

VARHAISKASVATUSIKÄISTEN LASTEN VANHEMPIEN KOKEMUKSIA DIGIPELISÄÄNNÖISTÄ

Lauri Uhlgren

Opinnäytetyö, syksy 2015

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosiaali-alan koulutusohjelma

Sosionomi (AMK) + Lastentarhan-
opettajan virkakelpoisuus

TIIVISTELMÄ

Uhlgren, Lauri, Varhaiskasvatusikäisten lasten vanhempien kokemuksia pelisäännöistä. Helsinki, syksy 2015, sivuja 54 , liitteitä 2. Diakonia ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma, sosionomi (AMK) lastentarhanopettajan virkakelpoisuus.

Opinnäytetyöni tarkoituksena on selvittää varhaiskasvatusikäisten lasten vanhempien kokemuksia digipelisäännöistä. Pelisäännöt olen jakanut kasvatukselliseen toimintaan ja sisällölliseen hallintaan. Valitsin varhaiskasvatusikäisten lasten vanhemmat haastatteluun, koska he ovat lapsen pelisääntöjen ensimmäisiä määrittäjiä ja pelikasvatuksen tarve alkaa jo ennen kouluikää. Selvittämällä pelisääntöjä lapsen pelaamisen alkaessa, saadaan tietoa, miten pelaaminen tulee osaksi lapsen elämää ja millaisia käytäntöjä on käytössä. Tavoitteena lisätä tietoisuutta pelaamisen toteutuksesta varhaiskasvatusikäisten lasten elämässä.

Teemahaastattelut toteutettiin keväällä ja kesällä vuonna 2015 yhteistyössä Helsingin ja Pihtiputaan vanhempien kanssa. Haastattelin yhteensä viittä vanhempaa ja kävin kaikkien kanssa teemoittain tehdyt kysymykset läpi, jotka käsittivät pelisääntöjä perheessä. Haastateltavat olivat 4-6-vuotiaiden lapsien vanhempia. Opinnäytetyön prosessiin kuului Töölön Montessorin leikkikoulu ja Pelitaito projekti. Töölön Montessorin leikkikoulu oli mukana yhteistyössä kahden vanhemman osalta ja Pelitaito on arvioinut teemahaastattelurungon ja antanut tietolähteitä käytettäväksi.

Yleisesti ottaen pelaamiseen suhtauduttiin kielteisesti, pelit koettiin lapsia kouruttavana ja pelien väkivaltaisuus huolestutti vanhempia. Vanhemmat rajaavat pelaamista ajallisesti, mutta sisältö puolen tunteminen on heikompaa. Peli aika lapsilla oli 30-60 minuuttia yhdellä pelikerralla. Vanhemmat kokivat, että liiallisesta pelaamisesta seurasi lapsen levotonta käyttäytymistä. Älylaitteet olivat yleistyneet pelilaitteina ja pelien hankintatapa siirtynyt ladattaviin peleihin. Pelien runsas tarjonta aiheutti haasteita valita peli lapselle. Ikärajoihin ei kiinnitetty huomiota, mutta silti väkivaltaisia pelejä haluttiin välttää. Vanhempien tietoisuus digipelaamisesta koostui pääosin median kautta tulleista uutisoinneista, joissa käsiteltiin pelaamista negatiivisesti. Vanhemmat toivoivat, että tulevaisuudessa päiväkotien kautta saisi tietoa digipelaamisesta teemailtana, ja lapsen siirtyessä kouluun luokanopettajan kautta saisi tietoa pelikasvatuksesta. Näiden lisäksi neuvola mainittiin lapsiperheet tavoittavaksi tahdoksi.

Asiasanat: mediakasvatus, pelikasvatus, digitaaliset pelit, vanhemmuus

ABSTRACT

Uhlgren, Lauri. Early Childhood age children Parents' experiences Game Education. 54 p three appendices. Language: Finnish. Helsinki Autumn 2015 Diaconia University of Applied sciences. Degree Program in Social Services. Option in Social Services and Education. Degree. Bachelor of Social Services.

The purpose of this thesis is to interview the early childhood age children parents' experiences Game Education, how they describe as digital gaming rules in the family. Game Education I shared restriction and control methods and content-management. The aim is to raise awareness of the game in education, to combat prejudice and to convey parents' experiences ahead. Thesis target is sort out what rules of game parents have in their family. Theme interviews was implemented in the spring of 2015 and summer of 2015 in the co-operation with parents. Parents were in Helsinki and Pihtipudas. Total numbers of families had five and I interviewed same theme questions to all parents.

The main results of the work were the parents worry gambling addiction and games of violence. The smart devices have become more popular by game machine and games moved to downloadable games. Game abundant supply resulted in challenges to select the game for a child. Educational methods were the limitation of the time and played in the game in terms of days. Excessive gambling affected the child's behavior by negative. The age limits not paid attention to, but still violent of games parents wanted to avoid. Parents' awareness of digital gaming consisted of the media coverage on duty, dealing with gaming negative. The parents hoped that in the future through day-care centers to be informed of the digital gaming theme for the evening, and the child starts school the class teacher to be informed of the game breeding.

Keywords: Media Education, Game Education, Digital games, Parenthood

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
2 MEDIAKASVATUS	8
2.1. Mediakasvatuksen lähtökohtia	8
2.2 Pelikasvatus	10
2.3 Digipelit	11
2.3.1 Pelien kategoriat	12
2.3.2. Pelien vetovoima	14
3 PELIKASVATUKSEN TOTEUTTAMINEN	16
3.1 Pelikasvatuksen merkitys varhaiskasvatusikäiselle lapselle	16
3.1.1 Pelihaitat	16
3.1.2 Myönteiset vaikutukset	18
3.2. Kasvatuksellinen toiminta	18
3.3. Sisällöt pelikasvatuksessa	21
3.4 Vanhemmat pelikasvattajina	25
4 TUTKIMUKSEN TARKOITUS JA TAVOITTEET	28
5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	29
5.1 Tutkimuksen kohderyhmä ja ympäristö	29
5.2 Tutkimusmenetelmä	30
5.3 Aineiston keruu	30
5.4 Aineiston analyysi	31
6 TULOKSET	33
6.1 Kasvatuksellinen toiminta	33
6.2 Sisällöllinen hallinta	37
7 POHDINTA	39
7.1 Luotettavuus	39
7.2 Eettisyys	39
7.3 Tulokset	40
7.3.1 Kasvatuksellinen toiminta	40
7.3.2 Sisällöllinen hallinta	44
7.4 Johtopäätökset	45
7.5 Ammatillinen kasvu	46
7.6 Jatko- ja kehittämisideat	46
LÄHTEET	48

Liite 1: Saatekirje	53
Liite 2: Teemahaastattelurunko.....	53

1 JOHDANTO

Valitsin opinnäytetyön aihealueeksi digipelaamisen, koska olen ammatillisesti kiinnostunut pelikasvatuksesta ja pelaamisen vaikutuksista varhaiskasvatusikäisiin lapsiin. Olen kohdannut digipelaamisen haittatyössä pelaajia ja läheisiä. Hyödynnän teoretiedon lisäksi omaa digipelikokemustani ja työn kautta tulleita havaintoja opinnäytetyön aikana.

Varhaiskasvatusikäiset lapset ovat uusi kohderyhmä, joiden pelaamisen tapoja emme tunne. Tässä opinnäytetyössäni käyn varhaiskasvatusikäisen lapsen kasvatuksellisesta näkökulmasta pelikasvatusta. Vanhemmat ovat ensisijaisia kasvattajia, ja määrittelevät pelisäännöt lapsen aloittaessa pelaamisen (Salokoski 2005, 20). Pelikasvatuksen tarve alkaa jo ennen kouluikää (Tikkanen 2015, 40–41). Pelikasvatuksen osalta varhaiskasvatusikäiset ovat tärkeässä iässä kehityksen kannalta. Pelit viestittävät lapsille käyttäytymismalleja, tunteita, tarinoita, kuvia ja ääniä. (Edgar & Edgar i.a, 6.)

Käytän opinnäytetyössäni aikaisemmin tehtyjä tutkimuksia, väitöskirjaa ja graduja vertailupohjana. Opinnäytetyön haasteena on niukka lähdemateriaali, joita alle kouluikäisten lapsien pelaamisesta on olemassa. Vanhempien pelikasvatuksesta on tehty aikaisemmin tutkimuksia, joissa on selvitetty vanhempien pelaamisen hallintaa alakouluikäisten lasten ja nuorten osalta. Huomattavaa on, että suurin osa pelisääntöjä selvittäneistä selvityksistä on kymmenen vuoden takaa. Frans Mäyrän, Laura Ermin ja Satu Heliön tutkimuksessa (2004) selvitettiin lapsia ja nuoria pelikulttuurin toimijoina sekä vanhempien näkemyksiä pelisäännöistä. Tarja Salokosken väitöskirjassa (2005) käsitellään vanhempien valvontaa pelaamisesta ja yhteyttä riskipelaamiseen. Uusin selvitys pelaamisen hallinnasta perheissä on vuodelta 2014 oleva Metsävainion gradu pelaamisesta perheiden arjessa. Pelikasvattajan käsikirja (2013) on julkaistu ja hyödynnettävissä useilla eri toimialoilla laajana oppaana.

Pelaamisen positiivisia vaikutuksia on selvitetty ja niitä tiedetään olevan runsaasti. Useissa eri maissa on tehty selvityksiä pelaamisen positiivisista vaikutuksista lapsiin, esimerkkinä Irlannissa tehty tutkimus (2013) Digital Game-based Learning for Early Childhood.

Vanhempien kokemuksia lapsen aloittamisiässä olevista pelisäännöistä ei tiedetä paljoa, mutta tarve pelikasvatukselle on selvä. (Tikkanen 2015, 40-41.) Pelaaminen on yleistynyt, sillä lapset pelaavat alle kouluikäisenä jo aktiivisesti. 5-6-vuotiaista lapsista viikoittain pelaa 84 % (Suoninen 2013,35). Pelaaminen koskettaa suurinta osaa suomalaisista, sillä 98,5% suomalaisista pelaa pelejä jollakin tavalla. Suomalaisista pelaa kuukauden aikana noin 88 % pelejä eri muodossa (Ermi & Mäyrä 2013, 2).

Tarve pelikasvatukselle ilmenee myös Pelit Puheeksi teettämässä kyselyssä, jossa ammattilaiset kaipaavat menetelmiä ja koulutusta. Pelikasvatuksen tarve on vanhempien lisäksi myös ammattilaisten keskuudessa kasvavissa määrin. (Luhtala 2014, 2-5.) Ulkomaalaisissa tutkimuksissa todetaan, että varhaiskasvatusalan ammattilaiset yhdessä vanhempien kanssa voivat säädellä ja ohjata lapsen pelaamista. Tavoitteena on vastuullinen ja tasapainoinen mediankäyttäjä. (Edgar & Edgar i.a. 9.) Tavoitteena pelikasvatuksessa on pelihaittojen ehkäisy ja myönteisen pelaamisen tukeminen. Tietoisuus haitoista ja pelien positiivisista vaikutuksista tukee vanhempia vastuullisessa pelikasvatuksessa. (Meriläinen 2013, 10–13.)

2 MEDIAKASVATUS

2.1. Mediakasvatuksen lähtökohtia

Mediakasvatus on kehitystä ja oppimista tukevan sisällön suunnittelua sekä toiminnan toteuttamista. Media on viestimistä, joihin luokitellaan sähköiset laitteet kuten televisio, radio, kännykkä, älylaitteet ja pelilaitteet. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 6.) Laitteet ovat sulautuneet entistä enemmän yhteen, jossa yhdellä laitteella on mahdollista olla internetissä, soittaa, pelata, katsoa elokuvia ja kuunnella musiikkia. Rajat eri medioiden välillä ovat lähentyneet toisiaan. (Oksanen & Näre 2006, 37.) Lukuisat eri laitteet mahdollistavat paikasta ja ajasta riippumattoman tiedonvälityksen. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 6.)

Mediakasvatuksen tavoitteeksi on määritetty varhaiskasvatussuunnitelman täydentävässä asiakirjassa tukea lapsen kykyä tutustua turvallisessa ympäristössä mediasisältöihin, kasvattaa mediataidot hallitsevaksi kansalaiseksi ja edistää kykyä toimia vastuullisesti median parissa. Lapsen yksilöllisyys ja turvallisuus ovat lähtökohtana. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 18.)

Medialukutaito on tapa, jolla käsitellään vastaantulevia sisältöjä ja viestien tulkitsemista, ja siihen liittyy kriittisyys vastaantulevan sisällön käsittelyssä. Medialukutaito kehittyy koko elämän läpi, ja siksi varhaisessa iässä aloitettu mediakasvatus antaa taitoja tulevaisuudessa lapsen siirtyessä omatoimiseksi mediankäyttäjäksi. Medialukutaitoihin kuuluvat turvataidot, tunnetaidot, medianvastajanottamisen taidot sekä sosiaaliset taidot. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 17.)

Turvataidoilla tarkoitetaan haitallisen sisällön suodattamista, kasvua ja kehitystä tukevan sisällön tarjoamista. Vahvoja tunnekokemuksia aiheuttavat voimakkaat sisällöt, kuten jännitys tai kauhu. Vääristyneiden toimintamallien näkemisestä seuraa lapselle haitallista esimerkkiä tavoista toimia. Sisällön valitsemiseen vaikuttaa lapsen ikä, ja lapsen tunteminen yksilönä. Lapselle sopivan materiaalin

sisällön ohjaaminen on aikuisen vastuulla. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 17.)

Tunnetaidot ovat mediasisällön kautta heräävien tunteiden käsittelyä ja niistä keskustelua. Tunteiden tunnistaminen ja niiden jäsentäminen auttaa lasta, sillä kuvat, äänet, tarinat ja puhe vaikuttavat lapseen. Mediasisällön vaikutus ei ole suoraan yleistettävissä kaikkiin, mutta haitallisen sisällön kohtaaminen on aina riskiä lisäävä tekijä. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 18.)

Sosiaalisilla taidoilla tarkoitetaan mediassa toimimista yhdessä ja keskustelua ryhmässä. Yhdessä tuotetut mediasisällöt ovat tapa käsitellä mediaa ryhmätyömuotona. Media on sosiaalista toimintaa. Mediaviestien vastaanottaminen tarkoittaa kommunikointia verkossa ja viestin tulkitsemista. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 18–20.)

2.2 Pelikasvatus

Pelikasvatuksen tavoitteena on pelihaittojen ehkäisy ja myönteisen pelaamisen tukeminen (Meriläinen 2013, 13). Pelikasvatus on osana mediakasvatusta ja siihen kuuluu pelaamisen oman kulttuurin piirteet, jotka tekevät siitä spesifin alueen (Meriläinen 2013, 10). Mediamuotojen välillä on eroja ja pelaamisessa osallisuus on keskeinen tekijä. Pelaaja pääsee aktiivisesti vaikuttamaan tapahtumien kulkuun omilla valinnoilla ja ajatuksilla. Pelit ovat vuorovaikutusta pelaajan ja pelien sisällön kesken. (Mustikkamäki 2010, 101.) Pelikasvatuksessa ei vaadita asiantuntijuutta tai pelikulttuuriin laajaa tuntemusta, lähtökohtana on hyvinvoinnin tukeminen ja oma aktiivisuus pelaamista kohtaan. Mitä pienemmästä lapsesta on kysymys, sen tärkeämpi rooli pelikasvatuksella on lapsen kehityksen kannalta. (Meriläinen 2013, 13.)

Pelisivistys on osana pelikasvatusta, sillä tarkoitetaan pelien kokonaisvaltaista ymmärtämistä, sekä siihen liittyvien ilmiöiden moninaista tarkastelua. Pelisivistykseen liittyy tutustuminen pelikulttuuriin ja sen sisällä olevien peliluokkien tuntemusta. Pelilukutaito on medialukutaitoon verrattava taito, joka on keskeinen käsite pelikulttuurin tuntemisessa. Pelilukutaidon avulla ymmärretään pelejä omana kulttuurillisena tekijänä, pelien välittämien viestien sisältöä, pelien alaluokkia, sekä merkitystä yhteiskunnassa. Digitaalisista peleistä keskustellessa huomioidaan pelien molemminpuolinen tarkastelu, sekä positiivinen että negatiivinen. Pelit ovat kulttuuria, joka rakentuu pelaajista ja pelattavista peleistä. (Meriläinen 2013, 10.)

Peliluokissa on laajasti erilaisia pelejä valittavana, ja niihin liittyy pelaajan oman mielenkiinnon ja tavoitteiden toteuttaminen. Tarjonta on pelien osalta laajentunut kaupallistumisen myötä. (Meriläinen 2013, 10.) Pelit välittävät arvoja ja asenteita yhteiskunnassa, sillä peleihin liittyy usein sanoma tai viesti (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2009, 6).

Pelaamista kohtaan on ennakoluuloja, jotka vaikuttavat miten aiheeseen suhtaudutaan, mitä niistä tiedetään ja mikä on pelien rooli omassa arvomaailmassa

(Ermi & Heliö & Mäyrä 2004, 52). Pelisivistystä on mahdollista oppia pelaamiseen perehtymällä ja kokeilemalla käytännössä pelejä. Pelit ovat toiminnallista tekemistä, joten siksi käytännön kokemus korostuu. Pelilukutaito antaa ymmärryksen ja kriittisyyden vastaantulevien uutisoinneille ja keskusteluille. (Meriläinen 2013, 10.)

2.3 Digipelit

Digipelaaminen on sähköisillä välineillä tapahtuvaa toimintaa, jossa yhdistyy aktiivinen vaikuttaminen tapahtumiin. Pelit ovat oma kulttuuriluokka verrattuna muihin mediamuotoihin (Mustikkamäki 2010, 101). Pelaamisen motiiveina ovat sosiaaliset ja emotionaaliset tekijät. Pelit ovat toisaalta viihdettä, sekä väline erilaisiin muihin tavoitteisiin, kuten nuorisotyössä, kuntoutuksessa tai lastensuojelussa käytettynä menetelmänä. (Salokoski 2005, 54).

Pelejä on saatavilla verkkokaupoista, ladattavina pienpeleinä älylaitteille, erikseen ostettavissa kaupoista ja kirjastoista lainattavina. Pienpelillä tarkoitetaan ilmaisia pelejä, jotka ovat kokonaisuudeltaan suppeampia kuin muilla pelilaitteilla pelattavat laajemmat pelikokonaisuudet. (Luhtala & Silvennoinen & Tenkanen 2013, 4.) Pelien hankkimisen osalta tilastot kertovat digitaalisen jakelun nosta- neen osuuttaan pelien myynnissä ja se osaltaan liittyy älylaitteiden yleistymiseen (Ermi & Mäyrä 2013, 29–30.)

Pelien saatavuus ja pelaaminen itsessään on siirtynyt entistä enemmän paikasta ja ajasta riippumattomaksi, koska pelejä on suunniteltu entistä enemmän pelattavaksi mobiiliversioina ja pienpeleinä. Mobiiliversioina pelattavat pelit ovat lisänneet tarjontaa kuluttajille, sillä pelejä saadaan hankittua helposti sovelluksia lataamalla. (Luhtala & Silvennoinen & Tenkanen 2013, 4.) Mobiilipelaaminen on muuttanut pelaamista ja sen rajoittamista (Ermi & Mäyrä 2013, 30).

2.3.1 Pelien kategoriat

Pelin luokittelussa on käytetty kategorioita, joiden pääsisällön avulla tarkennetaan pelien muotoja. Pelien luokkia tunnistamalla vanhemmat oppivat tiedostamaan pelien sisällöllisiä eroja tehdessään valintoja omalle lapselleen. Peliluokista saa tarkempaa tietoa perehtymällä omaan kiinnostuksen kohteeseen tarkemmin.

Urheilupelit ovat suosittuja, ja niissä on laaja valikoima eri lajeja. Pelien avulla on mahdollista myös itse liikkua, jos pelilaite sisältää liiketunnistimen. Liikuntapelejä hyödynnetään fyysisen kehityksen tukijana ja stimuloivien pelien tarkoituksena on tuottaa mahdollisimman realistinen kokemus. (Pan European Game Information i.a.)

Tasohyppelypelit ovat nimensä mukaisesti kuvitteelliseen toimintaympäristöön luotu kenttä, jossa pelaajalla on roolihahmo. Kentät etenevät helpoimmasta haasteellisempaan, ja pelaaja kohtaa pelin aikana esteitä, jotka pitää voittaa päästäkseen seuraavalle tasolle. (Pan European Game Information i.a.) Super Mario -pelit ovat hyvä esimerkki tasohyppelypeleistä.

Toiminta- ja seikkailupelit perustavat ongelmanratkaisuun, ja siihen kuuluu eri rooleja sekä vaihtuvia toimintaympäristöjä. Elokuvat ja kirjat ovat usein pelien lähteenä. (Pan European Game Information i.a.)

Roolipelit perustuvat hahmoihin, joissa pelaaja on osana hahmoa. Pelaaja eläytyy hahmon toimintaan ja kulkee erilaisissa toimintaympäristöissä suorittaen tehtäviä. Rooleissa pelaaja samaistuu hahmoon. (Pan European Game Information i.a.) World Of Warcraft on maailman suosituin roolipeli (Stenros 2009). Pelissä voi tehdä itselleen hahmon, ja seikkailla virtuaalisessa maailmassa kilpaillen muita pelaajia vastaan yksin ja tiiminä. Moninpeliominaisuus liittyy usein pelattavien pelien sisältöön. Internet yhdistää pelaajat toisiinsa ympäri maailmaa. Moninpelinä pelattavien pelien suosio perustuu niiden yhteisöllisyyteen. (Pan European Game Information i.a.)

Rakennuspeleissä keskitytään luomaan ympäristöä, joka voi olla esimerkiksi oma kaupunki tai kylä. Peliympäristöön kuuluu tehtäviä ja pelaajan toimii ohjaajana pelissä. (Pan European Game Information i.a.) Esimerkiksi SimCity on suosittu rakennuspeli (Talouselämä 2015).

Ajopelit ovat kulkuneuvoihin keskittyvä peli, jossa pääsee kilpailemaan muita pelaajia, tai peliä vastaan. Ajoneuvoja pystyy muokkaamaan ja rakentamaan pelin edetessä. Kilpailullisuus on ajopelien tyypillinen ominaisuus. (Pan European Game Information i.a.) Need For Speed on ajopelien tunnettu esimerkki (Playstation 2015).

Ampumispelit ovat aseita sisältäviä vastustajaa vastaan kilpailemista, nykyaikana pelien visuaalisuutta on korostettu ja saatu tehtyä elokuvia lähellä olevia kokonaisuuksia. Ampumispeleissä korostuu usein hyvä vastaan paha asetelma. (Pan European Game Information i.a.) Counter Strike on suosittu ampumispeli (Suomen elektronisen urheilu liitto 2015).

Strategiapelit on tehty lautapelien pohjalta ja niiden ajatuksena on kilpailla toista vastaan taktisesti ajatellen ja suunnitelmallisesti. Strategiapelejä voi verrata shakkiin, jossa kilpaillaan suunnitelmallisesti ja peli etenee loogisesti. (Pan European Game Information i.a.) Civilization- sarja on suosittu strategiapeli (Moilanen 2015).

Oppimispelien tarkoituksena on kehittää kognitiivista taitoa, ja siihen kuuluu pedagoginen tavoite (Pan European Game Information i.a.b). Virtuaalinen ympäristö on luontainen paikka toimia ja pelit innostavat oppimaan. Oppimispelit ovat keino monipuolistaa ja tehostaa opetusta. Oppimispelit ovat pelien muoto, jossa korostuu hyödyllisyys. Pelit nähdään ajanhukaksi viihteellisyyden vuoksi, mutta oppimispelit ovat mainittu usein pelien positiiviseksi puoleksi. (Hentonen 2013, 68–70.)

2.3.2. Pelien vetovoima

Pelien vetovoima perustuu niiden rakenteeseen ja audiovisuaalisen toteutukseen, jolla saadaan toteutettua äänen, kuvan ja tarinallisuuden avulla kiehtovia kokonaisuuksia. Pelin rakenne koostuu yhdistämällä eri elementtejä, kuten sisältöön kuuluva tarinallisuus, jatkuvuus pelin kestossa, visuaaliset tekijät, palkitseminen pelin edetessä, sekä aktiivinen vaikuttaminen pelaajan omilla valinnoilla ja ajatuksilla. Pelien ulkoasu on kehittynyt vuosikymmenien aikana, sillä äänien ja kuvien avulla vaikutetaan ihmisen aisteihin kokonaisvaltaisesti. Laajan pelivalikoiman myötä omia mieltymyksiä on mahdollista toteuttaa entistä realistisemmin. (Ermi & Heliö & Mäyrä 2004, 75–77.) Pelin rakenne suhteessa pelaajaan tehostaa mielihyvän kokemista pelaamisen aikana. Aivojen palkitsemisjärjestelmä tuottaa mielihyvää pelaamisen vaikutuksesta, joka saa aikaan hyvänolon tunteen. (Korhonen & Sinkkonen 2015, 173–174.)

Pelaajilla on tavoite mitä he pelaamisella hakevat. Pelaamisen motiivit on jaettu kolmeen luokkaan, josta ensimmäinen on tunneperäinen. Peliltä haetaan tunnetiloja, kuten jännitystä tai rentoutumista, ja samalla mahdollistetaan arjesta irrottautuminen sekä uppoutuminen pelielämykseen. Peleihin on miellyttävä palata tunne-elämän syistä johtuen, sillä pelit ovat tehty palkitseviksi, mielihyvää tuottaviksi sekä niissä korostuu jatkuvuuden tunne. Peleissä on tasoja, jotka kannustavat jatkamaan ja haastavat pelaajan kilpailemaan. Liian helppo peli turhauttaa pelaaja ja toisaalta liian vaikea ei kannusta jatkamaan (Salokoski 2005, 18.) Peleihin liittyy vahva uppoutumisenkokemus, joissa muodostuu aistien yhteisvaikutukset. Uppoutumiskokemusta on kuvattu tilaksi, joka tuntuu todellisuuden menettämiseltä ja liittymisellä osaksi peliä hetkellisesti. Uppoutumiskokemuksessa pelaaja on vahvan tunteen hallinnassa. (Oksanen & Näre 2006, 89.)

Toinen peliin motivoiva tekijä on sosiaalisuus, jossa korostuu yhdessä tekeminen ja ryhmässä oleminen. Pelit ovat yhdistävänä tekijä yhteisöllisessä ryhmässä. Yhdessä tekeminen tiivistää vuorovaikutusta pelaajien välillä ja luo yhteenkuuluvuuden tunnetta. (Salokoski 2005, 18.) Samalla kilpaileminen on tullut osaksi pelikulttuuria, joissa paremmuudesta käydään kisaa. Kilpaileminen voi olla pelissä tulleita haasteita tai toista pelaajaa vastaan. (Salokoski 2005, 51.)

Kolmas pelaamisen motiivi on tiedonhaku, jossa ollaan kiinnostuneita uusista kokemuksista, ja laajennetaan omaa tietämystä. Uudet roolit ja mielikuvitusympäristöt ovat mielenkiintoisia ja herättävät uteliaisuuden. Pelaamisen avulla haetaan kokemuksia, joita ei arkielämässä ole mahdollista kokea. (Salokoski 2005, 18.) Oma persoonallisuus, kiinnostuksen kohteet ja identiteetti muokkaavat pelivalintoja, mistä pelaaja on kiinnostunut (Salokoski 2005, 19).

Lapselle ominaisia tapoja ovat leikkiminen, liikkuminen, tutkiminen ja taiteellinen kokeileminen (Stakes 2005, 21). Lapsen näkökulmasta pelien vetovoimaiseksi tekijäksi tulevat sen tuottama mielihyvä pelin kautta. Pelihahmot ovat tärkeitä lapsille ja niihin samaistuminen. Mielikuvitusmaailma innostaa lapsia tutkimaan ja kokemaan uusia paikkoja sekä rooleja. (Ermi & Heliö & Mäyrä 2004, 76–79.) Lapsen näkökulmasta pelit ovat leikkien lähteenä, rikastuttavat mielikuvitusta ja pelien sisältö korostuu roolileikeissä. Lapsi käsittelee saamiaan pelikokemuksia leikin avulla. Pelit vaikuttavat moniaistillisesti sekä herättävät lapsen uteliaisuuden ja tutkimisen. Pelit voidaan nähdä uutena ympäristönä ja inspiroivana tekijänä leikeille. (Tossavainen 2013, 58–59.)

Pelit voidaan nähdä yhtenä leikin muotona, leikki on lapsen tapa oppia ja käsitellä maailmaa. Pelit ja leikit irrottautuvat todellisuudesta, niihin kuuluu ympäristö, roolit ja tavat toimia. Pelit ovat mielikuvitusmaailmaa, kuten leikitkin ja muokattavissa olevia kokonaisuuksia. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2009, 4.) 4-5-vuotiaana lapsen kehitysiässä korostuvat mielikuvitus ja helpot sääntöleikit. Lapsen moraalinen kehitys alkaa muokkaantua hyvän ja pahan erottelussa. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto i.a.)

3 PELIKASVATUKSEN TOTEUTTAMINEN

3.1 Pelikasvatuksen merkitys varhaiskasvatusikäiselle lapselle

3.1.1 Pelihaitat

Pelihaitat ovat jaettu ajankäyttöön hallitsemattomuuteen ja haitallisen sisällön kohtaamisen vaikutukseen. Ajankäytön hallitsemattomuus on riskitekijänä addiktioomaiseen pelaamiseen ja arjenhallinnan menettämiseen. Sisällöllisiä haittoja ovat voimakkaat tunnekokemukset kauhu ja haitalliset toimintamallit, kuten väkivalta. (Salokoski 2005,18) Suurimpina riskeinä lasten ja nuorten pelaamisessa on todettu olevan ajankäytön hallitsemattomuus ja pelien väkivalta. (Salokoski 2005, 98.) Mitä pienemmästä lapsesta on kysymys, sen tärkeämpi rooli pelikasvatuksella on lapsen kehityksen kannalta (Meriläinen 2013, 13). Lapset ovat riskiryhmässä pelihaitoille, koska heillä ei ole kehittynyt suojaavia tekijöitä median vaikutteilta. Suojaavia tekijöitä ovat ikä ja elämäkokemus (Salokoski 2005,19.)

Ongelmapelaamista voidaan tunnistaa, jos lapsen vapaa-aika kuluu pelkästään pelaamisessa, eikä muuhun tekemiseen ole mielenkiintoa tai ne jäävät syrjään. Ongelmapelaamisessa pelaaminen vie liian suuren osan käytetystä ajasta ja lapset kokevat ärtymystä sekä vieroitusoireita ollessa pois pelien äärestä. Pelaamisen lopettaminen on haasteellista ja sovittuja pelisääntöjä ei noudateta. Sujuva arki on tärkeää lapsen elämänrytmille ja olennaista on tarkastella miten lapsi suoriutuu päivittäisistä rutiineista. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2015.)

Pelaamisesta seuraava kohonnut vireystila aiheuttaa lapsessa levottomuutta, joka tulee pelaamisen aikana tulleista ärsykkeistä. Lapsien ja nuorien aivot kehittyvät ja ovat siksi alttiita addiktion syntymiseen. Pelaamisesta aiheutuvaa mielihyvää on kuvattu aivoissa palkitsemisjärjestelmäksi, joka toistuessaan tarpeeksi kauan aiheuttaa riippuvuuskäyttäytymistä. Lapsi tottuu pelien mielihyvän aiheuttamaan tunteeseen hallitsemattoman pelaamisen vaikutuksesta. Aivot tottuvat mielihyvän tasoon joka pelaamisen aikana aktivoituu. (Korhonen & Sinkkonen

2015, 173.) Liiallisessa toistumisessa aiheutuu tunne-elämän ongelmia ja pelaaminen tulee keinoksi paeta ongelmia (Salokoski 2005, 18).

Pienten lasten kohdalla haitalliset toimintamallit, kuten väkivallan kohtaaminen voi aiheuttaa vääristyneitä tapoja toimia, jotka ovat riskitekijöinä impulsiiviseen käytökseen (Puura 2009). Mitä enemmän pieni lapsi altistuu haitalliselle sisällölle, sitä todennäköisemmin sillä on vaikutusta lapsen asenteisiin, käyttäytymismalleihin, tunnetaitoihin ja uskomuksiin. (Salokoski 2005, 18.) Lapsi ottaa mallia saamistaan esimerkeistä, aggressiiviset tunteet ja ajatukset lisääntyvät. Väkivaltaiset sisällöt turruttavat lapsen empatiakykyä toistuessa. (Korhonen & Sinkkonen 2015, 174–175.)

3.1.2 Myönteiset vaikutukset

Pelaamisen positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia lapsiin on tutkittu. Yhtenä esimerkkinä on irlantilainen tutkimus (2013), joka on selvittänyt laajemmin pelien vaikutuksia varhaiskasvatusikäisen lapsen kehitykseen tutkimuksessa Digital Game-based Learning for Early Childhood. Myönteisen pelaamisen kautta on mahdollista vaikuttaa lapsen kehitykseen, jotka ovat kognitiivisella, emotionaalisella, sosiaalisella ja hienomotorisella osa-alueella. Pelaaminen aktivoi aivoja ja kehittää ongelmanratkaisukykyä, samalla tiedonvirran käsittely ja hahmotuskyky parantuvat. Tunne-elämän kehityksen osalta digipelit ovat verrattavissa lautapeleihin, joissa harjoitellaan tunnesäätelyä ja sääntöjen noudattamista. Onnistumisen kokemukset tukevat lapsen itsetuntoa, ja vaikuttavat positiivisesti mielen hyvinvointiin. Pettymyksien sietäminen ja epäonnistuminen turvallisessa ympäristössä ovat tunne-elämää kehittävä tekijä. (Meriläinen 2013, 32–37.)

Pelien avulla lisätään tietoisuutta maailmasta ja eri kulttuureista. Pelit sisältävät eettisiä kysymyksiä, kuten hyvän ja pahan välisiä suhteita kehittäen lapsen moraalialia. Nopeat päätökset kehittävät reaktiokykyä ja hienomotoriikkaa. Kognitiivisten taitojen tukemiseksi pelit tarjoavat välineitä oppia soveltaen ja erityistuen lapset hyötyvät monipuolisista oppimismenetelmistä. (Meriläinen 2013, 32–37.) Pelit ovat yhteistä tekemistä perheen kesken, joka tukee lapsen ja vanhemman välistä vuorovaikutussuhdetta. Aikuisten kanssa vietetty aika on perhettä yhdistävä tekijä. Pelit ovat ryhmätyötaitoja tukeva väline, sillä niihin kuuluu ongelmanratkaisu ja tiiminä toimiminen. (Meriläinen 2013, 32.) Vanhemmat ovat halutuinta peliseuraa 3-5-vuotiaiden lasten osalta (Suoninen 2013, 39).

3.2. Kasvatuksellinen toiminta

Pelikasvatuksessa lapsia suojaavia tekijöitä ovat ajanhallinta, sisällön oikea valitseminen ja aktiivinen keskustelu pelikokemuksista lapsen kanssa (Salokoski

2005, 53). Varhaiskasvatusikäinen lapsi tarvitsee selkeät ja johdonmukaiset kasvatusrajat, joten pelaamisen osalta säännöt auttavat välttämään liiallista ajankäyttöä pelien ääressä. Rajatulla pelaamisella mahdollistetaan arki, jossa pelaaminen on osana sitä muttei hallitse liikaa. Lapsi oppii vastuulliseksi käyttäjäksi, mikä korostuu, kun lapsi siirtyy tulevaisuudessa itsenäiseksi mediankäyttäjäksi niin sisällön kohtaamisessa kuin ajanhallitsemisessa. Ajankäytönhallinnalla vähennetään riskiä ongelmien syntymiseen. Vanhempien vähäinen valvonta lapsen pelaamisessa on yhteydessä ajankäytönhallinnan vaikeuksiin ja haitallisen sisällön kohtaamiseen. (Salokoski 2005, 98.)

Konkreettinen pelaamisen seuranväline auttaa lasta ymmärtämään rajoja. Lapsi havainnollistaa visuaalisesti kuvatut pelisäännöt paremmin kuin sanallisesti tehdyt. Vanhemmat voivat asentaa esto-ohjelmia tai lapsilukkoja pelilaitteisiin, jolla suodatetaan haitallista sisältöä ja estetään luvaton pääsy. Yhdessä luodut pelisäännöt ja niiden läpikäyminen lapsen kanssa auttavat välttämään ristiriitoja. (Lehtonen & Marjomaa & Tossavainen 2013, 52.)

Vanhempien kiinnostus pelaamiseen ja aktiivinen keskustelu auttavat pelissä tulevien kokemusten käsittelyssä. Samalla vanhemmat laajentavat ymmärrystä koetun pelisisällön aiheuttamista tunteista ja pelin kulusta. Keskustelu ja kuuntelu auttavat lasta käsittelemään pelaamisen aikana tulleita kokemuksia, sekä samalla antaa mahdollisuuden käydä läpi kysymyksiä ja tunteita. (Lehtonen & Marjomaa & Tossavainen 2013, 50–52.) Keskusteluaiheina voivat olla avoimet kysymykset, jolloin lapsi pääsee omin sanoin kuvailemaan tuntemuksiaan. Vanhemmat saavat samalla tietoa sisällöstä, josta lapsi on kiinnostunut. Yhdessä pelaessa vanhempi tiedostaa pelin kulkua, mikä auttaa pelisääntöjen tekemisessä. (Lehtonen & Marjomaa & Tossavainen 2013, 52–54.)

Vanhempien pitää tiedostaa millaisia tunnetiloja lapsi kokee pelaamisen aikana, koska osa lapsista ei mainitse tunteista ollenkaan, jos pelikokemuksia ei ota puheeksi. Pieni lapsi ei osaa nimetä tunteita ja tunnistaa syy-seuraussuhteita. Pelin aikana lapsi reagoi sanoin ja kehon kielellä. Pelit ovat muuttuvia ja jättävät lapsen yksin kokemuksen kanssa ilman vanhempien tukea. (Salokoski 2005, 99.)

Vanhempien omat pelitottumukset ja pelattavat pelit eivät kuulu pienen lapsen nähtäväksi, jos sisältö on aikuisille suunnattua. Vanhempien oma esimerkki on tärkeä osa pelikasvatuksen toteutumista. (Salokoski 2005, 99.) Lapsien lainatessa pelejä toisilleen ja ennen niiden käyttöönottoa varmistetaan soveltuvuus lapselle. Tärkeä neuvo vanhemmille on keskustella lapsien tuttavapiirin kanssa, millaisia pelejä heillä on käytössään. (Luhtala & Silvennoinen & Tenkanen 2013 19.) Sisarusten suuri ikäero tulee ottaa huomioon pelivuoroissa ja pelilaitteiden sijoittelussa. Lapsien yhdessä pelatessa on syytä kiinnittää huomiota, jotta ikäkaudelliset kehitykset eivät aiheuta ongelmia. Pelien sisällön soveltuvuus riippuu, paljonko lapsilla on ikäeroa. (Salokoski 2005, 99).

3.3. Sisällöt pelikasvatuksessa

PEGI, (Pan European Game Information, yleiseurooppalainen pelitieto) on järjestelmä, jonka tavoitteena on levittää tietoa kuluttajille pelien ikärajoista sekä haitallisesta sisällöstä. Pelit luokitellaan ikärajiin sisällön perusteella, jonka pelin julkaisija täyttää internetissä tehtävällä lomakkeella. PEGI-järjestelmässä tarkistetaan lomake ja arvioidaan sisällön vaikutukset. Ikärajat on merkitty pelien pakkauksiin ja verkkosivustoilla oleviin pelien kuvauksiin. (Pan European Game Information i.a.c.)

Ikärajat eivät ole ainoastaan suosituksia vaan ne ovat sitovia, ja ne täytyy olla jokaisessa digitaalisessa pelissä. Kuvaohjelmalaki (710/2011) sisältää maininnan, että peli jossa on ikäraja 7, 12 tai 16, ei ole sitä ikää nuoremman pelattavissa tai nähtävissä. Kuvaohjelmalaissa (710/2011) mainitaan, että K-18 pelit ovat kiellettyjä tarjota tai pitää alaikäisten saatavilla.

Ikärajat eivät kerro pelin haastavuudesta vaan sisällöstä kuluttajalle. (Pan European Game Information 2015 i.a.b.) Liian vaikeat pelit eivät tue lapsen kasvua ja vanhempien vastuulla on tarkistaa pelin soveltuvuus lapselle (Tossavainen 2013, 40.) Liian vaikea peli ei motivoi jatkamaan ja ei täytä pelaamisesta haettavia tavoitteita. Lapsen kyky käsitellä median sisältöä on kehitysiän mukainen ja siihen kuuluvat emotionaaliset ja kognitiiviset taidot. (Tossavainen 2013, 39.) 4-6-vuotiaana kehittyvät motoriiikka, kieli ja mielikuvitus. Lapsien leikeissä korostuvat sääntöleikit, joihin pelit tarjoavat virikkeitä. Pelien tarinat sekä hahmot jäävät lapsen mieleen. Haasteena varhaiskasvatusikäisen lapsen kehitysiässä on erottaa todellisuus ja fiktio toisistaan. (Luhtala & Silvennoinen & Tenkanen 2013, 21–22.)



PEGI 3

Tämän luokituksen mukaisten pelien sisällön katsotaan soveltuvan kaikenikäisille. Väkivaltaa voi esiintyä vähän

komiikan yhteydessä (esimerkiksi Väiski Vemmelsäären tai Tomin ja Jerryn kaltaisten piirroshahmojen käyttämä väkivalta). Lapsi ei saa pystyä yhdistämään piirroshahmoa elävään henkilöön, vaan pelin on oltava täysin kuvitteellinen. Peli ei saa sisältää mitään ääniä tai kuvia, jotka saattavat herättää pelkoa tai kauhua nuorissa lapsissa. Pelissä ei saa käyttää kirosanoja.



PEGI 7

Tähän luokkaan kuuluvat kaikki pelit, joille muuten annettaisiin luokitus 3 mutta joissa on kohtauksia tai ääniä, jotka saattavat olla pelottavia.



PEGI 12

Tämän ikäryhmän videopeleissä voidaan esittää hieman todentuntuisempaa väkivaltaa, joka kohdistuu kuvitteellisiin hahmoihin, ja/tai epätodellista väkivaltaa, joka kohdistuu ihmisiltä näyttäviin hahmoihin tai tunnistettaviin eläimiin. Videopeleissä voi olla hieman enemmän alastomuutta. Kiroilun on oltava lievää eikä se saa sisältää seksuaalista sanastoa.



PEGI 16

Tätä luokitusta sovelletaan, kun väkivalta (tai seksuaalinen toiminta) esitetään tavalla, joka näyttää samalta kuin tosielämässä. Tämän ikäryhmän nuorten oletetaan jo pystyvän käsittelemään voimakkaampaa kiroilua sekä tupakoinnin, huumeidenkäytön ja rikollisuuden esittämistä.



PEGI 18

Täysi-ikäisyyden luokitusmerkintää käytetään, kun pelissä esitetty väkivalta on luonteeltaan törkeää ja/tai tietyn tyyppistä. Törkeää väkivaltaa on vaikea määritellä, sillä näkemykset voivat monesti olla hyvin erilaisia, mutta yleisesti katsoen se voidaan määritellä väkivallaksi, joka herättää katsojassa vastenmielisyyttä.

Pakkauksen kyljessä esitettävät sisältösymbolit kertovat tärkeimmät syyt, joiden takia peli on saanut tietyn luokituksen. Sisältösymboleja on kahdeksan: väkivalta, kiroilu, kauhu, huumeet, seksi, syrjintä, uhkapeli ja verkkopeli.

KUVIO 1. Mitä merkinnät tarkoittavat? (Pan European Game Information i.a.c)

Pelien ikärajat viestittävät pelien sisällöstä ja haitallisesta aineistosta kuvasymbolein, jotka ovat verrattavissa elokuvaan ja televisio-ohjelmien ikärajoin. Symbolit kertovat haitallisen sisällön vaikutuksista, joita peli sisältää. Symboleiden avulla helpotetaan mediasisältöjen valintoja lapsille ja nuorille. Ikärajojen tunnistaminen ja niiden oikein ymmärtäminen ovat tärkeää, koska sen avulla voidaan valita lapsen kehitystason mukaisia pelejä ja välttämään haitallista sisältöä. Pelien tarkastaminen on vanhemman vastuulla. (Tossavainen 2013, 37–43.)

Arvosteluja peleistä voi lukea internetistä tai katsoa peliin liittyviä esittelyvideoita. Pelejä ladattaessa mobiiliversiona on pelistä tehty kuvaus sivustolla ja samalla siihen on liitetty kuvia ja mahdollisesti video pelistä. Ikäluokituksen peleille voi tarkistaa pakkauksesta tai verkkosivuston hakuohjelmalla, joissa on mainittu ikäraja ja haittasisällöstä kertova symboli. (Pan European Game Information i.a.d)



Kiroilu

Peli sisältää voimakasta kielenkäyttöä

**Syrjintä**

Peli sisältää syrjintää tai syrjintään rohkaisevaa materiaalia

**Huumeet**

Peli sisältää viittauksia huumeiden käyttöön tai huumeiden käyttöä

**Kauhu**

Peli voi herättää pelkoa tai kauhua pienissä lapsissa

**Uhkapeli**

Peli rohkaisee pelaamaan uhkapeliä tai opettaa uhkapelin pelaamista

**Seksi**

Peli sisältää alastomuutta ja/tai seksuaalista materiaalia ja/tai viittauksia seksiin

**Väkivalta**

Peli sisältää väkivaltaa

**Online**

Peliä voi pelata verkossa

KUVIO 2. Mitä merkinnät tarkoittavat? (Pan European Game Information i.a.c)

3.4 Vanhemmat pelikasvattajina

Vanhemmuus on rooli, jonka avulla kasvatetaan lasta. Huoltajan rooliin kuuluu rajojen asettaminen, lapsen tarpeista huolehtiminen, elämänopettajana toimiminen, ihmissuhdetaitojen opettaminen ja rakkauden antaminen. Vanhemmuus muokkaantuu ja siihen vaikuttaa taustojen lisäksi kasvuympäristö. (Kääriäinen 2008.)

Vanhemmuus on lapsen kasvatusta ja vuorovaikutteinen prosessi, joka kestää läpi elämän. Vanhemmuudessa on vaiheita lapsen kehittyessä ja siinä on kyseessä lapsen kanssa tehtävä vuorovaikutus. Vanhemmuuden tukeminen on myös yhteiskunnallinen tehtävä, ja prosessiin liittyy vaiheita alkaen jo ennen lapsen syntymää. Vanhemmuus ja kasvatusta on liitetty osaksi perusoikeus- ja lapsioikeudellisia säännöksiä ja kansainvälisiä sopimuksia. Vanhemmuus on muuttuvaa ja aikakaudella on oma merkityksensä vanhemmuudessa. (Rousu & Helminen 2002, 3.) Vanhempien tarpeet lapsen kehityksen tuessa voivat muokkaantua vanhemmuuden eri aikoina. Vanhemmuus muuttuu lapsen kehittyessä. Isäksi ja äidiksi kasvatetaan ja vanhemmuuden rooli muokkaantuu lapsen kehittyessä. (Kääriäinen 2008.)

Vanhempien pelikasvatuksesta on tehty aikaisemmin graduja ja tutkimuksia, joissa on selvitetty vanhempien pelikasvatusta alakouluikäisten lasten osalta. Frans Mäyrän, Laura Ermin ja Satu Heliön tutkimuksessa (2004) selvitettiin lapsia ja nuoria pelikulttuurin toimijoina ja vanhempien näkemyksiä pelaamisen hallinnasta. Tarja Salokosken väitöskirjassa käsitellään vanhempien valvontaa pelaamisessa ja yhteyttä riskipelaamiseen. Metsävainion pro gradu (2014) käsittelee pelaamista lapsiperheissä.

Aikaisempien vuosikymmenien aikana huolta ovat herättäneet uusi teknologia kuten televisio, mistä ei tiedetty kuinka se vaikuttaa lapsiin ja nuoriin. (Oksanen & Näre 2006, 36.) Pelaamiseen liittyy ennakkokäsityksiä ja huhupuheita, mistä suurin osa on negatiivisia. Vanhempien huoli pelien vaikutuksista lapsiin lisääntyy. Lapsia pelaaminen huolestuttaa vanhempia, vaikka ongelmatilanteilta olisikin välttytty perheissä. (Ermi & Heliö & Mäyrä 2004, 102–104.). Digipelaamisen osalta

ennakkoluulot, huhupuheet ja julkaistavat uutisoinnit lisäävät riskiä johtaa vääritysteisiin ajattelutapoihin ja mielipiteiden muokkaantumiseen, jos pelaaminen on vanhemmalle tuntematon aihe. (Harvinainen & Meriläinen 2013, 7.)

Uutisoinnit digipelaamisesta vaikuttavat millaista tietoa vanhemmat saavat omien mielipiteiden tueksi. (Ermi & Heliö & Mäyrä 2004, 52.) Vanhempien omat kokemukset lapsuuden aikaisista pelisisällön vaikutuksista eivät ole yhdistettävissä omiin lapsiin. Lapset ovat yksilöitä, eikä pelisisältöjen vaikutusta voida yleistää kaikkiin lapsiin samalla tavalla. (Tossavainen 2013, 39.)

Kiinnostuksen puute pelaamista kohtaan aiheuttaa asennemuutoksia, jolloin pelaamista pidetään turhana ja ajanhukkana. Lapset erkaantuvat median käytössä vanhemmista, jotka kokevat pelaamisen hyödyttömänä. Perehtyminen ja peleihin tutustuminen on koettu raskaana ja voimia vaativana, jos pelikulttuuria ei tunne. Sosiaaliset motiivit pelaamiseen ovat lapsille tärkeitä, mutta vanhempien osallistuminen lasten kanssa pelaamiseen on jäänyt kiinnostuksen puutteen vuoksi. (Ermi & Heliö & Mäyrä 2004, 52–53.)

Epäaktiiviset vanhemmat, jotka eivät osallistu lasten mediankäyttöön aiheuttaa riskin teknologian kuilun syventymiselle. Vanhempien ja lapsen välillä on sanottu olevan teknologinen kuilu, mikä tarkoittaa, että lasten kasvuympäristö on eri kuin missä vanhemmat kasvoivat. Teknologian määrä ja vaikutus yhteiskunnassa on muuttunut, nykyajan lapset syntyvät ympäristöön, joka on erilainen kuin vuosikymmeniä sitten. Teknologian kuilu aiheuttaa eriytymistä ja samalla pelisisällön tunteminen heikkenee. Lapsen pelatessa omissa oloissa vanhemmat eivät tiedä, mitä pelaamisessa tapahtuu ja kuinka se vaikuttaa lapsen yksilöllisesti. Pelikasvatus on pintapuolista, jos vanhempi ei osallistu pelien tuntemiseen. (Oksanen & Näre 2006, 36.)

Lapsia kuunneltaessa mainitaan, että vanhemmat eivät halua osallistua heidän kanssa pelaamiseen ja se johtaa toisen lapsen kanssa pelaamiseen (Ermi & Heliö & Mäyrä 2004, 56–57). Jos pelaaminen ei ollut aiheuttanut ongelmia perheelle, kokivat vanhemmat, että pintapuolinen tarkastelu riittää pelikasvatukseksi. Tie-

donhankinnalle pelaamisesta ja osallistumiselle pelihetkiin ei koettu olevan tarvetta. Teknologian kuilusta aiheutuu lapsen äänen kuulemisen mitätöinti, jos riitatilanteita tulee. (Ermi & Heliö & Mäyrä 2004, 52.)

Lapsi omaksuu vanhempien kautta kasvatustavat ja tavat toimia. Pelaamisen haittavaikutuksia tutkittaessa on syytä ottaa huomioon se, että pelaaminen turvallisena harrastuksena pohjautuu vanhempien valvontaan ja hallintaan. (Salokoski 2005, 20.) Vanhempien omat kokemukset ovat suojaavia tekijöitä lapsen mediatottumusten valvonnassa. Vanhempien oma kokemus pelaamisesta tukee pelilukutaitoa koska sen avulla ymmärretään riskitekijät lasten pelaamisessa. Samalla vältetään virhetulkinnoilta ja positiivisen pelaamisen leimautumista haitalliseksi. (Salokoski 2005, 53.)

Vanhempien oma kokemus pelaamisesta hyödyttää ymmärtämään pelikulttuuria monipuolisesti, koska pelien sisällöt tunnetaan paremmin ja pelien positiiviset ja negatiiviset asiat otetaan paremmin huomioon. Samalla pelilukutaito on parempi kuin vanhemmilla, joilta puuttuu oma perehtyminen pelaamiseen. Pelien välittämiä viestejä ymmärretään monipuolisemmin. (Salokoski 2005, 98–99.)

Vanhempien oma aktiivisuus pelikasvatuksessa on edesauttanut riskipelaamisesta koituvien haittojen ennaltaehkäisemistä. Huolestuminen mediaa kohtaan lisää aktiivisuutta valvontaan. Toisaalta riskinä on ennakkoluuloihin perustuvien asenteiden voimistuminen pelaamista kohtaan, jos huoli menee liiallisuuksiin. Vanhemmat rajoittavat ajallisesti pelaamista, mutta yhtä lailla sisältöön on kiinnitettävä huomiota. Pelikasvatus on kokonaisuus, jossa keskustelulle tarvitaan tilaa. (Salokoski 2005, 98-99.)

4 TUTKIMUKSEN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Opinnäytetyöni tarkoituksena on selvittää varhaiskasvatusikäisten lasten vanhempien kokemuksia digipelisäännöistä. Pelisäännöt olen jakanut kasvatukselliseen toimintaan ja sisällölliseen hallintaan. Valitsin varhaiskasvatusikäisten lasten vanhemmat haastatteluun, koska he ovat lapsen pelisääntöjen ensimmäisiä määrittelijöitä ja pelikasvatuksen tarve alkaa jo ennen kouluikää. Selvittämällä pelisääntöjä lapsen pelaamisen alkaessa, saadaan tietoa, miten pelaaminen tulee osaksi lapsen elämää ja millaisia käytäntöjä on käytössä. Tavoitteena lisätä tietoisuutta pelaamisen toteutuksesta varhaiskasvatusikäisten lasten elämässä.

Tutkimuskysymykset:

Millaiset pelisäännöt perheessä on käytössä?

Miten pelaaminen toteutuu perheissä?

5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

5.1 Tutkimuksen kohderyhmä ja ympäristö

Tutkimuksen kohderyhmänä ovat varhaiskasvatusikäisten lasten vanhemmat, jotka ovat Helsingistä ja Pihtiputaalta. Tutkimuksen kohderyhmä valikoitui osittain vapaaehtoisesti ilmoittautuneista vanhemmista. Pihtiputaalta kysyttiin mukaan kaksi vanhempaa ja Helsingistä yksi, koska ilmoittautuneista vanhemmista oli puollaa. Kaksi vanhempaa osallistui Töölön Montessorin leikkikoulusta. Opinnäytetyön tekijällä on sama kotipaikkakunta Pihtiputaan vanhempien kanssa ja yksi vanhempi Helsingistä on opinnäytetyöntekijän tuttavapiiristä. Kohderyhmä täydentyi prosessin aikana, koska haastateltavia oli haastava saada Töölön Montessorin leikkikoulusta. Liian pienellä otantamäärällä ei tuloksia pysty käsittelemään monipuolisesti. Haastateltavissa on molempia sukupuolia ja heidän lapset ovat iältään 4-6-vuotiaita. Haastattelut toteutettiin yksilöhaastatteluna.

5.2 Tutkimusmenetelmä

Aineistokeruumenetelmäksi valitsin teemahaastattelun, koska sen avulla saadaan parhaiten tietoa tutkimuskysymyksiin ja tarvittaessa pystytään tarkentamaan annettuja vastauksia lisäkysymyksillä. Laadullisen aineiston keräämisessä ja kokemusten selvittämisessä teemahaastattelu tuottaa parhaiten tietoa annettuihin tutkimuskysymyksiin. Työstämällä tutkimuskysymykset saadaan teemahaastattelurunko, joilla saadaan määriteltyihin tutkimuskysymyksiin vastauksia (Hirsjärvi & Hurme 2000, 35). Pohdin etukäteen, että haastattelussa vanhempi pystyy omin sanoin kertomaan ja kuvailemaan tarkemmin omaa kokemusta kuin täyttämällä lomakkeen, jossa vastaukset olisivat todennäköisesti suppeampia. Keskustelun avulla huomasin, että keskustelu pelaamisesta haastattelun aikana sai vanhemmat pohtimaan omaa pelikasvatustapaansa.

Käytin tutkimuskirjallisuudesta tulleita suosituksia teemahaastattelun toteuttamisesta. Suosituksissa mainittiin, että haastateltava voi etukäteen pohtia ajatuksia aiheesta ennen haastattelun alkua. (Kananen 2014, 84–85.) Toteutin omassa opinnäytetyössäni tämän saatekirjeen muodossa. Saatekirjeessä kerroin haastatteluun liittyvistä aihealueista ja vanhemmille oli mahdollisuus pohtia kokemukseen pelaamisesta perheessä. Avoimilla kysymyksillä saadaan laajemmin tietoa kerättyä tiedetystä tutkimusongelmasta. (Kananen 2014, 86). Pelitaidon asiantuntijat antoivat arvion opinnäytetyön tekijän työstämästä teemahaastattelurungosta ennen ensimmäistä haastattelua ja tietolähteitä käytettäväksi. Teemat muodostuivat haastattelurungon avulla, joista muodostui kaksi pääluokkaa: kasvatuksellinen toiminta ja sisällöllinen hallinta.

5.3 Aineiston keruu

Kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus pyrkii kuvailemaan ilmiötä kokonaisvaltaisesti. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2013, 164, 208.). Pääteemat tulivat haastattelurungon aikana tulleista teemoista ja litteroinnin aikana ne tarkentuvat. Tee-

mahaastattelussa tuli sisältöjä, joihin liitin vastauksista perheiden kuvailemia kokemuksia. Pelikasvatuksen alle tuli kaksi pääluokkaa kasvatuksellinen toiminta ja sisällöllinen hallinta. Käytin tallentamiseen nauhuria, jonka toimivuuden tarkistin etukäteen tekemällä harjoitushaastattelun ystäväni kanssa.

Teemahaastattelurunko paperisena versiona oli minulla mukana haastatteluissa. Sen avulla varmistetaan, että kaikki teemat käydään läpi haastateltavien kanssa. (Kananen 2014, 90). Haastattelujen aikana keskityin kuuntelemiseen ja etten ohjaa keskustelua. Annoin haastateltavalle aikaa vastata kysymyksiin rauhassa. Aineistokeruu tapahtui vuonna 2015 keväällä ja kesällä. Haastatteluihin oli haastava saada vanhempia mukaan ja ilmoittautuneista oli pulaa. Kerättyäni haastatteluaineiston aloitin haastatteluiden litteroimisen, jonka avulla pääteemaluokat tarkentuivat yhteneviksi kokonaisuuksiksi. Ryhmittelin saatuja vastauksia teemahaastattelun luokkien sisälle litteroituani aineiston.

Ennen haastatteluja alustavat teemat voivat tarkentua ja tiivistyä litteroinnin aikana. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 105). Uusia teemoja voi tulla haastattelujen jälkeen lisää tai ne voivat muokkaantua (Hirsjärvi & Hurme 2000, 173). Haastattelut kestivät keskimäärin 25–30 minuuttia. Haastattelut tapahtuivat pääosin vanhempien kotona niin Helsingissä kuin Pihtiputaalla. Kaksi haastatteluista tehtiin kahvilassa vanhempien toiveesta.

5.4 Aineiston analyysi

Aineistoa on käsitelty aineistolähtöisellä analyysillä, sen avulla saadaan malleja jolla käsitteellistetään saatuja tuloksia. Aineistoa tiivistettiin muodostaen ryhmiä. (Tampereen yliopisto 2015.) Teemoittelua auttoi, että olin suunnitellut teemahaastattelukysymykset etukäteen ja niiden avulla sain litteroinnista kerättyä vastauksia kuhunkin luokkaan kuunneltuani äänitettä. Nostin esille nauhoitetuista äänitteistä tutkimuskysymyksiin liittyviä vastauksia. Laadullisessa aineistossa kerätään kaikista mielenkiintoisimmat sitaatit tulkittaviksi. (Aaltola & Valli 2007, 172–173). Käytin suoria sitaatteja, jotta lukijalle välittyä viesti perheen kokemuksesta

heidän omin sanoin. Tulokset kohdassa kerron mahdollisimman monipuolisesti perheen pelaamisen kuvailua.

Suora lainaus haastattelusta

Teemoittelu

Poika pelaa Mario Kartia	Pelatut pelit→ Sisällöllinen hallinta
Toi munakello on sellanen että sitte on 60 minuuttia menny	Hallintakeino
Jos se on vähä että silloin tällöin ni se tahtoo olla riskaamista kokoajan että pääseekö pelaamaan, siks meillä on pelipäivät”	Rajoituskeino
Onhan niitä numeroita kansissa nähty, muttei olla kiinnitetty huomiota	Ikärajat→ Sisällöllinen hallinta

Litterointi tapahtui mahdollisimman pian haastattelun jälkeen. Litteroinnin tukena käytin muistiinpanovälineitä ja merkitsin teemojen alle saatuja vastauksia luokkiin. Teemahaastattelurunkoa hyödyntäen kuuntelin nauhoitettua aineistoa ja merkitsin luokkien alle vanhempien kokemuksia kootusti. Olen jakanut teemahaastattelurungon kasvatukselliseen toimintaan ja sisällölliseen hallintaan, litteroituani haastattelut merkitsin vanhempien vastauksia näihin luokkiin. Tuloksissa kuvaan litteroitua aineistoa kokonaisena ja tiivistetään saatua aineistoa kuvailevaan muotoon.

Editointivaiheessa tuloksien aineistoa kirjoitetaan kuvailevasti lukijalle, tekstiä hiotaan ja muokataan. Laadullisessa aineistossa kaikkea tietoa ei käytetä, vaan tutkimuskysymysten mukaisesti kerätään tietoa kuunneltaessa nauhoitetta. (Aaltola & Valli 2007, 178-179.)

6 TULOKSET

6.1 Kasvatuksellinen toiminta

Digipelaaminen ajateltiin yleisesti ottaen negatiivisesti, sillä vanhemmat kertoivat pelien koukuttavuudesta ja pelien väkivaltaisuuden aiheuttavan huolta. Vanhempien rajoituskeinot pelaamisen osalta olivat rajoituksia pelattavien päivien määrässä, ajallisesti käytettävä ajan määrittäminen ja pelilaitteiden lukumäärän hallitseminen. Pelipäivät olivat rajattu viikon aikana kahteen pelikertaan, jotka ovat viikon aikana samoina viikonpäivinä käytössä. Pelipäiväkohtaisia rajojen valintoja oli perusteltu sillä, että ettei pelaaminen mene liiallisuuksiin. Päivittäin tapahtuvaa lasten pelaamista perusteltiin sillä, että sen avulla saadaan aikaa kotitöille ja parannettiin arjen sujuvuutta. Pelipäivät olivat käytössä neljällä haastateltavista. Pelaamista itse aktiivisesti harrastavien vanhempien lapset pelasivat enemmän kuin pelaamattomien vanhempien lapset.

Helppo valvoa kuin ei ole kuin yks laite

Pelaaminen on korvannut Pikku kakkosen sen tunnin illassa, antaa hyvin aikaa peruskotitöille, siivoaminen ja ruuanlaitto

Joskus niitä pelipäiviä menetetään ja joskus saadaan takaisin, me ollaan todettu että parempi ku tietää milloin saa pelata. jos se on vähä että silloin tällöin ni se tahtoo olla riskaamista kokoajan että pääseekö pelaamaan

Ensimmäinen mitä tulee mieleen ja mitä perheessä on puhuttu ni se on pelien koukuttavuus

Vanhemmat kokivat, että pelaaminen tarvitsee aikarajat, joiden noudattaminen on tärkeitä. Ajallisesti peliaika oli rajattu lapsilla 30–60 minuuttiin ja pelaaminen sijoittui klo 16–18 välille. Vanhemmat kokivat, että jos lapsi pelaa kerralla liikaa, on lapsen käytös levotonta ja iltarutiinit menevät heikosti sekä lapsi ei saa unta

tarpeeksi. Pelipäiviä tai peliaikaa voitiin vähentää rangaistuksena huonosta käytöksestä tai palkitsemalla hyvällä käytöksellä. Lapsi ei käytä joka kerta koko peliaikaa. Vanhemmat olivat määritelleet, mitkä pelilaitteet olivat lapsen käytössä ja mitkä ovat pelkästään vanhempien, esimerkiksi vanhempien tabletti oli vain heidän omaan käyttöönsä.

Pelisäännöissä oli käytetty sovellettuja apuvälineitä sen hallitsemiseksi. Munakellon avulla hahmotettiin käytettävää peliaikaa lapselle. Pelilaitteissa käytettiin salasanoja luvattoman pääsemisen estämiseksi ja lapsien täytyi kysyä lupa vanhemmalta ennen pelaamisen aloittamista.

Saa olla tarkkana ettei mene peliaika ylite, muuten ollaan hermona ja kierroksilla. Seuraavana päivänä kerrotaan päiväkodissa kuinka ollaan oltu levottomia

Mun tablettiin ei kosketa, koska pari kertaa on mennyt maksullisen puolelle

Jos on oikein huonosti käyttäytynyt tai ei tottele niin voidaan sanoa että pelipäivä menetetty

On se paljon parempi tapa palkita pelaamisella lasta kuin herkuilla

Toi munakello on sellanen että sitte on 60 minuuttia mennyt.

Perheet pelasivat yhdessä viikonloppuisin ja yhteinen peliaika oli lapsille ylimääräistä. Äidit osallistuivat isä vähemmän pelaamiseen lapsien kanssa ja pelien hankintapäätöksiin isät osallistuivat aktiivisemmin. Lapset pelasivat yhdessä, kun perheessä on useampi kuin yksi lapsi. Lapsien pelatessa yhdessä haasteeksi kerrottiin sisaruksien välinen ikäero, jolloin hienomotoristen taitojen kehitystaso ja pelien sisältö eivät vastannut molempien lapsien etua. Vanhempi lapsi suoriutuu pelin kulusta nuorempaa nopeammin.

Toisella voi se peli kestää paljon kauemmin kuin toisella, motoriset taidot kun on niin erilaiset.

Äitinsä kanssa katsovat videoita ja mun kanssa lapset pelaavat

Voi olla että vanhemmalle käy peli muttei nuoremmalle, sama pätee lastenohjelmissa

Toi tanssipeli on yllättänyt miten se on passiivisen pelaamisen vastakohta, ja kuinka se menee lapsista aikuisiin ja isovanhempiin

Pelaaminen tapahtui suurimmaksi osaksi kotona lasten omassa huoneessa tai olohuoneessa. Lapset pelasivat kännykällä tilanteissa, joissa oli odottelua, kuten esimerkiksi matkojen aikana kulkuneuvoissa, lapsen ollessa yksin, ravintolassa odotellessa ja julkisissa liikennevälineissä. Lapset pelasivat myös lähipiirin luona vieraillessa, tähän ryhmään kuuluvat sukulaiset ja ystävät.

Pelaaminen kännykällä liittyy tilanteisiin kun ei tiedä mitä tekisi

Okei välillä jos lapsi on levotan ni sanotaan että ota puhelin sitten

Kun on tylsää niin lapset kysyvät kännykkää

Vanhempien tietoisuus digitaalisista peleistä koostui median kautta tulleista uutisoinneista, omasta pelikokemuksesta sekä lähipiirin kanssa käydyistä keskusteluista. Kaikilla vanhemmilla oli kokemusta pelaamisesta, kun he olivat itse lapsia ja nuoria. Pelaaminen oli muuttunut siitä, kun he olivat lapsia. Vanhemmat vastasivat, että olivat saaneet median kautta tietoa digipelaamisesta. Median kautta tulleita lähteitä olivat uutiset, peliohjelma Tiltti, vauvalehdet, Helsingin Sanomat ja television ajankohtaiset ohjelmat. Näissä kerrottiin pelaamisen haittapuolista, mutta oppimispelejä kehoitettiin.

Vanhemmat ehdottivat, että päiväkodissa voisi olla vanhempainillassa aiheena digipelaaminen ja perheille lähetettäisiin kirjallisena lyhyt kuvaus pelaamisen suosituksista. Neuvola mainittiin ikäluokan saavuttavaksi paikaksi, jossa saa mukaansa tietoa lapsen kehityksestä. Vanhemmat toivoivat, että ulkopuolinen henkilö puhuisi lapsille pelikasvatuksesta, koska se olisi vaikutusvaltaisempi kuin

vanhempien puhe. Digipelaamista olisi toiveena käsitellä tulevaisuudessa koulussa opettajan kanssa, koska he ovat auktoriteettisia, luotettavia, ja lapselle tärkeitä henkilöitä.

Opettaja on tärkeä henkilö, hän tietää paljon ja häneen luotetaan!

Koulun kautta tulis tasapuolisesti tietoa kaikille vanhemmille ja sieltä saatais lapsille kans. heti pienestä pitäen ollaan huomattu kuinka tärkeitä pelaaminen on lapselle

Lapsille itselleenkin pitäisi puhua enemmän pelaamisesta, ettei se vanhemmilta aina mene kaaliin, vaan jos sen joku toinen kertois.

Lehtiä meille ei tule ja uutisiakaan ei katota joka päivä

Ois tosi hyvä että ois vanhemmille suunnattu tietopaketti

Jos tulee virallisessa kirjekuoressa päiväkodilta tai koulusta ni se ainaki avataan

6.2 Sisällöllinen hallinta

Vastauksissa pelilaitteiksi mainittiin kännykkä, älylaitteet (tabletti), tietokone, Nintendo Wii, Nintendo 3DS ja Xbox. Älylaite on yleisin pelilaitte lapsilla, kaikissa perheissä lapsi käyttivät kahta tai useampaa pelilaitetta. Lapsien käyttämiä pelejä olivat kategorioittain: oppimispelit, liikuntapelit, rakennuspelit, ajopelit sekä tasohyppelypelit. Oppimispeleihin kuuluivat muistipelit, värityspelit, palapelit ja vierasta kieltä tukevat pelit. Pelien nimet olivat Angry Birds, Pikku Kakkosen teemapelit, tanssipelit, Mario- sarjan pelit, Need For Speed, Donkey Kong, Clash of Clans ja LittleBigPlanet.

Perus tasohyppelypeli ollaan valittu mistä kaikki perheessä tykkää

Ihan mahtavaa että pieni lapsi voi pelata muistipeliä tabletilla mitä se ei voisi pelikorteilla tehdä

Useimmiten pelit hankittiin lataamalla älylaitteille pelejä sovelluksina, ja siinä vanhemmat käyttivät lapsille suunnattua hakuohjelmaa pelin valintaa miettiessä. Pelejä ostettaessa kaupasta hyödynnettiin myyjiä apuna pelivalinnoissa. Pihtipuutaalla mainittiin, että kaupoissa ei ole pelejä tarjolla. Vanhemmat suosivat ilmaisia pienpelejä ja ne ladattiin sovelluksina. Peleihin ei haluttu panostaa rahallisesti suurilla summilla. Pelejä hankittiin vuoden aikana juhlin, kuten lapsen syntymäpäivänä tai jouluna. Lapsen lähipiiri (ystävät ja sukulaiset) hankkivat myös pelejä. Perusteluina pelien hankkimiselle olivat arvio lapsen mieltymyksistä ja lapsien omia toiveita kuullaan. Lapset hankkivat myös itse pelejä ja ovat käyttäneet kavereidensa suosittelamia pelejä kotonaan.

Ei oo ollu kauheen systemaattista toi pelien hankkiminen..

Lapsille olevat pelit on löytynyt jostain suosituksen mukaan tai kaverin kautta, haettu lasten valikosta

Lapset ovat itse kaivaneet ne pelit netistä tai kaverit näyttäneet

Mitä nyt oletetaan että mikä peli kiinnostaa tai itse halunnut

Vanhemmat tiedostivat, että peleissä oli ikärajat, mutta suurin osa haastateltavista ei ollut kiinnittänyt niihin huomiota. Pelien asettamia ikärajoja kritisoitiin epäselviksi ja harhaanjohtaviksi. Digipelaaminen herätti vanhemmissa huolta sen koukuttavuuden vuoksi ja vanhemmat toivoivat, että lapsi keskittyisi yhtä intensiivisesti muihinkin asioihin. Ampumispelejä, väkivaltaa ja verta peleissä haluttiin välttää. Laajan pelitarjonnan vuoksi vanhempien oli haasteellista valita pelejä lapsille, lisäksi vanhemmat olivat kiinnostuneita tietämään millaisista peleistä olisi lapselle apua.

Tuntuu että se on aika vaikeet löytää hyviä pelejä mistä lapset tykkää ja oppii

Mitä muuta ne pelit vois olla kun Agry Birdsiä mitä tuntuu kaikki pelaavan

Ikärajat on liian ylimalkasia Suomessa, ne ei anna selkeätä, että mitä siellä on, vaan pitää eka ite nähdä, kuulla että minkälaisesta pelistä kysymys

Onhan niitä numeroita kansissa nähty, muttei olla kiinnitetty huomiota

Muttei mitää ampumispelejä sitten

Mä en halua että tönimällä ja lyömällä opitaan etua saamaan

7 POHDINTA

7.1 Luotettavuus

Teemahaastattelun yhtenä haasteena on kokemustiedon rehellisyyden arvioiminen, koska pelikasvatus on haastava teema vanhemmuudessa. Ennen haastattelua kerroin vanhemmille mihin haastattelutietoa käytetään, ja että henkilötiedot eivät ole yhdistettävissä haastateltavaan. Luotettavien vastauksien arvioinnissa on aina riski, että se pohjautuu henkilön tuottamaan puheeseen. Tiedon luotettavuuden arvioiminen on haastavaa. Sosiaalisesti hyväksytyjen vastausten tarjoaminen oikean kokemustiedon sijasta on mahdollista. (Hirsjärvi, Remes & Saja-vaara 2013, 206).

Viisi vanhempaa on pieni määrä ja se on huomioitava tuloksia lukiessa. Pidän positiivisena asiana, että tähän joukkoon kuuluu sekä pääkaupunki Helsinki, että pieni maaseutukylä Pihtipudas. Useammalta eri paikkakunnalta saatujen vanhempien mukaan ilmoittautuminen on mielestäni monipuolisuutta tukeva tekijä. Molemmat sukupuolet tulivat kuulluksi haastatteluissa. Yksi vanhempi oli opin- näytetyön tekijän tuttavapiiristä, joka on mainittava omana tekijänään.

Ennen haastatteluiden alkua Diakonia-ammattikorkeakoulun opintoihin on kuulunut haastatteluiden tekemistä ja aineiston käsittelyä, mikä tuki opinnäytetyössä tehtyjen haastatteluiden toteuttamista.

Äänitettyä ainestoa on mahdollista kuunnella niin monta kertaa kuin on tarpeellista ja se tukee luotettavuutta. Äänitetyn aineiston litteroinnista saatu tarkka kuvaus auttaa teemoitlemaan aineiston sisältöä. Käytin runsaasti aikaa litteroinnin tekemiseen.

7.2 Eettisyys

Ennen haastattelun alkamista kerroin opinnäytetyöprosessin ajallisesta kulusta ja arvioin lopullisesta valmistumisen ajankohdasta. Ilmoitan henkilökohtaisesti vanhemmille kun lopullinen versio opinnäytetyöstä on luettavissa ammattikorkeakoulujen tietokannassa.

Haastateltavat vanhemmat saivat valita paikan, missä toivoivat haastattelun tehtävän. Suurin osa valitsi paikakseen oman kotinsa, joka on heille tuttu ympäristö. Kahvilassa toteutettiin kaksi haastattelua vanhemman toiveesta. Neutraalin paikan valitsemisella pyrin saamaan mielekkäät olosuhteet toteuttaa haastattelu, ja kuuntelemaan vanhempien toiveita.

Koko opinnäytetyöprosessin ajan olen ollut vanhempien käytettävissä, jos heillä on ollut kysymyksiä tai kommentoitavaa opinnäytetyöhön liittyen. Kaksi vanhempaa ilmoittautui Töölön Montessorin leikkikoulutusta haastatteluun. Kysyin kolmea vanhempaa mukaan, jotta tarvittava määrä aineisto saadaan kerättyä. Osallistuminen haastateltavaksi tapahtui vapaaehtoisesti kaikissa tapauksissa, ja haastattelu oli mahdollista perua missä vaiheessa tahansa.

7.3 Tulokset

7.3.1 Kasvatuksellinen toiminta

Suojaavina tekijöinä lasten pelikasvatuksessa on todettu olevan peliajan valvonta, pelisisällön hallinta ja keskustelu (Salokoski 2005, 53). Tuloksia tarkastellessa ajallinen ja pelikertojen määrittäminen oli yleisin tapa rajata pelaamista. Vanhempien näkemyksissä korostui, että peliajan rajaaminen on lapsien pelikasvatuksessa sisältöä tärkeämmässä osassa. Verrattuna aikaisempiin tutkimuksiin, Mäyrä (2004) ja Salokoski (2005) on samanlaisia tuloksia nähtävillä. Peleihin asennoituminen oli kielteistä, pelikasvatus nähtiin toimintaa ajallisesti rajaamana ja pelien sisällön tuntemisessa oli puutteita.

Vanhempien omat kokemukset pelaamisesta auttoivat ymmärtämään pelikasvatusta laajemmin, kuin niillä vanhemmilla jotka eivät yhteiseen pelaamiseen osallistuneet tai eivät itse pelanneet. Pelilukutaito oli pelaavilla vanhemmilla parempi verrattuna vanhempiin jotka eivät itse pelaa. Vanhempien omat arvot pelaamisesta määrittivät, millaisen roolin pelaamisella on perheen arjessa. Aktiivisesti pelaava vanhempi painotti pelaamisen osuutta lasten pelaamisessa enemmän, kuin pelaamista vähemmän harrastava vanhempi. Pelaamista aktiivisesti harrastavalla vanhemmalla oli enemmän pelilaitteita käytössä, pelejä hankittiin useammin ja pelaamiseen käytetty aika viikon aikana oli määrällisesti enemmän kuin niiden vanhempien perheessä, jotka eivät aktiivisesti pelaamista harrasta.

Pienten lasten kohdalla pelaamisessa on huomioitava ikäkaudelliset erot verrattuna alakouluikäisiin. Mielestäni ajankäytön rajaaminen on tärkeätä varhaiskasvatusikäisten lasten kohdalla, koska sen avulla pelaamiseen kulutettava aika ei mene riskikulutukseen. Jari Sinkkonen on todennut, että lapsien aivot ovat kehityksessä ja siksi riskiryhmänä peliaddiktiolle (Korhonen & Sinkkonen 2015, 173–174). Vanhempien kokemukset tukivat myös peliajan rajaamista varhaiskasvatusikäisten lasten kohdalla, koska lapsien käytös muuttuu levottomaksi ja vireys-tila kohoaa liiallisen pelaamisen seurauksena. Lisäksi vanhemmat halusivat selkeyttää pelaamisen ajankohdat, ettei lapsi kyselisi jatkuvasti pelaamaan pääsemisestä.

Kaikilla perheillä oli tarkasti pidettävät aikarajat pelaamisessa, mutta pelikertojen määrä vaihteli viikon aikana. Vanhemmat vastasivat, että lapset pelaisivat mielellään enemmän kuin annettaisiin ja siksi vanhempien rooli korostuu peliajan valvonnassa.

Me ollaan todettu että parempi ku tietää milloin saa pelata. jos se on vähä että silloin tällöin ni se tahtoo olla riskaamista kokoajan että pääseekö pelaamaan

Saa olla tarkkana ettei mene peliaika ylite, muuten ollaan hermona ja kierroksilla. Seuraavana päivänä kerrotaan päiväkodissa kuinka ollaan oltu levottomia

Peliajan hahmottamiseksi voidaan hyödyntää apuvälineitä. Vastauksissa mainittiin munakello ja laitteissa käytetyt salasanat. Pohdin apuvälineiden käyttämistä pelisääntöjen tekemisessä laajamittaisemmin ja päädyin siihen tulokseen, että niillä saadaan selkeytettyä pelisääntöjä. Tällä hetkellä perheen tukena käytettäviä apuvälineitä ei ole käytössä tai ne ovat itse sovellettuja. Lapsi havainnollistaa visuaalisesti kuvatut pelisäännöt paremmin kuin sanallisesti käydyt. (Lehtonen & Marjomaa & Tossavainen 2013, 52). Myös aikuinen muistaa pelisäännöt paremmin, kun ne ovat kirjattuina ylös. Apuvälineet pelikasvatukseen voivat liittyä kasvatukselliseen toimintaan tai sisällölliseen hallintaan.

Perheillä oli käytössä useampi kuin yksi pelilaite, joka asettaa haasteen valvomiselle. Mitä useampi pelilaite perheessä on, niin sen enemmän on valvottavaa. Pelilaitteita on enemmän käytössä perheissä ja ne ovat monipuolisempia verrattuna aikaisempien tutkimuksien tuloksiin, Salokoski (2005) ja Mäyrä & Heliö (2004). Pelipaikkana lapsilla oli käytössä oma huone tai olohuone vanhempien vastauksissa. Pohdin, että lapsien pelatessa omassa huoneessa eivät vanhemmat pysty seuraamaan pelien kulkua ja lapsien pelaamista. Olohuoneessa tapahtuvaa pelaamista on helpompi valvoa niin ajallisesti kuin pelien sisällön osalta.

Vanhemmat vastasivat, että lapsi pelaa kännykällä odottelutilanteissa, kuten esimerkiksi ravintolassa tai julkisissa liikennevälineissä. Pelisääntöjen määrittely kattaa muutkin ympäristöt kuin koti-olot ja pelaamista tapahtuu nykyaikana laajamittaisesti eri paikoissa. Pohdin, että vanhempien vastuulla on pelisääntöjen osalta sopia, missä tilanteissa pelaaminen on sopivaa ja missä ei. Lapsi kokee pelaamisen aikana ärsykeitä, jotka virittävät lasta. (Sinkkonen 2015, 173-174). Pelaamista tapahtuu muuallakin kuin kotiympäristössä, joka näkyy perheiden vastauksissa. Johdonmukainen pelisääntöjen noudattaminen auttaa selkiyttämään yhteisiä pelisääntöjä. Salokoski on maininnut väitöskirjassaan, kuinka vanhemmilla on haasteita valvoa uutta tekniikkaa pelilaitteiden monipuolistettua (Salokoski 2005, 56).

Äidit eivät osallistuneet pelaamiseen aktiivisesti ja heillä oli heikompi kiinnostus pelaamista kohtaan kuin iseillä. Pohdin, että pelikasvatus tarvitsee molempien vanhempien osallistumista ja pelit ovat väline perheen yhteiselle ajanvietolle.

Vanhempien tietoisuus digitaalisista peleistä keskittyi median kautta tulleisiin tietolähteisiin, joissa ei ollut yhtään tieteellistä lähdettä. Pelaamista oli käsitelty negatiivisesti näissä otsikoissa. Olen sitä mieltä, että media lisää vanhempien huolta pelaamista, jos aihetta lähestyy ennakkoluulojen kautta. Pelilukutaidon avulla pystytään suhtautumaan kriittisesti vastaantulevalle uutisoinnille.

7.3.2 Sisällöllinen hallinta

Verrattuna aikaisempiin tutkimuksiin Mäyrä (2004) ja Salokoski (2005) huomataan, että yhteiskunta on muuttunut. Pelilaitteiden määrä ja muoto on muuttunut. Pelilaitteita on enemmän käytössä ja pelien hankkimistapa on vaihtunut pelien kaupasta ostamisesta sovelluksien lataamiseen. Samalla yhteistenkuntarakenne muuttunut sähköisten laitteiden kautta toimivaksi. Salokosken väitöskirjassa (2005) kerrotaan suurimmaksi uhkatekijäksi pelien sisältämän väkivallan ja ajankäytön hallitsemattomuus. (Salokoski 2005, 10).

Pelien sisällön heikko tunteminen asetti ongelmakohtia, jotka kävivät ilmi vastauksissa. Vanhempien tietämykset pelattavien pelien sisällöstä vaihtelivat ja pelien päätöksissä käytettiin arvioita minkä pelin lapsi haluaisi. Pelien sisällön tunteminen auttaa ymmärtämään lapsen kokemusta ja tuntemuksia pelaamisesta. Vanhemmat vastasivat, että lataavat pelejä pääasiassa internetissä, ja silloin oma tietämys korostuu ladattavasta pelistä. Pohdin, että pelisovelluksissa on tarjolla pelejä ja osa peleistä voi olla heikosti toteutettuja. Lapsen pelikokemus jää silloin suppeaksi.

Olen sitä mieltä, että pelilukutaito rakentuu käytännön kokemuksen kautta, ja siksi pelkkä teoretieto ei riitä ymmärtämään pelien moninaisuutta ja siihen kuuluvia luokkia. Pelilukutaidon avulla ymmärretään niiden rakennetta ja vetovoimaisuutta. Omat tottumukset pelaamisesta tukevat pelikasvatuksen toteuttamista monipuolisesti.

Vanhemmat vastasivat, että pelien tarjonta ja saatavuus on lisääntynyt. Pohdin, että tulevaisuudessa pelien siirrettyä ladattavaksi on vanhemmilla entistä suurempi vastuu ymmärtää ikärajamerkinnot ja haittasymbolit. Vanhempien vastauksissa mainittiin, että pelit eivät sovellu molemmille lapsille, koska vanhempi lapsista suoriutuu peleistä nuorempaa nopeammin. Pelien sisällössä on syytä ottaa huomioon ikäkaudelliset erot lapsien välillä ja perheiden rakenne.

7.4 Johtopäätökset

Vanhemmat halusivat rajata ajallisesti pelaamista, mutta sisältö tunnettiin heikosti. Asenne pelaamista kohtaan oli kielteinen ja huolestunut mutta pelaaminen oli säännöllistä pienten lasten arjessa. Verrattuna aikaisempiin tutkimuksiin Mäyrä (2004) ja Tarja Salokoski (2005) on pelaaminen muuttunut, pelien tarjonta ja saatavuus ovat siirtyneet ladattavaksi ja mobiilipelaaminen on yleistynyt. Pelilaitteiden on määrällisesti kasvanut perheissä verrattuna aikaisempiin tutkimuksiin. Älylaitteet yleistyvät pelilaitteena perheissä ja se mahdollistaa yhdessä mobiilipelaamisen kanssa ajasta ja paikasta riippumattoman pelaamisen.

Vanhempien omat tottumukset pelaamisesta vaikuttivat pelisääntöjen tekemisessä. Aktiivisesti pelaavien vanhempien lapset pelasivat enemmän kuin pelaamisen ulkopuolella olevien vanhempien lapset. Heillä oli käytössä enemmän pelilaitteita, pelaamiseen käytetään aikaa enemmän ja pelikertoja oli useammin kuin vanhemmilla, jotka eivät pelanneet.

Pelisääntöjen tekemisessä on huomioitava lapsen ikä ja kehitystaso, miettiessä miten paljon ajallisesti pelaamisen käytetään aikaa ja mitä sisältöä lapsi pelaa. Vanhemmat kokivat, että pelaaminen on tärkeätä rajata ajallisesti, pelipäivät ja niiden määrä vaihtelivat perheissä. Yhden tunnin raja oli vanhempien kokemus maksimipeliajasta pelikertaa kohden. Liiallinen peliaika oli aiheuttanut lapsissa levottomuutta ja siksi peliajasta haluttiin valvoa tarkasti. Isät osallistuivat äitejä enemmän pelikasvatukseen, joka käy ilmi vastauksissa oman peliajankäytössä pelien ostamispäätöksessä. Isät pelasivat äitejä useammin lasten kanssa.

Vanhempien tietoisuus digitaalisista peleissä koostui epäluotettavista tietolähteistä, jotka olivat median kautta tulleita uutisointeja. Tämä lisää riskiä huolestuneisuudesta vaikuttaen asenteisiin. Tieteellisiä tietolähteitä ei ollut mainittuna ol- lenkaan.

Vanhemmat kaipasivat lisää tukea pelien laajaan tarjontaan ja sisällön valitsemiseksi. Vastauksissa mainittiin, että pelien laaja tarjonta aiheuttaa haastetta valita lapselle sopiva peli.

7.5 Ammatillinen kasvu

Opinnäytetyö oli ammatillisesti kehittävä prosessi, jossa olen laajentanut omia valmiuksiani työelämäään. Prosessi sisälsi runsaasti omaa ammattitaitoja tukevia kokemuksia. Opinnäytetyö on opiskelijalle mahdollisuus toteuttaa omaa kiinnostuksen kohdettaan valitsemalla itseään lähellä oleva aihe. Opinnäytetyö on prosessi, joka on kokonaisvaltainen oppimiskokemus, teorian tiedon syventäminen tukee valmistumisen kynnyksellä olevaa opiskelijaa suuntautumaan tulevaisuuden työmarkkinoilla.

Olen tyytyväinen valitsemaani aihealueeseen, sillä pääsin sen avulla toteuttamaan ja syventämään omaa osaamistani. Tutkimustyö oli haastava ja laaja kokonaisuus, joka koostui monesta vaiheesta. Opinnäytetyö edellytti paljon käytettyjä tunteja, ja aikatauluttaminen oli tärkeää. Työn aikana olen ollut yhteistyössä monen eri toimijan kanssa, ja se monipuolistaa työn kokonaisuutta.

Perheiden kohtaaminen ja haastattelun toteuttaminen olivat ammatillisesti kehittäviä. Opintojen aikana olleet lukuisat haastattelut valmistivat hyvin opinnäytetyöprosessia varten. Olen oppinut työelämässä tarvittavaa paineensietokykyä, aikatauluttamista ja suunnitelman tekemistä. Käytin englanninkielistä lähdemateriaalia opinnäytetyön aikana, koska suomenkielisiä lähteitä ei ollut käytössä paljoa.

7.6 Jatko- ja kehittämisideat

Pelikasvatus on paljon laajempaa kuin pelkästään ajallisesti rajoittamista, sisällön tunteminen on yhtä tärkeässä roolissa lapsien pelaamisessa. Kehittämällä lisää apuvälineitä perheen käyttöön pelikasvatuksen tueksi saadaan parannettua vanhempien valmiuksia pelikasvatuksen toteuttamisessa. Pelisääntöjen kirjaaminen konkretisoi yhteisiä pelisääntöjä lapselle.

Pelien laaja tarjonta aiheutti haasteita valita sopiva peli lapselle. Vanhemmat kaipaavat suosituksia peleistä, jotka sopivat lapsille. Vanhempien käyttöön voisi koota erilaisia pelejä, joista voisi valita lapselle sopivia pelejä pelikategorioittain.

Digipelaamisen koulutusta tulisi lisätä lasten parissa työskentelevien ammattihenkilöiden parissa ja uusien opiskelijoiden opintosuunnitelmassa. Ikärajojen tunnistaminen ja oikein ymmärtäminen ovat tärkeä taito laajan ja kasvavan pelivalikoiman vuoksi.

Kasvatuskumppanuudessa on otettava huomioon mediakasvatus perheen tukialueena. Kiinnostus pelaamista kohtaan alkaa jo pienenä lapsena ja tähän iäkauteen tarvitaan lisää valmiuksia vanhemmille. Lapsen mediakasvatustehtävä kuuluu osaksi nykyajan vanhemmuutta. Tarvitsemmekin runsaasti lisää tutkittua tietoa digipelaamisesta eri kohderyhmissä, pienistä lapsista ikääntyviin ihmisiin.

LÄHTEET

- Aaltola, Juhani & Valli, Raine 2007. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1: Metodin valinta ja aineiston keruu. PS-kustannus: Jyväskylä
- Edgar, Patricia & Edgar, Don 2008. DISCUSSION PAPER: TELEVISION, DIGITAL MEDIA AND CHILDREN'S LEARNING. Viitattu 10.11.2015
http://www.vcaa.vic.edu.au/documents/earlyyears/edgar_paper_20081223.pdf
- Ermi, Laura & Heliö, Satu & Mäyrä, Frans 2004. Pelien voima ja hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Viitattu 19.10.2014. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939->
- Ermi, Laura & Mäyrä Frans 2013. Pelaajabarometri. Mobiilipelaamisen nousu. Viitattu 10.9.2015 https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1
- Harvinainen, Tuomas & Meriläinen, Mikko 2013. Johdanto. Teoksessa Harvinainen, Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommin (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint OY, 7.
- Hentonen, Erkki 2013. Oppimispelit. Teoksessa Harvinainen, Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint 68-70
- Hirsjärvi, Sirkka; Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2013. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.
- Järvinen, Pertti & Järvinen Annikki 2000. Tutkimustyön metodeista. Opinpaja kirja: Tampere
- Kananen, Jorma 2014. LAADULLINEN TUTKIMUS OPINNÄYTETYÖNÄ. Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta. Juvenes Print: Suomen Yliopistopaino OY

- Karvinen, Juho & Ermi, Laura 2013. Pelaajabarometri. Pelaamisen muutos. Viitattu 20.10.2014. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>
- Kataja, Elina 2014. Pieni lapsi ja digitaalinen pelaaminen. Viitattu 13.10.2015. http://www.pelikasvatus.fi/index.php?option=com_content&view=category&id=25&Itemid=136
- Korhonen, Laura & Sinkkonen, Jari 2015. Pulassa lapsen kanssa. Helsinki: Kustannus OY
- Kääriäinen, Aino 2008. Muuttuva ja muuttumaton vanhemmuus. Viitattu 11.10.2015. http://www.lskl.fi/files/142/Muuttuva_ja_muuttumaton_vanhemmuus_AinoKaariainen.pdf
- Laki kuvaohjelmasta 710/2011. Viitattu 20.11.2015. <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2011/20110710>
- Lehtonen, Mikael & Marjomaa, Heikki & Tossavainen, Tommi 2013. Pelit kodin arjessa. Teoksessa Harvinainen, Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint, 52-54
- Luhtala, Kaisa & Silvennoinen, Inka & Tenkanen, Teresa. Nuoret pelissä 2013. Tietoa kasvattajille, lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamista. Juvenes Print: Tampere
- Luhtala, Kaisa 2015. Pelitaito 2015. Pelit Puheeksi. ”Aihe näkyy ja kuuluu työssä, mutta itseltä puuttuu tieto” Selvitys lasten kanssa työskentelevien ammattilaisten tiedoista ja tarpeista pelikasvatukseen liittyen. Viitattu 10.9.2015 http://pelitaito.fi/pelitpuheeksi/files/2015/06/Selvitys_Pelit-puheeksi.pdf
- Mannerheimin lastensuojeluliitto 2009. Digitaaliset pelit. Viitattu 20.10.2015. <http://mll-fi-bin.directo.fi/@Bin/318d1c068683ac1d3acaa5321420f39d/1445337823/>

application/pdf/12106293/Digitaaliset%20pelit_kouluttajan%20opas.pdf

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2014. Pelaaminen. Viitattu 20.10.2014.

<https://mll-fi.directo.fi/kasvattajille/mediakasvatus/tietoa-kasvattajille/pelaaminen/>

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2015. Digipelaaminen. Viitattu 5.8.2015.

http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ja_media/media_ja_lapsen_ika/

Mannerheimin Lastensuojeluliitto i.a. 4–5-vuotias. Viitattu 30.10.2015

http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/4_5-

Meriläinen, Mikko 2013. Pelien positiiviset vaikutukset. Teoksessa Harvinainen, Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) Peli-kasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint, 32-37

Meriläinen, Mikko 2013. Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan. Teoksessa. Harvinainen, Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint OY: 10-13

Metsävainio, Noora-Maria 2014. ”Kyllä me niinkö yritetään pitää silmällä, että mitä ne siellä pelaa.” lasten digitaalinen pelaaminen osana perheen arkea vanhempien kertomana”. Viitattu 23.11.2015

<http://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/59844/Mets%C3%A4vainio.Noora-Maria.pdf?sequence=2>

Moilanen, Jukka 2015. Civilization V: Brave New World. Viitattu 20.10.2015.

<http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/civilization-v-brave-new-world>

- Mustikkamäki, Mika 2010. Pelilukutaidon lähteillä. Teoksessa Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. (Toim.) Jaakko Suominen. Tampereen yliopisto:101. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-09.pdf>
- Mäyrä, Frans i.a. Digitaaliset pelit ja leikki. Viitattu 20.10.2015. http://people.uta.fi/~tlilma/Mayra_Digitaaliset_pelit_ja_leikit.pdf
- Oksanen, Atte & Näre Sari 2006. Lapset pelissä. VIRTUAALIVIIDAKON ANSAT. Gummerrus Kirjapaino OY: Jyväskylä.
- Pan European Game Information i.a. Tietoja ja lukuja Viitattu 12.10.2015. <http://www.pegi.info/fi/index/id/198/>
- Pan European Game Information i.a.b Pelit ja opetus. Viitattu 20.10.2015. <http://www.pegi.info/fi/index/id/207/>
- Pan European Game Information i.a.c.Tietoa PEGI-järjestelmästä. Viitattu 13.10.2015 <http://www.pegi.info/fi/index/id/201/>
- Pan European Game Information i.a.d. Vinkkejä vanhemmille. Viitattu 11.11.2015. <http://www.pegi.info/fi/index/id/192>
- Peirce, Neil 2013. Digital Game-based Learning for Early Childhood. Viitattu 10.11.2015 http://www.tara.tcd.ie/bitstream/handle/2262/67536/Digital_Game-based_Learning_for_Early_Childhood_Report_FINAL%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Playstation 2015.f Need for Speed™ Deluxe Edition. Viitattu 21.10.2015. https://store.playstation.com/#!/fi-fi/pelit/need-for-speed-deluxe-edition/cid=EP0006-CUSA01866_00-NFS16DLXEDPREORD
- Puura, Kaija 2009. Väkivaltapelit lisäävät lasten impulsiivista väkivaltaista käyttäytymistä. Viitattu 21.11.2015. http://www.laakarilehti.fi/uutinen.html?opcode=show/news_id=8265/type=1

- Salokoski, Tarja. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.
- Stakes 2005. Varhaiskasvatuksensuunnitelman perusteet. Helsinki: Stakes
- Stakes ja Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2006–2007. 2008. Media-
kasvatus varhaiskasvatuksessa. Kerhokeskus- koulutyön tuki ry.,
Koulukinoyhdistys ry. ja Mediakasvatuskeskus Metka ry. Iisalmi:
Painotalo Seiska Oy. Viitattu 23.9.2015.
- Stenros, Jaakko 2009. Roolipelit: yksin ja yhdessä pelatut fantasiamaailmat. Viitattu 21.10.2015. <http://pelitieto.net/roolipelit/>
- Suomen elektronisen urheilu liitto 2015. FPS, räiskintäpelit. Viitattu 21.10.2015
<http://www.seul.fi/gamegenre/fps-raiskintapelit/>
- Suoninen, Annikka. 2013. Lasten mediabarometri 2013: 0-8-vuotiaiden median-
käyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Nuorisotutkimusseura.
- Talouselämä 2015. Suomalaiset tekivät sen taas: pelijätin Suomi-studio mursi
tiensä rahakoneiden listalle. Viitattu 21.10.2015 <http://www.talouselama.fi/kasvuyritykset/suomalaiset-tekivat-sen-taas-pelijatin-suomi-studio-mursi-tiensa-rahakoneiden-listalle-3469593>
- Tampereen yliopisto 2015. Sisällönanalyysi. Viitattu 19.9.2015.
http://www.fsd.uta.fi/metelmaopetus/kvali/L7_3_2.html
- Tikkanen, Jenni 2015. Artikkelissa Ammattilaiset kaipaavat kipeästi tukea pienten lasten digipelaamiseen käsittelyyn, 40-41. Terveystohtori 7/2015.
- Tossavainen, Tommi 2013. Digitaaliset pelit ennen kouluikää. Teoksessa Harvinainen, Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen Tommi (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint 58-59
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi

Liite 1: Saatekirje

Arvoisa vastaanottaja

Olen sosionomiopiskelija Lauri Uhlgren Diakonia-ammattikorkeakoulusta, Helsingin toimipisteeltä. Opinnäytetyöni käsittelee digipelaamista, jossa haastattelen vanhempia digipelaamisen pelisäännöistä perheessä ja, siitä mistä vanhemmat ovat saaneet tietoa digipelaamisesta aikaisemmin.

Kutsun Teidät haastatteluun, jonka ajankohta sovitaan yksilöllisesti. Perheet valitaan ilmoittautumisjärjestyksessä ja haastatteluun osallistuu toinen vanhemmista. Haastatteluun voi valmistautua pohtimalla millaiset pelisäännöt perheessä on ollut käytössä ja kuinka sitä on toteutettu. Opinnäytetyöstä on kiinnostunut työelämä ja kokemuksenne on tärkeitä tietoa pelikasvatuksen kehittämisessä tulevaisuudessa.

Nauhoitan haastattelut, ja aineistokäsittelyn jälkeen nauhoitukset tuhoaan. Vastauksia käsitellään luottamuksellisesti ja henkilötiedot eivät käy ilmi opinnäytetyön aikana.

Haastattelun ajankohta ja paikka sovitaan yhdessä. Haastatteluun tulisi varata aikaa n. 30–60 minuuttia. Kirjeen lopussa on omat yhteystietoni mistä tavoitatte minut, sekä voitte esittää kysymyksiä.

Kiitos osallistumisesta!

Olen lukenut yllä olevan tekstin ja annan lupani haastatteluun

Liite 2: Teemahaastattelurunko

Pelisäännöt

Kasvatuksellinen toiminta

- 1) Millä pelivälineillä pelaaminen tapahtuu?
- 2) Keitä kaikkia pelaaminen perheessänne koskee?
- 3) Millainen pelitausta sinulla on?
- 4) Millaisia tunteita digipelaaminen tuo sinulle mieleen?
- 5) Millaisia rajoituksia- ja hallintakeinoja teillä on käytössä?
- 6) Kuinka sitä valvotaan?
- 7) Missä pelaaminen tapahtuu?
- 8) Mihin aikaan pelaaminen tapahtuu?
- 9) Mistä olette saaneet tietoa digipelaamisesta?
- 10) Mitä niissä on kerrottu pelaamisesta?
- 11) Miksi juuri täältä?
- 12) Miten toivoisitte saavan tietoa pelikasvatuksesta?

Sisällöllinen hallinta

- 1) Millaisia pelejä pelaatte?
- 2) Millä perusteella hankitte pelejä?
- 3) Miten pelien ikärajat on huomioitu?
- 4) Kuka ostaa pelit?