

Ville Salkkio

YHTEISÖLLISYYDEN MERKITYS NUORILLE DIGITAALISEN PELAAMISEN KONTEKSTISSA

Opinnäytetyö

Humanistisen alan ammattikorkeakoulututkinto

Yhteisöpedagogikoulutus

2023



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Yhteisöpedagogi (AMK)
Tekijä	Ville Salkkio
Työn nimi	Yhteisöllisyyden merkitys nuorille digitaalisen pelaamisen kontekstissa
Toimeksiantaja	Kouvolan Nuorisopalvelut
Vuosi	2023
Sivut	27 sivua, liitteitä 1 sivu
Työn ohjaaja	Sari Miettinen

TIIVISTELMÄ

Digitaalinen pelaaminen on viimeisten vuosien aikana ollut selvässä nousussa. Yleisesti pelaaminen onkin mielletty nuorten miesten harrastukseksi. Pelaamisen lisääntyessä myös nuorten naisten osuus pelaajista on noussut. Teknologia on jo pitkään mahdollistanut verkkopelaamisen. Verkossa on mahdollista pelata yli valtioiden rajojen, koska tahansa ja kenen kanssa tahansa.

Yhteisöllisyys on laaja käsite, jota on hankala määritellä täsmällisesti, johtuen sen monista erilaisista ilmenemismuodoista. Keskeisinä tekijöinä yhteisöllisyydelle toimivat vuorovaikutus sekä yhteiset arvot ja ihanteet. Ihmisellä on tarve liittyä toisiin ihmisiin ja olla osana jotain suurempaa.

Opinnäytetyön tilaaja on Kouvolan nuorisopalvelut. Opinnäytetyö on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimustyö. Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää mitä yhteisöllisyys merkitsee nuorille digitaalisen pelaamisen kontekstissa. Lisäksi haluttiin saada tietoa PeliTalo Vintillä käyviltä nuorilta, kuinka he kokevat pelitalon pelikulttuurin sekä mitä kehitettävää nuoret Vintiltä ovat havainneet.

Opinnäytetyössä haastateltiin viittä kouvolalaista nuorta. Haastateltavat valikoituivat tilaajan toimesta. Tutkimusmenetelmänä käytettiin teemahaastattelua. Haastattelujen litterointien jälkeen aineisto analysoitiin teoriasidonnaisesti.

Haastatteluista kävi ilmi nuorten kokevan yhteisöllisyyttä pelatessaan digitaalisia pelejä niin verkkoympäristössä kuin lähiverkkotilanteissakin. Nuoret kokevat pelaamisen merkitykselliseksi, se poistaa stressiä ja toimii hauskana ajanvietteenä. PeliTalo Vintin pelikulttuurin nuoret kokivat pääsääntöisesti positiiviseksi, kehitysideoita nuoret eivät juurikaan antaneet.

Jatkotutkimusta voisi tehdä siitä, miten pelaaminen vaikuttaa nuoriin, nuorisokulttuuriin, nuorten kokemaan yhteisöllisyyteen ja voiko pelaamisella lähentää eri kulttuureista tulevien nuorten ja kantasuomalaisten nuorten ystävyyttä.

Asiasanat: digitaaliset pelit, yhteisöllisyys, nuoret, pelikulttuuri

Degree title	Bachelor of Humanities
Author	Ville Salkkio
Thesis title	Meaning of community to youth in the context of digital gaming
Commissioned by	Kouvola nuorisopalvelut
Time	2023
Pages	27 pages, 1 page of appendices
Supervisor	Sari Miettinen

ABSTRACT

Digital gaming has been on the rise in recent years. In general, gaming is considered as a hobby for young men. However, as gaming has increased, the proportion of young women among players has also increased. Technology has long made online gaming possible. Playing online across national borders, at any time and with anyone is possible.

Community spirit is a broad concept that is difficult to define precisely, due to its many different manifestations. However, interaction and shared values and ideals are critical factors for a community. People feel the need to connect with others and be part of something bigger.

The commissioner of this thesis is Kouvola nuorisopalvelut. The thesis was a qualitative research work. It aimed to explore what a sense of community means to young people in the context of digital gaming. In addition, it was essential to get information from youth who visit the gaming house, how they experience the gaming culture of the game house and what youth think that needs to be developed.

In this thesis, five young persons from Kouvola were interviewed. The client selected the interviewees. The thematic interview was used as the research method. After transcribing the interviews, the material was analysed based on theory.

The interviews revealed that young people feel a sense of community when playing digital games both online and in local network situations. Young people find gaming meaningful; it removes stress and is a fun pastime. Gaming house Vintti's gaming culture was generally perceived as positive, the interviewees did not give many ideas for development.

Further research could be done on how gaming affects young people, youth culture, the sense of community experienced by young people and whether gaming can bring friendships among youth from different cultures and native Finns closer together.

Keywords: digital games, communality, youth, game education

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	TEOREETTINEN VIITEKEHYS	2
2.1	Digitaalinen pelaaminen	2
2.2	Yhteisöllisyys	3
2.3	Pelikasvatus.....	4
2.4	Digitaalisen pelaamisen koettu yhteisöllisyys.....	6
3	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	7
3.1	Tutkimuksen kohdejoukko.....	7
3.2	Tutkimustehtävä ja -kysymykset.....	7
3.3	Tutkimusote	8
3.4	Aineistonkeruuprosessi	9
3.5	Aineisto ja analyysi	9
4	TUTKIMUKSEN TULOKSET	11
4.1	Nuorten kokema yhteisöllisyys.....	11
4.2	Nuorten kokemukset Vintistä.....	14
5	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....	16
5.1	Pohdinta.....	16
5.2	Tutkimuksen eettisyys	22
5.3	Jatkotutkimusehdotukset.....	18
	LÄHTEET	20
	LIITTEET	

Liite 1. Teemahaastattelurunko

1 JOHDANTO

Digitaalinen pelaaminen on yleistynyt huomattavasti ja viimeisimmän kymmenen vuoden aikana videopeliala on elänyt suurta muutosta. Ennen videopelit olivat pienen ryhmän harrastus, joka painottui nuoriin miehiin, mutta tänä päivänä voisi sanoa suuren osan nuorista kuluttavan videopelejä jossain muodossa. Erityisesti naisten osuus pelaajista on kasvanut merkittävästi. Tätä tukee myös Tilastokeskuksen (2019) löydökset, joiden mukaan pelaaminen on jopa nelinkertaistunut 25 vuodessa.

Kun ajatellaan yhteisöllisyyttä, ajatukset vievät helposti kyläyhteisöjen talkootöihin, mutta yhteisöllisyyttä on muunkinlaista kuin miten se on perinteisesti käsitetty. Yhteisöllisyys on monitasoinen komponentti, jonka juuret toki ovat perinteissä, mutta joka käsitteenä on elänyt vuosien myötä. Yhteisöllisyyttä on nykyään saavutettavissa myös verkkoympäristöissä, ilman että henkilöiden tarvitsee olla fyysisesti samassa tilassa.

Tämä opinnäytetyö tullaan tekemään yhteistyössä Kouvolan nuorisopalveluiden kanssa Kouvolan keskustassa sijaitsevassa NuortenPaikan pelitilassa Vintillä. Sen tarkoituksena on selvittää miten NuortenPaikan kävijät (jatkossa NuPa-nuoret) kokevat digitaalisen pelaamisen merkityksen yhteisöllisyyden luojana. Opinnäytetyössä haastatellaan NuPalla käyvistä nuorista koottua ryhmää heidän tuntemuksistaan liittyen digitaalisen pelaamisen yhteisöllisyyteen. Opinnäytetyön tarkoituksena on koostaa Kouvolan nuorisopalveluille tietoa digitaalisen pelaamisen koetuista vaikutuksista yhteisöllisyyteen.

Opinnäytetyön tarkoituksena ei ole niinkään pureutua pelimaailmaan, vaan kysyä nuorilta kokemuksia pelaamisesta, mitä hän pelaa, miksi hän pelaa ja onko pelaamisella sekä yhteisöllisyydellä hänen mielestään mitään yhteyttä sekä vastata kysymykseen, miten nuoret kokevat pelitalon pelikulttuurin.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

2.1 Digitaalinen pelaaminen

Digitaalisella pelaamisella on suuri merkitys harrastuksena ja ilmiönä, etenkin nuorten parissa (Meriläinen 2020, 10). Lisääntyneestä pelaamisesta suuri osa on verkkopelaamista eli internetissä tapahtuvaa moninpelaamista. Digitaaliset mediat eri muodoissaan ovat nuorille tärkeä osa vapaa-aikaa, ja jos huomioidaan tekemisen säännöllisyys, on digitaalinen pelaaminen suosituinta (Myllyniemi & Berg 2013, 41).

Digitaalinen pelaaminen voi vahvistaa nuoren kokemusta ryhmäytymisestä ja opettaa sosiaalisia kontakteja, mitä hänellä ei aikaisemmin ole ollut. Nuori voi löytää oman yhteisön esimerkiksi verkkopelaamisesta. Ryhmässä, samassa tilassa tapahtuva videopelaaminen voi lisätä yhteisöllisyyden tunnetta, pelaajan ollessa vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa (Harviainen ym. 2013, 33).

Yleisen käsityksen mukaan videopelaaminen tapahtuu joko jonkinlaisella pelikonsolilla tai tehokkaalla tietokoneella. Kinnunen ym. (2020, 92) toteavat pelaajabarometrissä mobiilipelaamisen lisääntyneen entisestään. Sen mukaan lähes 59 % suomalaisista pelaa mobiilipelejä ainakin joskus ja lähes 43 % pelaa niitä aktiivisesti. Digitaalinen pelaaminen kuuluu kiinteästi melkein kaikkien nuorten arkeen.

Puhuttaessa pelaamisesta yleinen oletus on miesten pelaavan enemmän, kuitenkin naisten osuus pelaajien joukossa on nousussa. Miesten ja naisten osuus aktiivisista pelaajista on noussut suunnilleen saman verran, siitä huolimatta miespelaajia on edelleen selkeästi enemmän (Kinnunen ym. 2020, 28).

Kaikki eivät kuitenkaan toivota naispelaajia tervetulleiksi, vaan he joutuvat usein kohtaamaan erinäistä nimittelyä ja herjaamista joidenkin miespelaajien osalta. Tämän takia naispelaajat joskus valitsevatkin nimimerkinsä niin, ettei heidän sukupuoltaan pystytä suoraan tunnistamaan. Tällöin he myös saavat pelata rauhassa miespelaajilta näiden olettaessa heidän olevan miespelaajia (Pelikasvattajan käsikirja, 2019, 98).

Naiset pelaavatkin yleisesti erilaisia pelejä kuin miehet. Suosituin digitaalinen peli on Windowsin Solitaire, mutta sen jälkeen miehillä ja naisilla on eri suosikkipelit. Naiset pelaavat enemmän ihmiselämän eripuolia mallintavaa The Sims -peliä, kun taas miehet pelaavat useammin toiminta-, strategia- ja urheilupelejä (Harviainen ym. 2013, 118).

Viime vuosina keskustelu pelien sukupuolikysymyksistä ja naiskuvasta on ollut aktiivista. Keskustelussa on etenkin noussut esiin pelien sukupuolittuneisuuden haittapuolet: varsinkin aikuisille suunnatuissa digitaalisissa peleissä sukupuolta käsitellään kärjistäen ja stereotyyppisesti. Tällaiset stereotyyppiset ja suppeat kuvaukset sukupuolesta voivat vaikuttaa niin tyttöjen kuin poikienkin minäkuvaan. (Harviainen ym. 2013, 118.)

2.2 Yhteisöllisyys

Yhteisöllisyyttä on hankala määritellä täsmällisesti, johtuen sen monista erilaisista ilmenemismuodoista. Websterin sanakirja (2022) määrittelee yhteisöllisyyden ryhmäsolidaarisuudeksi, joka puolestaan voidaan määritellä toveruuden tunteeksi yhteisön sisällä, jota osoittavat kollektiivin jäsenet, joita yhdistävät yhteiset tarkoitukset, vastuut ja kiinnostuksen kohteet (APA 2022).

Saksalainen sosiologi Ferdinand Tönnies, määritteli sanan Gemeinschaft, eli yhteisö. Hänen mukaansa, kun henkilö elää tiiviissä suhteessa toisten ihmisten kanssa, se on yhteisö (Stepney & Popple 2008, 14–15). Puhekielessä yhteisöllisyydellä tarkoitetaan lähinnä talkoohenkeä ja yhteenkuuluvuuden tunnetta. Yhteisöllisyys on myös nuoren hyvinvointia tukevaa sosiaalista tukea ja vastuullisuutta (Hemmilä 2019, 5).

Keskeisinä tekijöinä yhteisöllisyydelle toimii vuorovaikutus, jaettu kulttuuriperintö sekä yhteiset arvot ja ihanteet. Ihmisellä on tarve liittyä toisiin ihmisiin ja olla osana yhteisöä (Thitz 2013, 37), ja sillä viitataan sosiaalisen vuorovaikutuksen ominaisuuteen, tapaan tai toimintaperiaatteeseen ja se voidaan käsitellä ideana tai tavoitteena (Kaipio 1995, 60).

Yhteisö on laaja ja monitahoinen määritelmä, mille on vaikeaa antaa yhtä vastausta. Tarkasti pilkottuna yhteisö, voi olla kaupungin tai valtion raja. Yritykset, ammattikunnat, laitokset ja opiskelijat ovat myös omia yhteisöjään (Saastamoinen 2009, 41; 47).

Koko elämän aikana olemme osana useammassa kuin yhdessä yhteisössä. Niinkin normaali asia kuin perhe, asuinpaikka tai harrastus, tekevät yhteisön. Internet-yhteisöt ovat modernin aikakauden tuotoksia, jossa yhteisöt toimivat ilman paikan tai läsnäolon pakkoa, mutta ovat silti yhtä lailla yhteisöjä. (Juhila 2006, 125.)

2.3 Pelikasvatus ja pelikulttuuri

Peleinä voidaan pitää kaikkea sellaista vapaaehtoista toimintaa, jossa yhdessä sovittujen sääntöjen kautta tehdään asioita, jotka tuntuvat haastavilta ja mielekkäiltä, ja jossa yleensä on selkeästi havaittava lopputulos. (Harviainen ym. 2013,7.) Pelit ovat aina olleet tärkeässä roolissa uusien taitojen opettamisessa. Niiden avulla voidaan helpommin opettaa esimerkiksi yhteiskunnan sääntöjä sekä asettaa tavoitteita, jotka saavuttaessa saa palkinnon (MLL s.a). Peleissä kiehtovaa on myös se, ettei pelaaja vain seuraa tapahtumia passiivisesti, vaan pääsee itse tekemään lopputulokseen vaikuttavia ratkaisuja (Lesonen & Porvari 2021).

Pelikulttuuri on laaja käsite ja osa pelikasvatusta. Verkossa pelatessa pelikulttuuri voi näyttäytyä muun muassa kiusaamisena ja häirintänä. Kilpailulliset tilanteet saattavat lisätä kiusaamisen tai häirinnän määrää ja usein asiaan liittyy myös verkossa pelaamisen suoma anonyymius. (nuortenlinkki.fi). Käytökseen peliympäristössä vaikuttaa myös pelien sisäinen hierarkia. Jos toinen pelaaja on huomattavasti korkeammalla tasolla, on hänen silloin helpompi vaikeuttaa joillain tavalla muiden pelaamista. Peliteollisuus myös mahdollistaa tämän kaltaisen toiminnan. (Friman 2019, 90)

Pelikasvatus kuuluu merkittävänä osana mediakasvatuksen kokonaisuuteen, tarkoituksenaan valmistaa yksilöitä digitalisoituvaan yhteiskuntaan. Tavoit-

teenä pelikasvatuksessa on pelisivistys, jonka voi määritellä pelaamisen kokonaisvaltaisena ymmärryksenä sekä eettisenä toimimisena tämän ymmärryksen ohjaamana. Tällä pyritään muiden huomioonottamiseen verkossa sekä verkkokiusaamisen vähentämiseen. (EHYT ry s.a).

Pelikasvatus ei ole pelkkien sääntöjen asettamista, vaan laajempi osa mediakasvatuksen kokonaisuutta. Pelikasvatuksen peruspilarina on opettaa kehittyvässä iässä olevaa päättämään itse, mitä pelikasvatukseen voi liittyä. Optimaalista on, jos nuori oppii analysoimaan kriittisesti erilaisista lähtökohdista ja katsomiskannoista pelaamista, sekä pohtimaan pelaamista ja sen sivistäväää vaikutusta. (Meriläinen 2020, 24).

Pelikulttuuri onkin monin tavoin opittavissa pelikasvatuksen keinoin ja siihen vaikuttaa myös kotona sekä koulussa opitut käytöstavat. Asiaton käytös peliympäristöissä on nuorelle epämiellyttävä kokemus ja siksi olisikin hyvä ennaltaehkäistä negatiivista pelikulttuuria puhumalla asiasta kotona jo varhaisessa vaiheessa. Nuori voi itse vaikuttaa pelikulttuuriin omalla käytöksellään ja näin edesauttaa parempaa pelikulttuuria. (MLL s.a).

Nuorisotyössä pelikasvatusta voisikin käyttää nuoren kontaktointiin ja se on helppoa matalan kynnyksen yhteisöllisyyttä. Nuorisotyön onkin mentävä vallitsevien trendien mukana, saadakseen nuoria käymään nuorisotiloilla (Tuomioksa 2019, 11). Pelikoneiden hankkiminen myös mahdollistaa sellaisten nuorten tavoittamisen, jotka eivät normaalisti pelitiloilla käy (Tuominen ym. 2023, 14).

Kotona tapahtuvalle, vanhempien tekemälle pelikasvatukselle yleisintä on se, että vanhemmat itsekin harrastavat digitaalisia pelejä ja tätä kautta suhtautuvat myönteisemmin pelaamiseen (Meriläinen 2020, 49). Nuorisotyön osaksi jääkin järjestää nuorille pelitoimintaa, mikä tukee kotoa saatua kasvatusta ja mahdollistaa toiminnan sisäisten yhteisöjen synnyn (Tuomioksa 2019, 12).

Nuori, jolla on laajaa pelisivistystä ja joka kokee voivansa hyvin, on pelikasvatuksen optimaalinen päätepiste. Nuorella on digitaalinen pelaaminen saumattomasti elämässään mukana, positiivinen osallisuus siihen sekä nuori osaa

tarkastella pelaamistaan tiedostavasti, viisaasti ja perehtyneesti (Meriläinen 2020, 44).

2.4 Digitaalisen pelaamisen koettu yhteisöllisyys

Nuoret voivat kokea yhteenkuuluvuuden tunnetta ryhmätoiminnassa niin yhteisissä harrastuksissa kuin pelaamisenkin yhteydessä, kun nuori pelaa oman kaveripiirinsä kesken, vaikuttaa se nuoren kokemaan yhteisöllisyyteen (Huopalainen 2009, 9). Tämä koskee niin urheilua kuin videopelaamistakin ja auttaa nuorta kasvamaan ja kehittymään yhteiskunnan jäsenenä sekä opettaa positiivisia käyttäytymisen malleja ja toimintatapoja (Hemmilä 2019, 2).

Nuorten yhteisöllinen pelaaminen on yleensä verkkopelaamista, joissa osapuolet eivät välttämättä tunne toisiaan reaali maailmassa. Suurimman yhteisöllisyyden kokemuksen pelaamisesta kuitenkin saa pelatessaan oman kaveripiirinsä kanssa, silloin tunne kasvaa koska pelimaailmassa ollaan jatkuvassa vuorovaikutuksessa ja suoritetaan yhdessä erinäisiä haasteita sekä opitaan kykyjä, joita tarvitaan myös myöhemmässä vaiheessa elämää. (Sjöblom & Hamari 2017).

Sosiaalisella interaktiolla videopeleissä on useita muotoja kuten tekstichat, äänenkäyttö ja nonverbaaliset tavat pelin sisällä (Järvinen 2020, 17) Pelaajilla on siis monia keinoja viestiä keskenään pelien sisällä, joka edesauttaa yhteisöllisyyden tunteen syntyä pelaajien välille.

Yleisessä puheessa on nostettu esiin, kuinka varsinkin väkivaltaiset pelit aiheuttavat nuorilla väkivaltaista käytöstä, myös peleihin käytetty aika on nostattanut huolta (Meriläinen 2020, 48). Ruotsin mediaviraston selvityksestä (2012) käy ilmi, ettei yksiselitteisesti voida todentaa pelien olevan suurin syy nuorten väkivaltaiselle toiminnalle. Vanhempien osallistumisen pelikasvatukseen on myös todettu ehkäisevän pelihaittoja (Meriläinen 2020, 49).

Nuorilla usein painaa vaakakupissa myös heidän oman yhteisönsä sosiaalinen paine (Qvist 2021). Nuoret haluavatkin osana yhteisöä pelata muiden kanssa samoja pelejä. Pelaamista voi myös käyttää pahan olon lievittämiseen,

kuitenkaan pelaajabarometrin (Kinnunen ym. 2020, 83) mukaan suurin osa pelaajista ei koe pahaa olo mitä lievittää.

Digitaaliseen pelaamiseen erikoistuvia nuorisotiloja, kuten Vintti on jo muuallakin Suomessa, ja ne mahdollistavat digitaalisen pelaamisen myös niille nuorille, joilla ei ole esimerkiksi omaa konsolia (Karttunen & Litmanen 2017, 6). Digitaalinen pelaaminen antaakin nuorisotyölle mahdollisuuden kasvattaa nuoria tietoisiksi pelaajiksi, käytännössä sillä tarkoitetaan kasvatustietoisuuden käsitteen suoraviivaisesta soveltamisesta pelaamista käsitteleviin kysymyksiin: kasvatukseen, kasvuun ja kehitykseen (Meriläinen 2020, 24).

3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

3.1 Tutkimuksen kohdejoukko

Tämän opinnäytetyön kohteena on joukko kouvolaalaisia nuoria, jotka käyttävät PeliTalo Vintin palveluja. Tutkimuksen kannalta sukupuoli-ikäkauma ei ole relevantti, joten sitä ei tutkimuksessa sen enempää avata. Haastateltavien ikäkauma oli 12–18 vuotta, ja se korreloi hyvin PeliTalo Vintillä käyvien nuorten kanssa.

3.2 Tutkimustehtävä ja -kysymykset

Opinnäytetyön tutkimustehtävänä on selvittää mitä yhteisöllisyys merkitsee nuorille digitaalisen pelaamisen kontekstissa. Työn tavoitteena on lisäksi saada tietoa PeliTalo Vintillä käyviltä nuorilta, kuinka he kokevat pelitalon pelikulttuurin sekä mitä kehitettävää nuoret Vintiltä ovat havainneet.

Tutkimuskysymykset ovat

- Millaista yhteisöllisyyttä verkossa pelaaminen tuottaa nuorille?
- Miten nuoret kokevat PeliTalo Vintin pelikulttuurin?

Tässä opinnäytetyössä pelikulttuurilla tarkoitetaan pelaajien käyttäytymistä niin fyysisissä pelitiloissa kuin verkossa pelatessaan. Pelikulttuurilla on myös lukuisia muita merkityksiä, joita ei tässä opinnäytetyössä tutkittu.

3.3 Tutkimusote

Tutkimusotteena on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Opinnäytetyön aineisto on kerätty teemahaastatteluilla, haastatteleamalla nuoria heidän pelamisestaan.

Teemahaastattelu on keskustelunomainen tilanne, jossa käydään läpi ennalta suunniteltuja teemoja (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Haastattelu on laadullisen tutkimuksen yleisin aineistohankintamenetelmä.

Tutkija esittää suullisia kysymyksiä, joihin haastateltava vastaa. Tutkija merkitsee vastaukset muistiin, vastaukset myös äänitetään ja litteroidaan. Teemahaastattelu on puolistrukturoitu ja se on kohdennettu koskemaan yksilöitä, joilla on kokemuksia ja näkökantoja tutkittavasta asiasta (Hirsjärvi & Hurme 2022, 4.2.3 Teemahaastattelu – puolistrukturoitu haastattelu).

Teemahaastattelussa käydään läpi valitut teemat, mutta se ei ole pelkästään tiukasti etukäteen muotoiltujen kysymysten esittämistä, vaan antaa mahdollisuuden esittää jatkokysymyksiä ja oikeista mahdollisista väärinkäsityksiä tutkittavasta aiheesta (Hirsjärvi & Hurme 2022, 4.2.3 Teemahaastattelu – puolistrukturoitu haastattelu).

Teemahaastattelu edellyttää huolellista aihepiiriin perehtymistä ja haastateltavien tilanteen tuntemista, jotta haastattelu voidaan kohdentaa juuri tiettyihin teemoihin. Sisältö- ja tilanneanalyysi on siis teemahaastattelussa tärkeää (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006)

Teemahaastattelu ei ole kuitenkaan sidottu perinteiseen kysymys–vastausmuotoon, vaan antaa myös tilaa keskustelunomaiselle kanssakäymiselle, jossa molemmat osapuolet voivat viedä keskustelua eteenpäin haluamaansa suuntaan (Ruusuvuori ym. 2005).

3.4 Aineistonkeruuprosessi

Ennen varsinaista aineistonkeruuta kävin pelitalolla tutustumassa toimintaan sekä siellä silloin oleviin nuoriin. Kerroin nuorille tekeväni opinnäytettä ja etsimme siihen haastateltavia. Tutustumiskäynnillä tapasinkin yhden nuoren, jota myöhemmin haastattelin.

Suoritin haastattelut Kouvolan nuorisopalveluiden tiloissa NuortenPaikassa sijaitsevassa PeliTalo Vintissä. Kuitenkaan aina ei ollut mahdollista, pelitalon aukioloaikojen vuoksi, suorittaa haastatteluja Vintillä. Tällöin etsittiin korvaava tila, jotta voitiin luoda kahdenkeskinen rauhallinen keskusteluyhteys.

Sovimme yhdessä tilaajan kanssa hänen hoitavan haastatteluun tulevat nuoret, hänen tuntiessaan heidät paremmin ja koska hän on vastuussa pelitalon toiminnasta. Alustavasti sovimme haastatteluiden tapahtuvan toukokuun puolivälissä, viivästyksistä johtuen haastattelut suoritettiin vasta kesäkuussa. Viivästykseen vaikutti muun muassa haastateltavien nuorten löytämisen vaikeus, lopulta haastateltavia löytyi viisi eri-ikäistä nuorta.

Tilaajan toive oli, että opinnäytetyössä selvitetään, millainen pelikulttuuri Vintillä on sekä miksi nuoret käyvät pelitalolla. Omaan aiheeseeni, digitaalisen pelaamisen yhteisöllisyyden merkityksestä tämä sopi mielestäni hyvin.

3.5 Aineisto ja analyysi

Käyttämäni aineiston analyysimenetelmä oli sisällönanalyysi. Sisällönanalyysi menetelmänä toimii niin tekstien, haastattelujen ja nauhoitettujen aineistojen analyysiin sekä sitä voidaan käyttää dokumenttien systemaattiseen ja objektiiviseen analysointiin (Tuomi & Sarajärvi 2018, 4.4 sisällönanalyysi).

Äänitettyä materiaalia kertyi noin kahden ja puolen tunnin verran litteroituna sanatarkasti omiin haastattelupäiväkirjoihinsa. Litteroitua materiaalia kertyi yhteensä 25 sivua. Materiaalista tehtiin sen jälkeen koonti nuorten vastausten mukaan, jotta sitä olisi helpompi käsitellä aineiston analyysivaiheessa.

Koontiin siirrettiin ainoastaan se teksti mikä oli kysymysten kannalta relevanttia, muu haastattelun lomassa käyty keskustelu jäi haastattelupäiväkirjaan. Tarvittaessa koontiin siirtämättömän tiedon saa helposti haastattelupäiväkirjasta. Koontiin siirretty aineisto oli nuorten vastausten osalta värikoodattu, jolloin sen käsittely helpottui. Jokaisella nuorella on siis oma värinsä.

Laadullisen aineiston analysointi alkaa monesti jo haastattelun lomassa, tutkijan pystyessä tulkitsemaan haastateltavan vastauksia (Hirsjärvi & Hurme 2008, 136). Tämän totesin itsekkin kuunnellessani nuorten vastauksia esitettyihin kysymyksiin. Huomasin usein tulkitsevani nuorten vastauksissa esiintyviä teemoja sekä näin niiden todistavan omia oletuksiani pelaamisen yhteisöllisyydestä.

Teemahaastattelurunko (Liite 1) laadittiin tutkimuskysymysten perusteella. Totesin sen olevan varmin tapa saada selvyys niihin kysymyksiin, joita aineistolta haluttiin saavuttaa. Tutkimuksen litterointi ja koonti vaiheissa, tein havaintoja nuorten vastauksista koskien heidän kokemaansa merkitystä pelaamisen yhteisöllisyydestä. Näitä havaintoja avaan enemmän seuraavassa luvussa.

Tarvetta aineiston anonymisoinnille en kokenut tarpeelliseksi, koska lukuun ottamatta minua ja tilaajan edustajaa, tietoa siitä ketä tutkimukseen on haastateltu, ei ole saatavilla. Anonymisointi tarkoittaa henkilötietojen käsittelemistä siten, että yksittäisiä henkilöitä ei voi enää tunnistaa aineistosta. Haastatteluvaiheessa en kysynyt nuorilta edes heidän nimiään, koska se ei ollut opinnäytetyön kannalta relevanttia. Myöskään nuoret eivät tienneet ketä muita opinnäytetyöhön oli haastateltu.

Tein valinnan siirtää nuorten mielteet opinnäytteeseeni juuri sellaisena kuin ne ovat, koska sillä tavalla nuorten oma ääni pääsee mielestäni parhaiten esiin. Silloin myös vältytään mahdollisilta oletuksilta tai muulta, mikä saattaisi muuttaa nuoren kertoman aivan toiseksi, mikä olisi ristiriidassa opinnäytetyön luotettavuuden kanssa.

Laadullisessa tutkimuksessa onkin usein olettamuksia, joissa tutkija tulkitsee rivien välistä merkityksiä, mitä haastateltava ei välttämättä ääneen todennut

(Hirsjärvi & Hurme 2008, 136). Näitä merkityksiä tuli vastaan myös omassa tutkimuksessani, koska nuoret joissain kysymyksissä tuntuivat sensuroimaan itseään, eivätkä vastanneet kysymyksiin aina loppuun asti. Tätä tosin tapahtui harvoin.

4 TUTKIMUKSEN TULOKSET

4.1 Nuorten kokema yhteisöllisyys

Lähtökohtaisesti haastatellut nuoret nauttivat verkkopelaamisesta, eräs haastatelluista kuitenkin vastasi puhuvansa ainoastaan tutussa seurassa. Nuoren vastaus kysymykseen sai minut pohtimaan sitä, kuinka nuoret kokevat verkko-ympäristön täysin eri tavoin jo näinkin pienessä otannassa.

Kaikki vastasivat pelaavansa verkossa ja suurin osa pelaavansa verkossa muiden kanssa. Haastatelluille ei ollut suurempaa väliä tuntevatko he pelikumppaninsa ja yksi nuorista totesikin:

Ei ole mitään väliä ja tosi usein hyppään vaa, niinku joidenkin joukkoon silleen "hei mahtuuko pelaamaa" silleen "juu mahtuu" sillai "ketä ootte?" Ei olla koskaan ennen pelattu, mie oon vähän semmoinen, pelaan... Sillä ei oo sillai mitään väliä onko ne omia kavereita vai onks ne uusii. Totta kai mä suosin niinku omia kavereita, mutta jos ei ole omia kavereitani, ni ei mua haittaakaan muiden kanssa. (H5)

Voidaan päätellä useimpien nuorten olevan verkkoyhteisöissä puhtaasti pelikaverien toivossa ja he eivät näe sen suurempaa merkitystä siinä kenen kanssa pelaavat vaikka suosivatkin parhaassa tapauksessa tuntemiaan ihmisiä.

Kysyttäessä mitä mieltä nuoret olivat verkossa yhdessä pelaamisesta, moni nosti esille uusien tuttavuuksien luonnin ja sen, kuinka verkossa pääsee helposti vuorovaikutukseen muiden kanssa:

Hmm... on se ihan kivaa, että saa puhua niinku toisella ihmisellä, et saa keskusteltua kaikkea tämmöistä. (H2)

Nuoret pitävät pelaamisen sosiaalisesta aspektista ja edellä olevassa tulee esille kuinka nuortenkin maailmassa yhteenkuuluvuuden tunteet, ja että pääsee pallotelemaan omia tunteitaan ja ajatuksiaan ovat tärkeä komponentti matkalla aikuisuuteen.

Nuoren vastaus kysymykseen sai minut pohtimaan sitä, kuinka nuorille, niin kuin muillekin, on tärkeää päästä kommunikoimaan vertaistensa kanssa. Verkkopelaaminen luo sen helpoksi ollessaan niin matalan kynnyksen toimintaa. Joissain verkkopeliyhteisöissä ei välttämättä edes tiedä kuka toisella puolella on.

Yksi haastatelluista oli sitä mieltä, ettei chattailun yhdessä pelaamisen aikana tarvitse olla tavoitteellista:

Varmaan niinku sinänsä niinku hauskaa niinku pystyy tälleen niinku tavata kavereita, että pelin sisällä, vaan niinku voi (niinku esimerkiksi siinä pelin sisässä) vaan niinku chattailla kavereiden kanssa. (H3)

Nuori nostaa esille myös hauskanpidon, mikä on monille yksi tärkeimmistä syistä pelata digitaalisia pelejä. Moni nuori saakin huomattavasti enemmän siitä, että ongelmia ratkaistaan yhdessä ja samalla jos pystyy juttelemaan kavereidensa niin aina parempi.

Eräs nuorista nosti esille käytösnormiston verkkopeliyhteisössä:

Se on tärkeitä. Se on niinku tosi hyvä niinku tosi kiva tapa saada uusia niinku uusia tuttavuuksia ja niinku se myös opettaa sitä nettikäyttäytymistä, kun pelaa muiden kanssa eikä vain yksin, koska yksin saattaa helposti. Just niinku mieki tosi paljon niinku pelatessa huutelen kaikkea turhaa kakkaa ja sit kun on muita siinä ni ehkä vähän osaa niinku oppia hillitsemään itseään. Okei kenen kanssa en pysty sanomaan kenen kaikkea... joka toinen sana on kirosana ja kenen kanssa se on ok. Se niinku opettaa sitä niinku netissä käyttäytymistä se verkkopelaaminen. (H5)

Nuoret eivät siis itse koe merkittävänä ovatko he samassa tilassa pelikumppaniensa kanssa ja pitävät verkossa tapahtuvaa yhteisöllisyyttä yhtenä osana normaalia vuorovaikutusta. Samalla yhdessä toimiminen kasvattaa, kun vanhemmat nuoret vaativat nuoremmilta parempaa netikettä.

Nuoret kokevat kollektiivisesti kaveriporukalla pelaamisen parantavan kokemustaan. Sama toistuu myös tuntemattomien kanssa, sillä edellytyksellä että verkon toisessa päässä oleva pelaaja käyttäytyy kunnioittavasti ja ystävällisesti.

Yhdessä pelaamisen merkityksestä kysyttäessä, nuoret nostivat esiin samoja asioita kuten *vuorovaikutusta*, *yhdessäoloa* ja *yhteistyötä*. Heidän kokemuksensa verkossa ovat heille todellisia ja he oppivat taitoja sekä kykyjä mitä tulevaisuudessa tarvitsevat. Nuoren omin sanoin:

Se enimmäkseen merkitsee sitä, että kun... kun mä pelaan niinku yhdessä niinku siinä, kuulee kaikilta kavereilta... oppii kaiken maailman asioita, että jos mä jotain en itse tiedä niin sitten niinku saa kavereilta apua, jos hän tietää tässä. (H3)

Nuoret siis saavat täysin samoja kokemuksia yhteisöllisyydestä verkkoyhteisöissä kuin mitä saisivat reaali maailmassa. Nuorille nämä kaksi aluetta eivät ole eri asia, vaan osa normaalia kanssakäymistä. Tämä saattaa joskus näyttäytyä pelkkänä pelailuna yhteisön ulkopuoliselle ja vaatiikin jonkun verran ymmärrystä sisäistääkseen täysin mitä kaikkea nuori saa verkkopelaamisestaan.

Kysyttäessä pelaavatko haastatellut mieluummin kavereidensa kanssa vai yksin nuoret vastasivat haluavansa pelata muiden seurassa, oli kyse verkkoympäristöstä tai samassa tilassa pelaamisesta. Haastateltavien vastaukset olivat hyvin yksiselitteisiä, eivätkä kaikki olleet valmiita vastaamaan laajoilla ja tyhjentyvillä lauseilla. Haastatteluiden tulokset osoittavat, että nuoret kaipaavat vertaisiaan ympärilleen sekä myös turvallisia aikuisia.

Syyt miksi nuoret pelaavat ovat hyvin yksiselitteisiä. Kaikki haastatelluista nuorista mainitsevat viihtyvänsä pelien äärellä, sen ollessa hyvää ajanvietettä. Nuoret myös nostavat esiin pelaamisen toimivan loistavasti stressin purkamiseen ja nostavat itsekin esiin pelaamisen tuottaman yhteisöllisyyden.

Eräs nuori nosti tässä yhteydessä esille yksinäisyyden poissulkemisen, yhtenäsyistä miksi hän pelaa digitaalisia pelejä verkkoympäristössä. Tässä vaiheessa nuori kuitenkin hiljeni täysin, eikä jatkanut enää aiheesta enempää.

Voikin siis olla, että joillekin nuorille kasvoton verkkoympäristö voi toimia eräänlaisena henkireikänä, jos ns. oikeassa maailmassa ei ole saanut samaa yhteisöllisyyttä ympärilleen tai on esimerkiksi koulukiusattu.

Kysyttäessä vaikuttaako pelaaminen muuhun elämään, nuoret myönsivät avoimesti sen joskus niin tekevän. Osa mainitsi, etteivät malta lopettaa pelaamista, joten läksyt jäävät vähemmälle huomiolle. Yksi mainitsi pelien joskus tempaavan hänet niin maailmoihinsa, että nuori unohtaa syödä. Hän myös mainitsi hoitavansa läksyt ja huolehtivansa itsestään muuten, joten kokee asian olevan kontrollissa.

Kaikilla nuorilla pelaaminen ei vaikuta läksyihin tai muuhun elämään, mutta näin vastanneet nuoret olivat ikäjakauman nuoremmasta päästä, joiden elämänkulusta vanhemmat huolehtivat. Kaikkien haastateltujen nuorten kohdalla tätä johtopäätöstä ei kuitenkaan voi vetää ja jotkut saadut vastaukset olivat huolta herättäviä.

4.2 Nuorten kokemukset Vintistä

Nuoret ovat löytäneet pelitalon monin eri tavoin, he ovat saaneet tiedon niin koulusta, somesta kuin kavereiltakin. Lisäksi yksi nuori mainitsi vain tulleen nuokkarille, jossa nuorisotyöntekijä oli kertonut hänellä mahdollisuudesta pelata. Tätä kautta hänestä oli tullut aktiivin pelitalolla kävijä.

Lähiverkkotapahtumat eli lanit kuuluvat osana PeliTalo Vintillä järjestettäviin pelitapahtumiin. Vintillä ne on tarkoitettu 13–17-vuotiaille. Haastatelluista nuorista yksi oli sitä mieltä, ettei osallistuisi laneille muut olivat joko jo osallistuneet tai olisivat halukkaita niin tekemään. Eräs haastatelluista nuorista oli jo täyttänyt 18 vuotta, ja oli yli-ikäinen osallistumaan, ennen sitä hän oli ollut aktiivinen osallistuja ja toimi nyt vertaisohjaajana.

Lanien kehitysehdotuksia kysyttäessä eräs nuorista totesi:

Siis jos jotain pystyisi myös parantamaan, niin se sääntöjen selvyys joillekin, koska siellä on niin paljon poppoota etkä ei ymmärrä miten laneilla toimitaan. Kun niillä ei ole annettu mitään selviä sääntöjä siellä, että täällä ei ole nyt ok, että niitä energijuomia... tai joka toinen sana

on kirosana. Iso porukka pitää mennä niinku heti silleen "hei et saa pelata tuota peliä" "hei älä huutele vittua koko ajan" sitten silleen. Voisko nämä säännöt olla selvillä, voisko näit kertoo poppoolle enemmän, ku nit niin paljon tulee... et miten niinku käyttäydytään siellä (H5)

Nuori siis kaipaisi järjestäjän puolesta paremmin organisoitua tapahtumaa ja sen hallintaa. Toki laneihin kuuluu tietty rentous, jota liialliset säännöt saattaisivat pilata mutta nuoren mainitsemat esimerkit kuuluvat toki jo peruskäytöstä-poihin mihin nuorisotyöntekijöiden kasvattajina tulisikin puuttua.

Muina kehitysideoina nuoret mainitsivat haluavansa lisää turnauksia mm. CSGO ja Fortnite -peleistä sekä toivoivat parempaa internetyhteyttä, vaikkakin sitä oli jo haastatteluhetkellä kaupungin toimesta parannettu. Internetyhteyden nuoret sanoivat olevan nyt parempi kuin ennen mutta vieläkin liian hidas ja laginen kunnon verkkopelaamiseen.

Kysyttäessä Vintin pelikulttuurista nuoret olivat harvasanaisia mutta totesivat sen olevan hyvä. Yhdellä nuorista oli asiaan kuitenkin laajempi näkemys:

Se vähän riippuu siitä poppoosta. Siellä on pääosin. Siellä on tosi positiivinen kulttuuri, mut sit jos siellä on jotain semmoisia tiettyjä ihmisiä, niin sitten se on vähän ehkä semmoista toksisempaa se meininki siellä, että joku tosi paljon niinku haukuttaa toisii ja huudetaan vaan joku koko ajan tai niinku ollaan tosi ilkeitä porukalle. Huudetaan, haukutaan, kiroillaan, jos joku ei vaan osaa...mutta muuten siel on tosi positiivinen et -- saa kyllä niinku oikeesti ylläpitää sen hyvän fiiliksen siellä (H5)

Nuori jatkoi vielä nuorisotyöntekijän puuttuvan ja poistavan tilasta, jos joku nuorista *on ihan kamalan toksinen*. Nuoren kommentista käykin ilmi hänen todennäköisesti joskus kohdanneen negatiivista pelikulttuuria mutta mainitsee näiden henkilöiden olevan harvassa, ja heidät on tarvittaessa poistettu pelitalosta. Nuorilla ei ollut vinkkejä pelikulttuurin parantamiseen, mutta eräs nuori totesi asiaa tiedusteltaessa:

Kannattaa pysyä positiivisena, koska en sanoisi, että tämä negatiivisuus niinku liittyy tähän pelitalo Vinttiin, koska se on niinku aiheuttaa sitä negatiivista energiaa niinku muihin. Niin se voi tuoda vähän ongelmia. (H4)

Vintillä on siis osattu pitää hyvin hallinnassa se, kuinka tiloissa käyttäydytään ja tässä onkin varmasti auttanut strukturoidut selkeät säännöt, joiden noudattamiseen kaikki ovat sidottuja. Tästä kävimme tutustumiskäynnilläkin keskustelua ja minulle kerrottiin nuorten tietävän mitä saa tehdä ja mitä ei.

Tärkeimmäksi asiaksi Vintillä useat nuorista mainitsivat kavereiden näkemisen ja heidän kanssaan yhdessä pelaamisen. Nuoret kokivat pelaamisen hauskaksi ajanvietteeksi ja toivoivat myös lisää kalustoa, vaikkakin osa nuorista totesi kuuden tietokoneen olevan riittävä määrä. Myös Vinttiä vetänyt nuorisotyöntekijä mainittiin nuorten kommentteissa.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

5.1 Pohdinta

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää mitä yhteisöllisyys merkitsee nuorille digitaalisen pelaamisen kontekstissa. Työn tavoitteena oli lisäksi saada tietoa PeliTalo Vintillä käyviltä nuorilta, kuinka he kokevat pelitalon pelikulttuurin sekä mitä kehitettävää nuoret Vintiltä ovat havainneet.

Tutkimustuloksista selvisi, että nuoret kokevat yhteisöllisyyden tuovan merkitystä digitaaliseen verkkopelaamiseen. Haastatellut nuoret totesivat mieluummin pelaavansa muiden kanssa ja etsivänsä verkosta uusia tuttavuuksia, joiden kanssa pelata. Nuoret myös mainitsivat lähtökohtaisesti haluavansa pelata oman kaveripiirinsä kanssa.

Nuoret kokevatkin verkkoyhteisöt normaalina kanssakäymisenä, jossa vieraiden kanssa pelaaminen ei näyttäydy ongelmana. Opinnäytetyötä tehdessä havainnoitiinkin pelitalossa olevien, toisilleen vieraiden nuorten kommunikoinnin olevan hankalampaa, kuin mitä se nuorille heidän sanojensa mukaan on verkkoympäristössä.

Harviainen (ym. 2013, 33) mainitsee pelaamisen olevan sosiaalinen aktiviteetti ja jatkaa miten pelejä pelataan niin tuttujen kuin tuntemattomienkin kanssa. Se tukee tässä tutkimuksessa tehtyjä päätelmiä, sillä haastatellut nuoret puhuivat näistä samoista teemoista. Nuoret haluavat pelata muiden kanssa ja kokevat kuuluvansa tiettyyn yhteisöön ja saavat siitä merkitystä elämäänsä.

Opinnäytetyössä tuli esiin pelien vaikutus nuorten kasvuun. Useampi haastatelluista nuorista nosti kommentteissaan esiin nuorisotyöntekijän, joka PeliTalo

Vintistä vastasi. Tämä nuorisotiloilla saatu pelikasvatus on toiminut monelle nuorelle eräänlaisena ohjenuorana, kuinka tulee toimia niin pelien sisäisessä maailmassa kuin sitä ympäröivässä ns. oikeassa maailmassa.

Haastattelujen aikana havainnoitiin, ettei suuri osa nuorista saa kotona pelikasvatusta, ainoastaan yksi nuorista mainitsi innostuksensa pelaamisen tulleen omilta vanhemmiltaan. Meriläinen (2020, 44) toteaaakin kotona saatavan pelikasvatuksen olevan tärkeä osa laajaa kokonaisuutta, johon nuorisotiloilla-kin saatava pelikasvatuskin kuuluu. Sen takia pelikasvatus ei saisikaan jäädä yksin nuorisotyön vastuulle.

Usein sekin, että kysyy nuorelta jotain hänen mielenkiinnonkohteistaan, tässä tapauksessa pelaamisesta, kokee nuori tulleen huomioduksi omasta kontekstistaan. Omassa yhteisössä saatu sosiaalinen huomio onkin tärkeää iästä riippumatta mutta erityisen tärkeää se on kehityksensä alkutaipaleella olevalle nuorelle.

Opinnäytetyössä selvitettiin myös PeliTalo Vintin pelikulttuurista. Nuoret totesivat sen olevan pääasiallisesti positiivista, joitain poikkeuksia lukuun ottamatta. Havainnot korreloivat hyvin vuonna 2018 Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeeseen tuotettuun selvitykseen, jonka mukaan 90 % kyselyyn vastanneista oli havainnut pelatessaan vihapuhetta (Kaukinen 2019, 100). Vintilläkin nuoret olivat haitallista käytöstä kohdanneet mutta kokivat pelikulttuurin silti olevan kaikille avoin.

Tähän nuoret sanoivat syyksi selkeät strukturoidut säännöt ja jatkoivat kaikkien olevan sitoutuneita noudattamaan niitä. Myös pelikulttuurista puhuttaessa nuoret nostivat esille pelitalolla olevan yhteisön. Vaikka pelitalolle voi tulla kuka tahansa, on sille vakiintunut tietty käyttäjäkunta, mikä edesauttaa yhteisöllisyyden syntymistä.

Opinnäytetyön haastatteluvaiheessa nuorilta kysyttiin niin pelitalon kuin pelikulttuurinkin kehitysideoita, näitä nuorilla ei oikeastaan ollut antaa. Kysymys todennäköisesti yllätti nuoret ja he eivät olleet valmistuneet antamaan vinkkejä

pelitalon tulevaisuuden suhteen. Nuoret vastasivatkin kollektiivisesti pelitalon internetyhteyden olevan ainoa kehitettävä kohde.

Mikäli Kouvolan kaupungilla olisi mahdollisuutta laajentaa pelitalon sisältöä, sekä ottaa kontaktia ei-pelaaviin nuoriin, voitaisiin saada lisää pelaavia nuoria pelitalolle. Sillä he pelaavat, ketkä uskaltavat. Ne ketkä eivät uskalla, katsovat vierestä ja heiltä saattaa jäädä kokematta se yhteenkuuluvuuden tunne, mikä pelaamisen avulla voidaan saavuttaa.

Nuori, joka ei uskalla käydä pelitalolla voi jäädä paitsi niin yhteisöstä kuin kaikesta mitä se voi tarjota. Kohtaaminen livenä toisten nuorten kanssa ei välttämättä ole kaikille niin helppoa. Pelikasvatuksellisesta kulmasta nuorisotyöntekijä voisikin rohkaista empivää nuorta ja mahdollistaa hänen pelaamisensa, että kaikki saavat mahdollisuuden kokeilla. Kouvolassa näin toki jo toimitaan.

5.2 Jatkotutkimusehdotukset

Opinnäytetyötä tehdessäni olen sivusta seurannut ja pohtinut PeliTalo Vintin tilaa, käytännöllisyyttä, sekä toimivuutta. Itse opinnäytetyöhän on hyvin pieni tutkimus nuorten käyttämän pelitilan toimivuuteen. Jatkotutkimuksilla saataisiin lisää tietoa, miten pelaaminen vaikuttaa nuoriin, nuorisokulttuuriin, nuorten kokemaan yhteisöllisyyteen ja esimerkiksi voiko pelaamisella lähentää eri kulttuureista tulevien nuorten ja kantasuomalaisten nuorten ystävyyttä.

Jatkotutkimusehdotuksena myös eri kaupunkien käyttämien pelitalojen yhteisten tapahtumien ja peli-iltojen järjestäminen. Sillä on aivan eri asia pelata Kouvolan pelitalolla, kuin Helsingissä, missä nuoria on paljon enemmän ja useammasta kulttuurista tai uskontokunnasta.

Tulevaisuudessa myös toivoisin, että nuoria osallistettaisiin enemmän tutkimuksiin mukaan. Tutkimukseen valikoidut nuoret olisivat enemmän mukana, antaen oman äänensä, kehitysehdotuksensa sekä mielipiteensä pelaamiseen ja yhteisöllisyyteen. Tällaisessa tutkimuksessa olisi hyvä olla mahdollisimman

monta nuorta, kaikista NuPalla käyvästä ikäryhmästä, jotta hyödynnettävää tietoa saataisiin mahdollisimman paljon.

Mielenkiintoista olisi myös nähdä tutkimus, mikä perustuisi ohjaajien kokemukseen siitä, miten pelitalolla työskentely on heidän ja nuorten väliseen kanssakäymiseen vaikuttanut. Esimerkiksi ovatko pelitalolla käyvät nuoret olleet lähestyttävimpiä kuin nuoret, jotka eivät käytä pelitalon palveluita.

Pelaaminen ei tule loppumaan ikinä, pelaamisen muodot tulevat muuttumaan, joten toivoisin tutkimusten suuntaavan enemmän kohti verkkopelaamista, sekä yli valtion rajojen pelaamista. Pelaaminen itsessään on jo hyvin globaalia ja onkin täysin normaalia verkossa pelatessaan muiden olevan eri maista.

Se mikä on varmaa, on se, että tutkimuksia aiheesta on erilaisia, mutta vieläkin liian vähän ottaen huomioon digitaalisten pelien kehittymisen, pelaajien määrän, sekä uusien sukupolvien verkkopeliosaamisen. Tästä on hyvä jatkaa.

LÄHTEET

APA - American Psychological Association. 2022. Group solidarity. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://dictionary.apa.org/group-solidarity> [viitattu 24.3.2022].

EHYT ry. 2022. Pelikasvatus. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://ehyt.fi/paihde-peli-info/digipelaaminen/pelikasvatus/> [viitattu 2.5.2022].

Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf> [viitattu 3.3.2022].

Hemmilä, S. 2019. "Saa olla kavereitten kans ja pelata" Yhteisöllisyys ja maskuliinisuus poikien jalkapallojoukkueessa. Tampereen yliopisto. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta. Pro gradu -tutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-201907162620> [viitattu 3.3.2022].

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2022. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakuri.finna.fi/Record/kaakkuri.229077> [viitattu 2.5.2022].

Huopalainen, E. 2009. PORUKASSA REISSUUN Ryhmätoiminnan merkitys nuorelle. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-200912077259> [viitattu 10.3.2023].

Juhila, K. 2006. Sosiaalityöntekijöinä ja asiakkaina. Sosiaalityön yhteiskunnalliset tehtävät ja paikat. Tampere Vastapaino.

Järvinen, T. 2020. Sosiaalisen vuorovaikutuksen vaikutusverkkopelikokemukseen. Jyväskylän yliopisto. Informaatioteknologian tiedekunta. Kandidaatintutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-202012096991> [viitattu 10.3.2022].

Kaipio, K. 1995. Yhteisöllisyys kasvatuksessa - Yhteisökasvatuksen teoreettinen analyysi ja käytäntöön soveltaminen. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8008-5> [viitattu 19.3.2023].

Karttunen, J & Litmanen, R. 2017. Yhteisöllinen pelaaminen E-urheilutoiminta nuorisotyössä. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2017091415083> [viitattu 16.3.2023].

Kaukinen, R. 2019. Pelikasvattajan käsikirja 2. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf> [viitattu 3.3.2023].

Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, F. 2020. Pelaajabarometri 2020. Tampereen yliopisto. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7> [viitattu 13.3.2022].

Lesonen, M-P & Porvari, M. 2021. Saavutettava ja inklusiivinen oppimisolusta – peleissä on potentiaalia. Blogi. Saatavissa: <https://read.xamk.fi/2021/digitaalinen-talous/saavutettava-ja-inklusiivinen-oppimisolusta-peleissa-on-potentiaalia/> [viitattu 22.3.2023].

Meriläinen, M. 2020. Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä. Helsingin yliopisto. Kasvatustieteellinen tiedekunta. Koulun, kasvatuksen, yhteiskunnan ja kulttuurin tohtoriohjelma. PDF-dokumentti. Saatavissa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1> [viitattu 19.3.2023].

MLL. s.a. Parempaa pelikulttuuria. Mannerheimin lastensuojeluliitto. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/parempaa-pelikulttuuria/> [viitattu 18.4.2023].

MLL. s.a. Pelikasvatus ja pelit. Mannerheimin lastensuojeluliitto. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.mll.fi/ammattilaisille/tietoa-teemoittain/media-kasvatus-ml:ssa/pelikasvatus-ja-pelit/> [viitattu 2.5.2022].

Myllyniemi, S. & Berg, P. 2013. Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013. Nuorisotutkimusseuran verkkojulkaisuja 64. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2013/08/Nuoria_liikkeell%C3%A4_Julkaisu_Nettiversio_korjattu.pdf [viitattu 5.3.2023].

Mylläri, S. 2014. Yhteisöllisyys kyläyhteisössä: Noppalaisuus on ihmisiä yhyristävä asia. Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavuus: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201403183286> [viitattu 28.3.2022].

Nuortenlinkki.fi. 2023. Syrjintä ja häirintä pelimaailmassa. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/pelaaminen/syrjinta-ja-hairinta-pelimaailmassa/> [viitattu 18.4.2023].

Pelikasvattajan käsikirja 2. 2019. Pelikasvatus.fi. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf> [viitattu 13.3.2022].

Qvist, M. 2021. Sosiaalinen paine on suuri voima. Blogi. 21.10.2021. Saatavuus: <https://marjaqvist.fi/articles/article/sosiaalinen-paine-on-suuri-voima> [viitattu 13.3.2021].

Ruusuvuori, J., Tiittula, L. & Aaltonen, T. 2005. Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Tampere: Vastapaino. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakuri.finna.fi/Record/kaakkuri.218474?sid=2899934929> [viitattu 22.3.2023].

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. WWW-dokumentti. Saatavissa: https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_2.html [viitattu 2.5.2022].

Saastamoinen, M. 2009. Aikalaiskeskustelua yhteisöllisyydestä. Teoksessa Filander, K. & Vanhalakka-Ruoho, M. (toim.). Yhteisöllisyys liikkeessä. Aikuiskasvatuksen 48. vuosikirja. Jyväskylä: Kansanvalistusseura.

Sjöblom, M. & Hamari, J. 2017. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019> [viitattu 13.11.2022].

Summary of Violent computer games and aggression – an overview of the research 2000-2011. 2012. Statens medieråd. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Summery_Violent_Computer_Games.pdf [viitattu 10.3.2022].

Stepney, P. & Popple, K. 2008. Social Work and the Community. A Critical Context for Practice. Houndmills, Basingstoke, Hampshire and New York: Palgrave Macmillan.

Thitz, P. 2006. Seurakunta osallisuuden yhteisönä. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Akateeminen väitöskirja. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://core.ac.uk/download/pdf/18597608.pdf> [viitattu 1.11.2022].

Tilastokeskus. 2019. Vapaa-ajan osallistuminen 2017. PDF-dokumentti. 31.1.2019. Saatavissa: https://stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_fi.pdf [viitattu 13.3.2022].

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi. E-kirja. Saatavissa: <https://kaakkuri.finna.fi/Record/kaakkuri.227168?sid=2901571237> [viitattu 23.3.2023].

Tuominen, S., Tormulainen, A. & Kosonen, M-L. 2023. Joustavasti Selvitys - nuorisotyötä tekevien järjestöjen digitalisaatiosta. Saatavissa: <https://www.verke.org/uploads/2023/03/ab0ca465-jarjestoselvitys-2023.pdf> [viitattu 22.3.2023].

Tuomioksa, H. 2019. Pelitoiminnan Pieni Opas: Pelikasvatus osana Tikkurilan alueen nuorisotyötä. Laurea. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019091718562> [viitattu 22.3.2023].

Teemahaastattelurunko**Taustat:**

1. Ikä
2. Kuinka kauan olet pelannut digitaalisia pelejä?
3. Kuinka usein pelaat pelejä?
4. Mistä syystä pelaat?

Oma pelaaminen:

5. Vaikuttaako pelaaminen muuhun elämään?
6. Kuinka paljon käytät rahaa peleihin vuodessa?
7. Mistä peligenrestä pidät eniten
8. Mikä on suosikki pelisi?
9. Pelaatko mieluiten yksin vai kavereidesi kanssa?
10. Pelaatko verkossa?
11. Pelaatko verkossa yleensä mieluiten yksin vai muiden kanssa?
12. Onko väliä, tunnetko pelikaverit?

Pelaamisen yhteisöllisyys:

13. Pidätkö verkkopelaamisesta?
14. Mitä mieltä olet yhdessä pelaamisesta verkossa?
15. Mikä on sinusta hausointa verkkopelaamisessa?
16. Parantaako kaveriporukalla pelaaminen kokemustasi?
17. Parantaako tuntemattomien kanssa verkossa pelaaminen kokemustasi?
18. Mitä yhdessä pelaaminen sinulle merkitsee?

Vintti:

19. Mistä olet kuullut pelitalosta?
20. Osallistuisitko Vintillä pidettäviin laneihin?
21. Onko niistä ideoita?
22. Mitä parannettavaa olisi Vintillä?
23. Mitä kehitysideoita Vintille?
24. Miten koet Vintin pelikulttuurin?
25. Mikä Vintissä on sinusta tärkeintä?