2021.

Pojjula, Soili 2018. Resilienssi. Muutosten kohtaamisen taito. 2. painos. Helsinki: Kirjapaja.

Przybylski, Andrew K. & Weinstein, Netta 2019. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. Royal Society Publishing. 6 (2). <<https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>>. Viitattu 28.4.2021.

Przybylski, Andrew K. 2020. Video game play is positively correlated with well-being. Oxford Internet Institute. University of Oxford. <<https://psyarxiv.com/qrjza/>>. Viitattu 1.12.2020.

Riikonen, Petteri 2016. Matopeli luikerteli kansan suosikiksi 1990-luvun lopussa. Elävä arkisto, YLE. <<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/08/11/matopeli-luikerteli-kansan-suosikiksi-1990-luvun-lopussa>>. Viitattu 20.1.2021.

Ryynänen, Sanna 2007. Sosiaalipedagogiikka ja nuorisoriikollisuuden haaste – Case projeto Axé. Teoksessa Hämäläinen, Juha (toim.): Sosiaalipedagoginen aikauskirja 2007. Vuosikirja 2007 (8). Helsinki: Suomen sosiaalipedagoginen seura ry. 109–129.

Söderling, Ismo 2013. Maahanmuutto ja suomalaisten asenteet. Teoksessa Alitolppa-Niitamo, Anne & Fågel, Stina & Säävälä, Minna (toim.): Olemme muuttaneet - ja kotoudumme. Maahan muuttaneen kohtaaminen ammatillisessa työssä. Helsinki: Väestöliitto ry. 15-31. <https://www.vaestoliitto.fi/uploads/2020/11/e38fea1b-olemme-muuttaneet-ja-kotoudumme_ilmankantta.pdf>. Viitattu 12.4.2021.

Sony 2011. Playstation2 Sales Reach 150 Million Units Worldwide. <https://www.sony.com/en_us/SCA/company-news/press-releases/sony-computer-entertainment-america-inc/2011/playstation2-sales-reach-150-million-units-worldwide.html>. Viitattu 28.1.2021.

Sosiaalihuoltolaki 1301/2014. Annettu Helsingissä <<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2014/20141301>>. Viitattu 25.9.2020.

Statista 2020a. Registered Users of Fortnite Worldwide From August 2017 to May 2020. <<https://www.statista.com/statistics/746230/fortnite-players/>>. Viitattu 20.1.2021.

Statista 2020b. Video game console sales worldwide for products total lifespan as on September 2020. <<https://www.statista.com/statistics/268966/total-number-of-game-consoles-sold-worldwide-by-console-type/>>. Viitattu 20.2.2021.

Statista 2021. Video game market value worldwide 2023. <<https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>>. Viitattu 19.1.2021.

Suomen virallinen tilasto 2009. 2. Ajankäytön muutokset. Ajankäyttö. Helsinki: Tilastokeskus. <http://www.stat.fi/til/akay/2009/02/akay_2009_02_2011-02-17_kat_002_fi.html>. Viitattu 14.3.2021

Suoninen, Annika 2002. Lasten pelikulttuuri. Vaarallisia leluja? Teoksessa Erkki Huh-tamo & Sonja Kangas (toim.): Mario-Sofia – Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus. 95–130.

Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2021. Mitä toimintakyky on? <<https://thl.fi/fi/web/toimintakyky/mita-toimintakyky-on>>. Viitattu 28.4.2021.

Tikkanen, Taru 2018. Onko pelaaminen kuin heroiniä? – Kuusi kymmenestä rajoittaa lapsen peliaikaa. YLE. <<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/04/02/onko-pelaaminen-kuin-heroiniä-kuusi-kymmenestä-rajoittaa-lapsen-peliaikaa>>. Viitattu 1.12.2020.

Tilastokeskus 2021. Väestö. <https://www.tilastokeskus.fi/tup/suoluk/suoluk_vaesto.html>. Viitattu 20.3.2021.

Turja, Tuomo 2018. Mieliäpiteet lasten digitaalisesta pelaamisesta. Veikkaus. <<https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!article/vastuullisuus/20180719>>. Viitattu 5.10.2020.

Turunen, Else 2018. Pelaako lapsesi liikaa? Näin säännöstelet peliaikaa. Kotiliesi. <<https://kotiliesi.fi/terveys/hyvinvointi/pelaako-lapsesi-liikaa-nain-saannostelet-peliaikaa/>>. Viitattu 1.12.2020.

Uusitalo, Susanne 2013. Addiktio – uhka yksilön tahdolle vai vapaata toimintaa? Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): Addiktio yhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä. Helsinki: Gaudeamus. 90–105.

Valtion koulukodit 2021a. Palvelut. Erityistason osastohoito. <<https://valtionkoulukodit.fi/palvelut/erityistason-osastohoito/>>. Viitattu 23.03.2021.

Valtion koulukodit 2021b. Palvelut. Vaativan tason osastohoito. <<https://valtionkoulukodit.fi/palvelut/vaativan-tason-osastohoito/>>. Viitattu 23.3.2021

Valvira 2019. Sosiaalihuolto. Sosiaalihuollon ammattioikeudet. Sosiaalialan tehtävissä toimiminen. <<https://www.valvira.fi/sosiaalihuolto/sosiaalihuollon-ammattioikeudet/sosiaalihuollon-tehtavissa-toimiminen>>. Viitattu 21.9.2020.

Vehkalahti, Kimmo 2014. Kyselytutkimuksen kysymykset ja menetelmät. Helsinki: Finn Lectura. <<https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/305021/Kyselytutkimuksen-mittarit-ja-menetelmat-2019-Vehkalahti.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>.

Vilka, Hanna 2007. Tutki ja mittaa - Määrällisen tutkimuksen perusteet. Helsinki: Tammi. <<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/98723>>.

Villaert, Kate 2020. Pixels In Print (part 2): Advertising Odyssey –The First Home Video Game. Video Game History Foundation. Video Game History Foundation. <<https://gamehistory.org/magnavox-odyssey-advertisement-history/>>. Viitattu 2.2.2021

World Health Organization 09/2020. ICD-11 Mortality and Morbidity Statistics. <<https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>>. Viitattu 21.1.2021.

World Health Organization 2018. Addictive Behaviours: Gaming disorder. <<https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>>. Viitattu 21.1.2021.

Yle 2019. Tuukan, 11, älypuhelinriippuvuus johti kiireelliseen sijoitukseen – uhkaili saattavansa itseään, jos ei saisi puhelinta takaisin. Verkkoartikkeli. <<https://yle.fi/uutiset/3-11058527>>. Viitattu 22.4.2021

Yleissopimus lasten oikeuksista 60/1991. 31 artikla. Annettu Genevessä 1924. Saatavana sähköisenä: <https://www.finlex.fi/fi/sopimukset/sopsteksti/1991/19910060/19910060_2>. Viitattu 2.5.2021.

Lomake on ajastettu: julkisuus alkaa 19.1.2021 16.30 ja päättyy 21.2.2021 23.59

9 Asenteita lasten digipelaamisesta lastensuojelussa

Pyyntö osallistua tutkielmaan

Teitä pyydetään mukaan tutkielmaan, jossa selvitetään lastensuojelun työntekijöiden asenteita lasten digipelaamista kohtaan. Mikäli **työskentelette ympärivuorokautisessa lastensuojeluyksikössä** ja yksikössä työskentelee vähintään kuusi hoito- sekä kasvatustehtävissä toimivaa työntekijää, kuulutte tutkielman kohderyhmään.

Tämä johdanto kuvaa tutkielmaa ja teidän osuuttanne siinä. Perehdyttyänne tähän johdantoon teillä on mahdollisuus esittää kysymyksiä tutkimuksesta sähköpostitse tai puhelimitse, jonka jälkeen teiltä pyydetään suostumus tutkielmaan osallistumisesta kyselyn lopussa.

Vapaaehtoisuus

Tutkielmaan osallistuminen on **täysin vapaaehtoista**.

Voitte myös keskeyttää kyselylomakkeen vastaamisen. Mikäli keskeytätte kyselylomakkeeseen vastaamisen tai peruutatte suostumuksen, suostumuksen peruuttamiseen mennessä kerättyjä tietoja voidaan kuitenkin käyttää osana tutkimusaineistoa.

Tutkielman tarkoitus

Tämän tutkielman tarkoituksena on nostaa keskusteluun lastensuojelun työntekijöiden asenteita lasten digipelaamista kohtaan. Lisäksi yhteistyökumppanimme saa tietoa lastensuojelussa työskentelevien tarpeesta koulutukseen.

Tutkielman toteuttajat

Tutkielmasta vastaa opinnäytetyöntekijät. Tutkielman yhteistyökumppanina toimii Sosiaalipedagogiikan säätiö eli SOSPED. Metropolia Ammattikorkeakoulu toimii tutkielman rekisterin ylläpitäjänä, jonka palvelimella tutkielman tietoja ja tuloksia säilytetään.

Tutkielman tuloksista tiedottaminen

Tutkielman tulokset julkaistaan opinnäytetyön muodossa, joka on julkaisun jälkeen avoimesti saatavilla Theseus-tietokannassa.

Tutkielman tiedot anonymisoidaan, jotta vastaajaa ei voida tunnistaa.

Lomakkeella kerätyn tiedon säilyttäminen

Tällä lomakkeella kerätyt tiedot luovutetaan opinnäytetyöprosessin päätyttyä Sosiaalipedagogiikan säätiölle.

Tiedonkeruumenetelmät

Tutkielma toteutetaan siten, että keräämme tietoa asennetutkimuksen kautta kyselylomakkeella.

Kyselylomake ei kerää vastaajasta suoria tunnistetietoja. Kyselylomake kerää seuraavia epäsuoria tunnistetietoja: ikä, sukupuoli, tutkinto, ammattinimike, työsuhteen luonne, paikkakunta.

Ohjeita lomakkeen täyttämiseen

Kyselylomakkeen vastaamiseen menee **noin 10 minuuttia**.

Mikäli vastaatte kyselyyn mobiililaitteella suosittelemme kääntämään ruudun vaakatasoon.

Mikäli haluat täydentää vastauksiasi, sinulla on mahdollisuus siihen jokaisen osion loppuun sijoitetussa vapaassa kentässä.

Kyselylomake sulkeutuu **21.2. klo 23.59**.

Lisätiedot

Pyydämme teitä tarvittaessa esittämään tutkielmaan liittyviä kysymyksiä tutkielmasta vastaaville opinnäytetyöntekijöille.

Opinnäytetyötekijät

Linda Lindgren

Sosionomiopiskelija (AMK)

Metropolia Ammattikorkeakoulu Oy

linda.lindgren@metropolia.fi

+358 xx xxx xxxx

Aki Laurinaho

Sosionomiopiskelija (AMK)

Metropolia Ammattikorkeakoulu Oy

aki.laurinaho@metropolia.fi

+358 xx xxx xxxx

Opinnäytetyön ohjaaja

Miia Ojanen

Lehtori

Sosiaalialan tiimi
Metropolia Ammattikorkeakoulu

SOSPED

Perustiedot

Ikä

Sukupuoli

Tutkinto

Muu, mikä?

Ammattinimike

Työsuhde

Tässä opinnäytetyössä anonymisoimme vastaukset.

Mikäli vastaat pieneltä tunnistettavalta paikkakunnalta anonymisoimme vastauksen seuraavan kaltaisesti. Vastaus: Raahе => "Pohjois-Pohjanmaa, pieni paikkakunta"

Paikkakunta

Työkokemus lastensuojelussa

Lastenkoti
 Koulukoti
 Vastaanotto-
koti
 Muu,
mikä?

Yksikkö

Muu, mikä?

Lastensuojeluyksikössäni

	Kyllä	Ei	En osaa sanoa
Onko lastensuojeluyksikössä yhtenäiset säännöt digipelaamisesta?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yhteisiä sääntöjä digipelaamisesta voidaan mukauttaa yksilökohtaisesti.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yksikössä on osastokohtaisia sääntöjä digipelaamisesta.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Haluaisin olla sallivampi peliajan suhteen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Peliajan rajoittaminen on mielestäni hyödyllinen rangaistus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Palkitsen lasta peliajalla.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kuinka monta tuntia annat lapsen pelata digipelejä vuorokaudessa...

Anna vastaus puolentunnin tarkkuudella esim. 2,5.

Arkena?	<input type="text"/>
Viikonloppuna?	<input type="text"/>
Lomalla?	<input type="text"/>

Ongelmallisella digipelaamisella tarkoitetaan pelaamista, joka aiheuttaa yksilölle erilaisia psykososiaalisen hyvinvoinnin ongelmia, kuten univaikeuksia, masennus- ja ahdistusoireita sekä sosiaalisen vuorovaikutuksen kapeutta. Tutkimusten perusteella jollain tavoin ongelmallista pelaamista esiintyy noin 8-12 % digipelaajien keskuudessa. Varsinaisen pelaamishäiriön diagnostiset kriteerit täyttää arviolta 1-3 % digipelaajista. Lähde: [SOSPED](#).

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Lastensuojeluyksikössäni esiintyy ongelmallista digipelaamista.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lapsen digipelaaminen ei huolestuta minua, jos arki sujuu.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digipelaaminen haittaa lasten koulumenestystä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Työssäni pelaan lasten kanssa digipelejä.

Kyllä Ei En halua sanoa

Työssäni haluaisin pelata lasten kanssa digipelejä.

Kyllä Ei En halua sanoa

Työssäni haluaisin pelata lasten kanssa digipelejä, mutten koe osaavani.

Kyllä Ei En halua sanoa

Työyhteisössäni on ____ suhtautuminen digipelaamiseen.

Hyvin myönteinen Melko myönteinen Melko kielteinen Hyvin kielteinen En osaa sanoa

Herättikö ko. lomakkeen osio ajatuksia? Mitä?

Tiedot ja taidot

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Osaan kohdata lapsen, joka digipelaa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Osaan ottaa puheeksi digipelaamisen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Osaan kohdata lapsen, jolle pelaaminen on tärkeää.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Osaan kohdata ongelmapelaavan lapsen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Osaan ottaa puheeksi ongelmapelaamisen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Pelikasvatus on kasvatustyötä, jolla pyritään ehkäisemään pelaamisen haittoja, parantamaan pelilukutaitoa ja lisäämään tietoa pelaamisen eri ulottuvuuksista.

Lähde: [Pelikasvattajan käsikirja](#) (s.10)

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Tiedän digipelaamisesta riittävästi, jotta voin hyödyntää sitä työssäni.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Työpaikallani on tarjottu koulutusta pelikasvatuksen tueksi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Työpaikallani on tarjottu koulutusta ongelmapelaamisen tunnistamisen tueksi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Työpaikallani on tarjottu riittävästi koulutusta edellä mainituista aiheista.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
En näe koulutusta edellä mainituista aiheista tarpeellisena.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Herättikö ko. lomakkeen osio ajatuksia? Mitä?					



Yleisesti

	Hyvin myön- teisen	Melko myön- teisen	Melko kielteisen	Hyvin kieltei- sen	En osaa sanoa	
Media antaa digipelaamisesta ____ kuvan.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
		Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Media antaa realistisen kuvan digipelaamisen haitoista.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Media antaa realistisen kuvan digipelaamisen hyödyistä.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Elektroninen urheilu (e-urheilu) on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua. Elektronista urheilua harrastetaan niin joukkue- kuin yksilömuodossakin riippuen pelistä ja pelimuodosta. Tavallisimmat elektronisen urheilun pelit ovat tietokoneella tai konsolilla toimivia viihdepelejä, jotka jakautuvat useampaan alalajiin, eli genreen.

Lähde: [Suomen elektronisen urheilun liitto](#).

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
E-urheilu on arvostettavaa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
E-urheilu on realistinen urasuunnitelma.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelialalle työllistyminen on realistinen urasuunnitelma. (esim. ohjelmointi, graaffikko)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Digipelaaminen on mielestäni hyödyllistä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digipelaaminen on mielestäni haitallista.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digipelaaminen vaikuttaa negatiivisesti lasten psyykkiseen terveyteen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digipelaaminen vaikuttaa positiivisesti lasten psyykkiseen terveyteen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Digipelaaminen on merkityksellinen osa lapsen elämää.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digipelaaminen vaikuttaa lapsen hyvinvointiin.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Ongelmallinen digipelaaminen näkyy erityisesti lastensuojelussa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lastensuojelun asiakkuus lisää lasten digipelaamista.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Huoltajan digipelaaminen aiheuttaa vaikeuksia perheissä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lapsen digipelaaminen aiheuttaa vaikeuksia perheissä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Digipelaaminen lisää lasten tyytyväisyyttä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digipelaaminen lisää lasten liikkumattomuutta.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digipelaaminen kehittää lasten tarkkaavaisuutta.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digipelaaminen lisää lasten uniongelmia.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Digipelaaminen on koukuttavaa lapsille.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Näen digipelaamisen sosiaalisten suhteiden mahdollistajana.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Näen digipelaamisen sosiaalisia suhteita rajoittavana tekijänä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa	Miksi?
Koulun pitäisi ottaa enemmän vastuuta pelikasvatuksesta.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>
Huoltajien pitäisi ottaa enemmän vastuuta pelikasvatuksesta.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>

Herättikö ko. lomakkeen osio ajatuksia? Mitä?

Omat kokemukset

	Kyllä	Ei	En halua sanoa
Pelaan itse digipelejä.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Minulla on digipelaava kumppani.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Minulla on digipelaava perheen jäsen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Minulla on digipelaava lapsi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Minulla on lapsi tai lapsia.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Lähipiirissäni esiintyy ongelmallista digipelaamista.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
En näe tarpeelliseksi valvoa lasten peliaikaa kotona.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Koen tuntevani pelikulttuuria.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Hyvin myönteinen	Melko myönteinen	Melko kielteinen	Hyvin kielteinen	En osaa sanoa
Suhtautumiseni digipelaamiseen on	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Minulla on riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Haluaisin lisää tietoa digipelaamisen vaikutuksista.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Herättikö ko. lomakkeen osio ajatuksia? Mitä?

Tietosuoja

- Olen lukenut johdannon ja hyväksyn kyselylomakkeen vastauksien käytön opinnäytetyössä.

Tietojen lähetys

Kiitos, että täytit kyselylomakkeen ja mahdollistat täten sosionomiopiskelijoiden opinnäytetyön toteutumisen!

Mikäli sinulle herää kysymyksiä kyselylomakkeesta tai opinnäytetyöstä, niin voit halutessasi olla yhteydessä opinnäytetyöntekijöihin.

Yhteystiedot:

Linda Lindgren
Sosionomiopiskelija (AMK)
Metropolia Ammattikorkeakoulu
linda.lindgren@metropolia.fi
+358 xx xxx xxxx

Aki Laurinaho
Sosionomiopiskelija (AMK)
Metropolia Ammattikorkeakoulu
aki.laurinaho@metropolia.fi
+358 xx xxx xxxx

Perustiedot

Kaikki (N= 144), Naiset (N= 121), Miehet (N=23)

TAULUKKO 01

Ikä			
	% Kaikki	% Naiset	% Miehet
20-29 vuotiaat	35	36	30
30-39 vuotiaat	40	41	39
40-49 vuotiaat	16	16	16
yli 50 vuotiaat	8	7	8
Yht.	100	100	100

N = 144

TAULUKKO 02

Sukupuoli		
	n	% Kaikki
Nainen	121	84
Mies	23	16
Muu	0	0
En halua sanoa	0	0
Yht.	144	100

N = 144

TAULUKKO 03

Tutkinto			
	% Kaikki	% Naiset	% Miehet
Sosionomi (AMK)	63	69	30
Yhteisöpedagogi	17	16	26
Sairaanhoitaja	5	5	6
Muu	15	10	44
Yht.	100	100	100

N = 144

TAULUKKO 04

Ammattinimike

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Hoitaja	1	1	4	
Ohjaaja	81	82	78	
Perhekotivanhempi	1	1	0	
Sairaanhoitaja	2	3	0	
Toiminnanjohtaja	1	1	4	
Vastaava ohjaaja	8	7	9	
Yksikön johtaja	5	5	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 05

Työsuhde

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Vakituisen	82	80	91	
Osa-aikainen	4	5	0	
Sijainen	13	13	9	
Muu	1	2	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 06

Paikkakunta

	% Kaikki	N = 144
Etelä-Karjala	1	
Etelä-Pohjanmaa	4	
Etelä-Savo	3	
Kainuu	1	
Kanta-Häme	2	
Keski-Suomi	6	
Kymenlaakso	3	
Lappi	2	
Pirkanmaa	6	
Pohjanmaa	1	
Pohjois-Karjala	3	
Pohjois-Pohjanmaa	6	
Pohjois-Savo	1	
Päijät-Häme	4	
Satakunta	1	
Uusimaa	39	
Varsinais-Suomi	12	
Yht.	100	

TAULUKKO 07

Työkokemus lastensuojelussa

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Alle 1 vuosi	14	12	22	
1-3 vuotta	24	26	13	
3-5 vuotta	20	22	9	
5-10 vuotta	24	24	22	
yli 10 vuotta	18	15	35	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 08

Yksikkö

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Lastenkoti	70	68	78	
Vastaanottokoti	10	10	9	
Koulukoti	5	6	0	
Muu	16	17	13	
Yht.	100	100	100	

Lastensuojeluyksikössä

Kaikki (N= 144), Naiset (N= 121), Miehet
(N=23)

TAULUKKO 09

Onko lastensuojeluyksikössä yhtenäiset säännöt digipelaamisesta?

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Kyllä	47	47	44	144
Ei	49	49	44	
En osaa sanoa	4	5	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 10

Yhteisiä sääntöjä digipelaamisesta voidaan mukauttaa yksilökohtaisesti.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Kyllä	91	91	91	144
Ei	4	5	0	
En osaa sanoa	5	4	9	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 11

Yksikössä on osastokohtaisia sääntöjä digipelaamisesta.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Kyllä	36	37	30	144
Ei	52	53	48	
En osaa sanoa	12	10	22	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 12

Haluaisin olla sallivampi peliajan suhteen.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	31	35	35	144
Osittain eri mieltä	39	25	44	
Osittain samaa mieltä	22	30	13	
Täysin samaa mieltä	2	2	4	
En osaa sanoa	6	4	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 13

Pelijaan rajoittaminen on mielestäni hyödyllinen rangaistus

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Täysin eri mieltä	23	22	30	
Osittain eri mieltä	22	22	22	
Osittain samaa mieltä	41	41	39	
Täysin samaa mieltä	12	12	9	
En osaa sanoa	2	3	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 14

Palkitsen lasta peliajalla

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Täysin eri mieltä	39	40	35	
Osittain eri mieltä	28	25	44	
Osittain samaa mieltä	27	30	13	
Täysin samaa mieltä	2	2	4	
En osaa sanoa	4	4	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 15

Lastensuojeluyksikössäni esiintyy ongelmallista digipelaamista.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Täysin eri mieltä	12	11	17	
Osittain eri mieltä	13	12	17	
Osittain samaa mieltä	36	36	39	
Täysin samaa mieltä	38	41	26	
En osaa sanoa	1	1	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 16

Lapsen digipelaaminen ei huolestuta minua, jos arki sujuu.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Täysin eri mieltä	5	6	0	
Osittain eri mieltä	17	17	13	
Osittain samaa mieltä	52	49	70	
Täysin samaa mieltä	26	27	17	
En osaa sanoa	1	1	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 17

Digipelaaminen haittaa lasten koulumenestystä.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	12	10	22	144
Osittain eri mieltä	28	26	35	
Osittain samaa mieltä	46	46	44	
Täysin samaa mieltä	9	11	0	
En osaa sanoa	6	7	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 18

Työssäni pelaan lasten kanssa digipelejä.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Kyllä	44	40	35	144
Ei	56	60	65	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 19

Työssäni haluaisin pelata lasten kanssa digipelejä.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Kyllä	60	59	73	143
Ei	35	36	27	
En halua sanoa	4	5	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 20

Työssäni haluaisin pelata lasten kanssa digipelejä, mutten koe osaavani.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Kyllä	63	56	4	144
Ei	29	34	96	
En halua sanoa	1	7	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 21

Työyhteisössäni on __ suhtautuminen digipelaamiseen.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Hyvin kielteinen	1	1	0	144
Melko kielteinen	21	22	13	
Melko myönteinen	64	62	74	
Hyvin myönteinen	3	3	0	
En osaa sanoa	12	12	13	
Yht.	100	100	100	

Lastensuojeluyksiköiden peliajat

Kaikki (N= 144), Naiset (N= 121), Miehet (N=23)

TAULUKKO 22

Peliaika arkena

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Tunti tai alle	12	12	13	
2-3 tuntia	65	63	74	
4-5 tuntia	8	7	13	
6 tuntia tai yli (sis. ei rajoiteta)	15	17	0	
En osaa sanoa	0	2	1	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 23

Peliaika viikonloppuna

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Tunti tai alle	3	3	0	
2-3 tuntia	27	42	48	
4-5 tuntia	30	28	39	
6 tuntia tai yli (sis. ei rajoiteta)	23	25	13	
En osaa sanoa	1	2	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 24

Peliaika lomalla

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Tunti tai alle	3	3	0	
2-3 tuntia	40	40	43	
4-5 tuntia	29	28	30	
6 tuntia tai yli (sis. ei rajoiteta)	27	27	26	
En osaa sanoa	2	3	0	
Yht.	100	100	100	

Tiedot ja taidot

Kaikki (N= 144), Naiset (N= 121) , Miehet (N=23)

TAULUKKO 25

Osaan kohdata lapsen, joka digipelaa.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	0	0	0	144
Osittain eri mieltä	6	7	0	
Osittain samaa mieltä	34	38	13	
Täysin samaa mieltä	58	53	87	
En osaa sanoa	1	2	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 26

Osaan ottaa puheeksi digipelaamisen

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	0	0	0	144
Osittain eri mieltä	7	8	0	
Osittain samaa mieltä	31	33	17	
Täysin samaa mieltä	63	59	83	
En osaa sanoa	0	0	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 27

Osaan kohdata lapsen, jolle pelaaminen on tärkeää.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	1	1	0	144
Osittain eri mieltä	4	4	0	
Osittain samaa mieltä	35	40	13	
Täysin samaa mieltä	60	55	87	
En osaa sanoa	1	1	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 28

Osaan kohdata ongelmapelaavan lapsen.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N = 144
Täysin eri mieltä	1	2	0	
Osittain eri mieltä	13	16	0	
Osittain samaa mieltä	42	42	44	
Täysin samaa mieltä	41	38	57	
En osaa sanoa	2	3	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 29

Osaan ottaa puheeksi ongelmapelaamisen.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N = 144
Täysin eri mieltä	1	2	0	
Osittain eri mieltä	7	8	0	
Osittain samaa mieltä	38	39	30	
Täysin samaa mieltä	54	50	70	
En osaa sanoa	1	1	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 30

Tiedän digipelaamisesta riittävästi, jotta voin hyödyntää sitä työssäni.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N = 144
Täysin eri mieltä	11	13	0	
Osittain eri mieltä	32	36	9	
Osittain samaa mieltä	38	36	52	
Täysin samaa mieltä	18	14	40	
En osaa sanoa	1	1	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 31

Työpaikallani on tarjottu koulutusta pelikasvatuksen tueksi.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N = 144
Täysin eri mieltä	76	78	65	
Osittain eri mieltä	16	14	26	
Osittain samaa mieltä	3	3	4	
Täysin samaa mieltä	0	0	0	
En osaa sanoa	6	6	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 32

**Työpaikallani on tarjottu koulutusta ongelmapelaamisen tunnistamisen tu-
eksi.**

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N = 144
Täysin eri mieltä	66	68	57	
Osittain eri mieltä	20	17	35	
Osittain samaa mieltä	7	7	4	
Täysin samaa mieltä	0	0	0	
En osaa sanoa	7	7	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 33

Työpaikallani on tarjottu riittävästi koulutusta edellä mainituista aiheista.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N = 144
Täysin eri mieltä	64	67	48	
Osittain eri mieltä	26	23	39	
Osittain samaa mieltä	2	2	4	
Täysin samaa mieltä	1	1	0	
En osaa sanoa	8	7	9	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 34

En näe koulutusta edellä mainituista aiheista tarpeellisena.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N = 144
Täysin eri mieltä	50	52	39	
Osittain eri mieltä	33	32	39	
Osittain samaa mieltä	13	12	17	
Täysin samaa mieltä	2	3	0	
En osaa sanoa	2	2	4	
Yht.	100	100	100	

Yleisesti

Kaikki (N= 144), Naiset (N= 121) , Miehet (N=23)

TAULUKKO
35

Media antaa digipelaamisesta __ kuvan.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Hyvin kielteinen	2	3	0	144
Melko kielteinen	45	45	48	
Melko myönteinen	34	31	48	
Hyvin myönteinen	10	12	0	
En osaa sanoa	9	10	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
36

Media antaa realistisen kuvan digipelaamisen haitoista.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	15	16	13	144
Osittain eri mieltä	39	38	44	
Osittain samaa mieltä	35	35	39	
Täysin samaa mieltä	4	5	0	
En osaa sanoa	6	7	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
37

Media antaa realistisen kuvan digipelaamisen hyödyistä.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	16	16	17	144
Osittain eri mieltä	42	41	48	
Osittain samaa mieltä	29	30	26	
Täysin samaa mieltä	1	2	0	
En osaa sanoa	12	12	9	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
38

E-urheilu on arvostettavaa.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	3	3	4	144
Osittain eri mieltä	22	22	17	
Osittain samaa mieltä	47	46	57	
Täysin samaa mieltä	20	20	22	
En osaa sanoa	8	10	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
39

E-urheilu on realistinen urasuunnitelma.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	20	20	22	144
Osittain eri mieltä	39	38	44	
Osittain samaa mieltä	29	29	30	
Täysin samaa mieltä	3	3	0	
En osaa sanoa	9	10	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
40

Pelialalle työllistyminen on realistinen urasuunnitelma.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	2	2	4	144
Osittain eri mieltä	7	7	4	
Osittain samaa mieltä	40	36	57	
Täysin samaa mieltä	49	52	35	
En osaa sanoa	2	3	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
41

Digipelaaminen on mielestäni hyödyllistä.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	1	2	0	144
Osittain eri mieltä	17	19	4	
Osittain samaa mieltä	66	65	70	
Täysin samaa mieltä	12	10	22	
En osaa sanoa	4	4	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
42

Digipelaaminen on mielestäni haitallista.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	4	4	4	144
Osittain eri mieltä	38	35	52	
Osittain samaa mieltä	53	56	35	
Täysin samaa mieltä	1	1	4	
En osaa sanoa	4	4	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
43

Digipelaaminen vaikuttaa negatiivisesti lasten psyykkiseen terveyteen.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	5	3	13	144
Osittain eri mieltä	38	36	44	
Osittain samaa mieltä	47	50	26	
Täysin samaa mieltä	7	6	13	
En osaa sanoa	4	4	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
44

Digipelaaminen vaikuttaa positiivisesti lasten psyykkiseen terveyteen.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	3	2	4	144
Osittain eri mieltä	35	36	35	
Osittain samaa mieltä	51	52	48	
Täysin samaa mieltä	3	2	9	
En osaa sanoa	8	8	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
45

Digipelaaminen on merkityksellinen osa lapsen elämää.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	2	3	0	144
Osittain eri mieltä	16	17	13	
Osittain samaa mieltä	59	58	65	
Täysin samaa mieltä	19	19	22	
En osaa sanoa	4	4	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
46

Digipelaaminen vaikuttaa lapsen hyvinvointiin

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	2	2	4	144
Osittain eri mieltä	8	10	0	
Osittain samaa mieltä	62	61	65	
Täysin samaa mieltä	26	26	30	
En osaa sanoa	1	2	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
47

Ongelmallinen digipelaaminen näkyy erityisesti lastensuojelussa.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	9	7	22	144
Osittain eri mieltä	24	23	30	
Osittain samaa mieltä	31	34	17	
Täysin samaa mieltä	26	28	17	
En osaa sanoa	9	8	13	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
48

Lastensuojelun asiakkuus lisää lasten digipelaamista.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	50	50	52	144
Osittain eri mieltä	24	24	26	
Osittain samaa mieltä	8	7	9	
Täysin samaa mieltä	4	4	0	
En osaa sanoa	15	15	13	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
49

Huoltajan digipelaaminen aiheuttaa vaikeuksia perheissä.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	7	5	17	144
Osittain eri mieltä	14	12	22	
Osittain samaa mieltä	42	46	22	
Täysin samaa mieltä	13	14	4	
En osaa sanoa	24	22	35	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
50

Lapsen digipelaaminen aiheuttaa vaikeuksia perheissä.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	2	2	4	144
Osittain eri mieltä	10	10	13	
Osittain samaa mieltä	56	55	61	
Täysin samaa mieltä	22	25	4	
En osaa sanoa	10	8	17	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
51

Digipelaaminen lisää lasten tyytyväisyyttä.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	4	4	0	144
Osittain eri mieltä	32	33	26	
Osittain samaa mieltä	46	44	57	
Täysin samaa mieltä	8	8	9	
En osaa sanoa	10	11	9	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
52

Digipelaaminen lisää lasten liikkumattomuutta.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	1	1	0	144
Osittain eri mieltä	3	3	0	
Osittain samaa mieltä	44	41	57	
Täysin samaa mieltä	52	54	44	
En osaa sanoa	1	1	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
53

Digipelaaminen kehittää lasten tarkkaavaisuutta.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	3	3	0	144
Osittain eri mieltä	27	29	17	
Osittain samaa mieltä	52	49	70	
Täysin samaa mieltä	11	12	9	
En osaa sanoa	7	7	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
54

Digipelaaminen lisää lasten uniongelmiä.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	2	2	4	144
Osittain eri mieltä	8	8	4	
Osittain samaa mieltä	49	50	48	
Täysin samaa mieltä	39	39	39	
En osaa sanoa	2	2	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
55

Digipelaaminen on koukuttavaa lapsille.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	0	0	0	144
Osittain eri mieltä	1	1	4	
Osittain samaa mieltä	34	34	35	
Täysin samaa mieltä	64	65	57	
En osaa sanoa	1	0	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
56

Näen digipelaamisen sosiaalisten suhteiden mahdollistajana.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N = 144
Täysin eri mieltä	1	1	0	
Osittain eri mieltä	8	10	0	
Osittain samaa mieltä	69	68	78	
Täysin samaa mieltä	21	21	22	
En osaa sanoa	1	1	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
57

Näen digipelaamisen sosiaalisia suhteita rajoittavana tekijänä.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N = 144
Täysin eri mieltä	8	7	9	
Osittain eri mieltä	26	22	48	
Osittain samaa mieltä	60	64	44	
Täysin samaa mieltä	4	5	0	
En osaa sanoa	2	3	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
58

Koulun pitäisi ottaa enemmän vastuuta pelikasvatuksesta.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N = 144
Täysin eri mieltä	6	7	4	
Osittain eri mieltä	17	14	35	
Osittain samaa mieltä	47	49	40	
Täysin samaa mieltä	23	23	22	
En osaa sanoa	6	7	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO
59

Huoltajien pitäisi ottaa enemmän vastuuta pelikasvatuksesta.

	% Kaikki	% Naiset	% Mie- het	N =
Täysin eri mieltä	1	1	0	144
Osittain eri mieltä	1	1	4	
Osittain samaa mieltä	17	15	30	
Täysin samaa mieltä	81	84	65	
En osaa sanoa	0	0	0	
Yht.	100	100	100	

Omat kokemukset

Kaikki (N= 144), Naiset (N= 121), Miehet (N=23)

TAULUKKO 60

Pelaan itse digipelejä.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Kyllä	48	43	74	144
Ei	52	57	26	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 61

Minulla on digipelaava kumppani.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Kyllä	67	62	91	144
Ei	33	38	9	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 62

Minulla on digipelaava perheen jäsen.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Kyllä	50	47	65	144
Ei	50	53	35	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 63

Minulla on digipelaava lapsi.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Kyllä	68	68	70	144
Ei	31	31	26	
En halua sanoa	1	1	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 64

Minulla on lapsi tai lapsia.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Kyllä	45	45	48	144
Ei	52	52	52	
En halua sanoa	3	3	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 65

Lähipiirissäni esiintyy ongelmallista digipelaamista.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	54	53	61	144
Osittain eri mieltä	15	13	22	
Osittain samaa mieltä	21	22	17	
Täysin samaa mieltä	8	9	0	
En osaa sanoa	3	3	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 66

En näe tarpeelliseksi valvoa lasten peliaikaa kotona.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	67	69	57	144
Osittain eri mieltä	10	10	13	
Osittain samaa mieltä	6	5	9	
Täysin samaa mieltä	1	0	9	
En osaa sanoa	15	16	13	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 67

Koen tuntevani pelikulttuuria.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N =
Täysin eri mieltä	8	9	0	144
Osittain eri mieltä	22	24	13	
Osittain samaa mieltä	49	50	44	
Täysin samaa mieltä	18	13	44	
En osaa sanoa	4	4	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 68

Suhtautuminen digipelaamiseen on

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Hyvin kielteinen	0	0	0	
Melko kielteinen	19	22	4	
Melko myönteinen	64	64	65	
Hyvin myönteinen	11	8	26	
En osaa sanoa	6	7	4	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 69

Minulla on riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Täysin eri mieltä	6	7	0	
Osittain eri mieltä	31	34	17	
Osittain samaa mieltä	47	47	44	
Täysin samaa mieltä	15	10	39	
En osaa sanoa	1	2	0	
Yht.	100	100	100	

TAULUKKO 70

Haluaisin lisää tietoa digipelaamisen vaikutuksista.

	% Kaikki	% Naiset	% Miehet	N = 144
Täysin eri mieltä	4	3	4	
Osittain eri mieltä	8	7	13	
Osittain samaa mieltä	48	46	61	
Täysin samaa mieltä	38	41	22	
En osaa sanoa	2	3	0	
Yht.	100	100	100	

Ristiintaulukoidut taulukot 1

TAULUKKO 71

Pelaan itse digipelejä

		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Suhtautumiseni digipelaamiseen on	Hyvin kielteinen (n=0)	0 %	0 %
	Melko kielteinen (n=27)	29 %	7 %
	Melko myönteinen (n=92)	61 %	67 %
	Hyvin myönteinen (n=16)	1 %	22 %
	En osaa sanoa (n=9)	8 %	4 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

TAULUKKO 72

Pelaan itse digipelejä

		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Minulla on riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin.	Täysin eri mieltä (n=9)	8 %	4 %
	Osittain eri mieltä (n=45)	36 %	26 %
	Osittain samaa mieltä (n=67)	48 %	45 %
	Täysin samaa mieltä (n=21)	5 %	25 %
	En osaa sanoa (n=2)	3 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

TAULUKKO 73

Pelaan itse digipelejä

		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Tiedän digipelaamisesta riittävästi, jotta voin hyödyntää sitä työssäni.	Täysin eri mieltä (n=16)	19 %	3 %
	Osittain eri mieltä (n=46)	39 %	25 %
	Osittain samaa mieltä (n=55)	33 %	44 %
	Täysin samaa mieltä (n=26)	9 %	28 %
	En osaa sanoa (n=1)	0 %	1 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

TAULUKKO 74

Pelaan itse digipelejä

		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Osaan kohdata lapsen, joka digipelaa.	Täysin eri mieltä (n=0)	0 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=9)	9 %	3 %
	Osittain samaa mieltä (n=49)	43 %	25 %
	Täysin samaa mieltä (n=84)	45 %	73 %
	En osaa sanoa (n=2)	3 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

TAULUKKO 75

Pelaan itse digipelejä

		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Työssäni haluaisin pelata lasten kanssa digipelejä.	Ei (n=50)	49 %	19 %
	Kyllä (n=87)	47 %	76 %
	En osaa sanoa (n=7)	4 %	4 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

TAULUKKO 76

Pelaan itse digipelejä

		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Työssäni pelaan lasten kanssa digipelejä.	Ei (n=81)	69 %	42 %
	Kyllä (n=63)	31 %	58 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

TAULUKKO 77

Pelaan itse digipelejä

		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Digipelaaminen on mielestäni hyödyllistä	Täysin eri mieltä (n=2)	1 %	1 %
	Osittain eri mieltä (n=24)	28 %	6 %
	Osittain samaa mieltä (n=95)	64 %	68 %
	Täysin samaa mieltä (n=17)	3 %	22 %
	En osaa sanoa (n=6)	5 %	3 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

TAULUKKO 78

Pelaan itse digipelejä

		Ei (N=75)	Kyllä (N=69)
Näen digipelaamisen sosiaalisten suhteiden mahdollistajana.	Täysin eri mieltä (n=1)	1 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=12)	15 %	1 %
	Osittain samaa mieltä (n=100)	69 %	70 %
	Täysin samaa mieltä (n=30)	13 %	29 %
	En osaa sanoa (n=1)	1 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %

Ristiintaulukoidut taulukot 2

TAULUKKO 79

Suhtautumiseni digipelaamiseen on

		Hyvin kielteinen (N=0)	Melko kielteinen (N=27)	Melko myönteinen (N=92)	Hyvin myönteinen (N=16)	En osaa sanoa (N=9)
Digipelaaminen kehittää lasten tarkkaavaisuutta.	Täysin eri mieltä (n=4)	0 %	11 %	1 %	0 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=39)	0 %	52 %	20 %	19 %	44 %
	Osittain samaa mieltä (n=75)	0 %	26 %	60 %	63 %	33 %
	Täysin samaa mieltä (n=16)	0 %	0 %	13 %	19 %	11 %
	En osaa sanoa (n=10)	0 %	11 %	7 %	0 %	11 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

TAULUKKO 80

Suhtautumiseni digipelaamiseen on

		Hyvin kielteinen (N=0)	Melko kielteinen (N=27)	Melko myönteinen (N=92)	Hyvin myönteinen (N=16)	En osaa sanoa (N=9)
Näen digipelaamisen sosiaalisia suhteita rajoittavana tekijänä.	Täysin eri mieltä (n=11)	0 %	0 %	8 %	25 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=37)	0 %	15 %	23 %	50 %	44 %
	Osittain samaa mieltä (n=87)	0 %	74 %	64 %	25 %	44 %
	Täysin samaa mieltä (n=6)	0 %	11 %	3 %	0 %	0 %
	En osaa sanoa (n=3)	0 %	0 %	2 %	0 %	11 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

TAULUKKO 81

Suhtautumiseni digipelaamiseen on

		Hyvin kielteinen (N=0)	Melko kielteinen (N=27)	Melko myönteinen (N=92)	Hyvin myönteinen (N=16)	En osaa sanoa (N=9)
Näen digipelaamisen sosiaalisia suhteiden mahdollistaja	Täysin eri mieltä (n=1)	0 %	4 %	0 %	0 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=12)	0 %	33 %	3 %	0 %	0 %
	Osittain samaa mieltä (n=100)	0 %	63 %	72 %	50 %	100 %
	Täysin samaa mieltä (n=30)	0 %	0 %	24 %	50 %	0 %
	En osaa sanoa (n=1)	0 %	0 %	1 %	0 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

TAULUKKO 82

Suhtautumiseni digipelaamiseen on

		Hyvin kielteinen (N=0)	Melko kielteinen (N=27)	Melko myönteinen (N=92)	Hyvin myönteinen (N=16)	En osaa sanoa (N=9)
Haluaisin lisää tietoa digipelaamisen vaikutuksista.	Täysin eri mieltä (n=5)	0 %	0 %	3 %	13 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=12)	0 %	22 %	4 %	13 %	0 %
	Osittain samaa mieltä (n=69)	0 %	41 %	51 %	38 %	56 %
	Täysin samaa mieltä (n=55)	0 %	30 %	40 %	38 %	44 %
	En osaa sanoa (n=3)	0 %	7 %	1 %	0 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

TAULUKKO 83

Suhtautumiseni digipelaamiseen on

Liite 2

3 (4)

		Hyvin kielteinen (N=0)	Melko kielteinen (N=27)	Melko myönteinen (N=92)	Hyvin myönteinen (N=16)	En osaa sanoa (N=9)
Minulla on riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin.	Täysin eri mieltä (n=9)	0 %	15 %	4 %	0 %	11 %
	Osittain eri mieltä (n=45)	0 %	37 %	32 %	13 %	44 %
	Osittain samaa mieltä (n=67)	0 %	44 %	50 %	31 %	44 %
	Täysin samaa mieltä (n=21)	0 %	0 %	13 %	56 %	0 %
	En osaa sanoa (n=2)	0 %	4 %	1 %	0 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

TAULUKKO 84

Suhtautumiseni digipelaamiseen on

		Hyvin kielteinen (N=0)	Melko kielteinen (N=27)	Melko myönteinen (N=92)	Hyvin myönteinen (N=16)	En osaa sanoa (N=9)
Työssäni pelaan lasten kanssa digipelejä.	Ei (n=81)	0 %	74 %	57 %	19 %	67 %
	Kyllä (n=63)	0 %	26 %	44 %	81 %	33 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

TAULUKKO 85

Digipelaaminen on mielestäni hyödyllistä

Liite 2

4 (4)

		Täysin eri mieltä (N=2)	Osittain eri mieltä (N=24)	Osittain samaa mieltä (N=95)	Täysin samaa mieltä (N=17)	En osaa sanoa (N=6)
Digipelaaminen on mielestäni haitallista.	Täysin eri mieltä (n=6)	0 %	0 %	3 %	18 %	4 %
	Osittain eri mieltä (n=54)	0 %	29 %	44 %	29 %	38 %
	Osittain samaa mieltä (n=76)	100 %	67 %	51 %	47 %	53 %
	Täysin samaa mieltä (n=2)	0 %	4 %	0 %	6 %	1 %
	En osaa sanoa (n=6)	0 %	0 %	2 %	0 %	4 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

TAULUKKO 86

Minulla on riittävästi tietoa digipelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin.

		Täysin eri mieltä (N=9)	Osittain eri mieltä (N=45)	Osittain samaa mieltä (N=67)	Täysin samaa mieltä (N=21)	En osaa sanoa (N=2)
Haluaisin lisää tietoa digipelaamisen vaikutuksista.	Täysin eri mieltä (n=5)	0 %	0 %	5 %	10 %	0 %
	Osittain eri mieltä (n=12)	0 %	4 %	75 %	24 %	0 %
	Osittain samaa mieltä (n=69)	22 %	42 %	51 %	57 %	100 %
	Täysin samaa mieltä (n=55)	67 %	51 %	36 %	10 %	0 %
	En osaa sanoa (n=3)	11 %	2 %	1 %	0 %	0 %
	Yht. 144 kpl	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %