

Moninpelien pelaaminen nuorten osallisuuden tukena

Nuorten kokemuksia moninpelaamisesta

Henna Lyttä
Magdaleena Grönlund

Opinnäytetyö
Joulukuu 2017
Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala
Kuntoutuksen ohjaaja (AMK), kuntoutusohjauksen ja -suunnittelun
tutkinto-ohjelma
Toimintaterapeutti (AMK), toimintaterapian tutkinto-ohjelma

Tekijä(t) Grönlund, Magdaleena Lyttä, Henna	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Päivämäärä joulukuu 2017
	Sivumäärä 37	Julkaisun kieli Suomi
		Verkojulkaisulupa myönnetty: x
Työn nimi Moninpelien pelaaminen nuorten osallisuuden tukena Nuorten kokemuksia moninpelaamisesta		
Tutkinto-ohjelma Toimintaterapeutti (AMK), toimintaterapian tutkinto-ohjelma Kuntoutuksen ohjaaja (AMK), kuntoutuksenohjauksen ja -suunnittelun tutkinto-ohjelma		
Työn ohjaaja(t) Kristiina Juntunen, Tanja Hilli-Harju, Teppo Karapalo		
Toimeksiantaja(t) Oiva ja Ilona (Jyvälän Setlementti ry)		
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön toimeksiantajana toimiva Jyvälän Setlementti ry:n Oiva ja Ilona –toiminta tekee Jyväskylässä sukupuolisensitiivistä nuorisotyötä ja pelilähtöistä nuorisotyötä. Yksi työmuoto on Oivan ja Ilonan peli-ilta, johon nuoret kokoontuvat pelaamaan pelejä. Opinnäytetyön tutkimuskysymyksenä oli, millaisia käsityksiä nuorilla on moninpelaamisen vaikutuksista heidän osallisuuteensa. Tavoitteena oli tuottaa tietoa siitä, miten nuoret kokevat moninpelaamisen vaikuttaneen heidän elämäänsä. Tätä tietoa voidaan hyödyntää Oivan ja Ilonan toiminnan kehittämisessä. Aineisto opinnäytetyöhön kerättiin Oivan ja Ilonan tiloissa teemahaastattelemalla neljää heidän asiakastaan. Haastateltavaksi valittiin nuoret, joilla oli kokemusta digitaalisesta moninpelaamisesta joko netin välityksellä tai paikallisena moninpelinä. Haastateltavat valittiin kysymällä heidän kiinnostustaan ja soveltuvuuttaan osallistua tutkimukseen. Aineisto analysoitiin sisällönanalyyysillä haastatteluissa nousseiden teemojen mukaisesti.</p> <p>Tuloksina havaittiin moninpelaamisella olleen vaikutusta haastateltavien arjen ja yhteiskunnalliseen osallisuuteen. Erityisesti nuoret kertoivat kokemuksiaan moninpelaamisen sosiaalisista vaikutuksista sekä sitä kautta hankituista ystävistä ja parisuhteista. Nuoret kertoivat saaneensa voimavaroja peleissä olleista yhteisöistä, mutta toisaalta lopettaneensa joidenkin pelien pelaamisen niiden negatiivisten yhteisöjen vuoksi. Haastateltujen mukaan monipelit tuovat nuorille osallisuuden tunnetta sekä voimavaroja arjessa ja yhteiskunnassa selviytymiseen. Johtopäätöksenä voidaan todeta pelien tukevan nuorten osallisuuden tunnetta. Pelilähtöistä nuorisotyötä tulisi lisätä ja kehittää, koska pelaaminen on iso osa joidenkin nuorten elämää ja arkea.</p>		
Avainsanat (asiasanat) monipelit, pelaaminen, nuoret, osallisuus, syrjäytyminen, arki, yhteiskunta		
Muut tiedot (salassa pidettävät liitteet)		

Author(s) Grönlund, Magdaleena Lyttä, Henna	Type of publication Bachelor's thesis	Date December 2017 Language of publication: Finnish
	Number of pages 37	Permission for web publication: x
Title of publication Multiplayer gaming supporting young people's participation Young people's experiences of multiplayer gaming		
Degree programme Degree Programme in Occupational Therapy Degree Programme in Rehabilitation Counselling		
Supervisor(s) Hilli-Harju, Tanja; Juntunen, Kristiina; Karapalo, Teppo		
Assigned by Oiva ja Ilona (Jyväskylän Setlementti ry)		
Abstract <p>The assignor of the thesis, Oiva and Ilona, does gender-sensitive and game-based youth work in Jyväskylä. One example of this kind of work is game nights for which young people gather to play games. The research question focused on how young people saw multiplayer gaming affecting their participation. The aim was to produce information on young people experiences related to multiplayer gaming and how it had affected their lives. The information can be utilised in the development of Oiva and Ilona's work. The data were collected at the premises of Oiva and Ilona by interviewing four of their clients with theme interviews. Those who had at least some personal experiences in digital multiplayer games, either by playing over the internet or as local games, were selected for the interviews. The interviewees were chosen by asking about their suitability for and interest in participating in the research. The data was analysed by content analysis based on the themes highlighted by the interviews.</p> <p>The results showed that multiplayer gaming had affected the interviewees' everyday life and societal participation. Especially, they reported about the social impact of multiplayer gaming and about the friends and relationships acquired as a result of the games. The respondents told that they had gained resources for their lives from the gaming communities, but on the other hand, they also told that they had stopped playing some games because of their negative communities. Multiplayer games can bring young people a feeling of participation and resources for coping with daily and societal life. In conclusion, it can be stated that games play a significant part in the daily lives of some young people. Game-based youth work should be increased and developed because playing is a big part of some young people's lives.</p>		
Keywords/tags (subjects) multiplayer games, playing, young people, complicity, social exclusion, every day, society		
Miscellaneous (Confidential information)		

Sisältö

1	Johdanto	3
2	Osallisuus	4
2.1	Yhteiskunnallinen osallisuus.....	4
2.2	Arjen osallisuus.....	6
2.3	Nuoret ja syrjäytyminen	8
3	Pelaaminen ja moninpelaaminen	9
3.1	Mitä on pelaaminen?	10
3.2	Moninpelaaminen käsitteenä	11
3.3	Moninpelaaminen osallisuuden näkökulmasta	12
3.4	Moninpelaaminen syrjäytymisen näkökulmasta	14
4	Tutkimuksen toteutus.....	16
4.1	Oiva ja Ilona	16
4.2	Tutkimuksen tarkoitus ja tavoite.....	17
4.3	Tutkimusmenetelmä	17
5	Tutkimustulokset.....	20
5.1	Arki ja yhteiskunnallinen osallisuus.....	20
5.2	Sosiaalinen pelaaminen.....	21
6	Pohdinta.....	25
6.1	Tulosten tarkastelu.....	25
6.2	Eettisyys.....	29
6.3	Luotettavuus.....	30
6.4	Kehitysehdotukset.....	31

Lähteet	33
----------------------	-----------

Liitteet	36
-----------------------	-----------

Liite 1. Saatekirje	36
---------------------------	----

Liite 2. Haastattelurunko	37
---------------------------------	----

Kuviot

Kuvio 1. PEO-malli	7
--------------------------	---

Kuvio 2. Haastatteluissa läpikäytyt teemat	19
--	----

1 Johdanto

Pelaaminen ja moninpelaaminen ovat jatkuvasti kasvavassa suosiossa nuorten maailmassa, mutta niiden vaikutuksista nuorten elämään on tehty vasta vähän tutkimusta. Peleihin ja pelaamiseen kohdistuu paljon epätietoisuutta ja jopa pelkoa. Sen vuoksi on tärkeää ymmärtää nuorten omia kokemuksia pelaamisesta, ja niiden vaikutuksista heidän elämäänsä. Kartoittamalla nuorten omia kokemuksia, pystytään rakentamaan siltaa nuorten ja heidän kanssaan työskentelevien välille. Näin luodaan yhteys nuoriin ja varmistetaan, että heille kohdistettu työ vastaa heidän tarpeitaan.

Opinnäytetyön aihe kohdistuu moninpelaamisen vaikutuksiin nuorten osallisuuden tukemisessa. Idea opinnäytetyölle syntyi toimeksiantajan kiinnostuksesta siihen, saako nuori monipelikulttuurin myötä osallisuuden kokemuksia, vai saattaako se edesauttaa syrjäytymistä. Tutkimusaihe on rajattu digitaaliseen moninpelaamiseen, eli siitä on rajattu pois ei-digitaaliset pelit kuten esimerkiksi lautapelit, korttipelit tai pallopelit. Aihe rajattiin näin, jotta teema pysyy selkeänä, ja nuorten omat kokemukset saadaan tuotua mahdollisimman selvästi esiin.

Opinnäytetyön tavoitteena on tuottaa tietoa siitä, miten nuoret kokevat moninpelaamisen vaikuttaneen heidän yhteiskunnalliseen ja arjen osallisuuteen. Tulosten avulla tuotetaan lisää tietoa nuorten näkökulmista pelaamiseen ja moninpelaamiseen, ja siitä miten näitä pystyisi hyödyntämään nuorisotyössä.

Haastattelut toteutettiin temahaastattelun keinoin. Jokaisessa haastattelussa käytettiin samaa haastattelurunkoa. Jokaisesta haastattelusta saatiin yhteneväistä tietoa, vaikka eroavaisuuksiakin oli. Kohderyhmänä olivat Oivan ja Ilonan pelaamista harrastavat nuoret. Opinnäytetyön toimeksiantaja Oiva ja Ilona on sukupuolisensitiivistä nuorisotyötä toteuttava toimija Jyväskylässä. Heidän kohderyhmänään ovat 16-29-vuotiaat nuoret. Sukupuolisensitiivisen nuorisotyön lisäksi Oivassa ja Ilonassa toteutetaan nuorisotyötä pelilähtöisellä otteella.

2 Osallisuus

Jo syntyessään ihminen syntyy osaksi jotain yhteisöä. Tähän yhteisöön kuuluu varhaislapsuudessa yleensä ystävät, perhe ja läheiset ihmiset. Lapsen kasvaessa hänen yhteisönsä laajenevat. Yhteiskuntaan lapsi liittyy heti syntyessään, kun hänelle luodaan henkilöturvattunnus, eli tunnistamiskeino, joka yksilöi lapsen tarkemmin kuin hänen nimensä. Vanhemmat tukevat lapsen osallisuutta yhteiskuntaan aluksi esimerkiksi neuvolakäyntien muodossa. Myöhemmin lapsi on aktiivinen yhteiskunnan jäsen myös itsenäisesti käydessään koulua, osallistuessaan harrastustoimintaan ja hyödyntäessään terveydenhuollon palveluita. Kaikissa näissä ympäristöissä kehittyy sekä lapsen oma tunne osallisuudestaan, että ulkopuolisten käsitys siitä. Tässä luvussa puhutaan enemmän osallisuudesta käsitteenä ja avataan sitä niin yhteiskunnallisesta kuin arjen näkökulmasta. Lisäksi käsitellään osallisuutta ja syrjäytymistä nuorudessa.

2.1 Yhteiskunnallinen osallisuus

Osallisuudeksi voidaan kutsua tunnetta, joka syntyy ihmisen ollessa osana jotakin yhteisöä. Tällaisia yhteisöjä voivat olla esimerkiksi perhe, koulu, harrastukset tai yhteiskunta. Osallisuus näkyy luottamuksena, tasa-arvona, toisten ryhmäläisten arvostuksena sekä mahdollisuutena vaikuttaa. (Osallisuus 2017.) Osallisuus voidaan määritellä kolmella ulottuvuudella: riittävä toimeentulo, toiminnallinen osallisuus ja yhteisöihin kuuluminen (Raivio & Karjalainen 2013, 16).

Osallisuus ja osallistaminen ovat hyvin samankaltaisia sanoja, mutta niiden merkitykset eivät ole identtiset keskenään. Osallistaminen tarkoittaa prosessia, joka tekee kohteensa osalliseksi. Osallistamisella pyritään antamaan mahdollisuus osallistua johonkin. (Kokko 2016.) Osallisuus on siis henkilön oma kokemus, kun taas osallistaminen ulkoa tapahtuva prosessi, joka tarjoaa mahdollisuuden osallistua.

Yhteiskunnallinen osallisuus tarkoittaa mahdollisuutta vaikuttaa omaan elinympäristöön, itseään koskeviin asioihin ja niistä päättämiseen (Yhteiskunnallinen osallisuus ja syrjäytyminen Suomessa 2013). Sosiaali- ja terveyshuollon kehittämissuunnitelman määrittelyn mukaan "osallisuus yhteiskunnassa tarkoittaa jokaisen mahdollisuutta terveyteen, koulutukseen, työhön, toimeentuloon, asuntoon ja sosiaalisiin suhteisiin" (Leemann, Kuusio & Hämäläinen 2015, 3).

Omaan elinympäristöön vaikuttaminen antaa nuorelle kokemuksen omista vaikuttamismahdollisuuksistaan (Yhteiskunnallinen osallisuus ja syrjäytyminen Suomessa 2013). Mahdollisia vaikuttamiskeinoja ovat esimerkiksi osallistuminen nuorisovaltuustoon sekä koulujen ja toisen asteen oppilaitosten oppilaskuntatoimintaan. Lisäksi täysi-ikäiset voivat äänestää ja olla ehdolla kunnallis- tai eduskuntavaaleissa.

Yhteiskunnalliseen osallisuuteen liittyy sosiaalisen inklusion käsite, joka terminä käsittää monenlaisia eri lähestymistapoja. Eräs lähestymistapa sosiaaliseen inklusioon on se, että valtion on velvollisuus tukea henkilön osallisuutta yhteiskunnassa. Nykyisessä tarkoituksenaan sosiaalinen inklusio käsitteenä syntyi Ranskassa yhteiskuntapoliittisessa keskustelussa, jonka tavoitteena oli tukea hyvinvointijärjestelmän ulkopuolelle jääneitä ryhmiä, kuten vammaisia, syrjäytyneitä tai köyhiä sekä auttaa näiden ryhmien sosiaali- ja työmarkkinapalveluiden saatavuutta. (Leemann ym. 2015, 1-2.)

Tässä opinnäytetyössä yhteiskunnallisella osallisuudella tarkoitetaan nuorten osallistumista hänelle suunnattuihin toimintoihin ja vaikuttamiseen yhteiskunnallisella tasolla. Erityisesti keskitytään yksilöstä itsestään lähtöisin olevaan osallisuuteen ja osallistumisen muotoihin. Näitä vaikuttamisen muotoja ovat esimerkiksi vaaleissa äänestämisen ja omien raha-asioiden hoitaminen esimerkiksi Kansaneläkelaitoksen kanssa.

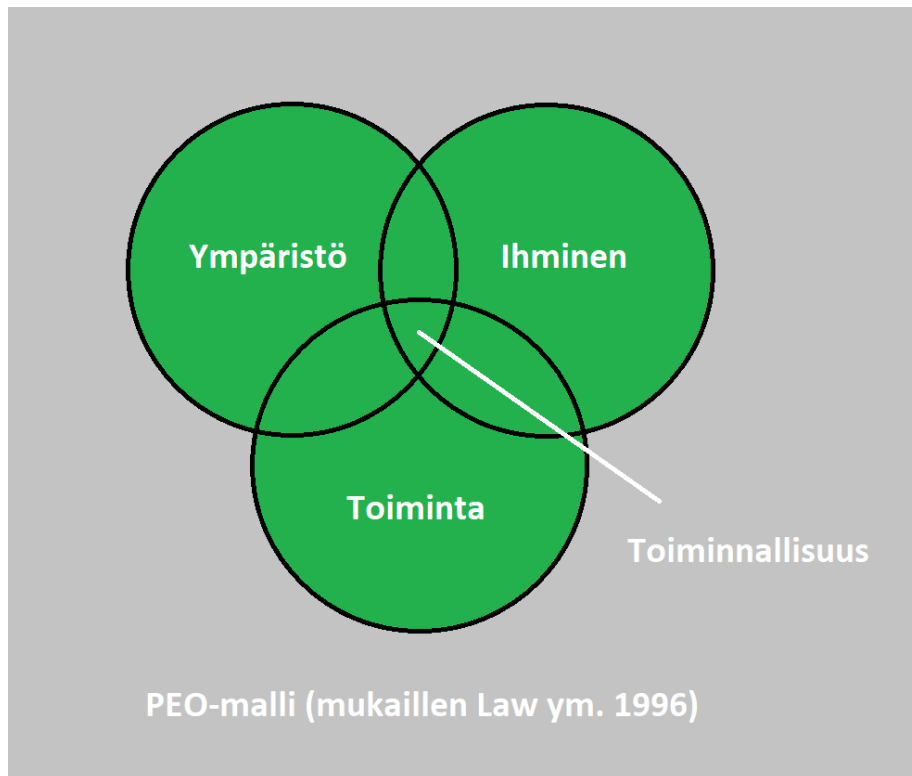
2.2 Arjen osallisuus

Tässä opinnäytetyössä arjen osallisuudella tarkoitetaan yksilön kokema osallisuutta omassa arjessaan. Arki pitää sisällään kaikki ne asiat, joihin henkilö on osallisena jokapäiväisessä elämässään, eli esimerkiksi kaikki välttämättömät toimet itsestä huolehtimiseen, kuten asunnon siivoaminen tai ruoan laittaminen, sekä erilaiset tavat viettää vapaa-aikaa, kuten harrastukset. Tässä opinnäytetyössä arjen osallisuus ei pidä sisällään yhteiskunnallista osallisuutta.

Arjen osallisuutta ja ihmisen toiminnallisuutta omassa arjessa voi ymmärtää monella tapaa. Yksi näkökulma asiaan on Mary Lawin kehittämä PEO-malli, joka on sovellettavissa kaikkiin kuntoutusalan toimintamalleihin. PEO-malli eli Person-Environment-Occupation –malli pitää nimensä mukaisesti sisällään ihmisen, ympäristön ja toiminnan. Lawin kehittämän teorian mukaan, nämä kolme osatekijää vaikuttavat ihmisen toiminnalliseen suoriutumiseen eli toiminnallisuuteen. Ihmisen toiminnallisuus vaihtelee eri elämänvaiheissa. (Law, Cooper, Strong, Stewart, Rigby & Letts 1996, 15-17.)

Ilman toimintaa ei voi olla arjen osallisuutta. Ilman omaa toimintaa ihminen voi kuulua esimerkiksi yhteiskuntaan, mutta tällöin ihmistä ei välttämättä persoonana oteta kokonaisuudessaan huomioon. Arjen osallisuuteen kuitenkin vaaditaan toimintaa, joka tapahtuu ihmisen tekemänä jossain ympäristössä.

PEO-mallin mukaisesti toiminnallisuus muodostuu ihmisestä, ympäristöstä ja toiminnasta. Kaikilla näillä tekijöillä on vaikutus toiminnalliseen suoriutumiseen. (Ks. Kuvio 1.) Ihminen on jatkuvassa vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa. Ympäristöllä PEO-mallissa tarkoitetaan ympäristöä, jossa ihmisen toiminta tapahtuu. Ympäristö muokkautuu ihmisen toiminnan mukaan, ja toisaalta ympäristö muokkaa ihmisen toimintaa. Toiminnalla PEO-mallissa tarkoitetaan toimintaa, jolla ihminen täyttää tarpeitaan liittyen esimerkiksi itsestään huolehtimiseen tai itseilmaisuun. (Law ym. 1996, 15-17.) Tässä opinnäytetyössä lähdetään siitä olettamuksesta, että toiminnan ympäristö voi olla myös moninpelit, ja ihminen voi toteuttaa ja ilmaista itseään sekä täyttää tarpeitaan internetin välityksellä.



Kuvio 1. PEO-malli

Arjen osallisuuteen liittyy vahvasti sosiaalisen osallisuuden käsite. AOTA frameworkissa, joka on Amerikan toimintaterapeuttiliiton virallinen viitekehys, sosiaalinen osallisuus kuvataan eri toimintoina, joiden tarkoituksena on lisätä sitoutuneisuutta esimerkiksi yhteisöön, perheeseen tai ystäviin. Aota Frameworkin mukaisesti sosiaalinen osallisuus voi tapahtua esimerkiksi puhelinsoiton, netin tai videonpuhelun välityksellä. (Occupational therapy practice framework 2014.)

Aota Framework määrittelee toiminnalle erilaisia konteksteja, eli ympäristöjä, joissa toiminta voi tapahtua. Näissä ympäristön määrittelyissä kerrotaan mahdollisiksi ympäristöiksi erikseen sosiaalinen ja virtuaalinen ympäristö. Sosiaalinen ympäristö voidaan ymmärtää monella eri tasolla. Kaikista pienimmällä tasolla sosiaalinen ympäristö voi tarkoittaa yksittäisiä ihmisiä, kuten ystäviä, ja kaikista isoimmalla tasolla se voi taas tarkoittaa esimerkiksi koko maapallon väestöä. Virtuaalisella ympäristöllä tarkoitetaan ympäristöä, jossa kommunikaatio tapahtuu ilman fyysistä kontaktia keskustelijoiden kesken. Pienellä tasolla virtuaalinen ympäristö voi toteutua esimerkiksi, kun keskustellaan ystävän kanssa tekstiviestien välityksellä. Isoimmalla tasolla se taas

voi tarkoittaa esimerkiksi pelaajien virtuaalista yhteisöä. (Occupational therapy practice framework 2014.) Nämä määritelmät tukevat käsitystä siitä, että ihmiselle tärkeäksi toiminnaksi voidaan laskea virtuaalisessa ympäristössä tapahtuva toiminta, kuten moninpelit, ja ihminen voi kokea sosiaalista osallistumista ja osallisuutta näissä ympäristöissä tapahtuvan toiminnan kautta.

2.3 Nuoret ja syrjäytyminen

Nuoruudella tarkoitetaan lapsuuden ja aikuisuuden väliin sijoittuvaa ikää. Erilaisissa tilastoissa, tutkimuksissa ja lainsäädännössä määritelmät nuoresta kuitenkin vaihtelevat. Esimerkiksi nuorisolain mukaan nuorella tarkoitetaan alle 29-vuotiasta henkilöä (Nuorisolaki 1285/2016, 3 §), kun taas työttömyystilastoissa nuoreksi luokitellaan alle 25-vuotiaat henkilöt (Nuorista Suomessa 2016, 8).

Nuoren pelaamiseen harrastuksena tulisi suhtautua yhtä vakavasti kuin muihinkin harrastuksiin. Suomen Nuorisoyhteistyö - Allianssi toteaa tutkimuskoosteessaan, että henkilöiden, jotka työskentelevät nuorten parissa tulee suhtautua pelikulttuurin merkityksellisyyteen vakavasti ja huomioida digitaaliset pelit yhtenä osana osallisuuden edistämistä (Nuorista Suomessa 2016, 28-29).

Syrjäytyneiden nuorten määrää Suomessa on haastavaa arvioida. Terveyden ja Hyvinvoinnin Laitos arvioi luvun syrjäytyneiden nuorten määrästä sijoittuvan 14 000 ja 10 000 välille. Nuoret kokevat syrjäytymisen liittyvän usein ystävien puutteeseen. Nuorten syrjäytymisestä puhuttaessa on tärkeää, ettei kyseistä ilmiötä tarkastella vain ulkopuolelta, vaan ymmärretään ja otetaan nuorten oma kokemus huomioon. (Nuorten syrjäytyminen 2016.) Moninpelaaminen voi olla monelle syrjäytymisuhassa olevalle nuorelle tärkeää sen vuoksi, että siellä saa kokea yhteyttä muihin ihmisiin ja näin mahdollisesti saada tukea yhteiskunnalliseen osallistumiseen sekä miellyttävän arjen muodostamiseen.

Tuula Helne on kirjoittanut syrjäytymisen käsitteestä kirjassaan Syrjäytymisen yhteiskunta. Hän kertoo, että syrjäytymistä tarkasteltaessa on tärkeää huomioida, mitä syrjäytyminen ei pidä sisällään. Tätä hän kutsuu yhteisyydeksi. Kun puhutaan yhteiskunnasta irtautumisesta, on tärkeää pohtia mitä yhteisyys tarkoittaa. Mikä on joukko, johon ihmiset halutaan yhdistää, ja keitä tähän joukkoon oikeastaan kuuluu? Helne kuvaa, että koska kiinnitämme huomiomme niin tarkkaan syrjäytyneisiin, emme näe syrjäytymisen aiheuttajaa. (Helne 2002, 1-10.)

Syrjäytyminen nähdään Helnen mukaan usein pysähtyneenä hetkenä ja lopputuloksena, vaikka oleellisempaa olisi nähdä se prosessina. Syrjäytyneistä puhuttaessa on tärkeää muistaa, ettei puhuta jostain jo olemassa olevasta staattisesta asiasta, vaan samalla luodaan käsitteelle uusia merkityksiä ja voimistetaan mielikuvia syrjäytyneistä ja syrjäytymisestä. Helnen mukaan syrjäytymistä ja syrjäytyneitä tarkasteltaessa erityisen tärkeää on käsitellä asioita relationaalisesti, eli asioiden välisten suhteiden mukaan. Miten yhteiskunta ja syrjäytyminen heijastelevat toisiaan ja mitä ne kertovat toisistaan? Helne kertoo, että esittämällä kysymyksiä syrjäytymisestä oikeastaan esitetään kysymyksiä yhteiskunnasta, sen tilasta ja kipupisteistä. (Helne 2002, 1-10.)

Syrjäytyminen liittyy vahvasti niin yhteiskunnalliseen kuin arjen osallisuuteenkin, vaikka terminä se mielletään usein osallisuuden vastakohtaksi. Syrjäytymiseen käsitteenä liitetään yleensä putoaminen yhteiskunnan järjestelmistä, kuten koulutuksen ja työelämän ulkopuolelle jääminen, sosiaalisten suhteiden vähyyt, vaikeus itsestä huolehtimisessa sekä muut terveydelliset ja elämänhallinnalliset ongelmat.

3 Pelaaminen ja moninpelaaminen

Pelaaminen terminä merkitsee monille ihmisille eri asioita. On olemassa esimerkiksi lautapelejä, korttipelejä, pihapelejä, pallopelejä, tietokonepelejä ja konsolipelejä. Nämä edellä mainitut pelikategoriat jakautuvat puolestaan lukuisiin alakategorioihin.

Alakategorioita ovat esimerkiksi shakki, jalkapallo ja tiimipelit. Tässä opinnäytetyössä perehdytään digitaaliseen moninpelaamiseen, josta kerrotaan enemmän tässä luvussa.

3.1 Mitä on pelaaminen?

Pelaamista käsitellään terminä yleensä henkilön henkilökohtaisten kokemusten kautta. Vanhemman sukupolven ihmisille termi pelaaminen saattaa tuoda mieleen lapsuudessa leikityt pihapelit tai esimerkiksi jääkiekon tai jalkapallon. Nuoremmat saattavat yhdistää termin pelaaminen helposti elektroniikkaan kuten esimerkiksi tietokoneella tai pelikonsolilla pelaamiseen, koska he ovat eläneet koko ikänsä modernin teknologian keskellä. Pelikasvattajan käsikirjassa kerrotaan siitä, että jotkut haluavat luokitella pelaamisen erilliseksi urheilusta ja leikeistä, kun toisten mielestä kyseisiä teemoja ei voi erottaa toisistaan. Nykyisin on nimittäin olemassa digitaalisia urheilupelejä, joissa peliä hallitaan omalla keholla, mikä yhtenä esimerkkinä osoittaa, että urheilun ja pelaamisen raja on hämärtyvässä. Käsikirjassa pelaamisen määritelmäksi kerrotaan kaikki vapaaehtoinen ja mielekäs toiminta, jossa on säännöt ja yleensä havaittava lopputulos. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 7.) Näin pelaamiseen lasketaan yhtä hyvin niin kännykällä pelattavat viihdepelit kuin myös lautapelit tai vaikka lentopallon pelaaminen.

Digitaalisen pelaamisen tutkiminen kasvattaa jatkuvasti suosiotaan, ja sen on todettu monissa tutkimuksissa olevan hyödyllistä. Muutamia esimerkkejä tutkimuksissa todetuista pelien hyödyistä ovat muun muassa pelien yhteys luovuuteen (Jackson, Witt, Games, Fitzgerald, Eye & Zhao 2011), aivojen harmaan aineen lisääntymiseen ja sitä myötä aivojen muokkautuvuuteen (Kühn, Gleich, Lorenz, Lindenberger & Gallinat 2014), sensomotoriseen oppimiseen (Gozli, Bavelier & Pratt 2014) sekä hyvään silmäkäsi koordinaatioon (Markman 2016). Pelit tutkitusti vaikuttavat positiivisesti lukihäiriöisten lasten lukutaitoihin (Franceschini, Gori, Ruffino, Viola, Molteni, & Facoetti 2013) sekä kognitiiviseen joustavuuteen (Colzato, Leeuwen, Wildenberg & Hommel

2010). Nämä tutkimustulokset ovat yleistettävissä useisiin moninpeleihin, sillä moninpeleissä ja yksinpeleissä on usein hyvin samantapaiset toimintamallit, joilla peliä pelataan. Monissa yksin pelattavaksi suunnitelluissa peleissä on myös mahdollisuus moninpelaamiseen.

Pelit ovat kehittyneet paljon viime vuosien ja vuosikymmenten aikana, ja pelaaminen ei ole enää synonyymi yksin olohuoneessa tapahtuvalle laiskalle ajan tappamiselle. Monet pelaavat yhdessä ystäviensä kanssa joko paikan päällä tai verkon välityksellä. Tätä heijastelee moninpelattavien pelien pysyminen pinnalla myydyimpinä peleinä vuodesta toiseen. Forbes on listannut Amerikassa vuonna 2016 kymmenen eniten myydyin pelin listan, jossa yhdeksässä on mahdollisuus moninpelaamiseen. (Tassi 2017). Vaikka lista koskee vain Amerikkaa, on samankaltainen moninpelejä suosiva ilmiö huomattavissa ympäri maailmaa. Tämän voi huomata seuraamalla erilaisia suosituimpien ja myydyimpien pelien listoja.

Pelaamiseen ja moninpelaamiseen liittyy monia ilmiöitä, jotka voivat lisätä ihmisen osallisuuden tunnetta ja toiminnallisuutta. Tällaisia ilmiöitä ovat esimerkiksi e-Sports, striimaus ja lan-tapahtumat. E-sportsilla tarkoitetaan kilpailullista elektronista pelaaamista. E-sportsin parissa pystyy nykyään luomaan itselleen uraa, ja Suomessa onkin rekisteröity Elektronisen urheilun liitto (SEUL n.d.). Striimauksesta puhuttaessa tarkoitetaan toimintaa, jossa pelaaja lähettää internettiin videokuvaa pelaamisestaan, jota muut pystyvät seuraamaan ja kommentoimaan reaaliajassa. Lan-tapahtumat ovat tapahtumia, joissa useat pelaajat kokoontuvat pelaamaan samaan tilaan yhdessä, usein jopa useiksi päiviksi kerrallaan. Muun muassa näiden pelaamisen ilmiöiden myötä henkilön vapaa-ajalla sekä ystäväpiirillä on mahdollisuus monipuolistua.

3.2 Moninpelaaminen käsitteenä

Tässä opinnäytetyössä mukaillaan Pelaajabarometrin 2015 määrittelemää peliluokittelua. Ei-digitaalisiin peleihin on laskettu Pelaajabarometrin 2015 mukaan esimerkiksi korttipelit, lautapelit, ulko- ja pihapelit sekä roolipelit. Samassa tutkimuksessa digitaaliset pelit on jaoteltu sekä pelialustan että pelin lajityypin mukaan. Pelialustoihin

lukeutuvat muun muassa kaikki mobiililaitteilla, tietokoneella tai esimerkiksi internet-selaimella toimivat pelit. Digitaalisten, eli esimerkiksi konsolilla, tietokoneella tai kännykällä pelattavien pelien lajityypeiksi on lueteltu esimerkiksi strategiapelit, ammunta- ja urheilupelit. Korttipelien kohdalla on huomattava, että niitä pystyy pelaamaan niin digitaalisessa kuin ei-digitaalisessakin muodossa. Rahapelit ovat pelaajabarometrissa luokiteltu täysin erilliseksi luokakseen. (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2016, 21-25.)

Tässä opinnäytetyössä keskitytään pelkästään digitaalisiin moninpeleihin, eli kaikki ei-digitaaliset, sekä kaikki yksin pelattavat digitaaliset pelit rajataan pois. Rahapelit eivät myöskään kuulu opinnäytetyön aihealueeseen. Digitaalisiin moninpeleihin lasketaan kaikki sellaiset pelit, joissa peliä pystyy pelaamaan ympäristössä, jossa on muitakin ihmisiä pelaamassa. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi erilaiset tiimipelit, ammunta- ja monen pelaajan verkkopelit. Joissain yksinpeleissä on mahdollisuus moninpelille. Myös tämänkaltaiset moninpelit otetaan opinnäytetyössä huomioon. Mukaan lasketaan myös paikallinen moninpeli, jossa pelaajat pelaavat samassa huoneessa esimerkiksi samalla konsolilla.

3.3 Moninpelaaminen osallisuuden näkökulmasta

Yhteisöihin kuulumista ja sosiaalista osallisuutta on mahdollista tuntea videopelien kautta monin eri tavoin. Moninpeleissä voi kokea sosiaalista osallisuutta tiimityöskentelyn, yhteisön muodostamisen tai muun tehtävien kautta tulevan kommunikoinnin kautta. Edellä mainittuja asioita helpottaa useissa peleissä oleva keskusteluchatti, jonka kautta samaa peliä pelaaville kavereilleen voi viestittää. Chatin kautta voi myös viestittää sellaisille samaa peliä pelaaville, joita ei vielä tunne. Näin tutustuu matalla kynnyksellä samaa peliä pelaaviin tuntemattomiin henkilöihin.

Moninpeleissä on joskus tehtäviä, jotka vaativat suorittamiseensa useamman kuin yhden pelaajan. Tällöin tehtävään hankitaan avuksi joko tuttuja tai tuntemattomia pelaajia. Tämä on hyvä tilaisuus kokea osallisuutta uudessa ryhmässä. Joskus tällaisten tehtävien suorittamisessa käytetään äänikeskustelua. Äänikeskustelu konkretisoi

pelaajalle, että kanssapelaajat todella ovat todellisia ihmisiä. Tämä voi vahvistaa pelaajan sosiaalisen osallisuuden tunnetta. Moninpelaamisessa korostuu usein yhdessä tekeminen. Pelistä riippuen moninpeleissä voidaan pelata toisten kanssa tai heitä vastaan, tiimeissä, pareittain tai yksilönä muiden pelaajien joukossa. Moninpelien perimmäisenä ideana kuitenkin on pelissä eteneminen muiden pelaajien avustaessa. Tämä vaatii usein sosiaalista kanssakäymistä ja hyviä sosiaalisia taitoja pelin sisällä.

Moninpelaamisen ja videopelikulttuurin ympärille on muodostunut erilaisia tapahtumia ja yhteisöjä, jotka tukevat pelaajien osallisuutta. Näitä yhteisöjä ilmenee sekä internetissä kuin fyysisessäkin maailmassa. Netissä ilmeneviä yhteisöllisiä elementtejä ovat muun muassa erilaiset pelivideot, striimaus ja eri pelien ympärille kehittyneet faniyhteisöt. Fyysisessä maailmassa moninpelaamisen ympärille muodostuneita yhteisöllisiä tapahtumia taas ovat esimerkiksi cosplay, lan-tapahtumat sekä E-sports. (Pöyhtäri 2015, 6-10.)

Pelien avulla nuoret voivat kehittää sosiaalista verkostoaan. Pew Research on julkaissut tutkimuksen, jossa on tutkittu nuorten pelaamista eri näkökulmista. Kyseisessä tutkimuksessa tutkittiin myös pelaamisen sosiaalista puolta. Tutkimuksessa korostetaan, että pelien sosiaaliseen puoleen vaikuttaa moni asia, kuten millä alustalla peliä pelataan ja millainen peli on kyseessä. Otoksena oli yli 1000 12-17-vuotiasta amerikkalaista nuorta. Heistä 97 prosenttia raportoi pelaavansa pelejä tietokone-, konsoli-, netti- tai siirrettävällä peli-alustalla kuten käsikonsolilla tai kännykällä. (Lenhart, Kahne, Middaugh, Macgill, Evans & Vitak 2008, 8.) Nuorista 76 % ilmoitti pelaavansa pelejä toisen henkilön kanssa joko samassa tilassa tai netin välityksellä (mts. 26).

Cole ja Griffiths ovat tutkineet sosiaalisuutta MMORPG-peleissä (massively multiplayer online role-playing game, eli massiivinen monen pelaajan verkkopeli). Heidän tutkimuksessaan kerrotaan, että aikaisemmin oli tehty oletuksia siitä, että pelaajat eivät olet sosiaalisesti aktiivisia. Tutkimuksessa ilmeni, että 76,2% miehistä ja 74,7% naisista oli saanut pelien kautta hyviä ystäviä. Tutkimuksessa ilmeni myös, että peleistä saadut ystävät olivat niin läheisiä, että heidän kanssaan oltiin valmiita juttelemaan asioista, joista ei haluttu keskustella oikeassa elämässä olevien ystävien kanssa. Pelaajat olivat löytäneet ihastuksen kohteita, kokeneet parisuhteensa parantuneen sekä olevansa enemmän "omia itsejään" pelatessaan. (Cole & Griffiths 2007, 581-

582.) Tämä tutkielma osoittaa, että peleillä voi olla suuri vaikutus sosiaaliseen osallisuuteen.

MOBA-pelit (multiplayer online battle arena, eli taisteluareenamoninpelejä) ja MMORPG-pelit kehittävät sosiaalisia taitoja. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi League of Legends ja World of Warcraft. Tällaiset pelit opettavat pelaajalleen tiimityöskentelyä, yhteisön muodostamista, roolien hahmottamista, kommunikointia, neuvottelutaitoja, pitkäjänteisyyttä ja vastuunottoa. Pelit arkojen, syrjäytyneiden tai sosiaalisia haasteita kokevien henkilöiden yhteisenä kiinnostuksen kohteena voi toimia heille yhdistävänä tekijänä. (Marjeta 2014.)

PEO-mallin mukaisesti ihmisen toiminnallisuuteen ja sitä kautta osallisuuden tunteeseen vaaditaan ihminen, toiminta ja ympäristö. (Law ym. 1996, 15-17.) Tärkeää on, että toiminta on ihmiselle merkityksellistä, jotta se lisää yksilölle osallisuuden tunnetta. Toiminnan tulee olla ihmiselle merkityksellistä senkin vuoksi, jotta hän olisi motivoitunut toimintaan. Koska virtuaalinen ympäristö voidaan ymmärtää toiminnan ympäristönä ja pelaaminen on lähtökohtaisesti spontaania ja ihmisestä itsestään lähöisin olevaa toimintaa, voi digitaalinen moninpelaaminen olla merkityksellistä ja osallisuuden tunnetta lisäävää. Tämä näkyy nykyajan nuorison keskuudessa pelaamisen suurena ja yhä kasvavana suosiona.

3.4 Moninpelaaminen syrjäytymisen näkökulmasta

Tutkimusta syrjäytymisen ja pelaamisen välisestä yhteydestä on tehty vasta vähän. Syrjäytyminen on usein linkitettävissä arjen hallinnan haasteisiin. Yleensä pelaamisen haitat johtuvat ajankäytön hallinnan puutteesta. Vuoden 2015 pelaajabarometrissa kysyttiin pelaamisesta syntyneistä haitoista. Kysymykset liittyivät pelien tuottamiin sekä rahan että ajankäytön ongelmiin. Vastanneista 87 prosenttia kertoi, ettei ollut kokenut videopelien aiheuttavan heille ongelmia rahan tai ajankäytön suhteen. Kyseilyn mukaan 25,5 prosenttia vastanneista 10-19-vuotiaista kertoi kokeneensa pela-

miseen käytetyn ajan tuottaneen ongelmia harvoin tai toistuvasti. Toistuneesti ongelmia pelaamiseen käytetyn ajan kanssa olivat kokeneet 5,8 prosenttia vastanneista. (Mäyrä ym. 2016, 36.)

Yksi tapa vaikuttaa pelaamisesta johtuvan ajankäytön ongelmaan on asettaa peliaikoja. Pelaamisesta koituviin ongelmiin voidaan ymmärtää ikäkehitykselle haitallisesta sisällöstä johtuvat ongelmat, kuten uniongelmat, pelot tai kiroilu. Lasten ja nuorten suojelemiseksi haitalliselta sisällöltä peleihin on asetettu ikäraajat, ja näitä noudattamalla voidaan minimoida riskit pelien haitallisen sisällön osalta. (Pelihaitat n.d.)

Gross on tehnyt tutkimuksen, jossa nuorille on tarjottu mahdollisuutta keskustella netissä tuntemattoman saman ikäisen henkilön kanssa heti nuoren kokeman sosiaalisen poissulkemisen jälkeen. Tutkimuksessa ilmeni, että nuorten ja nuorten aikuisten itsetunto koheni keskustelun jälkeen verrattuna verrokkiryhmään, joille oli tarjottu mahdollisuus pelkän yksinpelattavan videopelin pelaamiseen. (Gross 2009, 1787.) Tutkimuksessa on siis osoitettu, että jopa vieraan saman ikäisen ihmisen kanssa juttelu auttaa nuorten ja nuorten aikuisten itsetuntoon, kun kyse on sosiaalisesta hylkäämisestä. Näin ajateltuna esimerkiksi kiusaamistapauksissa nuori voi saada paljonkin tukea tilanteeseensa keskustellessaan tuttujen ja tuntemattomienkin kanssa moninpelien maailmassa.

Kuten Helne kirjassaan kirjoittaa, keskusteltaessa syrjäytymisestä on syytä ymmärtää, ettei kyseessä ole pysähtynyt tila, jossa ihminen on. (Helne 2002, 1-10.) Tämän vuoksi pelaamisen yhteyttä syrjäytymiseen on vaikeaa hahmottaa, koska kokemukset syrjäytymisestä ja pelaamisesta ovat aina hyvin henkilökohtaisia. Joku saattaa kokea pelaamisen lisänneen hänen kokemustaan syrjäytymisestä, mutta toiselle taas pelaaminen saattaa olla ainoa asia, joka tuo hänelle osallisuuden tunnetta, kun kaikki muut pelien ulkopuolella leimaavat hänet syrjäytyneeksi.

4 Tutkimuksen toteutus

Tämän opinnäytetyön toimeksiantajana on sukupuolisensitiivistä työtettä harjoittava Jyvälän Setlementin alainen Oiva ja Ilona -toiminta Viitaniemessä. Tässä luvussa kerrotaan tarkemmin Oiva ja Ilona -toiminnasta, tutkielman tarkoituksesta ja tavoitteesta sekä käytetyistä tutkimusmenetelmistä.

4.1 Oiva ja Ilona

Tutkimukseen otetaan mukaan osallistujia opinnäytetyön toimeksiantajan Oivan ja Ilonan asiakkaista. Oiva ja Ilona on sukupuolisensitiivistä nuorisotyötä toteuttava toimija Jyväskylässä. Oivan ja Ilonan toiminta on Jyvälän Setlementin alaista. Toiminta kohdistetaan 16-29-vuotiaille nuorille. Oivan ja Ilonan toiminta on nuorille täysin vapaaehtoista sekä maksutonta. (Oiva ja Ilona n.d.) Oivan ja Ilonan toimintapiste sijaitsee Jyväskylän keskustan lähistöllä Viitaniemessä ja heidän tiloissaan on mahdollista toteuttaa monenlaisia eri aktiviteetteja, kuten lautapeliä, konsolipeliä ja pihapelejä pelaamista, käsitöiden tekemistä sekä ruoanlaittoa.

Sukupuolisensitiivisyys on Suomen Setlementtiliiton sivuilla kuvattu seuraavasti; "Sukupuolisensitiivisyys (suse) tarkoittaa ihmisen kohtaamista ja hyväksymistä omana itsenään sekä sukupuoleen kohdistuvien rooliodotusten ja käyttäytymismallien avaamista, purkamista ja laajentamista." (Sukupuolisensitiivisyys n.d.).

Sukupuolisensitiivisyys näkyy Oiva ja Ilona –toiminnassa esimerkiksi pojille ja tytöille kohdistettuina ryhminä, joihin asiakkaat saavat tulla sellaisina kuin ovat. Myös trans- ja muunsukupuoliset ovat tervetulleita haluamiinsa ryhmiin. Oivassa ja Ilonassa on avoimia ja suljettuja ryhmiä, sekä mahdollisuus yksilötapaamisiin. Oiva ja Ilona tukee nuoren kasvamista ainutlaatuiseksi itsekseen ja voimaantumista sukupuolensa kautta.

Oivan ja Ilonan toiminta on kohdennettu 16-29-vuotiaille nuorille. Nuorisotilojen ja –talojen kohderyhmät ovat yleensä alle 18-vuotiaat, mistä johtuen tarvetta Oivan ja Ilonan kaltaiselle nuorille aikuisille suunnatulle toiminnalle on. Tarve tämännäköisestä toiminnasta näkyy siinä, että Oiva ja Ilona on löytänyt paikkansa Jyväskylästä, ja sen toimintaa on rahoitettu Sosiaali- ja terveysjärjestöjen avustuskokouksen (STEA) ja Jyväskylän kaupungin toimesta jo useamman vuoden ajan. (Oiva ja Ilona n.d.) Oivan ja Ilonan toiminta on ennaltaehkäisevää nuorisotyötä, sillä se pyrkii auttamaan ja tukemaan nuorta esimerkiksi elämäntalvintaan, osallisuuden syrjäytymiseen ja mielen-terveysongelmiin liittyvissä asioissa.

4.2 Tutkimuksen tarkoitus ja tavoite

Opinnäytetyön tarkoitus on kuvailla moninpelaamisen vaikutusta nuorten osallisuuden kokemuksiin. Tarkoituksena on selvittää, saako nuori moninpelaamisen ja moninpelikulttuurin myötä uusia sosiaalisia suhteita, tai voiko pelaaminen nuorten kokemusten mukaan edesauttaa syrjäytyneisyyttä. Tutkielman tavoitteena on tuottaa tietoa siitä, miten nuoret itse kokevat moninpelaamisen vaikuttaneen heidän elämänsä. Tavoitteen saavuttaminen tuottaa lisätietoa toimeksiantajallemme, sekä uutta tietoa nuorten näkökulmasta moninpelaamiseen.

Tutkimuskysymyksemme on:

- Millaisia käsityksiä nuorilla on moninpelaamisen vaikutuksista heidän osallisuuteensa?

4.3 Tutkimusmenetelmä

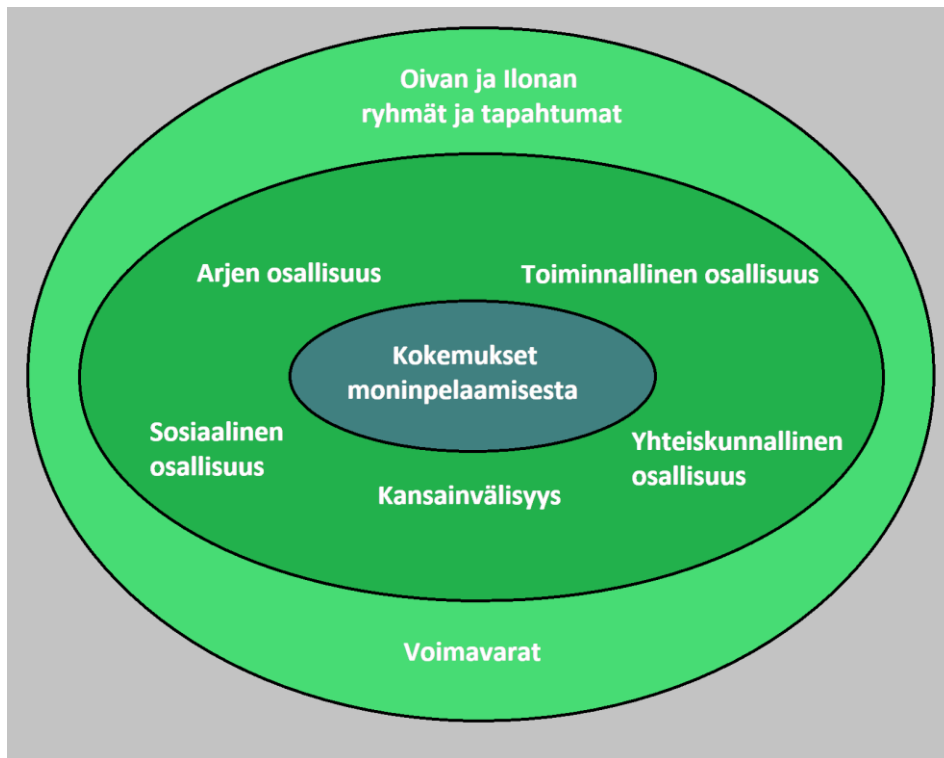
Tutkielmassa tavoitteena on teemahaastattelun keinoin tutkia moninpelaamista nuorten osallisuuden tukena. Kvalimotiv:n sivuilla kerrotaan Hirsjärven ja Hurmeen sekä Eskolan ja Suorannan näkemyksistä teemahaastatteluun liittyen. He kertovat,

että teemahaastattelu eroaa strukturoidusta ja puolistrukturoidusta haastattelusta siten, että se ei etene valmiiksi muotoiltujen kysymysten kautta, vaan siinä edetään valmiiksi valittuja teemoja ja aihepiirejä hyödyntäen. Tämän vuoksi teemahaastattelu on kuitenkin strukturoidumpi haastattelutapa kuin avoin haastattelu, sillä siinä käsiteltävät aihepiirit ja teemat ovat kaikille haastateltaville samat, vaikka niissä ei olekaan tiettyä ja tarkkaa etenemisreittiä. (Teemahaastattelu n.d.)

Teemahaastattelu antaa kokonaisvaltaisemman ja informatiivisemman kuvan tutkitavasta aihepiiristä kuin mitä valmiit kysymykset ja niiden tietty järjestys voisi antaa, mutta toisaalta rajaa aiheen paremmin kuin avoin haastattelu. Haastattelussa on yksi kysymys, joka on esitetty samassa muodossa kaikille. Tämä kysymys oli "Mitä sanoisit henkilölle, jolla on stereotyyppinen käsitys pelaajista ja pelaamisesta?". Kysymys on otettu haastatteluun mukaan, jotta nuorten oma mielipide aiheesta saataisiin mahdollisimman selkeästi näkyviin tutkimustuloksissa. (Ks. Liite 2.)

Haastatteluun osallistujat valittiin Oivan ja Ilonan asiakkaista. Haastateltavien valinta tapahtui kyselemällä mahdollisilta ehdokkailta heidän soveltuvuuttaan sekä kiinnostustaan osallistua opinnäytetyöhön. Kriteerinä osallistumiseen oli, että haastateltavilla tuli olla jonkinlaista kokemusta moninpelaamisesta joko internetissä tapahtuneena tai paikallisena moninpelinä. Paikallisella moninpelillä tarkoitetaan pelaamista, joka tapahtuu toisen ihmisen kanssa samassa huoneessa samalla digitaalisella pelialustalla. Haastateltaville annettiin ennen haastattelua tietoa tutkimuksesta sekä suullisesti että saatekirjeen muodossa. (Ks. Liite 1.)

Haastattelun keskiössä olivat nuorten kokemukset moninpelaamisesta. Kyseinen aihe kietoutui vahvasti kaikkiin toisiin teemoihin, joita haastatteluissa käytiin läpi. (Ks. Kuvio 2.) Teemoja, joita käytiin läpi moninpelaamisen kokemusten näkökulmasta, olivat arjen osallisuus, toiminnallinen osallisuus, sosiaalinen osallisuus, yhteiskunnallinen osallisuus sekä kansainvälisyys ja vieraiden kielten oppiminen. Lisäksi pohdittiin, millaisia osallisuuden ja yhteisöllisyyden tunteita ja kokemuksia nuoret olivat saaneet Oivan ja Ilonan ryhmistä ja tapahtumista, sekä millaisia voimavaroja moninpelaaminen on tuonut suhteessa osallisuuden osa-alueisiin. Teemoja tarkasteltiin sekä positiivisista että negatiivisista näkökannoista. (Ks. Liite 2.)



Kuvio 2. Haastatteluissa läpikäytyt teemat

Teemahaastattelut toteutettiin yksilöhaastatteluina neljälle henkilölle. Haastattelut suoritettiin Oivan ja Ilonan tiloissa ja ne äänitettiin kannettavan tietokoneen mikrofonin avulla. Haastattelutilanteissa oli haastateltava sekä kaksi haastattelijaa. Haastattelut litteroitiin sanantarkasti. Tutkielman tarkoituksena oli kerätä nuorten omia kokemuksia pelaamisesta, joten haastateltavan sanoman selkeä esiin tuominen oli litteroinnissa tärkeää. Diskurssianalyysiä käyttämällä yleensä voidaan analysoida monenlaisia kohteita, kuten erilaisia tekstejä, kuvia, toimintatapoja tai ympäristöjä (Diskurssianalyysi 2015). Näin yksityiskohtainen aineiston analysoiminen jokaista taukoa ja äännettä myöten ei kuitenkaan olisi tuonut tähän opinnäytetyöhön lisäarvoa tutkimusmenetelmä ja tutkielman aihe huomioon ottaen.

Yksilökohtaiset vivahteet puhettavassa poistettiin litteroinnin yhteydessä, jotta suorat lainaukset pysyvät anonyymeinä. Litteroitu aineisto teemoiteltiin haastatteluissa esiin nousseiden sekä käsiteltyjen teemojen mukaisesti, minkä jälkeen teemat ja niiden sisältö analysoitiin teoriapohjaisesti. (Ks. Liite 2.) Kirjassaan Hirsjärvi ja Hurme kertovat, että kun haastattelut puretaan vain teemoittain, on paras jatkokäsittelijä

itse haastattelun tehnyt tutkija tai haastattelutyössä mukana ollut henkilö. (Hirsjärvi & Hurme 2000, 142.)

5 Tutkimustulokset

Haastattelut toteutettiin haastattelurungon mukaisesti (ks. Liite 2). Haastatteluista saadut tulokset olivat yhtenäisiä, mutta jokaisesta haastattelusta kuitenkin ilmeni myös sellaisia asioita, joita muissa haastatteluissa ei ollut tullut esille. Tässä kappaleessa käydään läpi haastattelujen sisältö, eli nuorten omat kokemukset moninpelaamiseen liittyen. Tulokset on jaettu kahden otsikon alle, jotka kummatkin sisältävät aiheisiin liittyviä teemoja, joita haastatteluissa nousi esille.

5.1 Arki ja yhteiskunnallinen osallisuus

Jokaisen haastateltavan arki oli hyvin erilainen. Kaikkia kuitenkin yhdisti se, että he pelaavat arjessaan päivittäin tai vähintään viikoittain. Osa haastateltavista oli opiskelijoita ja osa työttömiä. Jokaisen elämään kuului niin kodin hoitamista kuin myös muista arkiaskareista huolehtimista, sekä koulusta tai muista yhteiskunnallisista asioista huolehtimista, kuten Kansaneläkelaitoksen tai Työ- ja elinkeinotoimiston kanssa asioimista. Kaikki haastateltavat kertoivat pelaavansa muutamasta tunnista useisiin kymmeniin tunteihin viikossa. Pelaamisen määrä siis vaihteli hyvin paljon haastateltavien kesken.

"Sanotaan, no nyt kun on keskittynyt enemmän noihin arjen asioihin ja ollu tossa kotona suurimman osan ajasta nii ei oo kauheesti jäänyt aikaa pelaamiselle sillee, että on keskittynyt tärkeempiin asioihin. Aina silloin ku on vapaa-aikaa."

"Pelaan hyvin paljon, että tällä hetkellä varsinkin tulee pelattua suurin osa päivästä tai oltua vähintään tietokoneella, mutta ei tuu tehtyä paljon mitään paitsi sitten, kun on näitä ryhmiä missä voi käydä."

Enemmistö haastateltavista raportoi, että he ovat jossain elämänsä vaiheessa kokeneet pelaavansa liikaa ja "paenneensa" arkielämää peleihin. Nämä haastatellut kertoivat pakenemisen liittyneen elämän kriisitilanteisiin, joita heidän on ollut vaikea käsitellä. He kertoivat, etteivät enää koe pelaamisen aiheuttavan ongelmia arjessa, vaan pikemminkin tukevan sitä. Yksi haastateltava ei tuonut tällaista asiaa haastattelussa esille.

Kolme haastateltavaa totesi saaneensa pelien kautta voimavaroja hoitaa yhteiskunnallista osallisuuttaan, kuten opiskelu-, Työ- ja elinkeinotoimiston, tai Kansaneläkelaitoksen asioita. Eräs nuori kuvasi, että pelien kautta saa pontta hoitaa näitä asioita positiivisella otteella, vaikka asioiden hoitaminen saattaisi sujua ilmankin pelien antamaa tukea. Haastattelussa tuli myös esille, että peleistä löytyvät ihmiset ja sosiaalisuus auttavat jaksamaan koulussa paremmin. Eräs nuori kommentoi, ettei ole aiemmin ajatellut asiaa, miten pelit voisivat vaikuttaa hänen yhteiskunnalliseen osallisuuteensa.

5.2 Sosiaalinen pelaaminen

"No siis niin eniten siinä on se, että kun ne kaverit on siellä ja sitten jos niiden kanssa puhuu siellä jostain aiheesta niin kyllä siinä sitten saa siihenkin tukea."

Kaikkia haastateltuja yhdisti selkeä mielipide siitä, että yksi moninpelaamisen kokemukseen vaikuttavimmista elementeistä on sosiaalisuus. Eräs nuori kuvaa haastattelussa, että kokemus moninpeleistä ja suhtautuminen niihin riippuu paljon siitä, millaiset ihmiset peliä pelaa. Kokemus pelien yhteisöllisyydestä ja osallisuudesta syntyy

haastateltavan mukaan yhteisestä tekemisestä, yhteisestä tavoitteesta sekä luottamuksesta toisiin pelaajiin pelirooleissa. Eräs haastateltava kertoi peleissä tapahtuvan sosiaalisuuden ja peliyhteisön oleva pääsyy pelaamiseen, ei niinkään itse pelissä etenemisen.

"Hyvin harvoja pelejä varmaan pelaisin yksin jos ei ois kavereita. Pääasiassa pelaan koska haluan hengata kavereitten kanssa."

Kaikki haastateltavat kertoivat saaneensa negatiivisia kokemuksia moninpeleistä muiden ihmisten käytöksen vuoksi. Muiden ihmisten huonon käytöksen kerrottiin vaikuttavan negatiivisesti pelikokemukseen. Eräs haastateltava totesikin, että näiden kokemusten takia ei käytä enää moninpeleissä äänikeskustelua vieraiden ihmisten kanssa.

"No niinku se on ku niinku myöskin sanoin, että se ihmisen luonne muuttuu radikaalistikin, kaikilla ei, jotku käyttäytyy ihan omana ittenään, mut joittenkin kohalla voi käydä se, että okei sä voit olla se upea ja vastuullinen ihminen oikeessa elämässä, mutta ruudun takana saatat käyttäytyä ihan ku lastentarhassa."

"Ja sitten peleistä moninpeleistä, niin siel on kaikennäkösiä ihmisiä. Siel on tosi itsekkäitäki ihmisiä, et on saatettu turhista syistä potkia pihalle. Se oli osasy miks lopetin WoWin pelaamisen. Se peli on muuttunu semmoseks enemmän yksinpelattavaks. Sillon, kun mä alotin niin se oli yhteisöllisempää."

Yksi haastateltavista nuorista kertoi, ettei hän pelaa netin välityksellä moninpelejä lainkaan, koska ei kokenut sopivansa joukkoon. Hän kertoi kuitenkin pelaavansa moninpelejä paikallisena moninpelinä.

"Paikallisesta moninpelistä mul on tosi paljon, tai ei tosi paljon, mut enemmän kokemusta ku verkkopeleistä. Verkkopelejä en harrasta oikeestaan ollenkaan. Mä en tykkää siitä ympäristöstä ja mä koen, että oon ehkä liian vanha siihen."

Enemmistö haastateltavista oli saanut ystäviä ja seurustelukumppaneita moninpelien kautta niin Suomesta kuin ulkomailtakin. Puolelle ystävyysuhteet olivat nousseet niin merkittäviksi, että he ovat useampaan otteeseen käyneet ystäviensä luona ulkomailla. Eräs nuori kertoi, että hän vierailisi pelien kautta tapaamansa ystävänsä luona ulkomailla, mikäli hänellä olisi varaa. Kaikki haastateltavat olivat saaneet peleistä varmuutta englannin puhumiseen, ja enemmistö kehuikin englanninkielen taitonsa parantuneen kokonaisuudessaan merkittävästi. Yksi nuori kertoi pelaavansa pelejä hänelle vieraammilla kielillä, ja näin oppivansa uusia sanoja.

"Mä oon kaikille aina sanonu, et oon oppinu enemmän englantia peleistä ku koulusta."

Pelaaminen koettiin hyväksi harrastukseksi, koska välimatka toisiin ihmisiin ei pelatessa ole ongelma ja pelatessa pystyy ylläpitämään sosiaalisia suhteitaan. Eräs nuori kuvaili pelien sosiaalisuutta seuraavasti:

"Sulla saattaa mennä jonkun aikaa, että löydät oikeen ryhmän johon istuttaa ittes, mutta sitten kun sä löydät sen niin sä saat ihan elinikäisiä ystäviä."

Puolet nuorista korosti erityisesti sitä, että heidän peliyhteisönsä on antanut ja antaa edelleen paljon voimavaroja arjesta, vaikeista elämäntilanteista ja syrjäytymisen kokeuksista selviytymiseen. Lisäksi nuoret itse nostivat esiin pelaamisesta olleen apua masennukseen, jota osa kertoi sairastaneensa.

Kun nuorilta kysyttiin, mitä he sanoisivat henkilölle, joka ajattelee moninpelaamisesta stereotyyppisesti, vastauksissa korostui se, että peleihin tulisi suhtautua avoimin mielin, sillä haastatellut nuoret pitivät sitä harrastuksenaan. Nuoret kokivat oppineensa paljon asioita pelien kautta, sekä tunsivat niiden lisänneen heidän sosiaalista osallisuuttaan.

"On tuttu aihe ja oon sitten just sitä sanonu, että ensinnäkin mä en osais englantia, jos mä en pelais. Se kielitaito. Mä osaan mielestäni

kommunikoida erilaisten ihmisten kanssa paremmin, ku peleissä oon ollu erilaisten ihmisten kanssa, ku suomalaisten kanssa normimaailmassa taas pidetään se metrikahenkymmenen sentin rako. Että pelien ansiosta oon sosiaalisempi."

"Joo, no itseasiassa, mun mielestä sellaselle ihmiselle pitäis sanoa, et antaa mahollisuuden peleille, ja kattois miten paljon sillä voi olla vaikutusta, myös positiivista. Voi sillä olla negatiivistakin, mutta että keskityis siihen positiiviseen, ja yrittäsi niinku nähä sitä, miten paljon se voi antaa sosiaalisesti ja osallistumisessa, niin, että antais tavallaan mahollisuuden sille, että kiinnittäis siihen positiiviseen puoleen huomioita ees hetkeks."

Eräs nuori kertoi siitä, kuinka pelaaminen on hänelle ajanviettomuoto ja sosiaalisuuden ilmentymistapa.

"Mulla pelaaminen on tapa viettää aikaa kavereitten kaa, ku jotku viettää aikaa ystäviensä kanssa kahvilassa, ja toiset raidaten pelissä."

Nuoret kertoivat oman pelaamistaustansa vaikuttavan siihen, että he osallistuvat Oivan ja Ilonan järjestämään pelitoimintaan kuten peli-iltoihin, pelilähtöiseen ryhmään, mimmit pelaa -ryhmään tai lan-tapahtumiin. Kaikki nauttivat peli-illoissa erityisesti yhteisöllisyyden tunteesta sekä siitä että pääsee juttelemaan ja pelaamaan toisten samanhenkisten ihmisten kanssa. Kaikki haastateltavat raportoivat osallistuneensa vähintään yhteen Oivan ja Ilonan järjestämään lan-tapahtumaan.

"Joo, niinno emmä välttämättä tulis tänne jos mä en pelais mitään pelejä, et kyl se varmaan on vaikuttanu että tuun tänne."

"Mä ite tykkään siitä, että tulee sellasta ihmisten kanssa fyysisesti olemista, että pääsee ihan oikeestikki näkemään, ja pelien kautta sitä keskustelua ja muutenki saa hyvin aikaseks. Ku muutenkin on sosiaalisesti vähän hankalaa niin sitte tästä pelistä saa hyvän aiheen puhua."

6 Pohdinta

Opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa lisätietoa siitä, kuinka nuoret ovat kokeneet moninpelaamisen vaikuttaneen heidän elämäänsä, ja sitä kautta tuoda lisätietoa aiheesta toimeksiantajalle. Tutkielman tarkoitus ja tavoitteet saavutettiin suunnitelmien mukaisesti, ja tutkimuskysymykseen saatiin vastaus. Haastattelut toteutettiin, kuten oli suunniteltu ja niistä nousi esiin asioita, jotka hyödyttävät toimeksiantajaa pelilähtöisen nuorisotyön sekä peliryhmien kehityksessä.

Opinnäytetyön tekeminen eteni suunnitelmien ja suunnitellun aikataulun mukaisesti. Haastattelurungon rakentaminen sujui hyvin, ja sen avulla saatiin sisällytettyä haastatteluun kaikki aiheet, joita oltiin aiottu käsitellä. Nämä aiheet nousivat yhteisistä keskusteluista toimeksiantajan kanssa, opinnäytetyön tekijöiden omista kokemuksista nuorisotyön parissa ja aikaisemmista nuorten kanssa käydyistä keskusteluista pelaamiseen liittyen.

Haastatteluiden toteutus sujui hieman suunnitelmasta poiketen toisen haastattelijan tullessa kipeäksi haastattelujen toteutusviikolla. Asia kuitenkin ratkaistiin siten, että kipeäksi tullut haastattelija osallistui haastatteluun videopuhelun välityksellä tietokoneen avulla. Näin vältettiin sovittujen haastatteluajkojen siirtyminen, ja opinnäytetyön toteutus pysyi aikataulussaan.

6.1 Tulosten tarkastelu

Tulokset osoittivat, että moninpelaaminen on vaikuttanut haastateltavien arjen osallisuuteen, yhteiskunnalliseen osallisuuteen ja sosiaaliseen elämään. Kaikki haastateltavat pelasivat arjessaan ja olivat kokeneet tai tällä hetkellä kokivat elämässään jaksoja, jolloin pelaaminen on ollut merkittävässä osassa heidän arkeaan. Tuloksista voi todeta haastateltavien nuorten kokeneen, että pelaaminen on lisännyt heidän osallisuuttaan ja toiminnallisuuttaan. PEO-mallin mukaisesti moninpelaaminen on pitänyt

sisällään toiminnan, ihmisen ja ympäristön, joka tässä tapauksessa on ollut virtuaalinen. (Law ym. 1996, 15-17.)

Haastateltavat kertoivat saaneensa voimavaroja pelaamisesta yhteiskunnallisen osallisuuden ylläpitämiseen, kuten esimerkiksi koulussa käyntiin. Tutkimustuloksista käy ilmi, että moninpelaaminen tukee nuorten motivaatiota hoitaa taloudellista puolta elämässään, kuten Kansaneläkelaitoksessa ja Työ- ja elinkeinotoimistossa asioimista. Nuoret kokivat, että monipelit lisäävät sosiaali- ja terveyshuollon kehittämissuunnitelman määritelmän mukaisesti (Leemann ym. 2015, 3) heidän mahdollisuuksia ja voimavarojaan hoitaa terveyttään, koulutustaan, työtään, toimeentuloaan, asuntoaan ja sosiaalisia suhteitaan.

Nuoret ovat kokeneet olevansa toiminnallisia moninpelatessaan, ja tähän viittaa myös heidän aktiivinen pelaamisensa. Motivaatio on yksi elementti, joka vaikuttaa vahvasti ihmisen toimintaan. Toiminnan Voimaa kirjassa kirjoitetaan Christiansenin sanomasta: "Motivaatiota voidaan pitää selityksenä sille miksi ihmiset tekevät kiinnostuvat tietyistä toiminnista ja jättävät tekemättä toista." (Hautala, Hämäläinen, Mäkelä & Rusi-Pyykkönen 2013, 45.) Se, että haastateltavat nuoret ovat vapaaehtoisesti motivoituneita pelaamaan ja siten toteuttamaan itseään kertoo heidän saavan pelaamisesta toiminnallisuuden ja osallisuuden positiivisia kokemuksia.

Lina Eklund kirjoittaa väitöskirjassaan pelaamisen sosiaalisesta puolesta, että vaikka pelejä voi pelata yksin, on sosiaalisuus ollut aina iso lähtökohta pelikehityksessä. Monissa nykyajan yksinpelaamiseen kehitetyissä peleissä on moninpelin mahdollisuus, ja pelaamisen ympärille on kehitetty useita sosiaalisuutta tukevia elementtejä, kuten Valven kehittämä Steam, joka pelien myymisen lisäksi toimii sosiaalisena mediana pelaajille. (Eklund 2012, 8.)

Opinnäytetyön tuloksista käy ilmi, että haastateltavien mukaan sosiaalista osallisuutta voi ilmentyä virtuaalisessa ympäristössä. Aota Frameworkin näkemys virtuaalisesta ympäristöstä mahdollisena toiminnan ympäristönä (Occupational therapy practice framework 2014) on siis pätevä näiden nuorten kohdalla, ja pelaamisen yleistyessä tämä ympäristö tulisi huomioida yhä enemmän esimerkiksi nuorisotyössä, sillä siellä voidaan tavoittaa uusia nuoria jotka muuten eivät tulisi nuorisotyön piiriin.

Erityisesti Colen ja Griffin tekemän tutkimuksen tulokset korostuivat opinnäytetyön tuloksissa. Heidän tutkimustuloksistaan nimittäin selvisi, että pelaajat saivat peleistä niin ystäviä kuin parisuhteita. (Cole & Griffiths 2007, 581-582.) Puolet opinnäytetyöhön haastatelluista nuorista olivat saaneet ystäviä pelaamisen kautta, joita he olivat tavanneet myös fyysisessä maailmassa. Siten pelaaminen oli vaikuttanut suuresti etenkin kyseisten haastateltavien arjen osallisuuteen sekä sosiaaliseen osallisuuteen. Toiminta on näiden kahden haastateltavien osalta siirtynyt virtuaalisesta ympäristöstä fyysiseen maailmaan ja siellä oleviin ympäristöihin ystävyys- tai seurustelusuhteiden kautta.

Haastateltavat toivat haastatteluissa esille, että he kokivat sosiaalisuuden olevan yksi moninpelaamisen merkittävimmistä elementeistä. Nuoret toivat ilmi, että heidän ystäväpiirinsä oli laajentunut moninpelaamisen myötä, tai sitten moninpelaaminen oli tapa ylläpitää jo ennestään olevia ystävyys-suhteita esimerkiksi kaukana asuvien ystävien kanssa.

Gross:n tekemässä tutkimuksessa on todettu nuorten ja aikuisten saavan tukea itsetuntoonsa sosiaaliseen hylkäämiseen liittyvissä tilanteissa, kun he ovat jutelleet tuntemattomien ikätovereidensa kanssa netin välityksellä. (Gross 2009, 1787.) Samankaltainen havainto tehtiin myös tässä opinnäytetyössä. Eräs nuorista kertoi olevansa elämässään haastavassa tilanteessa, mutta saavansa paljon tukea peliyhteisössä tapaamiltaan ystävilä. Hän kertoi viestittelevänsä näille ystäville pitkin päivää esimerkiksi haastavissa sosiaalisissa tilanteissa, ja saavansa siten tukea esimerkiksi koulussa jaksamiseen.

Haastateltavat kertoivat kuitenkin kohdanneensa pelatessaan negatiivisia peliympäristöjä, joiden vuoksi he olivat saattaneet lopettaa joidenkin pelien pelaamisen. Vaikutti kuitenkin siltä, että tällaiset negatiiviset kokemukset eivät olleet vaikuttaneet kyseisiin nuoriin paljoa, vaan nuoret olivat osanneet poistua negatiivisiksi kokemistaan peleistä tai kyseisten ihmisten seurasta. Haastateltavat olivat kuitenkin täysi-ikäisiä nuoria, joten yksi pohdittava kysymys on, kuinka pelien negatiiviset vaikutukset vaikuttavat alaikäisiin nuoriin, tai heihin joilla ei ole vielä tarvittavia elämännäytännän taitoja, tai jotka ovat esimerkiksi alttiita kiusaamiselle.

Yksi teema, jota alkuperäisessä haastattelurungossa ei ollut, mutta joka nousi haastatteluissa vahvasti esille, oli nuorten kokemukset moninpelaamisen kansainvälisyydestä ja sitä kautta heidän kielitaitonsa kehittyminen. Alkuperäisessä haastattelurungossa kyseistä teemaa ei ollut mukana, mutta se nousi tärkeäksi keskustelun aiheeksi ensimmäisessä haastattelussa, joten se lisättiin haastattelurunkoon yhdeksi teemaksi. Kaikki nuoret kokivat oppineensa peleistä ja moninpelaamisen kautta vieraita kieliä ja saaneensa varmuutta niiden puhumiseen. Haastateltavat iloitsivat saaneensa monipelien kautta kansainvälisiä ystäviä, joiden kanssa voivat kielitaitonsa kehittämisen vuoksi keskustella.

Sunqvistin ja Sylvénin tekemässä tutkimuksessa on saatu tämän opinnäytetyön kanssa samankaltaisia tuloksia, mutta nuoremmalla otosryhmällä. Kyseisessä tutkimuksessa ilmeni, että englantia opiskelevat nuoret käyttivät englannin oppimiseen paljon enemmän aikaa vapaa-ajallaan kuin koulussa. Tämä oppiminen tapahtui esimerkiksi pelaamisen kautta. Pelaavien nuorten ryhmä kertoi olevansa vähemmän epävarma puhuessaan englantia, ja kaikki säännöllisesti pelaavat kertoivat englannin olevan kielenä kiinnostava. (Sunqvist & Sylvén 2014, 14-17.)

Eräs haastateltava toi haastattelussa esille kokeneensa olleensa aiemmin syrjäytynyt. Muut eivät suoraan kertoneet syrjäytymisen kokemuksistaan, mutta haastatteluista on ymmärrettävissä, ettei kukaan kokenut moninpelaamisen tai pelaamisen aiheuttaneen heille syrjäytymistä. Useampi nuori kertoi suoraan saavansa pelaamisesta enemmän hyvää kuin huonoa. Kaikki nuoret kertoivat joskus paenneensa peleihin omaa elämäänsä, mutta kysymyksiä tarkennettaessa tuli ilmi, että nämä tilanteet liittyivät kaikilla elämän kriisitilanteisiin. Tuloksista on siis tunnistettavissa, että yleinen elämänhallinta ja tunteiden käsittelyn taito liittyvät vahvasti pelaamisen haittojen ehkäisyyn.

Helne puhuu kirjassaan syrjäytymiskeskustelusta ja sen oletuksista. Hän kertoo, että syrjäytyneistä puhuttaessa perimmäisenä, mutta hiljaisena tavoitteena ihmisillä on usein saattaa näitä ihmisiä yhteisyyteen. Helnen mukaan tällaisen ajattelun takaa kuitenkin kuultaa aivan toisenlainen ajatusmaailma. Siinä syrjäytyneisiin ennemmin liitetään negatiivisia arvolatauksia, jolla heihin otetaan ennemmin etäisyyttä kuin haetaan yhteyttä. Helnen mukaan tämä ajattelumaailma kiteytyy ristiriitaisuuteen: "syrjäytyneet halutaan pitää Toisina, mutta palauttaa yhteisyyteen". (Helne 2002, 113).

Nuorten ja nuorisotyöntekijöiden sekä muiden ammattilaisten välille saadaan rakennettua siltaa, kun pystytään luopumaan pelaamiseen liittyvistä stereotyyppioista, kuten sen aiheuttamasta syrjäytymisestä ja tarpeesta "parantaa" nämä nuoret lopettamalla pelaaminen. Maailma näyttäytyy hyvin erilaisena eri sukupolven ihmisille, ja tulee myös ymmärtää, etteivät tämän päivän nuoret enää motivoitu tai koe tärkeiksi samoja asioita kuin aikaisemmat sukupolvet. Syrjäytyminen ja pelaamisen negatiiviset kokemukset ovat aina henkilökohtaisia. Siksi olisi tärkeää kysyä jokaiselta pelaavalta nuorelta itseltään, mitä pelaaminen hänelle merkitsee, ja millaisia asioita se tuo hänen elämäänsä.

6.2 Eettisyys

Opinnäytetyön aihe suunniteltiin yhteistyössä toimeksiantajan kanssa ja se nousi heidän tarpeistaan sekä opinnäytetyön tekijöiden mielenkiinnosta aiheeseen. Haastattelut olivat täysi-ikäisiä ja osallistuivat haastatteluihin vapaaehtoisesti. Ennen tutkimukseen osallistumista haastateltaville kerrottiin sekä suullisesti että kirjallisesti (ks. Liite 1), mitä opinnäytetyön haastatteluun osallistuminen merkitsee ja miten heidän tietojan sekä haastattelusta saatua aineistoa tullaan opinnäytetyön toteutuksessa käyttämään sekä sen jälkeen käsittelemään. Näitä menettelytapoja olivat muun muassa haastattelujen luottamuksellisuus sekä haastateltavien anonymiteetin säilyttäminen ja haastatteluista saadun materiaalin tuhoaminen sen jälkeen, kun tarvittavat tiedot niistä on hyödynnetty. Haastatteluja koskevissa tiedostoissa ei merkattu haastateltavien nimiä eikä litterointeja siirretty pilvipalveluiden tai sähköpostin kautta. Tutkimustuloksiin ei kirjattu tietoja, joista haastateltavat voisi tunnistaa, kuten ikää tai sukupuolta. Haastateltujen puhetyylit muutettiin tuloksissa tarvittaessa vaikeammin tunnistettaviksi, jotta haastateltavia ei voisi niistä tunnistaa. Opinnäytetyössä käytettyjä siteerauksia ei eritelty haastattelujen mukaan, jotta haastateltavien sanoimia asioita ei voi yhdistää toisiinsa.

Haastateltavien anonymiteetin suojaus oli tässä opinnäytetyössä erityisen tärkeää, koska Oivan ja Ilonan asiakaskunta on hyvin tiivis ja nuoret siellä tuntevat toisensa

hyvin. Kiinnittämällä huomiota edellä mainittuihin asioihin pyrittiin varmistamaan, etteivät haastateltaville tututkaan henkilöt pystyisi tunnistamaan heitä. Opinnäytetyön toteutuksessa noudatettiin soveltuvin osin Tutkimuseettisen Neuvottelukunnan asettamia ihmistieteisiin liittyvien tutkimusten eettisiä periaatteita. (Ettinen ennakkoarviointi ihmistieteissä n.d.)

6.3 Luotettavuus

Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena eli kvalitatiivisena tutkimuksena. Kvalitatiivisella tutkimuksella tarkoitetaan Tilastokeskuksen mukaan tutkimusta, jonka avulla pystytään tutkimaan yhteiskunnan ilmiöitä (Kvalitatiivinen tutkimus n.d.). Kvalitatiivinen tutkimus sopi hyvin opinnäytetyön menetelmäksi, koska näin saatiin hyvin tutkittavien oma ääni kuuluviin. Opinnäytetyön haastattelut tehtiin teemahaastatteluna, sillä se oli sopivin haastattelumuoto. Teemahaastattelu oli sopivan strukturoitu menetelmä, jotta haastatteluissa pysyttiin aiheessa, mutta toisaalta tarpeeksi avoin, jotta haastateltavat saivat vapaasti kertoa omista kokemuksistaan.

Haastattelut päädyttiin suorittamaan yhden viikon aikana. Toinen haastattelijoista joutui sairastapauksen vuoksi olemaan kahdessa haastattelussa läsnä Skypen välityksellä. Haastateltavilta kysyttiin tähän suostumus, jotta asia vaikuttaisi tilanteeseen mahdollisimman vähän. Epäselväksi kuitenkin jää se, kuinka paljon haastateltavien käyttäytymiseen haastattelutilanteessa vaikutti se, että toinen haastattelija oli läsnä haastattelussa internetin välityksellä. Tällä seikalla ei uskota olleen vaikutusta tutkielman luotettavuuteen, sillä haastateltavat ja haastattelijat olivat ennestään tuttuja. Kaikissa haastatteluissa saatiin myös paljon samankaltaista aineistoa, riippumatta siitä olivatko paikalla fyysisesti kummatkin haastattelijat vai vain toinen.

Tutkimuksen toteutuksessa haastattelurunko oli toimiva, selkeä ja tuotti monipuolista tietoa. Selkeän ja toimivan haastattelurungon avulla saavutettiin tavoiteltu kevyt ja luonnollinen ilmapiiri, jossa haastateltavan oli helppo kertoa omia kokemuksiaan moninpelaamisesta.

Opinnäytetyön tekijät olivat aikaisemmin olleet työharjoittelussa toimeksiantajalla, mistä johtuen haastateltavat olivat tekijöille tuttuja jo ennen opinnäytetyön toteutusta. Haastattelijoiden suhde haastateltaviin on saattanut osaltaan vaikuttaa positiivisesti siten, että haastateltavat ovat rohkeammin uskaltaneet kertoa omia kokemuksiaan ja mietteitään haastatteluissa.

Koska Oivassa ja Ilonassa toteutetaan pelilähtöistä nuorisotyötä ja haastattelut toteutettiin heidän tiloissaan, on se saattanut vaikuttaa tutkielman luotettavuuteen. Koska Oivassa ja Ilonassa pelaamiseen suhtaudutaan neutraalisti ja voimaantumisen näkökulman kautta, myös haastateltavien vastaukset ovat saattaneet heijastella sitä, että he ovat olettaneet haastattelijoiden hakevan vain positiivisia kokemuksia. Tätä virhettä on kuitenkin koitettu haastatteluissa kiertää kysymällä haastateltavilta suoraan heidän negatiivisista kokemuksistaan moninpelaamiseen liittyen.

Vaikka opinnäytetyön otosryhmä on ollut pieni, ovat saadut tulokset tärkeitä toimeksiantajalle. Opinnäytetyössä kerrotut kokemukset ovat nuorten omia ja aitoja kokemuksia. Ne ovat osin yhtenäisiä ja samalla hyvin monipuolisia. Haastattelujen tulokset antavat suuntaa siitä, että moninpelaaminen on joillekin nuorille todella tärkeä ja voimaannuttava osa arkea.

6.4 Kehitysehdotukset

Opinnäytetyön tutkimustuloksista käy ilmi, että pelaaminen on haastatelluille Oivan ja Ilonan asiakkaille merkityksellinen osa heidän elämäänsä. Tätä heijastelee myös Oivan ja Ilonan peliryhmien suosio, sillä pelilähtöinen nuorisotyö on ollut suosiossa siellä jo pitkään. Pelaamisen suosio ei todennäköisesti tule laskemaan, joten esimerkiksi moninpeleihin tai pelaamiseen liittyviin ryhmiin tulee suhtautua vakavuudella, kun pohditaan uusia ja kehitettäviä nuorisotyön muotoja ja ympäristöjä.

Yksi kehityksen suunta pelilähtöisessä nuorisotyössä voisi olla pelihaittojen ennaltaehkäisy. Pelien merkityksellisyyttä pohtiessa olisi kannattavaa yrittää nähdä sen hyviä

ja voimauttavia puolia kuten Oivan ja Ilonan pelilähtöisessä nuorisotyössä on menettely. Tämän lisäksi pelilähtöiseen nuorisotyöhön voisi lisätä pelihaittoja ennaltaehkäisevää näkökulmaa. Nuorten kanssa voi keskustella esimerkiksi siitä, miten omaa elämäntilannetta voidaan harjoitella ja miten pelaamisen saa osaksi elämää siten, että siitä olisi mahdollisimman paljon hyötyä ja tukea esimerkiksi arjen sujumuudessa. Tällaisen menettelyn avulla nuoret saattaisivat kokea, että heidän elämäntilanteensa ja harrastuksensa otetaan vakavasti. Nuorille voisi syntyä kokemus siitä, että heitä pyritään tukemaan elämässä heidän omista lähtökohdista käsin niin, että mielekkään peliharrastuksen lisäksi myös nuoren muut elämän osa-alueet sujuisivat.

Pelilähtöinen nuorisotyö on hyvä tapa saada yhteys pelaaviin nuoriin. Sen takia on tärkeää varmistaa, että tämä yhteys säilyy ja kehittyy. Tutkimustuloksista käy selväksi, että Oivan ja Ilonan toteuttamat peliryhmät ja tapahtumat ovat tarpeellisia Oivan ja Ilonan kohderyhmän nuorille.

Sen vuoksi, että opinnäytetyö toteutettiin pienessä mittakaavassa, olisi mielenkiintoinen jatkotutkimusidea toteuttaa tämän tyyppinen haastattelupatteristo suuremmalle määrälle ihmisiä. Jatkotutkimuksen myötä voitaisiin todeta varmemmin, onko myös muilla pelaavilla nuorilla samankaltaisia kokemuksia, kuin mitä tässä tutkielmassa on tullut esille. Lisätutkimukselle moninpelaamisesta on selkeästi vielä suuri tarve.

Lähteet

- Cole, H. & Griffiths, M. 2007. Social interactions in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology & Behaviour*, 10, 4, 575-583. Viitattu 12.10.2017. http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/20265/1/187439_5081%20Griffiths%20Publisher.pdf
- Colzato, L., Leeuwen, P., Wildenberg, W. & Hommel, B. 2010. DOOM'd to Switch: Superior Cognitive Flexibility in Players of First Person Shooter Games. Viitattu 9.8.2017. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3153740/>
- Diskurssianalyysi. 2015. Jyväskylän yliopiston nettisivut. Viitattu 16.10.2017. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/diskurssianalyysi>
- Eettinen ennakoarviointi ihmistieteissä. N.d. Tutkimuseettinen neuvottelukunta. Viitattu 27.10.2017. <http://www.tenk.fi/fi/eettinen-ennakoarviointi-ihmistieteissa#1>
- Eklund, L. 2012. The sociality of gaming. Stockholm University. Väitöskirja. Viitattu 27.10.2017. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:574218/FULLTEXT02.pdf>
- Franceschini, S., Gori, S., Ruffino, M., Viola, S., Molteni, M. & Facoetti, A. 2013. Action video games make dyslexic children read better. Viitattu 9.8.2017. [http://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822\(13\)00079-1?script=true](http://www.cell.com/current-biology/fulltext/S0960-9822(13)00079-1?script=true)
- Gozli, D., Bavelier, D. & Pratt, J. 2014. The effect of action video game playing on sensorimotor learning: Evidence from a movement tracking task. *Human Movement Science*, 38, 152-162. Viitattu 9.8.2017. https://www.researchgate.net/profile/Davood_Gozli/publication/266951987_The_effect_of_action_video_game_playing_on_sensorimotor_learning_Evidence_from_a_movement_tracking_task/links/545b91390cf2f1dbcbcaf977/The-effect-of-action-video-game-playing-on-sensorimotor-learning-Evidence-from-a-movement-tracking-task.pdf
- Gross, E. 2009. Logging on, bouncing back: an experimental investigation of online communication following social exclusion. *Developmental psychology*, 45, 6, 1787-1793. Viitattu 12.10.2017. http://www.cdmc.ucla.edu/Research_files/Sheva%20dissertation.pdf
- Hautala, T., Hämäläinen, T., Mäkelä, L. & Rusi-Pyykkönen, M. 2013. Toiminnan voimaa. 3. uud. p. Porvoo: Bookwell.
- Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Helne, T. 2002. Syrjäytymisen yhteiskunta. Saarijärvi: Gummerus kirjapaino.
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2000. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.
- Jackson, L., Witt, E., Games, A., Fitzgerald, H., Eye, A. & Zhao, Y. 2011. Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. Michigan State University. *Computers in Human Behavior*, 28, 2, 370-376. Viitattu

9.8.2017. <http://news.msu.edu/media/documents/2011/11/33ba0f16-a2e9-4d36-b063-2f540f115970.pdf>

Kokko, A. 2016. Osallistaminen on taitolaji. Fountain Park. Viitattu 30.10.2017. <https://www.fountainpark.fi/osallistaminen-on-taitolaji/>

Kühn, S., Gleich, T., Lorenz, R., Lindenberger, U. & Gallinat, J. 2014. Playing Super Mario induces structural brain plasticity. *Molecular Psychiatry* 19, 265-271. Viitattu 9.8.2017. http://pubman.mpdl.mpg.de/pubman/item/escidoc:2096712/component/escidoc:2096711/SIK_Playing_2014.pdf

Kvalitatiivinen tutkimus. N.d. Tilastokeskuksen määritelmä. Viitattu 28.10.2017. http://www.stat.fi/meta/kas/kvalit_tutkimus.html

L 1285/2016. Nuorisolaki. Viitattu 27.10.2017. <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285#Pidp450917920>

Law, M., Cooper, B., Strong, S., Stewart, D., Rigby, P. & Letts, L. 1996. The Person-environment-occupation model. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 63, 1, 9-23. Viitattu 9.10.2017. http://www.academia.edu/10339673/Mary_Law_PEO_model

Leemann, L., Kuusio, H. & Hämäläinen, R-M. 2015. Sosiaalinen osallisuus. Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 9.10.2017. https://www.thl.fi/documents/10531/2088501/Tietopaketti_Sosiaalinen_Osallisuus.pdf/52a41c04-c4fa-4cf0-bc6f-0bb06705903b

Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A., Evans, C. & Vitak, J. 2008. Teens, video games, and civics. Pew internet & American life project. Viitattu 9.10.2017. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED525058.pdf>

Marjeta, A-L. 2014. Digitaalinen pelaaminen ilmiönä ja välineenä sosiaali- ja terveysalalla. PDF-esitys. Nuorisosiainkeskus. Viitattu 9.8.2017. <http://pelitalo.munstadi.fi/files/2014/02/Marjeta050214.pdf>

Markman, A. 2016. Video game play benefits coordination. Viitattu 9.8.2017. <https://www.psychologytoday.com/blog/ulterior-motives/201608/video-game-play-benefits-coordination>

Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. 2016. Pelaajabarometri 2015. Tutkimusraportteja. Tampereen yliopisto. Viitattu 26.7.2017. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1>

Nuorista Suomessa. 2016. Suomen nuorisoyhteistyö - Alianssi ry. Tutkimuskooste. Viitattu 27.10.2017. <http://www.alli.fi/binary/file/-/id/665/fid/5195/>

Nuorten syrjäytyminen. 2016. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 9.10.2017. https://www.thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tyon_tueksi/nuorten-syrjaytyminen

Occupational therapy practice framework. 2014. American Occupational Therapy Association. *The American Journal of Occupational Therapy*, 68, Supplement 1. Viitattu 30.10.2017.

- Oiva ja Ilona. N.d. Etusivu. Viitattu 16.8.2017. <http://www.oiva-ilona.fi/>
- Osallisuus. 2017. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 3.8.2017. <https://www.thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/eriarvoisuus/hyvinvointi/osallisuus>
- Pelihaitat. N.d. Pelitaito.fi. Viitattu 9.8.2017. <http://www.pelitaito.fi/new/pelihaitat/>
- Pöyhkäri, A. 2015. Verkkopelien sosiaaliset yhteisöt. LUK-tutkielma. Oulun Yliopisto. Viitattu 9.10.2017. <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201504011197.pdf>
- Raivio, H. & Karjalainen, J. 2013. Osallisuus ei ole keino tai väline, palvelut ovat! Jyväskylän ammattikorkeakoulu. PDF. Viitattu 13.6.2017. http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/64153/JAMKJULKAISUJA1562013_web.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- SEUL. N.d. Suomen elektronisen urheilun liiton kotisivut. Viitattu 31.10.2017. <http://seul.fi/>
- Sukupuolisensitiivisyys. N.d. Suomen Setlementtiliitto. Viitattu 16.8.2017. <https://www.setlementti.fi/sukupuolisensitiivisyys/sukupuolisensitiivisyys3/>
- Sunqvist, P. & Sylvén, L. 2014. Language-related computer use. European Association for Computer Assisted Language Learning. 26, 1, 3-20. Viitattu 2.11.2017. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:688207/FULLTEXT01.pdf>
- Tassi, P. 2017. The best-selling games of 2016 reveal a few surprises. Forbes. Viitattu 31.10.2016. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/01/23/the-best-selling-games-of-2016-reveal-a-few-surprises/#5c310bae608e>
- Teemahaastattelu. N.d. KvaliMOTV. Viitattu 16.10.2017. http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_2.html
- Yhteiskunnallinen osallisuus ja syrjäytyminen Suomessa. 2013. Euroopan nuorisoportaali. Viitattu 4.9.2017. http://europa.eu/youth/fi/article/37/2029_fi

Liitteet

Liite 1. Saatekirje

Hyvä Oivan ja Ilonan asiakas

Kutsumme sinut opinnäytetyötutkimukseen, jonka aiheena on videopelikulttuuri ja digitaalinen pelaaminen nuorten osallisuuden tukena. Osallistuminen tutkimukseen on vapaaehtoista. Tutkimus suoritetaan teemahaastatteluna kanssasi henkilökohtaisesti. Haastattelutilanteessa on sinun lisäksi paikalla kaksi haastattelijaa.

Haastattelu toteutetaan Oivan ja Ilonan tiloissa _____.____.2017 klo _____._____.

Osallistuminen tutkimukseen merkitsee haastatteluun osallistumista, ja esille tuoduista teemoista keskustelemista haastattelijoiden kanssa. Keskustelut äänitetään, ja keskusteluista saadut äänitiedostot ovat ainoastaan opinnäytetyön kirjoittajien käytettävissä. Kun opinnäytetyö on valmis, tiedostot tuhoetaan. Tiedostoilla käytyjä keskusteluja käytetään tutkimuksessa, mutta kaikki tunnistettavat tiedot poistetaan vaitiolovelvollisuuden mukaisesti, eli sinua tai sanomaasi ei voi valmiista tutkimuksesta tunnistaa. Haastattelijoilla on vaitiolovelvollisuus kaikista haastattelussa esille tulleista asioista. Tutkimukseen osallistumalla hyväksyt sen, että haastatteluista saatua materiaalia käytetään opinnäytetyön toteutukseen.

Tutkimuksen tekemiseen on saatu luvat Jyväskylän ammattikorkeakoululta ja Oiva & Ilona -hankkeelta. Valmis opinnäytetyö julkaistaan osoitteessa www.theseus.fi, ja lisäksi se esitellään Peliviikolla marraskuussa 2017.

Jos sinulla on lisäkysymyksiä aiheesta, voit ottaa yhteyttä Henna Lytän sähköpostiosoitteeseen H8311@student.jamk.fi tai Magda Grönlundin osoitteeseen K1711@student.jamk.fi

Mikäli joudut muuttamaan haastatteluaikaa kiireellisellä aikataululla, olethan yhteydessä Annemari Päivärintaan, puhelinnumeroon 040 163 0312.

Kiitos kun osallistut tutkimukseemme!

Ystävällisin terveisin

Jyväskylän Ammattikorkeakoulun opiskelijat

Magdaleena Grönlund & Henna Lyttä

Liite 2. Haastattelurunko

- Alkuun selostus tilanteesta, haastattelun luonteesta ja etenemisestä, vaitiolo-velvollisuudesta ja luottamuksellisuudesta sekä siitä miten haastateltavan tietoja käsitellään
- Haastateltavan ikä, elämäntilanne ja arki
- Miten haastateltava määrittelee osallisuuden ja syrjäytymisen
- Selostus siitä, mitä moninpelit tarkoittavat tutkimuksessa
- Millaisia osallisuuden tai syrjäytymisen tunteita haastateltava on pelaamisesta saanut
 - Sosiaalinen osallisuus
 - Toiminnallinen osallisuus (PEO-malli, toiminnallisuus)
 - Yhteiskunnallinen osallisuus
 - Arjen osallisuus
 - Voimavarat peleistä
 - Kansainvälisyys ja kielellinen osaaminen (Lisätty 1. haastattelun jälkeen, koska nousi siellä oleelliseksi aiheeksi)
- Miten haastateltava on kokenut Oivan ja Ilonan peliryhmät, mihin ryhmiin osallistunut? Onko lisännyt osallisuuden tunnetta?
- Mitä sanoisit henkilölle, jolla on stereotyyppinen käsitys pelaajista ja pelaamisesta?