

# LEIKKIJÄTYYPIT KEKSIJÄSTÄ AARTEENMETSÄSTÄJÄÄN

Havainnointitutkimus leikkijöistä vapaassa leikissä



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Sosionomikoulutus

kevät 2023

Liisa Kilpiäinen

Sosionomikoulutus

Tiivistelmä

Tekijä Liisa Kilpiäinen

Vuosi 2023

Työn nimi Leikkijätypit keksijästä aarteenmetsästäjään. Havainnointitutkimus leikkijöistä vapaassa leikissä.

Ohjaaja Liisa Harakkamäki

---

Leikki on yksi varhaiskasvatuksen merkittävimpiä ja käytetyimpiä toimintamuotoja. Leikin parissa viihdytään, sen avulla opitaan asioita, harjoitellaan yhdessä toimimista ja tutustutaan ympäröivään maailmaan. Pelaaminen on leikin muoto, ja pelaajatyyppinä on tutkittu jo 90-luvun lopulta, jolloin ne jaoteltiin neljään tyyppiin: sosiaalisiin, tutkijoihin, saavuttajiin ja tappajiin. Leikkijätyyppinä ei sen sijaan ole tutkittu. Tässä opinnäytetyössä tutkimuskysymyksiä oli selvittää, mitkä pelaajatypit voi löytää leikkijätyyppinä luokitellessa sekä millaisia leikkijätyyppinä on ja miten heitä voi luokitella. Tutkimuksen tavoitteena oli tuottaa leikkijätyyppien luokittelu, josta näkyy erilaiset leikkijätypit ja heidän vahvuutensa tai ominaispiirteet.

Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimuksena. Työssä havainnoitiin viittätoista (15) kuusivuotiaasta lasta varhaiskasvatuksessa vapaan leikin aikana. Havainnoitavia leikkitilanteita toteutettiin 12, jokaista kerrallaan 10–25 minuutin ajan leikin keston mukaan. Vapaassa leikissä lapset saivat päättää, mitä leikkivät, kenen kanssa leikkivät ja missä varhaiskasvatuksen tilassa haluavat leikkiä. Tutkimusaineisto koostui havainnointilomakkeista, havainnointipäiväkirjasta sekä videoituista leikkitilanteista. Aineistolähtöisen sisällönanalyysin tuloksena löydettiin seitsemän erilaista leikkijätyyppiä: esittäjä, valmentaja, kertoja, keksijä, aarteenmetsästäjä, päättävä ja tyytymätön.

Tutkimustuloksena voidaan todeta, että leikkijätyyppinä on mahdollista luokitella, mutta pelaajatyypeistä ainoastaan valmentaja oli löydettävissä molemmista. Leikkijätyypeistä kaikki tyytymätöntä lukuun ottamatta vievät leikkiä eteenpäin, ja tyytymätönkin voi olla osallisena leikissä leikkijätyyppistään huolimatta. Erona pelaajatyyppeihin on, että leikkijätyyppi voi vaihtua monta kertaa yksittäisen leikin aikana ja leikkijätyyppiin vaikuttaa selkeästi se, kenen kanssa leikitään ja mitä leikitään. Lisäksi muiden toiminta ja valinnat vaikuttavat kaikkien leikkijöiden leikkijätyyppien leikkijätyyppiin. Leikkijätyyppinä luokiteltiin opinnäytetyössä henkilölle tyypillisiä ominaisuuksia ja toimintatapoja kuten eleitä, ilmeitä ja leikkitapoja listaamalla. Näistä kokonaisuuksia muodostamalla saatiin aikaan leikkijätyyppien luokittelu.

Avainsanat Leikki, varhaiskasvatus, pelaajatyppi, leikkijätyyppi

Sivut 35 sivua ja liitteitä 4 sivua

Name of Degree Programme

Abstract

Author Liisa Kilpiäinen

Year 2023

Subject Player types from inventor to treasure hunter. An observational study of players in free play.

Supervisors Liisa Harakkamäki

---

Play is one of the most significant and used forms of activity in early childhood education. We have fun with play, learn things with it, practice working together and get to know the world around us. Gaming is a form of play, and player types for gamification have been studied since the late 90s, when they were divided into four types: social, explorers, achievers and killers. Player types for children's free play, on the other hand, have not been studied. In this thesis, the research questions were to find out which types of players can be found when classifying player types in children's free play, as well as what types of players there are and how they can be classified. The goal of the study was to produce a classification of player types in free play, which shows the different types of players and their strengths or characteristics.

The thesis was carried out as a qualitative study. Fifteen (15) six-year-old children in early childhood education were observed during free play. 12 observable play situations were implemented for 10–25 minutes, depending on the duration of the play. In free play, the children could decide what to play, who to play with and where they want to play. The research material consisted of observation forms, an observation diary and videotaped play situations. As a result of the data-based content analysis, seven different types of players were found: presenter, coach, narrator, inventor, treasure hunter, decision-maker and disaffected.

As a research result, it can be stated that it is possible to classify player types in children's free play, but only the coach could be found in both gamification and children's play. Of the player types, all except the disaffected move the activities forward, and even the disaffected can participate in the play despite their player type. The difference to player types in gamification is that the player type in children's free play can change many times during an activity, and the player type is clearly influenced by with whom and what you play with. In addition, the actions and choices of others affect the player types of all players. Player types were classified in the thesis by listing characteristics and ways of acting typical of the person, such as gestures, facial expressions and ways of playing. By forming these entities, a classification of player types for children's free play was achieved.

Keywords Play, early childhood education, player types for gamification, player types for free play

Pages 35 pages and appendices 4 pages

## Sisälllys

1	Johdanto .....	1
2	Leikki ja leikin merkitys.....	2
2.1	Leikki varhaiskasvatuksessa .....	3
2.2	Leikkivä kuusivuotias.....	6
2.3	Pelaajatyypeistä leikkijätyypeihin .....	7
2.4	Lasten vahvuuksien tunnistaminen varhaiskasvatuksessa .....	10
2.5	Aiemmat tutkimukset leikistä ja leikkiympäristöstä .....	11
3	Tutkimuskysymys ja tutkimuksen toteutus.....	13
3.1	Tutkimusmenetelmä .....	13
3.1.1	Aineiston hankinta havainnoinnilla.....	14
3.1.2	Aineiston analyysi sisällönanalyysillä .....	16
3.2	Opinnäytetyön eettisyys, kestävyys ja luotettavuus .....	20
4	Tutkimustulokset leikkijätyypeistä .....	21
4.1	Esittäjä – nauttii huomiosta .....	22
4.2	Valmentaja – kannustaa yhteistyöhön .....	23
4.3	Kertoja – vie tarinaa eteenpäin.....	24
4.4	Keksijä – luo puitteita leikille .....	25
4.5	Aartenmetsästäjä – keskittyy leikkivälineisiin .....	26
4.6	Päättäjä – haluaa tietää mitä tapahtuu .....	27
4.7	Tyytymätön – ei löydä paikkaansa leikistä.....	27
5	Johtopäätökset .....	28
6	Pohdinta .....	30
	Lähteet.....	33

## Kuvat

Kuva 1. Pelaajatyyppien luokittelu (Bartle, 1999). .....	7
Kuva 2. Mangiatordin (2017) kuvaus pelaajatyypeistä. ....	8
Kuva 3. Sisällönanalyysin vaiheet. ....	17
Kuva 4. Leikkijätyytit ja niiden ominaispiirteet. (Kuvat Freepik). ....	22

## **Taulukot**

Taulukko 1. Aineiston ryhmittely leikkijöiden toimintatapojen mukaan.....18

Taulukko 2. Käsitteiden muodostaminen toimintatapojen mukaan. ....19

## **Liitteet**

Liite 1. Tiedote tutkimuksesta

Liite 2. Huoltajan suostumus

Liite 3. Aineistohallintasuunnitelma

Liite 4. Havainnointilomake

## 1 Johdanto

Leikissä tutkitaan ilmiöitä, harjoitellaan sosiaalisia taitoja ja yhteistyötä, otetaan erilaisia rooleja, seikkaillaan mielikuvitusmaailmoissa ja opitaan uutta. YK:n Lapsen oikeuksien yleissopimus (Suomen YK-liitto, 2011) toteaa jokaisella lapsella olevan oikeus leikkiin. Leikki on myös yksi varhaiskasvatussuunnitelman keskeisiä toimintatapoja. Valtakunnallisen varhaiskasvatussuunnitelman (OPH, 2022, s. 16) mukaan varhaiskasvatuksen yhtenä tavoitteena on toteuttaa ”lapsen leikkiin perustuvaa monipuolista pedagogista toimintaa ja mahdollistaa myönteiset oppimiskokemukset”. Leikki on tärkeää myös vain leikkimisen vuoksi. Leikin ei tarvitse aina opettaa tai sillä ei tarvitse olla tavoitetta. Leikki kehittää silti aina leikkijää. (Vehkalahti & Urho, 2013, ss. 9–10)

Leikki kumpuaa lasten sisäisistä tarpeista ja on tavoitteellisempaa, systemaattisempaa ja monipuolisempaa, kuin on luultu. Leikki saa muotonsa muun muassa erilaisista aloitteista, ehdotuksista tai leikkitarjoumista, ja aikuisen tulisi pystyä tarjoamaan leikkiympäristö, joka kehittää lasta ja on turvallinen. (Wiman, 2022, s. 243) Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (OPH, 2022, s. 21) mukaan lapsella on oikeus leikkiä ja leikin avulla oppia. Leikki voi vahvistaa lapsen vahvuuksia kuten toisten innostamista, leikkialoitteiden tekemistä ja toisten auttamista. Leikkitaidot ovat näin ollen monitahoinen käsite. (Wiman, 2022, s. 249)

Tutkimuksellisen opinnäytetyöni tavoitteena on tuottaa leikkijätyyppien luokittelu lasten havainnoinnin perusteella. Leikkijätyyppejä ei ole aiemmin luokiteltu, joten keskityn opinnäytetyössä Bartlen (1999) tekemään pelaajatyypin luokitteluun ja pohdin sen ja siitä jatkokehitetyn Mangiatordin (2017) pelaajaluokittelun hyödyntämismahdollisuuksia leikkijätyyppien luokittelussa. Pelaajatyypin lisäksi opinnäytetyön taustana on lasten leikkiä ja leikkiympäristöä koskeva tutkimus sekä aikuisten rooli leikin tukijana siltä osin, kun se liittyy leikkiympäristöön tai lasten vahvuuksien hyödyntämiseen. Luokittelu auttaa varhaiskasvatuksen ammattilaisia pitämään huolta, että leikin ympärillä tapahtuvassa toiminnassa otetaan huomioon kaikkien leikkijöiden vahvuudet ja ominaispiirteet, eikä leikki ole esimerkiksi yksipuolista tai tiettyä leikkityyppiä muiden ylitse nostavaa.

Havainnoitaviksi olen valinnut kuusivuotiaat lapset. He ovat kehityksensä puolesta kykeneväisiä esimerkiksi mielikuvitus- ja roolileikkeihin. Leikkijöinä lapset ovat keskenään erilaisia ja erilaiset leikkijät tarvitsevat erilaista tukea, leikin rikastamista ja leikkiinkutsuja. Lasten vahvuuksia ja kiinnostuksenkohteita hyödyntämällä lapsi innostuu ja syventää leikkiä. (Ks. Helenius & LummeLahti, 2013, ss. 98–103)

Wiman (2022, s. 247) toteaa leikin tukemisen alkavan leikin havainnoinnista.

Systemaattisesti leikkiä havainnoimalla saadaan todellista tietoa lasten tarpeista. Lapset ovat leikin asiantuntijoita, joiden ääntä haluan tuoda työssäni esille. YK:n Lapsen oikeuksien yleissopimus (Suomen YK-liitto, 2011) toteaa lapsella olevan oikeus omaan mielipiteeseensä sekä muodostamaan omat näkemyksensä. Kuukan (2016) mukaan lapsia koskevan tutkimuksen lähtökohtana on lapsen oma asiantuntijuus omasta elämästään.

Lapsuudentutkimuksessa voidaan hyödyntää erilaisia metodeja, joista yksi toimivaksi kuvattu metodi on havainnointi. Tämä toimii myös silloin, kun tiedon tuottamisessa kielellisesti voi olla haasteita, esimerkiksi kielitaidon tai iän vuoksi.

Opinnäytetyötä olen suunnitellut tutkija Katriina Heljakan kanssa. Heljakalta on myös lähtöisin idea tutkia opinnäytetyössä leikkijätyyppejä Bartlen tekemää luokittelua hyödyntäen. Heljakka on itse tehnyt paljon peli- ja leikintutkimusta (mm. Heljakka, 2016; Heljakka & Ihamäki, 2018; Heljakka, 2019; Heljakka, 2020), eikä ole törmännyt tämänkaltaiseen leikkijätyyppien luokitteluun. Oma kiinnostukseni liittyy leikin lisäksi lasten havainnointiin ja siitä saatavaan tietoon sekä leikin arvostuksen lisäämiseen.

## **2 Leikki ja leikin merkitys**

Leikin merkityksestä on puhuttu kohta jo vuosisadan verran. Huizinga (1984, ss. 16–21) kuvailee leikkiä ihmisen perusominaisuuksiksi. Hän on alun perin 1940-luvulla julkaistussa teoksessaan ollut ensimmäisiä leikin ja oppimisen yhdistäviä henkilöitä. Leikki on Huizingan mukaan leikkijälle vapaaehtoista ja siinä motivoi itse toiminta.

Leikin monipuolinen maailma ja siihen liittyvät teemat haastavat tietoperustan rajauksessa. Parviainen (2022) mainitsi puheenvuorossaan Kestävän leikin symposiumissa katsoneensa

kuinka monia ”play”-teemaisia tutkimuksia tieteellisten julkaisujen hakukone Google Scholar löytää. Näitä oli yli kahdeksan miljoonaa (noin 8 590 000 tulosta). Tämä on lukumäärältään selkeästi enemmän kuin esimerkiksi tutkimukset sodasta (noin 6 220 000 tulosta), onnellisuudesta (noin 2 870 000 tulosta) tai elämästä (noin 6 830 000 tulosta). Leikki on hyvin tutkittu aihe, ja siksi tietoperustan rajausta on haastavaa.

Seuraavaksi avataan leikin näkymistä varhaiskasvatuksessa sekä tutkimuskohteena olevan kuusivuotiaan lapsen kehitysvaiheita erityisesti leikin näkökulmasta. Tämän jälkeen esitellään pelaajatyypiluokittelu, jonka pohjalta leikkijätyyppejä lähdettiin havainnoimaan. Lopuksi esitellään aiempaa tutkimusta ja kirjallisuutta leikkiin, leikkiympäristöön ja lapsen vahvuuksien tunnistamiseen liittyen.

## **2.1 Leikki varhaiskasvatuksessa**

Leikille on varattu usein päiväkodin arjessa liian vähän aikaa, mahdollisuuksia, rauhaa tai tilaa ja se toimii ikään kuin täyteohjelmalla. Lasten omat leikki-ideat tulisi Wimanin (2022, ss. 244–245) mukaan ottaa paremmin huomioon toiminnan suunnittelussa, jolloin toiminta olisi lapsilähtöisempää ja lasten sitoutuminen voisi olla parempaa. Aikuisen antama tuki ja kannustus lasten leikille ja leikki-ideoille on tärkeää. Aikuisen tulee pitää toimintaa merkityksellisenä. Lapsille tulee luoda mahdollisuus leikkiin joka päivä varhaiskasvatuksessa, koska leikillä pystytään tukemaan lapsen kasvua ja kehitystä parhaimmalla mahdollisella tavalla. Aikuisten tulee pohtia omaa osallisuutta leikkiin sekä esimerkiksi fyysistä leikkiympäristöä.

Varhaiskasvatuksen tilat ovat usein rakennettu niin, että eri leikkiryhmittymiä on samassa tilassa. Tämä voi aiheuttaa huomattavaa melua ja sitä kautta ahdistuneisuutta. Melu ei välttämättä ole kuitenkaan aina huono asia, vaan se myös kuuluu usein lasten leikkeihin. Toisaalta lapset voivat häiriintyä melusta, ja leikkiin keskittyminen ja oman leikin rakentaminen vaikeutuu. Suurin osa lapsista saattaa tällöin ajautua ”kontrolloimattomuuteen” eikä ole enää kykeneväinen pysymään omassa leikissä. Aikuinen läsnä olemalla, leikkiä ja lasten dynamiikkaa tarkkailemalla voi kuitenkin ohjata lapsia ja puuttua mahdollisiin haastaviin tilanteisiin. (Köngäs, 2019, ss. 150–151)



Nyman ja Salonen (2022, ss. 104–106) käyttävät ilmaisua ”leikkipuhe” tavasta, jolla leikistä puhutaan. Tämä vaikuttaa siihen, kuinka arvokkaaksi leikkijä ja leikki koetaan. Jos aikuiset tekevät lasten leikin aikana aina muita tehtäviä, lapsi voi kokea ne tärkeämmiksi kuin leikin. Myös erilaiset arkiset kohtaamiset voivat olla osa leikkiä tai niihin voi sisällyttää leikillisiä elementtejä.

Tuettu leikki tarkoittaa Wimanin (2022, ss. 246–247) mukaan leikkiä, jossa kasvattajan rooli on tukea lasten rakentamaa ja ideoimaa leikkiä sekä lasten leikkitaitoja. Aikuinen on tietoisesti läsnä. Tuetussa leikissä tulee systemaattisesti miettiä, milloin ja missä leikitään, kuka aikuinen on leikissä mukana, miten leikkiä tuetaan sensitiivisesti ja mitä tuettu leikki tarkoittaa lasten näkökulmasta. Vapaa leikki taas tarkoittaa useimmiten leikkiä, jossa lapset leikkivät ilman tarkempaa suunnitelmaa, esimerkiksi tietoa käytettävissä olevasta ajasta ja useimmiten myös ilman kasvattajien läsnäoloa ja tukea. Tukea tarvitsevat lapset voivat helposti jäädä vapaassa leikissä yksin ja puutteelliset leikkitaidot voivat vahvistua entisestään. Köngäksen (2019, s. 164) mukaan leikissä lapsi uppoutuu toisenlaiseen todellisuuteen. Jos todellisuuksia on ympärillä monia, tarve saada oma äänensä kuuluviin kasvaa ja aistit saavat enemmän virikkeitä. Tämä voi aiheuttaa levottomuutta ja keskittymiskyvyttömyyttä.

Vaikka leikkijätyyppjä ei ole tutkittu, leikkityyppejä on tutkittu ja jaoteltu. Leikki voi olla esineleikkiä, roolileikkiä, luovaa leikkiä tai sääntöleikkiä. Näiden alamuotoja ovat esimerkiksi rakenteluleikit, näytelmälliset leikit, hippaleikit tai muistileikit. Aikuinen toimii aluksi leikinaloittajana ja leikinmahdollistajana. Mitä enemmän lapsi kasvaa, sen enemmän lapsi itse vaikuttaa leikissä tapahtuvaan toimintaan. Mitä vanhempi lapsi on, sitä enemmän kehittyy myös leikin ymmärrys ja leikin monet muodot. (Helenius & Lummelahti, 2013, ss. 62–63, 77–78). Leikki voi joskus näyttää kaaokselta aikuisen silmin, vaikka lapsilla leikin tavoitteena onkin yhteinen ilonpito. Toisinaan leikki painottuu sisällölliseen leikin kehittämiseen. Kaikenlaiset tavat leikkiä ovat lapselle yhtä tärkeitä. (Wiman, 2022, s. 249)

Köngäs (2019, ss. 151–158) nimeää kaksi uutta leikinmuotoa: ”leikkikuplan” ja ”superleikin”. Leikkikupla on usein kahden lapsen välinen mielikuvitus- tai roolileikki, josta suljetaan ulkopuolelle kaikki muut ihmiset ja tapahtumat. Leikkikuplassa lapsilla on selkeä,

yhteinen käsitys siitä, miten leikkiä leikitään. Leikkikuplassa olevat eivät tahallisesti halua muille harmia, vaan leikissä on vain niin paljon iloa ja innostusta, että he haluavat pitää sen omanaan. Leikkijät voivat myös pyrkiä ilmaisemaan aikuiselle, että hänen tehtävänsä on hoitaa muut leikkiin haluavat sensitiivisesti toisaalle, jotta leikki säilyy entisellään. Superleikki taas on usein monen lapsen yhteisleikki, äänekäs ja fyysinenkin. Aikuisen näkökulmasta siinä ei ole juontaa. Superleikkiä pyritään jatkamaan monesti samanlaisena päivästä toiseen. Superleikkiin pääsee usein kuka vain mukaan, ja aikuisella onkin superleikeissä selkeä rooli hiljaisempien innostajana ja toisaalta oman aikansa antamisena leikille.

Wiman (2022, s. 248) kuvailee leikkiä sanoilla kupliva, rento, läsnäoleva ja suunnitelmista vapaa. Leikkiä ei suoriteta eikä siinä tähdätä onnistumiseen. Aikuisen voi olla tämän vuoksi vaikea päästä leikkiin äkkiseltään mukaan, ja siksi olisikin suositeltavaa suunnitella varhaiskasvatuksen viikkorutiiniin ne hetket, jolloin aikuinen on osallisena leikissä. Tämä aika olisi Wimanin (2022, s. 248) mukaan hyvä kyseiseltä aikuiselta varata pelkästään leikissä mukanaololle ja eikä sitä keskeyttäisi muut tehtävät tai asiat. Näin lapsen leikkikin säilyy oikeana ja arvokkaana. Aikuinen voi tuoda leikkiin esimerkiksi turvaa, huumoria, uusia käsitteitä tai kärsivällisyyttä. Aikuinen voi kannustaa arempia tai esimerkiksi kielellisesti puutteellisia lapsia mukaan leikkiin. Aikuinen ei saa kuitenkaan olla muuttamassa tai ”laimentamassa” leikkiä, vaan hän pitää lapsen mielen mielessä ja on avoin lasten kokemuksille, toiveille, ideoille ja näkemyksille.

Leikkijätyyppjä luokittelemalla ja näitä taustoittamalla pyrin löytämään, millaisia leikkijätyyppjä, on olemassa. Leikkijätyyppien luokittelun avulla pyrin antamaan kasvattajille työkalun, jota käyttää hyödyksi miettiessään, miten esimerkiksi tukea lapsia leikissä ja millaisia leikkiympäristöjä voisi varhaiskasvatukseen rakentaa. Tällaista pohdintaa voi olla esimerkiksi se, voidaanko tarinallisuudesta innostuvalle lapselle tehdä päiväkotipäivästä seikkailu tai roolileikistä innostuvaa kannustaa ruokailussa ruokakriitikkoja leikkimällä.

## 2.2 Leikkivä kuusivuotias

Opinnäytetyössä havainnoitiin kuusivuotiaita lapsia. Tämän ikäisten lasten ajattelun taidot ovat jo kehittyneet pitkälle ja lapsi ymmärtää jo erilaisia leikitapoja kuten roolileikkiä, mielikuvitusleikkiä ja sääntöleikkejä paremmin (Helenius & Lummelahti, 2013, ss. 98—103).

Esikouluiässä lapsi alkaa suuntaamaan katsettaan pois kodista ja vanhemmista. Kaverit tulevat entistä tärkeämmiksi. Lapsi voi toisaalta olla hyvinkin takertuvainen vanhempansa ja uhmakas, toisaalta kaivata läheisyyttä. Ailahtelevaisuus on kuusivuotiaalle ominaista. Lapsella voi olla erilaisia pelkotiloja ja esimerkiksi yksin nukkuminen voi hetkellisesti olla hankalaa. Lapsi kehittyy kuitenkin kuusivuotiaana vauhdikkaasti ja aiempi kehitys tulee näkyvämmäksi. Arjen taidot ovat paremmin hallussa, opilliset taidot kehittyvät ja esimerkiksi lapsen moraalit on kehittynyt. (Korhonen & Sinkkonen, 2015, ss. 184—185)

Erilaiset fyysisyyttä vaativat toiminnot toimivat leikkinä esikouluikäisellä. Tanssiliikkeet, kiipeileminen, leikkimielinen nujakointi ja erilaiset pallopelit ovat usein kiinnostuksenkohteena. Fyysinen tekeminen tuo lapselle usein onnistumisen ja hallinnan tunteita ja ovat siksi tärkeitä. Toisaalta esikouluikäiset ovat usein myös erilaisten konsoli- ja älypeliin suurkuluttajia. Nämä pelit usein kehittävät esimerkiksi avaruudellista hahmottamiskykyä ja päättelykykyä. Lapsen kehityksen kannalta on suotuisaa, että tekeminen on monipuolista, joten kaikessa toiminnassa on hyvä pitää huolta tasapuolisesta ajankäytöstä. (Nurmi ym., 2009, ss. 61—62)

Kuusivuotias leikkijä osaa jo ideoida, luoda puitteita ja kehittää myös mahdollisia korvaavia välineitä leikkiin. Leikissä on jo tavoitteellisuutta. Leikit valitaan ja niissä toimitaan yhdessä muiden kanssa jo yleensä sujuvasti. Kuusivuotiailla leikeissä on jo kehittyneempää vuorovaikutusta ja kieltä. Lapset osaavat tuoda normeja myös leikkitilanteisiin, esimerkiksi kotileikkeihin liittyen. (Helenius & Lummelahti, 2013, ss. 98—103)

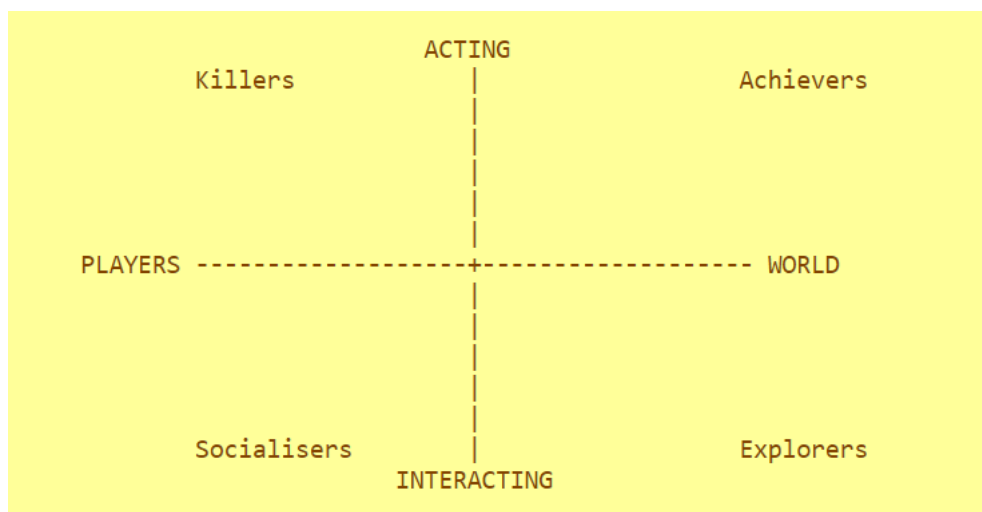
Lapsi osaa ottaa leikki-ideoita jo oikeasta elämästä, esimerkiksi kuullut sadut ja tarinat sekä todelliset teot kuten siivous tai lukeminen voivat olla osana leikkiä. Leikin kieli ja suunnitelmallisuus ovat kehittyneet ja leikki voidaan nähdä eräänlaisena prosessina, jolla on

alku ja loppu ja jota voidaan arvioida. Kuusivuotias voi olla valmis monenlaisiin sääntöleikkeihin, joita on saanut harjoitella esimerkiksi lautapeliin pelaamisen ja pihaleikkien muodossa. Säännöt tuovat leikkiin merkitystä. (Heino ym., 2019, ss. 72–73)

### 2.3 Pelaajatyypeistä leikkijätyyppiin

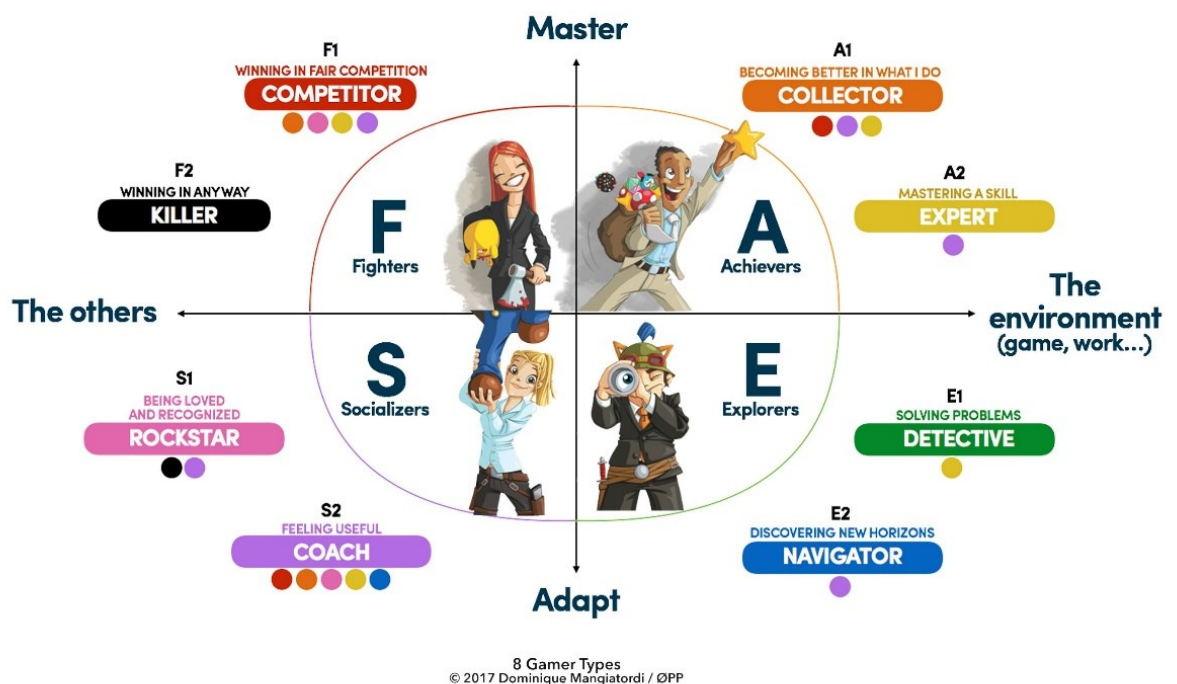
Opinnäytetyön lähtökohtana on Bartlen (1999) pelaajatyypin luokittelu (Kuva 1) ja mahdollisuus hyödyntää tämänkaltaista jaottelua leikkijätyyppien osalta. Bartlen konsoli- ja videopelaajien tyypeistä tekemä luokittelu jakaa pelaajat neljään eri rooliin: socializers, explorers, achievers ja killers. Tutkimuksissa (mm. Metsälä, 2017; Piispa-Hakala, 2019; Saarinen, 2019) näistä käytetään yleisesti suomenoksia sosiaaliset/seurustelijat, tutkijat/tutkimusmatkailijat, saavuttajat/edistyneet ja tappajat. Sosiaaliset nauttivat yhteistyöstä ja muiden auttamisesta, tutkijat taas uppoutuvat pelimaailmoihin. Saavuttajat saavat mielihyvää voitoista ja pärjäämisestä ja tappajat ovat saavuttajien tapaan voittojen perään, mutta nauttivat tilanteista, joissa selkeästi joku toinen tällöin joutuu häviäjän rooliin. Bartlen tuottamasta luokittelukuviosta näkee, että toisissa rooleissa merkitystä on enemmän omalla toiminnalla kuin vuorovaikutuksella. Toisaalta toiset pelaajatyypit ovat kiinnostuneita enemmän pelimaailman toiminnasta, kun taas toisia kiinnostaa toiset pelaajat.

Kuva 1. Pelaajatyypin luokittelu (Bartle, 1999).



Mangiatordi (2017) on vienyt Bartlen (1999) luokittelua eteenpäin kehittelemällä pelaajatyyppiä niin, että niiden kokonaismäärä on kahdeksan. Tässä kuviossa (Kuva 2) pelaajatyytit tulevat monipuolisemmiksi ja selkeiksi rooleiksi. Luokittelun jokaisesta neljästä tyylistä löytyy kaksi erilaista alatyppiä. Mangiatordin luokittelu löytää pelaajista valmentajan, rokkitähdän, etsijän, navigoijan, keräilijän, erityisosaajan, tappajan ja kilpailijan. Nämä suomennokset ovat omiani. Myös Mangiatordin kuviossa toisissa rooleissa merkitystä on enemmän omalla toiminnalla, toisissa taas rooli perustuu vuorovaikutukseen muiden kanssa ja toiset ovat kiinnostuneita pelimaailmasta, kun taas toiset kanssapelaajista.

Kuva 2. Mangiatordin (2017) kuvaus pelaajatyypeistä.



Bartlen (1999) sosiaalisiksi kutsutut pelaajat ovat kiinnostuneempia muista pelaajista kuin tuloksesta. He ovat kiinnostuneita hauskanpidosta ja yhteisestä tekemisestä muiden kanssa. Mangiatordi (2017) jakaa sosiaaliset kahteen alaluokkaan: rokkitähtiin ja valmentajiin. Rokkitähdet ovat kiinnostuneita siitä, mitä muut heistä ajattelevat, he haluavat miellyttää muita ja löytää oman tiiminsä. He ovat kiinnostuneita esimerkiksi sosiaalisen median kanavista saatavista tykkäyksistä. Valmentaja pitää toisten ihmisten auttamisesta ja arvostaa

yhteistyötä ja ystävyyttä. Hän haluaa nähdä muiden kehittyvän. Valmentaja pitää peleistä, joissa saa tehdä yhteistyötä. Tällaisia ovat esimerkiksi Pandemic-lautapeli tai verkkoroolipeli World of Warcraft.

Bartlen (1999) tutkijoiksi kutsutut pelaajat pitävät uuden etsimisestä, kokemisesta ja yllätyksistä. He pitävät muutoksista ja luovuuden käyttämisestä. Tutkijoita koetaan pelimaailmassa olevan vähiten kaikista pelaajatyypeistä. Mangiatordi (2017) jakaa tutkijat kahteen alaluokkaan: etsiviin ja navigoijiin. Etsivä haluaa löytää ratkaisuja ja etsii niitä myös hyvin luovasti. Etsijä pitää ongelmanratkaisupeleistä, kuten pakohuonepeleistä. Navigaattorit ovat pitkälti etsijöiden kaltaisia, mutta he kyllästyvät nopeasti. He haluavat kokea uutta koko ajan. He pitävät luovista, koko ajan muuttuvista peleistä kuten Minecraft.

Bartlen (1999) saavuttajiksi kutsutut keskittyvät kehittämään taitojaan ja tulemaan paremmiksi siinä mitä tekevät. He pitävät taitojensa ja kehittymisensä mittaamisesta. Mangiatordi (2017) jakaa saavuttajat kahteen alaluokkaan: keräilijöihin ja erityisosajiin. Keräilijät tykkäävät kehittyä siinä, mitä he tekevät. He ovat valmiita parantamaan taitojaan siinä. He ovat hyviä oppijoita ja usein kiinnostuneempia projektistaan ja siinä kehitymisestä kuin lopputuloksesta. Keräilijää kiinnostaa minkä tahansa taidon kehittäminen, esimerkiksi keilaamisessa tai korttitalon kokoamisessa. Erityisosaja ei halua ainoastaan kehittää itseään vaan haluavat olla parhaita tekemisessään. Erityisosajaa ei kiinnosta, mitä muut oppivat, vaan he keskittyvät seuraamaan, kuinka pitkälle voivat kehittää omaa taitoaan. Tämän vuoksi he ovat usein ihanteellisia valmennettavia. Erityisosaja kiinnostuu yksilölajeista, esimerkiksi golfista tai peleistä kuten shakki, joissa omaa tasoaan pystyy tarkasti seuraamaan.

Bartlen (1999) tappajaksi kutsutut haluavat kontrolloida muita, käytännössä siis voittaa heidät. He innostuvat vastustajista, voittotaulukoista ja ylipäänsä kilpailusta. Mangiatordi (2017) jakaa tappajat kahteen alaluokkaan: kilpailijoihin ja tappajiin. Kilpailijat ovat kiinnostuneita reilusta kilpailusta. Jos ympäristö ei sitä hänelle luo, hän tekee sen itse. Hän tarvitsee kilpakumppaneita todetakseen olevansa hyvä. Hän pitää kaikenlaisista peleistä, joissa voi voittaa, esimerkiksi korttipelit ja lautapelit ovat hänelle mieluisia. Tappaja haluaa vain yhtä asiaa: voittaa millä hinnalla tahansa. Hän haluaa tuntea olevansa muiden

yläpuolella. Tappaja haluaa voiton ja on valmis pettämään tai huijaamaan. Tällaiset pelaajat toimivat usein yksilöinä. Heitä innostaa yksilölajit, kuten soitto- ja tasohyppelypelit tai selkeään voittoon tähtäävät lautapelit, kuten Monopoly.

Koska opinnäytetyössä tutkittiin leikkityyppejä, Mangiatordin (2017) tuottamaa luokittelumallia hyödynnettiin myös aineiston havainnoinnin, analysoinnin ja päätelmien tukena.

## **2.4 Lasten vahvuuksien tunnistaminen varhaiskasvatuksessa**

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (OPH, 2022, ss. 10, 25) mukaan lapsen yksilöllistä varhaiskasvatussuunnitelmaa laadittaessa lapsen vahvuudet on tunnistettava. Toimintaa dokumentoidessa lapsen vahvuudet on tuotava esille, jotta lapsi pystyy havainnoimaan oppimistaan ja tunnistamaan vahvuuksiaan.

Vuonna 2022 esiopetussuunnitelman perusteisiin (OPH, 2014) tehtiin päivityksiä koskien kiusaamisen ja syrjinnän ehkäisyä, mutta vuonna 2014 tuotettu opetussuunnitelmakokonaisuus on ajantasaisin. Esiopetussuunnitelman perusteissa (OPH, 2014, s. 29) todetaan, että varhaiskasvatuksen henkilöstön tulisi päivittäin tuoda esille lasten vahvuuksia. Vahvuuksia tulee myös dokumentoida, jotta kehitystä voidaan seurata ja lapsen on myös mahdollisuus se huomata. Lapsen taitoja ja kehittymistä tulee tuoda esiin vanhemmille, jotta vanhemmat pystyvät tukemaan lasta hänen vahvuuksiensa kehittämisessä.

Kasvun ja oppimisen tuki tulee esiopetussuunnitelman perusteiden (2014, s. 14) mukaan järjestää ryhmän ja jokaisen yksittäisen lapsen vahvuudet huomioiden ja niitä hyödyntäen. Näin lapset saavat myönteisiä kokemuksia oppimisestaan ja heidän minäkuvansa kehittyä. Jos lapselle tehdään tehostetun tai erityisen tuen päätös, hänen kirjalliseen pedagogiseen selvitykseensä kirjataan myös selkeästi lapsen vahvuudet ja kiinnostuksenkohteet. Niitä voidaan hyödyntää päästäkseen kohti oppimisen tavoitteita, jotka lapselle on asetettu. (OPH, 2014, ss. 46—47)

Lasten vahvuuksien tunnistaminen varhaiskasvatuksessa onkin tärkeää. Myyryn (2018, ss. 53–54) pro gradu -tutkielmassa tutkittiin vanhempien ja varhaiskasvattajien tapaa sanoittaa lapsen vahvuuksia. Tutkimuksessa todettiin vahvuuspuheen olevan melko vähäistä erityisesti tuen tarpeisten lasten kohdalla. Vanhempien kanssa tehtävässä yhteistyössä olisi kuitenkin hyvät mahdollisuudet kertoa lapsen vahvuuksien kautta esimerkiksi päivän kulusta. Lapsen vahvuuksien tunnistaminen tukee oppimista, edistää vuorovaikutuksen syntymistä positiivisessa merkityksessä ja tukee lapsen myönteisen minäkuvan muodostumista. (Myyry, 2018, ss. 10–11) Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022, s. 41) mukaan oppimista edistävät myös leikissä esiintyvät piirteet: ”innostus, yhdessä tekeminen ja omien taitojen haastaminen”.

Opinnäytetyön tuloksissa kuvataan, millaisia vahvuuksia ja ominaispiirteitä eri leikkijätyypeillä esiintyy. Leikkijätyypit tunnistamalla vahvuuksien korostaminen on arkista ja leikin ollessa varhaiskasvatuksen arkipäivää myös mahdollisuus vahvuuksien näkymiseen päivittäin lisääntyy.

## **2.5 Aiemmat tutkimukset leikistä ja leikkiympäristöstä**

Opinnäytetyössä keskityttiin 2010-luvun loppupuolella tai myöhemmin tuotettuun tutkimukseen lasten leikistä ja leikkiympäristöstä sekä aikuisten rooliin leikin tukijana siltä osin, kuin se liittyi leikkiympäristöön tai lasten vahvuuksien hyödyntämiseen.

Leikkiä on tutkittu monipuolisesti esimerkiksi lapsia haastatteleamalla ja havainnoimalla sekä aikuisten roolia havainnoimalla ja aikuisia haastatteleamalla. Brotherus ja Kangas (2017, ss. 201–202) ovat tutkineet lasten osallisuutta leikissä sekä aikuisten roolia leikin tukemisessa. Leikkiin ja osallisuuden kokemukseen vaikuttavia tekijöitä oli tutkimuksen mukaan muun muassa aikuisen antama lupa leikin aloittamiseen ja toisaalta siihen, koska se päättyy sekä erilaiset säännöt, jotka vaikuttivat leikkiin. Tällaisista säännöistä kuvailtiin esimerkiksi tilannetta, jossa tietyssä huoneessa saa leikkiä vain tietty määrä lapsia, vaikkakin kaikki leikkivälineet ja -tilat, kuten kotileikki eivät olleet heidän käytössään. Leikille ominaista oli lyhytkestoisuus ja tietynlainen poukkoilevaisuus. Jos pitkäkestoiseen leikkiin oli mahdollisuus, esimerkiksi jatkamalla leikkiä seuraavana päivänä tai rakentamalla isompaa



kokonaisuutta, oli leikki helpompi jälleen käynnistää, vaikka sen tarkoitus saattoikin poiketa alkuperäisestä. (Brotherus & Kangas, 2017, ss. 201–202)

Aikuisten rooli leikissä on edellä mainitun tutkimuksen mukaan vähäistä. Aikuinen saattaa seurata leikkiä tai tulla tueksi selkeissä ristiriitatilanteissa. Brotheruksen ja Kankaan (2017, ss. 215–216) mukaan tutkimukseen osallistuneessa päiväkodissa ei oppimisympäristöä rakennettu yhdessä lasten kanssa ja lasten leikkiä ei tuettu kuin harvoin. Jos lapsi ei päässyt mukaan leikkiin tai hänen leikkiinkutsuunsa ei tullut vastakaikua muilta lapsilta, lapsi jäi yksin tai putosi leikistä sivustaseuraajaksi. Ryhmässä tuntui olevan ajatus, että jos leikille on varattuna päivästä tietty aika ja paikka, se riittää leikin tukemiseksi.

Antilan (2022, ss. 33–35) tekemän pro gradu -tutkimuksen mukaan ympäristö antaa leikille raamit. Tutkimuksessa osa varhaiskasvattajista olivat kokeneet päiväkodin tilat ahtaiksi tai niissä ei ollut tarpeeksi pienryhmätiloja, joihin jakaa lapsia leikkiryhmiin. Isojen ryhmätilojen jakaminen leikkiä varten koettiin hankalaksi ja rauhattomaksi. Myös leikkien korjaamiseen kiinnitettiin huomiota: joskus tarve tuli esimerkiksi tilojen iltakäytön tai siivouksen vuoksi, minkä koettiin osittain lasten pitkäkestoista leikkiä hankaloittavana. Leikkiympäristöjen rakentamisesta tutkimuksessa oltiin kahta mieltä. Osan mielestä aikuiset toimivat leikkiympäristöjen rakentajina, koska hoitivat käytännössä esimerkiksi huonekalujen siirtämiset ja rakennelmien mahdollistamisen, vaikka lapset osallistuisivat ideointiin. Toisaalta lapset hyödynsivät osan vastaajien mielestä hyvin esimerkiksi tuoleja ja pahlilaatikoita ja ne saivat eri leikeissä erilaisia toimintatarkoituksia.

Kronströmin ja Tammilehdon (2019, ss. 32–33) pro gradu -tutkimuksen mukaan lapsia innostaa viihtyisä ja tarkoituksenmukainen leikkiympäristö. Lapset kuvailivat tutkimuksessa joitain päiväkodin tiloja esimerkiksi pienemmille lapsille sopivammaksi eivätkä nämä paikat innostaneet heitä leikkiin. Myös Antila (2022, s. 36) kuvailee hyvän leikkiympäristön motivoivan leikkiin. Se voi myös rikastuttaa leikkiä. Toisaalta lasten henkilökohtaisetkin erot ovat selkeitä, osa kaippaa virikkeitä ja toinen keksii leikin ”tyhjistä”.

Kronströmin ja Tammilehdon (2019, s. 33) mukaan leikkiympäristöön vaikuttamisen lisäksi lapset halusivat mieluummin itse valita leikkikaverinsa. Jos aikuinen määräsi leikkikaverit,

lapsista tuntui hankalammalta löytää ja aloittaa yhteinen, kaikille mieluisa leikki. Erityisesti pitkäkestoista leikkiä tuki lasten omat vaikutusmahdollisuudet, päiväkodin puitteet ja aikuinen leikin mahdollistajana. Aikuisen rooliksi Kronströmin ja Tammilehdon (2019, s. 33) tutkimuksen mukaan tuli turvata leikkirauha ja yleisesti valvoa tilannetta, jotta leikkiminen onnistuu.

### **3 Tutkimuskysymys ja tutkimuksen toteutus**

Tutkimustehtävänä opinnäytetyössä on selvittää miten pelaajatyypien luokittelua voi hyödyntää leikkijätyyppien luokittelussa ja millaisia leikkijätyyppejä löytyy kuusivuotiaiden lasten joukosta. Varsinaiset tutkimuskysymykset ovat:

- Mitkä pelaajatyypit voi löytää leikkijätyyppejä luokitellessa?
- Millaisia leikkijätyyppejä on olemassa ja miten heitä voi luokitella?

Tutkimuksen tavoitteena on tuottaa leikkijätyyppien luokittelu, josta näkyy erilaiset leikkijätyypit ja heidän vahvuutensa tai ominaispiirteet.

#### **3.1 Tutkimusmenetelmä**

Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimuksena. Tutkimusmenetelmänä käytettiin havainnointia. Aineisto kerättiin videoinnin, havainnointilomakkeen ja havainnointipäiväkirjan avulla. Havainnointilomakkeen (Liite 4) tekemiseen hyödynnettiin pelaajatyypien pohjalta nousevia oletettavia leikkijätyyppejä ja Ralla leikkitaitojen havainnointilomakkeesta nousevia huomioita. Lautamon ja Laaksosen (2018, ss. 61–62) kehittämä Ralla leikkitaitojen havainnointimenetelmä on itsessään tarkoitettu yksittäisen lapsen leikkitaitojen havainnointiin, joten sitä hyödynnettiin vain havainnointilomakkeen kehittämisessä.

Havainnointi on hyvä tapa tutkia asioita, joista ei ole paljoa ennakkotietoa. Havainnointi toteutetaan luonnollisessa ympäristössä ja siinä otetaan huomioon myös ympäristön vaikutus. Tutkimuskohde otetaan huomioon kokonaisuutena. Osallistuva havainnointi eroaa

havainnoinnista sillä, että osallistuvassa havainnoinnissa on vuorovaikutusta havainnoitavien ja tutkijan välillä, tutkija on hetkellisesti ikään kuin osa havainnoitavien elämää. (Törrönen, 1999, ss. 221—222)

Osallistuva havainnointi on sopiva aineistonkeruumenetelmä esimerkiksi toimintatutkimuksessa. Moraalisesti osallistuvassa havainnoinnissa tutkijan tulee puuttua myös näkemiinsä epäkohtiin. (Metsämuuronen, 2008, ss. 42—43) Tällaisia tilanteita havainnoinnin aikana oli tässä tutkimuksessa esimerkiksi lasten käyttäytyminen epäasiallisesti toista lasta kohtaan sanallisesti tai fyysisesti.

Aarnoksen (2018, ss. 175—176) mukaan lapsiystävällisyys ja tutkimuksen etiikka on tärkeitä ominaisuuksia, joista on huolehdittava koko tutkimuksen ajan. Lasten tottuminen tutkimuksen tekijään koetaan merkitykselliseksi ja tutkimukseen osallistumisen tulisi olla lapsille hauska kokemus. Havainnointia voi myös harjoitella ja näin kehittää esimerkiksi omia havainnointitaitojaan sekä havainnointiin käyttämiään työkaluja ennen varsinainen havainnoinnin aloittamista.

### **3.1.1 Aineiston hankinta havainnoinnilla**

Tutkimus toteutettiin Etelä-Suomessa sijaitsevan kunnan varhaiskasvatusyksikössä maaliskuussa 2023. Tutkimukseen osallistuvien lasten vanhemmilta haettiin erilliset lapsikohtaiset tutkimusluvut sekä tutkimukseen osallistuvien lasten vanhempia informoitiin tutkimuksesta ja sen toteutuksesta. Tutkimuksen toteutuspaikaksi valikoitui päiväkodin esiopetusryhmä. Ryhmä oli hyvä valinta myös siksi, että opinnäytetyön tekijä toteutti harjoittelunsa kyseisessä ryhmässä ja tämän aikana ehti tulla lapsille tutuksi.

Esiopetusryhmän lapsista tutkimuslupa saatiin viideltätoista kuusivuotiaan lapsen vanhemmalta. Neljältä lapselta lupaa ei saatu, ja yksi oli täyttänyt seitsemän vuotta tutkimuksen alkaessa, minkä vuoksi hän ei kuulunut kohderyhmään. Tutkimuksessa mukana olleista lapsista yksi puhui englantia, ja anonymiteetin vuoksi nämä osuudet on käännetty suomeksi litteroinnin yhteydessä.

Tutkimusaineisto koostui havainnointilomakkeista, havainnointipäiväkirjasta sekä videoiduista leikkitalanteista. Leikkitalanteita havainnoitiin sen verran, että saavutettiin aineiston saturaatiopiste, jolloin aineisto alkoi toistaa itseään. Tämä on yksi tapa määrittellä se, kuinka paljon aineistoa kerätään (Eskola & Suoranta, 1998, ss. 62–63). Havainnoinnilla pyrittiin saamaan suoraan informaatiota tutkittavien toiminnasta. Havainnoitaviin lapsiin tutustuttiin ennalta useamman viikon ajan, jotta tiedettiin, mitkä lapsen toimista liittyvät havainnoitavaan asiaan ja mitkä ovat jonkin muun asian vaikutusta.

Havainnointia tehtiin neljänä päivänä maaliskuussa 2023. Havainnointia toteutettiin yhteensä kolmen tunnin ajan. Havainnoitavia leikkitalanteita neljän päivän aikana kertyi 12 kappaletta. Havainnointiaika sijoittui iltapäivään, jolloin lapsilla oli aikaa vapaalle leikille sisätiloissa. Vapaan leikin aikana lapset saivat valita, kenen kanssa leikkivät, missä leikkivät ja mitä leikkivät. Lapsilla oli käytettävissä useita eri tiloja ympäri päiväkotia, lukuisia rakennettuja leikkiympäristöjä, kuten kotileikki, autoleikki, barbieleikki ja hiekkaleikki sekä erilaisia leikkivälineitä, kuten rakennuspalikoita, legoja, magneettirakennussarja, minifigureita, rooliasuja, eläinhahmoja ja pehmoleluja. Toisen tutkimusviikon ajan lapsilla oli myös leluviikko, jolloin he saivat tuoda yhden lelun kotoaan mukaan päiväkotiin leikittäväksi.

Yhtä leikkiä seurattiin 10–25 minuuttia leikin keston mukaan. Osaa lapsista havainnoitiin vain kerran, osaa useamman leikkiryhmän kohdalla. Havainnoitava joukko valittiin sen mukaan, keitä oli mahdollisuus sillä hetkellä havainnoida tutkimuslupien ja tilanteen mukaisesti. Leikin, leikkikavereiden tai leikkipaikan valintaan ei vaikutettu.

Havainnointitapa ajallisesti oli jatkuva havainnointi. Tämä tarkoittaa sitä, että havainnoidaan esimerkiksi tiettyä luovaa leikkiä sen koko keston ajan eikä vain tiettyä pistemäistä otosta siitä. Jatkuva havainnointi sopii leikin havainnointiin siksi, että yhden leikkihetken aikana voi tulla esille monia erilaisia muutoksia leikkitalanteeseen, jotka eivät pistemäisenä otoksena välttämättä tulisi huomatuksi. Lasten vuorovaikutuksen, toiminnan ja osallistumisen sekä sosiaalista käyttäytymistä koskevaan tutkimukseen jatkuva havainnointi sopii hyvin. (Niiranen, 1999, s. 245)

Mahdollisuuksien mukaan havainnoitiin erilaisia leikkitalanteita: esine- ja roolileikkiä sekä

luovaa leikkiä. Leikki-tilanteita havainnoitiin tutkimuksessa niin pitkään, että havainnot saavuttivat saturaatiopisteensä ja alkoivat toistaa itseään.

Tutkimuksessa käytettiin osallistuvaa havainnointia. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija tuntee itsensä samalla sekä ulkopuoliseksi että osalliseksi. Hän tarkkailee omia ja muiden reaktioita, kirjaa muistiinpanoja siitä, mitä hän näkee ja kokee. Tutkija kuuntelee, katselee ja joskus myös keskustelee, on utelias ja pyrkii huomaamaan yksityiskohtia. Tutkijan tehtävä on löytää ja ymmärtää rutiineja ja merkityksiä tietyille käyttäytymiselle. (Törrönen, 1999, ss. 222–223)

Ennen havainnoinnin aloitusta päätettiin tavat, joilla tutkija voi havainnointihetkeen osallistua. Näitä olivat esimerkiksi vastaaminen, jos lapsi ihmettelee kameraa, tai kertominen, miksi asioita kirjataan. Leikkijöiden yleiseen keskusteluun otettiin myös osaa, jos lapset kysyivät jotain. Leikkiin ei osallistuttu. Välillä lapset saattoivat esimerkiksi pyytää ottamaan jonkin roolin leikissä, mutta näistä kieltäytyttiin kohteliaasti. Havainnointihetki aloitettiin aina kysymällä lapsilta lupa tulla havainnoimaan sekä kerrottiin, miksi mukana on kamera ja tietokone. Havainnoinnissa huomioitiin havainnoitavien toimintaa, käytöstä, eleitä ja ilmeitä. Huomiota kiinnitettiin myös henkilöiden väliseen vuorovaikutukseen ja rooleihin sekä puheen sisältöön ja puhetapaan.

Havainnot dokumentoitiin heti paikan päällä käyttämällä muistiinpanojen tekemiseen lomaketta (Liite 4), johon oli kirjattu pelaajatyypien ja Ralla-leikkitaitojen havainnointilomakkeen pohjalta nousevia oletettavia leikkijätyyppejä sekä havainnointipäiväkirjaa. Päiväkirjaan kirjattiin havainnointitilanteen jälkeen ne havainnot, jotka eivät sopineet valmiiseen lomakkeeseen. Lisäksi havainnointitilanteet videoitiin, jolloin tilanteet pystyttiin katsomaan jälkeensä ja tutkimus on näin ollen luotettavampi.

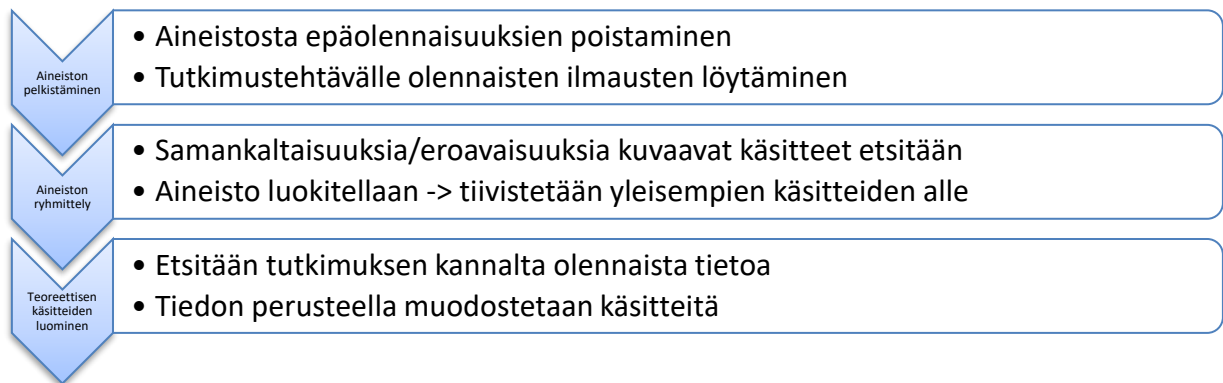
### **3.1.2 Aineiston analyysi sisällönanalyysillä**

Aineisto analysoitiin sisällönanalyysillä. Sitä voidaan hyödyntää minkä tahansa dokumentoidun aineiston analysoimiseen ja sen kautta saadaan tiivis kuvaus tutkittavasta ilmiöstä. Sisällönanalyysi on tapa järjestää aineisto johtopäätösten tekoa varten. (Tuomi &

Sarajärvi, 2009, s. 103) Dokumentoitu aineisto on tässä tapauksessa tekstitiedostoiksi tuotetut videoaineistot, havainnointilomakkeet ja havainnointipäiväkirja. Havainnot käytiin läpi systemaattisesti, ja havaintojen synnyttämiä merkityksiä pohdittiin. Havaintojen avulla etsitään ”johtolankoja” tutkittavasta ilmiöstä ja tuotetaan uutta tietoa (ks. Vilka, 2018, s. 157).

Aineistolähtöinen sisällönanalyysi sopi aineistoon hyvin. Aineiston analyysi jaettiin karkeasti kolmeen eri vaiheeseen: aineiston pelkistäminen, aineiston ryhmittely ja aineiston teoreettisten käsitteiden luominen (Kuva 3).

Kuva 3. Sisällönanalyysin vaiheet.



Pelkistäminen on käytännössä aineistosta tutkimukselle epäolennaisten asioiden poistamista, tämä voi olla esimerkiksi yleistä keskustelua teeman ulkopuolelta. Aineiston ryhmittelyssä aineistosta saadut havainnot ryhmitellään samankaltaisuuksien mukaan. Tätä ennen tulee olla mietittynä luokitteluyksiköt, joiden mukaan samankaltaisuuksia voidaan asettaa paikalleen. Tämän jälkeen etsitään tutkimuskysymysten kannalta olennaisin tieto ja lopuksi tämän tiedon perusteella muodostetaan käsitteitä tutkimuskysymykseen liittyen. (Tuomi & Sarajärvi, 2009, ss. 108–112) Teoreettiset käsitteet työssä ovat leikkijäluokittelut.

Pelkistäminen toteutettiin aineiston litteroinnissa, jossa käytettiin valikoivaa litterointia. Leikkien videotallenteista kirjattiin keskeiset sisällöt, jolloin Word-sivuja kertyi 13 kappaletta. Fonttikokona litterointiteksteissä oli 11 ja rivivälinä 1,5. Kirjaamatta jätettiin esimerkiksi lasten ja tutkijan väliset, aiheeseen liittymättömät keskustelut, lasten erilaiset esitykset kameralle sekä erilaiset lasten henkilökohtaiset kysymykset tai kommentit, jotka eivät

aiheeseen liittyneet. Pelkistämisen jälkeen aineistosta eroteltiin se materiaali, joka liittyi olennaisesti tutkimuskysymykseen pelaaja- ja leikkijätyypeistä.

Aineiston ryhmittelyä (Taulukko 1) tehtiin pelaajatyypin luokittelun pohjalta. Siitä pyrittiin löytämään samankaltaisuuksia, ja aineistosta ryhmiteltiin myös se materiaali, joka ei osunut mihinkään pelaajatyypin luokkaan. Taulukon vasemmassa reunassa on Mangiatordin (2017) löytämät pelaajatyypit ja heidän ominaispiirteensä ja keskellä hänen tarkemmat kuvailunsa pelaajatyypin toimintatavoista. Oikeassa reunassa on leikistä havainnoinnin yhteydessä löydetty ja aineistosta erotellut toimintatavat.

Taulukko 1. Aineiston ryhmittely leikkijöiden toimintatapojen mukaan.

Pelaajatyypit Mangiatordin (2017) mukaan	Pelaajatyypin kuvaus	Leikistä löytyvät toimintatavat
Rocktähti: Haluaa olla rakastettu ja tunnustettu.	Kommentoida, tykätä, jakaa, auttaa, tervehtiä, ottaa osaa.	Haluaa näyttää, esittää.
Valmentaja: Haluaa tuntea itsensä hyödylliseksi.		Muiden auttaminen, yhteistyöhön kannustaminen.
Navigoija: Etsii uusia mahdollisuuksia.	Rakentaa, valita, kustomoida, koristella, ilmaista.	Keksii uusia käyttötarkoituksia, parantaa kokemusta, vie tarinaa eteenpäin.
Etsivä: Ratkoo ongelmia.		Ratkoo ongelmia, luo uusia rooleja, luo materiaaleja, koristelee ja rakentelee paremmaksi, luo rekvisiittaa.
Keräilijä: Tulee paremmaksi siinä mitä tekee.	Kerätä, arvostella, äänestää, katsella, kuratoida.	Etsii parempia osia, kerää, lajittelee, ryhmittelee.
Expertti: Omaa erityistaidon, johon tahtoo keskittyä.		Tahto vaikuttaa ja sopia leikin kulusta. Pyynnöt, ehdotukset muuttaa leikin kulkua haluamukseen.
Kilpailija: Voittaa reilulla pelillä.	Voitto, haaste, kilpailu, esittäminen, tahallinen ärsyttäminen.	Ei tule esille vapaassa leikissä.
Tappaja: Haluaa voittoa keinolla millä tahansa.		Ei tule esille vapaassa leikissä.
Muut esille tulevat.		Kieltää, kieltäytyy, jättäytyy sivuun, vaikuttaa leikkiin negatiivisesti.

Aineiston ryhmittelyssä rokkitähdien ja valmentajan pelaajatyyppeihin sopivia leikkiin liittyviä teemoja olivat muiden kannustaminen, halu näyttää tai esittää toisille jotain sekä yhteistyöhön innostaminen. Navigoijan ja etsivän pelaajatyyppeihin sopi uusien käyttötarkoitusten keksiminen, leikkikokemuksen parantaminen, tarinan vieminen eteenpäin, ongelmien ratkominen sekä materiaalien, koristeiden ja rekvisiitan luominen. Keräilijän ja ekspertin pelaajatyyppeihin sopivia teemoja olivat erilaisten lelujen ja lelunosien kerääminen, lajittelu ja ryhmittely, ehdotukset ja pyynnöt muuttaa leikin kulkua haluamukseen sekä ylipäänsä tahto vaikuttaa leikin kulkuun. Kilpailijan ja tappajan ominaispiirteitä ei vapaata leikkiä havainnoidessa tullut esille. Sen sijaan mihinkään pelaajatyyppiin sopimattomia teemoja olivat jollain tavalla leikkiin negatiivisesti suhtautuminen, esimerkiksi kieltäytymällä tai sivuun jättäytymällä.

Leikistä löytyviä toimintatapoja listaamalla luotiin nimet, jotka toimivat tutkimuksessa käsitteinä leikkijätyypeille (Taulukko 2). Käsitteitä löytyi seitsemän erilaista.

Taulukko 2. Käsitteiden muodostaminen toimintatapojen mukaan.

Leikistä löytyvät toimintatavat	Käsitteet leikkijätyypeille
Haluaa näyttää, esittää.	Esittäjä
Muiden auttaminen. Yhteistyöhön kannustaminen.	Valmentaja
Keksii uusia käyttötarkoituksia, parantaa kokemusta, vie tarinaa eteenpäin.	Kertoja
Ratkoo ongelmia, luo uusia rooleja, luo materiaaleja, koristelee ja rakentelee paremmaksi, luo rekvisiittaa.	Keksijä
Etsii parempia osia, kerää, lajittelee, ryhmittelee.	Aartenmetsästäjä
Tahto vaikuttaa ja sopia leikin kulusta. Pyyntö, ehdotukset muuttaa leikin kulkua haluamukseen.	Päättäjä
Kieltää, kieltäytyy, jättäytyy sivuun, vaikuttaa leikkiin negatiivisesti	Tyytymätön

Aineistosta nousseet käsitteet perustuivat suoraan leikissä ilmenneisiin toimintatapoihin. Esillä oleminen ja esittäminen ovat esittäjän toimintatapa leikissä. Muiden auttaminen on valmentajan toimintatapana. Kertoja parantaa leikkikokemusta ja keksijä ratkoo ongelmia sekä tuottaa uutta materiaalia leikkeihin. Erilainen leikkivälineisiin liittyvä keräily on



aartenmetsästäjälle ominaista, kun taas päättäjä haluaa vaikuttaa leikin kulkuun.

Tyytymätön kieltäytyy leikistä tai jättäytyy tietoisesti sivuun.

### **3.2 Opinnäytetyön eettisyys, kestävyys ja luotettavuus**

Tutkimuksessa käsiteltiin henkilötietoja, jotka syntyivät havainnoinnin videoinnista. Henkilön näkyminen videotallenteessa lasketaan tunnistetiedoksi, josta syystä tehtiin tietosuojailmoitus. Havainnointi toteutettiin Etelä-Suomessa sijaitsevassa varhaiskasvatyüksikössä, jonka kautta välitettiin kaikille tutkimukseen valittujen lasten huoltajille saatekirje tutkimuksesta (Liite 1). Saatekirjeen kanssa toimitettiin tutkimuslupalomake (Liite 2), joka pyydettiin täytettynä jokaiselta havainnointiin suostuneen lapsen vanhemmalta. Tutkimuslupaa varten kirjattiin tutkimusrekisteritiedot. Eettistä ennakkoarviointia ei tarvita, koska jokaisen alle 15-vuotiaan lapsen vanhemmalta kysyttiin erikseen lupa osallistumiseen (ks. Tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2019, ss. 11–12).

Tutkimuksessa toimittiin tutkimuseettisesti, ja vanhempien luvan lisäksi pyydettiin suulliset luvat myös lapsilta sekä heille kerrottiin, mitä tutkimuksella pyritään selvittämään. Lasten mielipidettä kunnioitettiin, ja tutkimukseen osallistuminen oli heille vapaaehtoista. Heidän mahdollisia toiveitaan kuvauksen päättämisestä myös kunnioitettiin ja eikä niitä kyseenalaistettu. Lapsiin oli myös tutustuttu ennakkoon usean viikon ajan, jolloin he alkoivat olla tutkijalle tuttuja. Vilkan (2018, s. 166) mukaan havainnoitavien luottamuksen saaminen on erittäin tärkeää eikä minkäänlaista piilohavainnointia ole tarpeen useinkaan toteuttaa.

Kestävää elämää kuvataan varhaiskasvatyüksuunnitelman (OPH, 2022, ss. 16, 21) mukaan useassa eri yhteydessä. Varhaiskasvatyüksen tavoitteena on esimerkiksi ”ohjata eettisesti vastuulliseen ja kestävään toimintaan” sekä varhaiskasvatyüksen arvoperustassa mainitaan ”terveellinen ja kestävä elämäntapa”, joka sisältää muun muassa kestäväen elämäntavan tunnistamisen ja noudattamisen. Myös leikki voi olla kestävää. Valtakunnallisen Leikkipäivä-ohjelman vuonna 2022 tuottamassa Leikin asiantuntijain käsikirjassa on mainittu kestäväen leikin olevan kaikenikäisten oikeus, ylisukupolvista, yhdenvertaista, yhteisöllistä, ympäristöystävällistä ja pitkäikäistä. Tämä tarkoittaa muun muassa leikkirauhan takaamista, esteettömyyttä ja saavutettavuutta, eettisyyttä, ekologisuutta ja taloudellisuutta sekä

yhdessä tekemistä. Käsikirja on Leikkipäivä-verkoston jäsenten käytettävissä ja hyödynnettävissä oleva itsenäisen opiskelun koulutusmateriaali.

Tutkimuksen luotettavuus pyrittiin turvaamaan tallentamalla havainnot monella eri tavalla. Videointi lisää tutkimuksen luotettavuutta ja toimii hyvin vuorovaikutuksellisten tilanteiden havainnoinnissa ja tallentamisessa (Heikka ym., 2009, s. 78). Havainnointilomakkeen, havainnointipäiväkirjan ja videoitujen leikkitalanteiden yhdistelmä varmisti opinnäytetyön luotettavuuden, koska havaintojen oikeellisuus pystyttiin tarkistamaan useammasta lähteestä ja havainnointitalanteisiin pystyttiin palaamaan videoinnin avulla. Tutkimuksen luotettavuus saattoi kärsiä ainoastaan tutkijan kokemattomuudesta havainnointiaineiston keräämisessä ja havaintojen tekemisessä.

Tutkimuskysymykset eivät aiheuttaneet eettistä pohdintaa, koska ne eivät olleet arkaluontoisia eikä tutkittavia tunnisteta tutkimuksesta. Tutkimukseen päätynyt kirjallisuus valittiin pitkälti uudemmasta kirjallisuudesta ja tutkimuksesta, muutamaa vanhempaa klassikkoa lukuun ottamatta.

#### **4 Tutkimustulokset leikkijätyypeistä**

Tutkimustuloksissa esitellään löydetyt seitsemän erilaista leikkijätyyppiä: esittäjä, valmentaja, kertoja, keksijä, aarteenmetsästäjä, päättävä ja tyytymätön. Leikkijätyypit määriteltiin aineistolähtöisellä analyysillä, jota käsiteltiin luvussa 3.1.2. Leikkiä havainnoidessa huomattiin selkeästi, että yksi lapsi voi olla leikistä, leikkikavereista ja muuten tilanteesta riippuen eri hetkissä eri leikkijätyyppi. Muiden toiminta vaikutti myös leikkijätyypin valintaan. Leikkijätyyppi myös vaihtui kesken leikin. Miltei kaikki leikkijätyypit veivät leikkiä eteenpäin jollain tavalla.

Jokaisen leikkijätyypin kohdalla esitellään huomioita kyseisestä leikkijätyypistä ja niiden yhteydessä muutamia suoria sitaatteja lapsilta. Sitaateista on poistettu mahdolliset lasten nimet ja ne on korvattu xxx-kirjaimilla. Jos sitaatissa on kyseessä useamman lapsen välinen keskustelu, ne on merkitty lapsi1 ja lapsi2 merkinnöillä. Leikkijätyyppien kokonaisuus ja niiden ominaispiirteet on esitelty myös visuaalisesti (Kuva 4).

Kuva 4. Leikkijätyyppit ja niiden ominaispiirteet. (Kuvat Freepik).



#### 4.1 Esittäjä – nauttii huomiosta

Leikkijätyyppinä esittäjiä löytyi usein roolileikeistä, joissa mukana oli roolivaatteita tai muuta rekvisiittaa. Rekvisiitan tekoon ei esittäjät yleensä innostuneet, vaan käyttöön otettiin ne, jotka ensimmäisinä eteen sautuivat. Useamman esittäjän yhteisleikki oli soljuvaa ja eteenpäin menevää. Esittäjä ei välttämättä tarvinnut erillistä yleisöä, vaan leikkikaverit ja tarinallisuus pitivät leikin viihdyttävänä. Esittäjien leikissä ei sovittu, miten leikki etenee tai mihin leikki päättyy. Se vain alkoi jostain ideasta, johon toinen leikkijä lähti mukaan. Varsinaista roolijakoa ei havainnointikerroilla näkynyt, vaan leikkijät ottivat kukin haluamansa roolin ja leikki eteni omaa tahtiaan.

Lapsi 1: Kiltteysvoimat! Minä taion sinut kiltiksi!

Lapsi 2: Hei minä näen tuolla jotain kiiltävää!

Lapsi 1: Siinä lukee. Kerran oli kurpitsakuningas, sillä voimat mahtavat. Sillä sai kaiken tavaran, sitten pitää mennä sinne missä kuningas on. Onkohan se maan alla? Nyt kaivuuhommiin!

Tämä leikkijätyyppi näkyi myös silloin, kun yhteistä kieltä ei ollut. Sanattomat viestit ja lyhyet sanalliset pyynnöt kuten ”katso” tai ”tässä” vievät leikkiä eteenpäin, kun esittäjä näytti, mitä leikissä tapahtuu seuraavaksi. Riippumatta siitä, onko yhteistä kieltä, usein esittäjien leikit sisälsivät myös paljon naurua ja huumoria. Esittäjien kesken ei erimielisyyksiä tutkimusaineistossa näkynyt.

Esittäjillä ei ollut tutkimusaineistossa väliä, kuinka monta leikkijää leikissä on. Leikkiin pääsi mukaan ja leikistä pystyi poistumaan, eikä se vaikuttanut leikin kulkuun. Leikki mukautui leikkijöiden mukana. Esittäjä pystyi olemaan myös yksi leikkijätyypeistä ja muut joitain muita. Tällöin esittäjä haki muiden huomiota sanallisesti pyytämällä, hassuttelemalla tai selkeästi esittämällä jotain.

## 4.2 Valmentaja – kannustaa yhteistyöhön

Leikkijätyyppinä valmentaja piti muiden auttamisesta. Valmentajan toimiminen tutkimusaineistossa oli konkreettista auttamista kuten leikkialueen järjestelyä, leikkijäroolien jakamista ja näin leikin jatkuvuuden varmistamista tai esimerkiksi yhteistyöhön kannustamista.

Haluatko tulla xxxx rakentamaan mun kanssa? Täällä on noi pingviinit ja nää liukuu täällä jäällä.

Valmentajat eivät pitäneet tutkimusaineiston mukaan konflikteista, vaan pyrkivät kaikenlaisissa tilanteissa kaikkien leikkijöiden tyytyväisyyteen ja toimivat omassa roolissaan sen mukaisesti. Jos valmentaja oli leikissä mukana ja joku ei löytänyt omaa paikkaansa leikissä, valmentaja etsi ja ehdotti hänelle usein erilaisia toimintaehdotuksia. Näin leikin ulkopuolelle jäämisen sijaan kyseinen lapsi pääsi mukaan leikkiin ilman, että siitä tehtiin minkäänlaista numeroa.

Voitko sä ettii mulle tällaisia palikoita? Tähän meidän kotiin?

Valmentajat nauttivat toimivasta leikistä ja olivat tyytyväisen oloisia. He mielellään myös kehuivat muita leikkijöitä ja antoivat positiivista palautetta muille. He olivat hyviä tulkitsemaan muiden leikkijöiden tunnetiloja ja toimivat tilanteiden sanoittajina, jos leikissä oli vaarana tulla ristiriitoja.

### **4.3 Kertoja – vie tarinaa eteenpäin**

Leikkijätyyppinä kertoja vei leikkiä eteenpäin, keksi uudenlaisia käyttötarkoituksia erilaisille leikkivälineille ja pyrki parantamaan leikkikokemusta. Kertoja huomasi myös muiden leikkijöiden tylsistymisen ja keksi helposti uusia ideoita.

Lapsi 1: Hei tehdään rentoutusta. Nää voi kuulua siihen.

Lapsi 2: Hei tehdään tilaa.

Lapsi 1: Sitten te alatte peittämään mun käsiä.

Tässä esimerkissä hiekkaleikistä muotoutui kauneushoitola, vaikka leikkijät ja välineet säilyivät samana. Kertoja kykeni muuttamaan omaa suunnitelmaansa toisen leikkijän leikin mukana. Kertojan toiminnassa tuli kuitenkin esille kertojan oma ajatus ja usein myös selitys sille, miksi leikissä tapahtuikin jotain kertojan alkuperäisestä suunnitelmasta poikkeavaa. Kertoja ei tutkimusaineistossa kieltäytynyt leikinvaihdoksesta tai tarinan muuttumisesta vaan kertoi tarinaa eteenpäin uusien tietojen varassa. Tutkimusaineistossa kertojilla selkeästi oli improvisointikykyä.

Lapsi 1: Ai nyt on synttärät? Tällä on lentoasu.

Lapsi 2: Se voi olla synttärripuku.

Lapsi 1: Ei ole mitään synttärripukua. On vaan housuja, housuja, housuja. Ja pyssyjä. Mä katson autosta, onko siellä synttärripukuja. On täällä, kiitos! Otankin autosta synttärilahjan! Onneksi olkoon!

Kertojan roolissa ei aina tarvittu sanallista vuorovaikutusta. Tutkimusaineistossa oli tilanteita, joissa keksittiin esimerkiksi uusia käyttötarkoituksia hiekkaämpäreille ja leikki muuntauuikin bändileikiksi tai legoista rakennettiin jättiläisiä, jotka ottivat legovauvoja kiinni, kun leikki meinasi muuten loppua. Kertojat olivat itse innokkaita ja ulospäinsuuntautuneita leikkijöitä, jotka innostivat muitakin leikkijöitä mukaan ja ottamaan toisaalta myös kertojan roolia. Tämä oli selkeästi eniten sellainen rooli, joka kopioitui muille lapsille leikin aikana.

#### **4.4 Keksijä – luo puitteita leikille**

Leikkijätyyppinä keksijä oli aineistossa luova. Hän rakensi rekvisiittaa, loi materiaaleja, koristeli ja rakenteli. Hänelle rekvisiitta tai rakennelma oli yleensä tärkeämpi kuin itse leikki. Toisaalta keksijän leikki pystyi myös rakentumaan pitkälti jonkin rakennelman ympärille. Keksijä oli jo leikin aikana huolissaan, joudutaanko leikki purkamaan ja tavarat siivoamaan leikkiajan jälkeen.

Mä teen näistä sängyn. Laitetaan tämä peitto tähän ja sitten nukkumaan. xxxx tuu kattoo mimmonen mun sänky on. Kato mä tein näistä tuoleista sängyn.

Keksijä oli joissain tilanteissa hyvin omissa oloissaan esimerkiksi rakentaessaan rekvisiittaa. Joissain tilanteissa keksijää myös selkeästi harmitti, jos hänelle ei annettu rauhaa tai aikaa rakentaa rekvisiittaa valmiiksi.

Rekvisiitan ja leikkiympäristön rakentamisen lisäksi keksijä rakensi leikin roolitusta. Hän rakensi fyysisten puitteiden lisäksi leikin rooleja ja ratkaisi ongelmatilanteita. Keksijä toimi ongelmanratkaisijana myös mahdollisissa leikkijöiden ristiriitatilanteissa ja usein keksikin ratkaisun mihin tahansa tilanteeseen.

Lapsi 1: Voiksä auttaa mua rakentamaan. Eikä pelkkää vihreetä tai punaista.

Lapsi 2: Eikä tietty liilaakaan. Vaikka mun lemppariväri onkin liila.

Keksijä näyttäytyi tutkimusaineiston valossa kekseliäänä, yksityiskohdista kiinnostuneena, kokonaisuudet näkevänä ja hallitsevana leikkijänä. Keksijältä löytyi jokaiseen tilanteeseen ratkaisuehdotus, jos hänellä ei ollut oma tekeminen kesken.

#### **4.5 Aartenmetsästäjä – keskittyy leikkivälineisiin**

Leikkijätyyppinä aartenmetsästäjä piti leikkivälineiden keräilystä, lajittelusta, asettelusta ja ryhmittelystä. Aartenmetsästäjän leikissä ei välttämättä päästy itse mielikuvitukselliseen leikkiosaan, kun etukäteen tehtävät järjestelyt veivät aikaa. Toisaalta järjestelyt olivatkin aartenmetsästäjälle tärkein osa leikkiä.

Lapsi 1: Me tarvitaan lisää näitä maa-alueita. Tämä on ilkeiden eläinten paikka. Kaikki nämä ovat ilkeitä. Taas yksi! Täällä on myös ilkeä eläinvauva. Me tarvitaan tähän stop-merkki ettei kukaan mene tänne eläinten alueelle.

Lapsi 2: Minä löysin lisää näitä ilkeitä!

Aartenmetsästäjillä tuli ristiriitatilanteita, jos heillä oli erilainen käsitys järjestelyistä. Näissä tilanteissa muut erilaiset leikkijätyypit tulivat avuksi ja leikki pystyi jatkumaan.

Aartenmetsästäjien ryhmittelyt saattoivat perustua johonkin heidän itse keksimäänsä järjestykseen, kuten lelun kokoon, väriin tai käyttötarkoitukseen tai tulla osittain esimerkiksi jostain lelusarjasta annettuna.

Aartenmetsästäjät näyttäytyvät tutkimusaineiston mukaan järjestelmällisinä leikkijöinä, jotka eivät antaneet leikin tarinallisuudelle suurta arvoa. Toisaalta aartenmetsästäjiltä ei puuttunut lainkaan kärsivällisyyttä tai vauhtia heidän etsiessään haluamiaan osia tai välineitä leikin edistämiseen tai keräilyn onnistumiseen.

#### 4.6 Päättjä – haluaa tietää mitä tapahtuu

Leikkijätyyppinä päättjä halusi tietää, miten leikki kulkee, millaisia asioita siinä tapahtuu ja mitkä kenenkin roolit ovat leikissä. Hän saattoi jopa sanoittaa leikin valmiiksi muita leikkijöitä varten. Päättjä toimi eräänlaisena kapellimestarina leikissä.

Lapsi 1: Leikitäänkö pappihäitä?

Lapsi 2: Joo! xxx sanoo, rakastatko minua? Sitten xxx sanoo rakastan! Ja oi ihanaa, tekee mieli tanssia, vaimo olet verraton!

Varsinaisten vuorosanojen lisäksi päättjä halusi sopia leikin kulusta yleisemmällä tasolla. Tällöin päättjä ja muut leikkijät sopivat sisällöistä ainakin leikin alkuosaksi ja sen jälkeen leikki usein jatkui omalla painollaan. Päättjälle oli kuitenkin tärkeää, että hän pystyi leikin kuluessa myös tarkistamaan leikin kulkua ja vaikuttamaan siihen, jos se ei mennyt hänen haluamallaan tavalla.

Jooko että silloin kun mä näytän pinkkiä palikkaa se on mun synttärin ja valkoisesta ei oo. Jooko että mä en vielä osannut puhua.

Tutkimusaineiston perusteella päättjä halusi tietää kaikkien leikkijöiden roolit ja myös olla vaikuttamassa leikin kulkuun. Päättjä oli kuitenkin hyvin joustava muuttamaan leikkiä, kunhan hän itse myös oli muutosten kannalla.

#### 4.7 Tyytymätön – ei löydä paikkaansa leikistä

Tyytymätön on ainoa hieman negatiivinen leikkijätyyppi. Tämä ei kuitenkaan tutkimuksen mukaan johtunut tyytymättömän omasta toiminnasta, vaan siitä ettei hän löydä paikkaansa kyseisestä leikistä. Tyytymätön saattaa kieltäytyä leikistä tai jättäytyä sivuun, kieltää muita leikkimästä tai pyrkiä vaikuttamaan leikkiin muutoin negatiivisesti.



Tutkimuksessa oli myös tilanteita, jossa kaikki leikkijät olivat tyytymättömiä. Tämä johtui siitä, jos he eivät esimerkiksi keksineet alun perinkään leikkiä tai se jostain syystä keskeytyi tai joku leikkiä eteenpäin vienyt lapsi lähti kesken leikin pois.

Tyytymätön leikkijätyyppi näyttäytyi tutkimuksen perusteella hieman väsähtäneenä, ei niinkään sellaisena, jonka pääasiallinen tarkoitus olisi häiritä leikkitilannetta. Ollessaan ainoa tyytymätön leikissä hän jättäytyi usein sivuun tai pysytteli poissa muiden leikkijöiden tieltä. Tyytymätön pystyi muuttamaan leikkijätyyppiään hyvinkin nopeasti, jos toiminnasta tuli hänelle itselleen mieluista tai hän pystyi itse keksimään ehdotuksia muille.

## 5 Johtopäätökset

Opinnäytetyön tarkoituksena oli pelaajatyypin luokittelua hyödyntämällä selvittää mitkä pelaajatyypit voi löytää leikkijätyyppinä luokittellessa, millaisia leikkijätyyppinä on olemassa ja miten heitä voi luokitella. Taustateoriana pelaajatyypin lisäksi oli leikki, lasten vahvuuksien tunnistaminen sekä leikkiympäristöt.

Pelaajatyypeistä ainoastaan valmentaja näyttäytyi selkeästi leikkiä havainnoidessa. Valmentaja tyyppinä nauttii toisten auttamisesta ja kannustaa yhteistyöhön, niin peli- kuin leikkimaailmassa. Tappajaa ja kilpailijaa tai heidän pelaajatyypin piirteitä ei vapaata leikkiä havainnoidessa ollut huomattavissa lainkaan. Muut pelaajatyypit – ekspertti, keräilijä, etsivä, navigoija ja rokkitähti – olivat havaittavissa vapaassa leikissä, mutta eivät täysin samankaltaisina kuin pelaajatyypin kuvauksissa, minkä vuoksi näitä nimityksiä ei leikkijätyyppien kuvauksissa käytetty.

Leikkijätyyppinä, joita havaittiin, oli kokonaisuudessaan seitsemän erilaista. Ne nimettiin esittäjäksi, valmentajaksi, kertojaksi, keksijäksi, aarteenmetsästäjäksi, päättäjäksi ja tyytymättömäksi. Ainoastaan valmentajasta käytettiin samaa nimitystä kuin pelaajatyypeissä, koska se oli ainoa, joka sopi selkeästi yhteen leikkijätyyppin kanssa. Muiden nimet päätettiin sen perusteella, millaisena leikkijätyyppi näyttäytyi havainnoinnissa.

Leikkijätyyppiä voi tutkimuksen perusteella luokitella samalla tavalla kuin pelaajatyyppejäkin. Leikkijätyyppien luokittelu on haastavaa leikin nopeatempoisuuden ja lasten joustavuuden vuoksi, leikin ollessa selkeästi ryhmässä tapahtuvaa toimintaa. Pelaajatyypin luokittelussa on keskitytty enemmän yksilön omaan toimintaan, kun taas leikkijätyyppien havainnoinnissa toisilla lapsilla oli suuri merkitys. Jos olisi mahdollista tunnistaa leikkijätyyppit ja heidän vahvuutensa ja kiinnostuksen kohteet esimerkiksi varhaiskasvatusryhmässä, voisi leikkiympäristöä muokata ryhmälle sopivaksi ja tällä tavalla tukea lapsia tutustumaan myös niihin leikkimuotoihin, jotka eivät ole heidät suosikkejaan.

Kuusivuotiaat lapset olivat havainnointikohteina Heliuksen ja Lummelahden (2013) kuvailujen kaltaisia leikkijöitä. Leikeissä näkyi selkeästi oikean elämän piirteet ja normit sekä vuorovaikutus oli kehittyneempää. Leikki oli selkeästi tavoitteellista ja yhdessä suunniteltua. Leikkijöistä osa oli luonnostaan enemmän sosiaalisia leikkijöitä, jotka rakastavat yhdessä tekemistä ja yhteistä tehtävää. Osalle leikin tarinallisuus oli leikissä tärkeää ja leikki rakentui esimerkiksi jonkinlaisen itse luodun maailman osaksi. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että joku leikkisi aina vain tietynlaisia leikkejä vaan oma leikkijätyyppi voi vaihdella esimerkiksi leikkikavereiden tai leikin teeman mukaan.

Leikissä on mahdollista havainnoida varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2022) ja esiopetussuunnitelman perusteissa (2014) mainittuja vahvuuksia helpolla ja lapsiystävällisellä tavalla. Leikin avulla voidaan myös tuoda esille sekä sanoittaa lapsille vahvuuksia, joita heillä on. Myyryn (2018) pro gradu -tutkielmassa mainittua vahvuuspuhetta myös vanhempien suuntaan voitaisiin edistää esimerkiksi leikkiä havainnoimalla, koska leikissä lasten erilaiset vahvuudet tulevat erittäin hyvin esille ja leikki on varhaiskasvatuksessa päivittäistä toimintaa.

Aikuisten tuki leikkiin näkyi hyvin samanlaisena kuin Brotheruksen ja Kankaan (2017) tutkimuksessa. Aikuiset olivat paikalla mahdollisia ristiriitatilanteita varten, mutta eivät välttämättä suoraan leikitilanteessa läsnä. Tällöin pienemmät nyanssit lasten sosiaalisissa suhteissa tai esimerkiksi jonkun jättäminen pois leikistä eivät näkyneet aikuisille suoraan. Samaisessa tutkimuksessa selvitetty lasten osallisuus toisaalta näkyi selkeämmin ja lapset esimerkiksi tiesivät, kuinka pitkä aika leikkiin oli varattu, leikkejä oli mahdollisuus jättää esille

seuraavaa päivää varten ja lapset olivat päässeet myös vaikuttamaan leikkiympäristöön ja sen muokkaaminen tietyissä rajoissa oli mahdollista.

Antilan (2022) sekä Kronströmin ja Tammilehdon (2019) kuvaukset motivoivasta ja tarkoituksenmukaisesta leikkiympäristöstä näkyi havainnointia tehdessä niin, että lasten oli selkeästi helpompi keskittyä ja uppoutua leikkiin, kun leikkiympäristö oli rauhallinen ja sieltä oli mahdollisuus esimerkiksi sulkea ovia tai siitä ei ollut koko ajan läpikulkua. Selkeä leikkitala, vaikka sen ympärillä olisi ollut muuta toimintaa tai muita leikkejä, piti lapset kiinni omassa leikkimaailmassaan paremmin.

Tutkimuksen tulokset olivat odotetun mukaiset, ja leikkijätyyppejä pystyi luokittelemaan pelaajatyypin kaltaisesti. Eroavaisuutena näiden kahden tyyppittelyn välillä on kuitenkin se, että leikkijätyyppit muuttuvat hyvinkin nopeasti, kun taas pelaajatyypin on usein pysyvemmän kaltainen tai ainakin hitaammin vaihtuva (ks. Bartle, 1999; Mangiatordi, 2017). Leikkijätyyppi voi vaihtua yksittäisen leikkitalanteen aikana useamman kerran ja muiden toiminnalla voi olla tähän suuri vaikutus.

Tutkimuksessa mukana olleet kuusivuotiaat olivat oppikirjaesimerkki kuusivuotiaista leikkijöistä. Heidän leikeissään oli mukana asioita tosimaailmasta, saduista ja tarinoista. He myös itse tuottivat leikkivälineistöä omien tarpeidensa mukaisesti. Leikeissä näkyi myös fyysisiä elementtejä, esimerkiksi leikkitaisteluina.

## 6 Pohdinta

Opinnäytetyö eteni suunnitelmien mukaan, vaikkakin aikataulussa tuli poikkeuksia. Päätös käyttää havainnointia tutkimusmenetelmänä osoittautui hyväksi tiedonsaantitavaksi ja tutkimuskysymyksiin sopivaksi. Havainnoitaviin lapsiin oli päästy tutustumaan jo useamman viikon ajan harjoittelussa ja uskon tämän olleen hyvä asia. Tutut lapset ottivat minut vastaan havainnointitilanteissa hyvin; leikit pysyivät rentoina ja olemassaoloni leikin havainnoijana oli lähinnä sivustaseuraamista. Lapset myös rohkeasti uskalsivat kieltää, jos eivät halunneet minun havainnoivan leikkiään. Näitä tilanteita tuli kaksi kertaa, joista toisen kohdalla jätin havainnoinnin kesken ja toisella kerralla olin jo lopettanut havainnoinnin ja muutenkin

siirtymässä toiseen leikkitilanteeseen. Lasten kuvaaminen osoittautui joissakin tilanteissa hankalaksi, kun lapset halusivat esittää kameralle tai eivät toisaalta halunneet näkyä kuvassa lainkaan. Näissä tilanteissa annoin lasten hetken aikaa tehdä esitystään ja sitten kehoitin heitä jatkamaan ja jättämään kameran huomiotta. Jos lapset eivät halunneet näkyä kuvassa, siirsin kameran kuvaamaan johonkin reunaan ja keskityin itse havaintojen kirjaamiseen. Näin sain kuitenkin lasten keskustelun talteen litterointia varten. Lasten havainnointi sujui pääsääntöisesti hyvin ja löysin havainnointikohteita, vaikka en ollut saanut koko lapsiryhmältä tutkimuslupia.

Opinnäytetyö oli eettisesti hyvin toteutettu, luvat asianmukaisesti pyydetty ja pidin myös huolen, että lapset tiesivät, mitä olin tekemässä ja miksi. Oman havainnointipäiväkirjan kirjaaminen tutkimuspäivien jälkeen, havainnointilomakkeen hyödyntäminen ja tilanteiden videoiminen auttoi minua muistamaan ja huomaamaan tutkimukselle tärkeät asiat.

Pelaajatyyppien hyödyntäminen leikkijätyyppien taustalla hyödytti minua, koska pystyin ottamaan sieltä jo toimintatapoja, joihin leikkiä lähteä vertailemaan. Tekemäni havainnointilomake toimi hyvin, ja hyödynsin sitä siksi myös aineistoni analysoinnissa. Koska leikkijätyyppejä ei ollut aiemmin tutkittu eikä pelaajatyyppien luokittelu ole suoraan verrannollinen, taustateorian ja johtopäätösten tekeminen oli kuitenkin eräänlaista palapelin kokoamista. Tästä syystä en lähtisi tekemään leikkijätyyppejä koskevia laajempia johtopäätöksiä pelkästään tämän tutkimuksen perusteella.

Tein päätöksen havainnoida ainoastaan vapaata leikkiä, minkä vuoksi pelaajatyypeistä kilpailija ja tappaja saattoivat jäädä huomaamatta. Mielestäni valinta kuitenkin selkeytti työtäni, ja selvittämäni leikkijätyypit ovatkin nyt leikkijätyyppejä nimenomaan vapaassa leikissä. Lapset ohjasivat leikkejä ja pelejä myös toisilleen, mutta laskin tällaisetkin tilanteet vapaaksi leikiksi, koska heillä oli vapaus valita mitä tekevät, kenen kanssa ja missä tilassa.

Lasten havainnoinnin toteuttaminen useampana päivänä mutta aina samaan aikaan ja tiiviissä, reilun viikon aikataulussa osoittautui toimivaksi. Lapset osasivat jo odottaa minua ja toisaalta tutkimusaineisto pysyi helposti hallittavana, kun aikajänne ei kasvanut liian pitkäksi. Havainnoinnin aloittaminen tuntui aluksi hankalalta, enkä tiennyt keskittyäkö keskusteluun,

eleisiin, ilmeisiin vai itse leikin juoneen. Nopeasti kuitenkin löysin havainnointilomakkeistani sopivia kohtia, joihin leikin toimintatapoja pystyin sijoittamaan. Tällä tavalla aloin löytämään oman tapani havainnoida. Havainnointia olisin voinut myös harjoitella aiemmin, mutta tätä en tajunnut tehdä. Aineiston analysointi sujui nopeasti alun litteroinnin jälkeen. Aineistosta löytyi helposti samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia. Käsitteiksi ottamani leikkijätyyppien nimet syntyivät suhteellisen helposti aineistosta ja lasten toiminnasta.

Leikkijöiden vahvuuksien hyödyntäminen ja niiden mukaisten leikkiympäristöjen kehittäminen vaatisi varhaiskasvatukselta sen, että aikuiset ehtisivät havainnoimaan leikkitilanteita enemmän. Usein vapaan leikin tilanne on kuitenkin juuri se, jolloin keskitytään joihinkin muihin tehtäviin. Itse havainnoidessa koin, että opin sen aikana kyseisten lasten vahvuuksista, vertaissuhteista ja ryhmädynamiikasta erittäin paljon ja näistä tiedoista olisi hyötyä myös muuta toimintaa suunnitellessa.

Leikkijätyypeistä ei ole tietääkseni tätä opinnäytetyötä lukuun ottamatta tehty aiemmin tutkimuksia. Erityisiä näkökulmia olisi tutkia jatkossa esimerkiksi eri-ikäisten leikkijätyyppettä, ohjattua leikkiä tai sitä, miten leikkijätyyppisiin vaikuttaa, jos leikkeihin on määritelty valmiiksi leikkikaverit tai valittu tietty leikkityyppi, kuten rakenteluleikki tai roolileikki. Leikkijätyyppien vähäisen tutkimuksen kannalta kaikenlainen leikkijätyyppisiin liittyvä tutkimus olisi uutta ja toteuttamiskelpoista. Varhaiskasvatuksessa leikkijätyyppien tunnistaminen sekä vahvuuksien sanoittaminen ja näkyväksi tuominen voisi tukea lasta itsetuntemuksessa ja kasvattamaan itseluottamusta omaa osaamistaan kohtaan.

## Lähteet

- Aarnos, E. (2018). Kouluun lapsia tutkimaan: havainnointi, haastattelu ja dokumentit. Teoksessa R. Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle* (ss. 174–189). PS-kustannus.
- Antila, S. (2022). *Kohti vahvempaa sosiaalista osallisuutta - varhaiskasvatuksen henkilöstön näkemyksiä leikin tukemisesta* [pro gradu -tutkielma, Jyväskylän Yliopisto].  
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-202206153345>
- Bartle, R. (1999). Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1(19). <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Brotherus, A. & Kangas, J. (2017). Osallisuus ja leikki varhaiskasvatuksessa: ”Leikittäisiin ja kaikki olis onnellisia!”. Teoksessa A. Toom, M. Rautiainen & J. Tähtinen (toim.), *Toiveet ja todellisuus: Kasvatus osallisuutta ja oppimista rakentamassa* (ss. 197–223). Suomen kasvatustieteellinen seura.
- Eskola, J. & Suoranta, J. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino.
- Heikka, J., Hujala, E. & Turja, L. (2009). *Arvioinnista opiksi: havainnointi, arviointi ja suunnittelu varhaispedagogiikassa*. Edufin.
- Heino, N., Jantunen, T. & Suutarla, S. (2019). *Leikin taikaa. Miksi leikki on niin tärkeää?* Into kustannus Oy.
- Helenius, A. & Lummelahti, L. (2013). *Leikin käsikirja*. PS-kustannus.
- Heljakka, K. (2016). Strategies of Social Screen Play(ers) across the Ecosystem of Play: Toys, games and hybrid social play in technologically mediated playscapes. *WiderScreen*, 19(1-2). <http://widerscreen.fi/numerot/2016-1-2/strategies-social-screen-players-across-ecosystem-play-toys-games-hybrid-social-play-technologically-mediated-playscapes/>
- Heljakka, K. & Ihamäki, P. (2018). Verkottunut esineleikki osana esiopetusta. Lelujen Internet leikillisen oppimisen välineenä. *Lähikuva – Audiovisuaalisen Kulttuurin Tieteellinen Julkaisu*, 31(2), ss. 29–49. <https://journal.fi/lahikuva/article/view/75048>
- Heljakka, K. (2019). Vanhentunut Pete. Nostalgia, retrovaatio ja vintageleikki lähtökohtina hahmolehluun suunnittelulle. *Tekniikan Waiheita*, 37(3), ss. 43–56.  
<https://doi.org/10.33355/tw.86774>,

- Heljakka, K. (11.5.2020). Pandemic toy play against social distancing: Teddy bears, window-screens and playing for the common good in times of self-isolation. *WiderScreen Ajankohtaista*. <http://widerscreen.fi/numerot/ajankohtaista/pandemic-toy-play-against-social-distancing-teddy-bears-window-screens-and-playing-for-the-common-good-in-times-of-self-isolation/>
- Huizinga, J. (1984). *Leikkivä ihminen: yritys kulttuurin leikkiaineen määrittelemiseksi*. WSOY.
- Korhonen, L. & Sinkkonen, J. (2015). *Pulassa lapsen kanssa*. Kustannus Oy Duodecim.
- Kuukka, A. (14.11.2016). Tutkimisen välineitä lasten kuulemiseen. *CHILDCARE-tutkimushankkeen blogi*. <https://blogs.tuni.fi/childcare/blogikirjoitus/tutkimisen-valineita-lasten-kuulemiseen/>
- Kronström, S. & Tammilehto, E. (2018). ”Kumpi ei ois olemassa aikuisia, niin lapset sais leikkiä koko ajan!”: 4-5 -vuotiaiden lasten kokemuksia pitkäkestoisesta leikistä päiväkodissa [pro gradu -tutkielma, Jyväskylän Yliopisto]. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201805292857>
- Köngäs, M. (2019). *Tunneäly varhaiskasvatuksessa*. PS-kustannus.
- Lautamo, T. & Laaksonen, V. (2018). *Ralla, leikki- ja kaveritaitojen havainnointimenetelmät*. Ralla Oy.
- Mangiatordi, D. (6.9.2017). *Gamification at work: the 8 PLAYER TYPES* [päivitys]. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/gamification-work-8-player-types-dominique-mangiatordi/>
- Metsälä, J. (2017). *Pelimotivaatioiden vaikutus räätälöityjen terveysviestien omaksumiseen. Kvantitatiivinen kyselytutkimus kotimaisista digitaalisten pelien kuluttajista* [pro gradu -tutkielma, Vaasan yliopisto]. [https://osuva.uwasa.fi/bitstream/handle/10024/3111/osuva\\_7492.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://osuva.uwasa.fi/bitstream/handle/10024/3111/osuva_7492.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Metsämuuronen, J. (2008). *Laadullisen tutkimuksen perusteet. Metodologia-sarja 4*. International Methelp Ky.
- Myyry, L. (2018). *Lasten vahvuuksien tunnistaminen varhaiskasvatuksessa* [pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto]. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-201803201524>

- Niiranen, P. (1999). Lasten vuorovaikutuksen havainnointi päiväkodissa. Teoksessa I. Ruoppila, E. Hujala, K. Karila, J. Kinos, P. Niiranen & M. Ojala (toim.), *Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä* (ss. 234—254). Atena Kustannus.
- Nurmi, J., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L. & Ruoppila, I. (2009). *Ihmisen psykologinen kehitys*. WSOY.
- Nyman, H. & Salonen, M. (2022). Leikin voima. Teoksessa E. Kataja (toim.), *Lumoudu lapsesta. Artikkeleita arkipedagogiikasta* (ss. 101—118). Hämeenlinnan kaupunki.
- OPH. (2014). *Esiopetussuunnitelman perusteet 2014*. Opetushallitus.  
[https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/esiopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf)
- OPH. (2022). *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022*. Opetushallitus.  
[https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Varhaiskasvatussuunnitelman\\_perusteet\\_2022\\_1.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2022_1.pdf)
- Parviainen, J. (10.11.2022). *Leikki ja kasvatus - näkökulmia kestävään leikkiin osana (varhais-)kasvatusta* [seminaaripuheenvuoro]. Kestävän leikin symposium.  
<https://leikkipaiva.fi/tutkimustietoa-leikista/kestavan-leikin-symposium-2022/>
- Piispa-Hakala, S. (2019). *Pelaavien nuorten (15-20 vuotta) käsitykset sosioemotionaalisesta kompetenssista yhteisöllisessä verkkomonipelissä* [pro gradu -tutkielma, Itä-Suomen yliopisto]. <http://urn.fi/urn:nbn:fi:uef-20190972>
- Saarinen, P. (2019). *Enemmän aktivoivaa, vähemmän passivoivaa: Mikrotransaktioiden rooli erilaisissa videopeleissä* [pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto].  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201901283285>
- Suomen YK-liitto. (2011). *YK:n Lapsen oikeuksien yleissopimus*.  
[https://www.ykliitto.fi/sites/ykliitto.fi/files/lapsen\\_oikeudet\\_paino.pdf](https://www.ykliitto.fi/sites/ykliitto.fi/files/lapsen_oikeudet_paino.pdf)
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Tammi.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2019). *Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakkoarviointi Suomessa*.  
[https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden\\_eettisen\\_ennakkoarvioinnin\\_ohje\\_2019.pdf](https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakkoarvioinnin_ohje_2019.pdf)
- Törrönen, M. (1999). Lapsi ja osallistuva havainnoiminen. Teoksessa I. Ruoppila, E. Hujala, K. Karila, J. Kinos, P. Niiranen & M. Ojala (toim.), *Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä* (ss. 218—233). Atena Kustannus.



Vehkalahti, R. & Urho, T. (2013). *Leikki on totta! Näkökulmia vapaan leikin tukemiseen.*

Lasten keskus.

Vilka, H. (2018). Havainnot ja havainnointimenetelmät tutkimuksessa. Teoksessa R. Valli

(toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä*

*aloittelevalle tutkijalle* (ss. 156—171). PS-kustannus.

Wiman, A. (2022). *Hyvinvoiva lapsi oppii. Tunnetaitoja ja toiminnanohjauksen taitoja*

*varhaiskasvatukseen, esiopetukseen ja alkuopetukseen.* Annele Wiman.

**Liite 1. Tiedote tutkimuksesta**

Tiedote tutkimuksesta 13.2.2023

Hei,

Olen varhaiskasvatuksen sosionomiopiskelija Hämeen ammattikorkeakoulusta. Teen opinnäytetyötäni liittyen leikkiin ja lasten leikkijätyyppeihin.

Opinnäytetyössä havainnoin 6-vuotiaita lapsia XXX:n päiväkodissa helmi-maaliskuussa 2023. Lasten havainnointi tulee tapahtumaan normaalin päiväkotipäivän yhteydessä. Havainnoin lasten ohjattua ja vapaata leikkiä. Havainnot kirjaan havainnointipäiväkirjaan sekä kehittälemääni lomaketta hyödyntäen. Näihin ei kirjata mitään tunnistetietoja lapsista. Lisäksi videoin leikkutilanteet, jotta voin varmistaa tutkimuksen luotettavuuden ja pystyn tarkistamaan havainnot jälkeenpäin. Videot ovat vain minun käyttöni tutkimustarkoituksessa ja poistan ne tietoturvalisestisesti tutkimuksen valmistuttua keväällä 2023. Lopullisesta opinnäytetyöstä ei pysty tunnistamaan yksittäistä lasta eikä päiväkotia kerrota nimeltä.

Videoinnista kertyy henkilötietoja, jonka vuoksi tutkimuksesta on tehty tietosuojalomake. Tietosuojalomake toimitetaan sähköisen postitusjärjestelmän kautta.

**Jos lapsesi voi osallistua tutkimukseen, täytähän Huoltajan suostumus -lomakkeen ja palautat sen päiväkodille mahdollisimman pian.**

Luvat säilytetään tietoturvalisestisesti ja tuhoetaan 1 vuoden kuluttua opinnäytetyön hyväksymispäivästä.

Lisätietoja tutkimuksesta

Liisa Kilpiäinen, [liisa.kilpiainen@student.hamk.fi](mailto:liisa.kilpiainen@student.hamk.fi), XXX XXX XXXX

## Liite 2. Huoltajan suostumus

## SUOSTUMUS

## Huoltajan suostumus oppilaan osallistumisesta tutkimuksen aineiston tuottamiseen

Lapsen nimi:

1 TUTKIMUKSEN TIEDOT	<p>Tutkimuksen nimi Leikkijätyypit seuraajasta superstaraan – Havainnointitutkimus leikkijätyyppien vahvuuksista ja kiinnostuksenkohteista.</p> <p>Kuvaus tutkimuksen sisällöstä Opinnäytetyössä havainnoidaan 5-8 -vuotiaiden lasten vapaata ja ohjattua leikkimistä. Havaintojen pohjalta muodostetaan erilaisia leikkijätyyppikuvauksia. Erityistä huomiota kiinnitetään lasten vahvuuksiin ja kiinnostuksenkohtaisiin leikissä.</p> <p>Valmiista opinnäytetyöstä ei ole tunnistettavissa yksittäisiä lapsia. Lasten nimiä ei tallenneta mihinkään missään tutkimuksen vaiheessa.</p> <p>Organisaatioyksikkö, johon tutkimus tehdään Hämeen ammattikorkeakoulu</p> <p>Tutkimuksen tarkoitus  <input type="checkbox"/> Pro gradu    <input type="checkbox"/> Lisensiaattityö    <input type="checkbox"/> Väitöskirja    <input checked="" type="checkbox"/> Muu opinnäytetyö  <input type="checkbox"/> Muu, mikä?</p>
2 TUTKIJAN TIEDOT	<p>Etu- ja sukunimi Liisa Kilpiäinen</p> <p>Sähköpostiosoite liisa.kilpiainen@student.hamk.fi <input type="text"/></p> <p>Tutkimuksen vastuullinen johtaja / arvo Liisa Harakkamäki, lehtori</p>
3 SUOSTUMUS	<p><input type="checkbox"/> Annan suostumukseni sille, että lapseni osallistuu edellä kuvatun tutkimustyön aineiston tuottamiseen</p> <p><input type="checkbox"/> En anna suostumustani lapseni osallistumiseen tähän tutkimukseen</p>
4 ALLEKIRJOITUKSET	<p>Huoltajan allekirjoitus</p> <p>Nimenselvennys <input type="text"/></p> <p>Paikka ja aika <input type="text"/></p>
5 TUTKIMUSLUPA	<p>Tutkimukselle on myönnetty <input type="text"/> tutkimuslupa.</p> <p>Nro 4/23 pvm. 21.2.2022</p>

### **Liite 3. Aineistonhallintasuunnitelma**

Opinnäytetyön nimi: Leikkijätyyppit seuraajasta superstaraan. Havainnointitutkimus leikkijätyyppien vahvuuksista ja kiinnostuksenkohteista.

Opinnäytetyön tekijä(t): Liisa Kilpiäinen

#### **1 AINEISTON HANKINNAN MENETELMÄT JA AINEISTON MUOTO**

- Aineisto kerättiin xxxx kunnallisesta varhaiskasvatyüksiköstä, xxxx 6 -vuotialta lapsilta. Havainnointi tehtiin 15 lapsesta.
- Aineisto kerättiin havainnoimalla lapsia.
- Analysoitava aineisto oli video- sekä tekstimuodossa (havainnointipäiväkirja, havainnointilomake). Tutkimuksessa olevia lapsia ei voida tunnistaa valmiista opinnäytetyöstä.
- Videoinnin yhteydessä kertyi lapsesta tietoja, jotka edellyttivät tietosuojailmoituksen tekemistä. Tästä informoitiin lasten vanhempia ja kysytään erillinen, kirjallinen suostumus vanhemmilta lasten ollen alle 18-vuotiaita. Tähän käytettiin xxxx -lomaketta. Luvat säilytetään tietoturvalisesti ja tuhotaan 1 vuoden kuluttua opinnäytetyön hyväksymispäivästä.

#### **2 AINEISTOJEN SÄILYTYS OPINNÄYTETYÖPROSESSIN AIKANA**

- Tutkimusaineisto kuvattiin opiskelijan omalla järjestelmäkameralla. Videoaineistoa ei siirretty kamerasta muihin laitteisiin. Kamera sijaitsee Liisa Kilpiäisen kotona. Aineistoa pääsi käsittelemään opinnäytetyön tekijä Liisa Kilpiäinen. Havainnointilomakkeeseen tai opiskelijan havainnointipäiväkirjaan ei tullut tunnistettavia tietoja lapsista.

#### **3 AINEISTOJEN KÄSITTELY OPINNÄYTETYÖN VALMISTUTTUA**

- Opinnäytetyössä kerättyä aineistoa käytettiin vain tässä opinnäytetyössä ja tutkimuksessa. Opinnäytetyön valmistumisen jälkeen aineisto tuhotaan 1 vuoden kuluttua opinnäytetyön hyväksymispäivästä. Tähän asti aineistoa säilytetään tutkimuseettisiä periaatteita noudattaen ja niin, että aineisto on vain opiskelijan saavutettavissa.

## Liite 4. Havainnointilomake

Pelaajatyypit Mangiordin mukaan	Pelaajatyypien kuvailu / Nostot Ralla-leikkitaitojen havainnoinnista	
Rocktähti: Haluaa olla rakastettu ja tunnustettu.	Komentoida, tykätä, jakaa, auttaa, tervehtiä, Ottaa osaa	
Valmentaja: Haluaa tuntea itsensä hyödylliseksi.	Tarinallisuus, kuvitteellisuus	
Navigoija: Etsii uusia mahdollisuuksia.	Rakentaa, valita, kustomoida, koristella, ilmaista	
Etsivä: Ratkoo ongelmia.	Uteliaisuus, leikkisyys	
Keräilijä: Tulee paremmaksi siinä mitä tekee.	Kerätä, arvostella, äänestää, katsella, kuratoida	
Expertti: Omaa erityistaidon, johon tahtoo keskittyä.		
Kilpailija: Voittaa reilulla pelillä.		
Tappaja: Haluaa voittoa keinolla millä tahansa.	Voitto, Haaste, kilpailu, esittäminen, tahallinen ärsyttäminen	
Leikkijätyypit / piirteet, jotka eivät sovi mihinkään annettuihin leikkijätyyppeihin.		