

# **Nuorten näkemyksiä merkityksellisestä pelitoiminnasta**

Pelitoiminta nuorisotyön työmuodoksi



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Hämeenlinnan korkeakoulukeskus, sosionomikoulutus

kevät, 2019

Joonas Heikkilä

Sosionomikoulutus  
Hämeenlinnan korkeakoulukeskus

---

<b>Tekijä</b>	Joonas Heikkilä	<b>Vuosi</b> 2019
<b>Työn nimi</b>	Nuorten näkemyksiä merkityksellisestä pelitoiminnasta	
<b>Työn ohjaaja/t</b>	Liisa Harakkamäki	

---

## TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, millaista merkityksellinen pelitoiminta olisi nuorten näkökulmasta. Nuorten näkemysten ohella opinnäytetyön tavoitteena oli rakentaa pelikasvatuksellista tietopohjaa pelitoiminnan työmuodon käynnistämiseksi nuorisotyössä.

Opinnäytetyön tilaajana oli Hattulan kunta. Tilaajalle oli tärkeää opinnäytetyön käyttökelpoisuus työmuodon kehittämisessä ja nuoria osallistava relevantti ja ajankohtainen tieto. Teoriaosuudessa käsitellään osallisuutta, digitaalisia pelejä, pelikasvatusta ja nuorten pelikulttuuria.

Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimuksena. Aineisto kerättiin puolistrukturoidulla verkkokyselylomakkeella ja analysoitiin teemoitellen. Merkittävimmiksi tuloksiksi nousivat neljä pääteemaa: pelaamisen merkityksellisyys, sukupuolten tasa-arvo, toiminnan monimuotoisuus ja kohtaamispaikan tarve.

Pelaaminen koettiin erittäin merkityksellisenä, jopa intohimoisena harrastuksena. Monipuoliset toiveet pelitoiminnan sisällöille antavat mahdollisuuksia saavuttaa erilaisia kohderyhmiä ja kokeilla erilaista toimintaa. Pelaavien naisten asema on edelleen haasteellinen ja vaatii erityistä huomiota pelitoimintaa suunnitellessa. Riittävät puitteet tilojen ja välineiden suhteen koettiin olennaisiksi.

**Avainsanat** Pelitoiminta, pelikasvatus, digitaalinen pelaaminen, nuorisotyö

**Sivut** 19 sivua, joista liitteitä 2 sivua

Degree Programme in Social Services  
Hämeenlinna University Centre

---

<b>Author</b>	Joonas Heikkilä	<b>Year</b> 2019
<b>Subject</b>	Young people's views on meaningful game activities	
<b>Supervisors</b>	Liisa Harakkamäki	

---

ABSTRACT

The aim of this thesis was to explore young people's views on meaningful game activities. In addition to that, another goal of the thesis was to build a theory-based foundation for youth work related game activity.

This thesis was ordered by the youth work of Hattula. It was mandatory that the study was usable for the development of youth work related game activity with young people's relevant and current information about it. The theoretical background consists of digital gaming, game education and game culture.

A qualitative research method was used. The data were collected using semi-structured web-based questionnaire. The data was then analyzed according to themes. Most significant results were the passion for gaming, gender equality, the diversity of game activities and a meeting place.

The identity of a gamer was seen as an important thing by the youth. Diverse ideas for game activities enable different kind of new groups for youth work. Gender equality must be noticed when planning on new game activities. A meeting place with the required gaming equipment was desired.

**Keywords** Game activities, digital gaming, game education, youth work

**Pages** 19 pages including appendices 2 pages

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	TIETOPOHJA.....	2
2.1	Osallisuus.....	2
2.2	Digitaalinen pelaaminen .....	3
2.3	Pelikasvatus nuorisotyössä .....	4
2.4	Pelikulttuurin haasteet.....	5
3	TUTKIMUS.....	5
3.1	Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset.....	6
3.2	Laadullinen tutkimus.....	6
3.3	Aineiston hankinta .....	6
3.4	Sisällönanalyysi.....	7
3.5	Eettisyys ja luotettavuus .....	8
4	TULOKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET .....	8
4.1	Merkityksellistä pelaamista .....	9
4.2	Tyttöjä mukaan .....	9
4.3	Monenlainen pelitoiminta kiinnostaa .....	10
4.4	Kohtaamispaikka .....	11
4.5	Kasvattajien suhtautumisesta pelaamiseen.....	11
5	POHDINTA.....	12
5.1	Opinnäytetyöprosessi .....	13
5.2	Jatkotutkimusideat.....	14
	LÄHTEET.....	15

## Liitteet

Liite 1      Verkkokyselylomake

## 1 JOHDANTO

Muutamia kymmeniä vuosia kestänyt digitaalisten pelien esiinmarssi elää - tässä millisekunneissa verkon yli sykähtelevässä, sosiaalisen median digiajassa - kulttuurista, sosiaalista ja teknologista murroksen aikaa. Digitaalisista peleistä on tullut pysyvä osa arkea.

Digipelaaminen on yleistynyt viime vuosina nuorten miesten harrastuksesta koko kansan toiminnaksi. Tuoreimman Pelaajabarometrin (Kinnunen, Lilja & Mäyrä, 2018, s. 2–3) mukaan digitaalisten pelien pelaajien keski-ikä on noin 38 ikävuodessa ja digitaalisia pelejä pelaa kaikkiaan noin 76 % suomalaisista.

Nuoret ovat aina olleet rohkeita ja luonnollisia pioneereja uusien kulttuurin palasten rakentamisessa. Edelleen vahvasti nuorisokulttuurin osaksi koettu digitaalinen pelaaminen synnyttää jännitteitä sukupolvien välille niin kodeissa, kouluissa kuin mediassakin. Meriläinen (2013, s. 10) määrittelee pelien ja pelaamisen kokonaisvaltaisen ymmärtämisen pelisivistykseksi. Pelisivistys on osa tämän päivän kasvattajan kompetenssia. Yksityiskohtaisen pelituntemuksen sijaan kasvattajalta vaaditaan enemmän aikaa ja mielenkiintoa. Kasvattajan pitää olla aktiivinen, sillä pelikulttuurin yhtenä erityispiirteenä kasvatuksen näkökulmasta voidaan pitää sukupolvieron korostumista (Meriläinen, 2016b, s. 104).

Pelit ja pelaaminen puhututtavat myös nuorisotyössä. Verken tuottamasta kuntakyselystä (Lauha & Tuominen, 2017, s. 18) selviää, että 76 % nuorisotyöntekijöistä ja 81 % heidän esimiehistään on sitä mieltä, että digitaaliset pelit ovat hyvä nuorisotyön väline. Saman raportin perusteella (Lauha & Tuominen, 2017, s. 21) vain 15 % nuorisotyöntekijöistä kokee osaamisensa peleihin liittyen hyväksi tai erinomaiseksi. Vaikka kiinnostus on laajaa, vaikuttaa siltä, että pelien työvälinekäytön haasteena on osaamisen puute sekä pelitoiminnan vastuuttaminen vain tietyille työntekijöille (Lauha & Tuominen, 2017, s. 21). Kuitenkin merkittävän kiinnostuneisuuden vuoksi jatkuvasti kasvava osaaminen kentällä synnyttää erilaisia nuorisotyön pelitoimintamalleja Suomessa.

Tämä opinnäytetyö toimii Hattulan kunnan nuorisotyön pelitoiminnan työmuodon käynnistävänä kipinä ja pohjatyönä. Opinnäytteen tavoitteena on tutkia, millaista merkityksellinen pelitoiminta Hattulassa olisi nuorten näkökulmasta.

Nuorten osallisuus uuden työmuodon rakentamisessa on kriittistä toimivan kokonaisuuden aikaan saamiseksi. Pelitoiminnan työmuoto hyödyntää opinnäytetyötä lisäksi tietopohjana toiminnansuunnittelussa ja esiymmärryksenä kunnan pelikasvatussuunnitelman laatimisessa.

## 2 TIETOPOHJA

Tässä luvussa avataan opinnäytetyön teoreettisen viitekehyksen tärkeimpiä käsitteitä ja tietopohjaa. Seuraavien käsitteiden kautta rakennan ymmärrystä paitsi opinnäytetyöni tutkimukselle myös käyttökelpoista teoreettisen tiedon työkalua pelitoiminnan työmuodolle.

### 2.1 Osallisuus

Osallisuus on edelleen kuuma termi monenlaisissa poliittisissa ohjelmissa ja niiden kautta se jalkautuu kuntien toimintasuunnitelmiin. Se ei kuitenkaan ole käsitteenä selkeä ja tarkoittaa eri yhteyksissä erilaisia asioita. Osallisuus on myös kielellisesti erityinen termi ja siksi sitä on syytä tarkastella nimenomaan suomalaisen yhteiskunnallisen keskustelun kautta. (Nivala & Rynänen, 2013, s. 9–10)

Osallisuutta käytetään paitsi tavoitteena, myös keinona. Se on siis yhtä aikaa arvo ja toimintaa (Raivio & Karjalainen, 2013, s. 13). Nivala & Rynänen (2013, s. 26) jäsentävät osallisuuden yksinkertaisesti kolmeen osatekijään: yksilö on osa yhteisöä eli kuuluu johonkin, yksilö toimii osana yhteisöä eli osallistuu ja yksilö kokee olevansa osa yhteisöä eli tuntee kuuluvansa.

Raivio & Karjalainen (2013, s. 15) käsittelevät osallisuutta syrjäytymisen vastakohtana. He jakavat osallisuuden kolmeen ulottuvuuteen: taloudellinen, toiminnallinen ja yhteisöllinen osallisuus. Taloudellinen osallisuus tarkoittaa riittäviä aineellisia resursseja, hyvinvointia ja turvallisuutta. Toiminnallista osallisuutta on yksilön mahdollisuus vaikuttaa itse omaan elämänsä ja sitä koskevaan päätöksentekoon. Yhteisöllinen osallisuus on nimensä mukaisesti yhteisöihin ja yhteiskuntaan kuulumista sekä sosiaalisesti merkityksellisiä ihmissuhteita. (Raivio & Karjalainen, 2013, s. 15–17)

Nuorisolain (1285/2016 § 2.) tavoitteissa ensimmäisenä mainitaan nuorten osallisuuden edistäminen. Peilaten Raivion ja Karjalaisen osallisuuden kolmeen osatekijään, kunnallisessa nuorisotyössä nuorten osallisuutta voidaan lisätä esimerkiksi tarjoamalla erilaisia harrastusmahdollisuuksia tai nuorisovaltuustotoiminnan kautta. Osallisuutta tai osallistamista ei kuitenkaan voida rajata yksittäisille toimintamuodoille, vaan nuorisolain tavoitteet täyttääkseen nuorisotyön tulee huomioida nuorten osallisuus kaikessa toiminnassaan. Kiilakoski ym. (2012, s. 25) muistuttavat lisäksi, ettei osallisuuden edistäminen ole vain nuorisotyön vaan kaikkien kunnan palveluiden vastuulla.

Osallisuus on ensisijaisesti yksilöllinen kokemus, jota ei voi arvioida toisen puolesta. Esimerkiksi nuorisotyössä nuorten ja työntekijöiden välisen dialogin ja nuorten tuottaman kokemustiedon tulee ohjata suunnitelmia ja päätöksentekoa. (Raivio & Karjalainen, 2013, s. 14) Kiilakoski, Gretschel &

Nivala (2012, s. 5) muotoilevat osallisuuden pohjimmiltaan kokemukseksi siitä, millaiseksi nuori kokee olonsa eri yhteisöissä.

Osallisuuden käsite on erittäin merkityksellinen opinnäytetyön näkökulmasta. Hattulan pelitoiminnan työmuodon yhtenä tavoitteena on lisätä paikallisten nuorten osallisuutta monipuolisin menetelmin. Pelitoiminnan toiminnot rakentuvat täysin nuorilähtöisesti. Nuoret ovat suurimmassa roolissa niin toimintojen suunnittelussa ja toteutuksessa kuin arvioinnissakin.

Opinnäytetyö tutkii pelitoiminnan tarpeiden laatua. Kyselyyn osallistuneiden nuorten tuottama aineisto on kriittinen osa koko työmuodon suunnittelutyötä. Näiden nuorten osallisuuden kokemus täydentyy toiminnan kautta ja siksi myös osallisuuden kokemuksen arviointi on jatkuva osa toiminnan kehittämistä.

## 2.2 Digitaalinen pelaaminen

Digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä erilaisilla digitaalisilla alustoilla tapahtuvaa pelaamista. Tällaisia pelialustoja ovat tietokoneet, pelikonsolit ja erilaiset mobiililaitteet (Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry, n.d.).

80- ja 90-luvuilla suomalaisissa kodeissa yleistyneet tietokoneet ja pelikonsolit loivat pohjan nykyiselle digitaaliselle pelaamiselle. Perheen lapset pelasivat digitaalisia pelejä perinteisten leikkien ja pelien luonnollisena jatkumona (Harviainen & Meriläinen, 2013, s. 8) ja digitaalisia pelejä saatettiin pitää lapsellisina.

Nykyisin digitaalisia pelejä pelaavat kaikenikäiset suomalaiset ja digitaalisia pelejä pelaavien keski-ikä on noin 38 vuotta (Kinnunen ym., 2018, s. 3). Digitaalisen pelikulttuurin ulkopuolelle jääneet tai jättäytyneet ovat vuosi vuodelta ikääntyneempiä (Kinnunen ym., 2018, s. 25). Pelit ja pelaaminen koskettavat siis jatkuvasti laajempaa kansanosaa, eikä muutaman vuosikymmenen takainen argumentti lasten leikkikalusta kestä enää päivänvaloa.

2000-luvun alusta lähtien peliteollisuus on ollut viihdeteollisuuden nopeimmin kasvava teollisuuden ala (Huttunen & Marjomaa, 2013, s. 15). Toimialaa edustavan Neogamesin mukaan Suomi oli vuonna 2016 liikevaihdolla mitattuna Euroopan kolmen suurimman pelinkehittäjämaan joukossa. Digitaalisista peleistä on tullut Suomen suurin sisältövientituote ja jatkuvasti kasvava kotimainen peliala onkin kovassa työvoimapulassa. (Neogames, 2017)

Saatavilla olevien digitaalisten pelien kirjo on nykyisin valtava ja yhä useammin samoja pelejä voi pelata eri alustoilla ja jopa eri alustojen välillä

samassa ympäristössä. Koska pelejä on tarjolla niin suuri valikoima, on todennäköistä, että erilaiset pelaajat löytävät omien kiinnostuksen kohteidensa mukaisia pelejä (Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry, n.d.).

Pelaajan todellisuudessa digitaalinen pelaaminen on paljon muutakin kuin eri alustoja tai pelejä. Se voi olla tarinankerrontaa, leikkien luomista, sosiaalista vuorovaikutusta, suosittu harrastus, intohimon kohde, identiteetin määrittelyn keino, innovaatioita, keino käsitellä jotain pelottavaa sekä oppimista tai liikkumista edistävä väline (Harviainen & Meriläinen, 2013, s. 8). Digitaalinen pelaaminen on myös median kuluttamista ja kulttuurikemus.

Kasvattajalle digitaalisen pelaamisen kokonaisuuden hallitseminen voi olla jatkuvasti ja nopeasti muuttuvan pelikulttuurin keskellä mahdoton tehtävä. Onneksi kasvattajalle on sen sijaan tärkeämpää pohtia, miten työssään suhtautuu pelaamiseen ja millaisia merkityksiä digitaalisella pelaamisella on kasvatettaville. (Meriläinen, 2016a)

### 2.3 Pelikasvatus nuorisotyössä

Leikit ja pelit ovat olleet vuosikymmenien ajan kasvattajien tärkeimpiä työvälineitä tavoitteellisessa kasvatustoiminnassa. Huttunen (2014, s. 11–12) kuvailee digitaalista pelaamista nuorisotyöllisestä näkökulmasta leikkien ja pelien digitaalisen ulottuvuuden laajentumana. Tällainen pelien laajentuma koskettaa lähes kaikkia nuoria ja sen vuoksi sen pitäisi koskettaa myös kasvattajia. Vain 2,3 % 10–19-vuotiaista nuorista ei pelaa lainkaan digitaalisia pelejä (Kinnunen ym., 2018, s. 35).

Meriläinen määrittelee pelikasvatuksen välineeksi, jonka avulla pelisivistystä ja pelilukutaitoa voidaan lisätä. Pelikasvatuksen ytimessä on kokonaisvaltainen ymmärrys pelaamisesta ja peleistä kulttuurisena ilmiönä tietoyhteiskunnassamme. Mitä enemmän digitaalisia pelejä pelataan, sitä enemmän pelikasvatusta tarvitaan. Pelikasvatus ei kuitenkaan vaadi kasvattajalta laajaa pelisisältöihin tai tekniikkaan liittyvää tuntemusta, vaan omalla kiinnostuksella, keskustelulla ja läsnäololla on suurempi merkitys. (2013, s. 10–13)

Laadukas pelitoiminta nuorisotyössä on suunniteltua ja tavoitteellista. Siinä ohjaaja on läsnä, muttei johda toimintaa, vaan mahdollistaa sen ja tukee nuoria. (Hernesniemi & Huttunen, 2013, s. 86)

Pelitoimintaympäristöt voivat olla nuorelle luonteva paikka kohdata aikuisia ja käsitellä oman elämän vaikeita asioita. Yhtä lailla ne voivat avata nuorten välille uusia yhteyksiä ja mahdollisuuksia vuorovaikutukselle myös peliympäristöjen ulkopuolella. Peliporukoiden ympärille voi kehittyä erilaista jatkotoimintaa esimerkiksi mediasisältöjen tuottamiseksi, joissa voidaan käsitellä tai käyttää osana aiempaa koettua pelitoimintaa. (Hernesniemi & Huttunen, 2013, s. 87)



## 2.4 Pelikulttuurin haasteet

Tarkastellessa pelikulttuuria nuorisotyön näkökulmasta suurimpana haasteena esiin nousee syrjintä. Vihapuhe, häirintä ja muu asiaton käyttäytyminen eivät ole pelkästään pelikulttuurin ongelmia, mutta silti pelaajien keskuudessa tavanomaisia huolenaiheita (Kaukinen, 2018, s. 100).

Kilpailullisissa peleissä vastustajan häirintä voidaan kokea perinteiseen urheiluun viitaten sääntöjä venyttävänä pelitaktiikkana tai keinona päästä vastustajan niskan päälle henkisesti. Ongelmallista digipeleissä tapahtuvassa häirinnässä on anonymiteetti. Vastapelaajat eivät välttämättä tiedä toisistaan yhtään mitään. (Kaukinen, 2018, s. 103–104; Alin, 2018, s.17–18)

Helsingin kaupungin Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen raportissa (Alin, 2018, s. 62) 90 % kyselyyn vastanneista pelaajista toivoi häirintään ja vihapuheeseen puututtavan jotenkin. Lähes yhtä tärkeänä vastanneet pitivät sitä, että pelaajat kannustaisivat toisiaan enemmän. Syrjimättömän pelikulttuurin rakentamiseksi pelaajien ohella myös kasvattajien ja erilaisten alan toimijoiden tulisi puuttua syrjintään.

Erytystä häirintää pelikulttuurissa kohtaavat pelejä pelaavat naiset. Naiset kokevat sukupuoleensa perustuvaa vähättelyä ja ennakkoluuloja. Heidän taitotasonsa oletetaan miespelaajia huonommaksi ja heidän pelaajuuttaan kyseenalaistetaan. Vaikka pelaamisessa on sukupuolieroja, ne eivät saa luoda vastakkainasetteluita sukupuolien välille vaan kasvattajan on hyvä suhtautua kannustavasti ja nuorta kuunnellen nuoren peliharrastuksiin. (Friman, 2017)

## 3 TUTKIMUS

Tässä luvussa käsitellään opinnäytetyön tutkimuksen kulkua, aineistonhankinnan ja analyysin edistymistä sekä käytettyjä menetelmiä. Lisäksi pohditaan tutkimuksen luotettavuutta.

Aineistonhankintamenetelmäksi valikoitui verkossa täytettävä kyselylomake. Kyselylomakkeen etuja ovat anonymiteetti ja kevyt osallistumiskynnys vastaajalle, jotka koettiin erityisesti nuorille sopiviksi. Tutkimusaineiston edustavuus oli erittäin tärkeää nuorten osallisuuden kannalta.

Tutkimusta tehtiin laadullisen tutkimuksen keinoin, vaikka siinä oli laajasta aineistosta johtuen myös kvantitatiivisia piirteitä ja mahdollisuuksia. Lähtökohtaisesti laadulliseen tutkimukseen on mahdollista liittää määrällisiä mittauksia jostain kiinnostava seikasta, mikä toimii laadullisen raportin lisämakuna (Metsämuuronen, 2008, s. 60).

### 3.1 Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää millaisia näkemyksiä nuorilla olisi merkityksellisestä pelitoiminnasta nuorisotyössä. Opinnäytteen tutkimuskysymykset olivat: Millaista merkityksellinen pelitoiminta voisi olla nuorten näkökulmasta ja millaisia kokemuksia ja merkityksiä nuoret liittäivät pelaamiseensa.

Opinnäytetyö ohjaa Hattulan kunnan nuorisotyön työmuotojen suunnittelua konkreettisella tasolla ja antaa teoreettiset perusteet uusien pelikasvatuksellisten työmuotojen luomiselle.

### 3.2 Laadullinen tutkimus

Alasuutari (1994, s. 35; Kiviniemi, 2001, s. 68–70) kuvailee laadullista tutkimuksen tekemistä arvoituksen ratkaisemisena, joka tarkoittaa sitä, että analyysin avulla tuotettujen johtolankojen ja käytettävissä olevien vihjeiden perusteella tehdään merkitystulkinta tutkittavasta ilmiöstä.

Laadullinen tutkimus on luonteeltaan prosessi. Tästä johtuen tutkimuksen elementit – tutkimustehtävä, teoria, aineisto ja sen analyysi – muotoutuvat uudelleen, limittyvät toisiinsa ja jalostuvat prosessin kuluessa. Laadullinen tutkimus vaatii tutkijalta ymmärrystä siitä, että tutkimus itsessään on eräänlainen oppimistapahtuma. (Kiviniemi, 2001, s. 68–69).

Tutkimuksen edetessä tutkija saattaa löytää monenlaisia kiinnostavia asioita, jolloin hän joutuu rajaamaan selkeän ja mielekkään tutkimusasetelman. Avoimuus tutkimustehtävän kehittämisessä ei tarkoita etukäteen pohdittujen johtoajatusten puutetta, vaan on keskeinen osa laadullisen tutkimuksen kulkua. Tutkija tekee omien intressien ja tarkastelunäkökulmien pohjalta tulkintaa jo aineiston keruuvaiheessa. (Kiviniemi, 2001, s. 71–72)

Nuorten pelaaminen oli kiinnostava aihe niin tutkijalle kuin vastaajille, mikä antoi mahdollisuuksia ajautua pohtimaan sitä laajemmin tai eri näkökulmasta kuin oli tarkoitus. Rajaaminen ja tulkinta olivat läsnä läpi tutkimuksen. Rajatessani aiheen käsittelyä palasin aina tutkimuksen tavoitteen, nuorisotyöllisen pelitoiminnan kehittämisen, näkökulmaan.

### 3.3 Aineiston hankinta

Tutkimuskysymykseen vastausta etsittiin puolistrukturoidun verkkokyselylomakkeen avulla (liite 1). Verkkokyselylomaketta on käytetty Hattulan nuorisotyössä erilaisten toimintojen palautteiden ja arviointien keräämisessä, joten se oli nuorille tuttu, matalankynnyksen tapa osallistua tutkimukseen. Ikäryhmittäin katsottuna innokkaimmin verkkokyselyihin vastaavat juuri nuoret ja nuoret aikuiset (Valli & Perkkilä, 2015, s. 112).

Kyselyn liittyessä pelaamiseen, joka nykyään tapahtuu monesti verkon yli, oli verkkokysely myös sillä tavoin looginen lähestymistapa aineiston hankintaan. Lisäksi aineiston hankinnassa säästyy aikaa ja vaivaa tutkijalta, kun kerättävä aineisto on jo valmiiksi sähköisessä muodossa ja vastaukset saadaan nopeasti (Kuula, 2006, s. 174).

Opinnäytetyön liitteenä olevassa verkkokyselylomakkeen rungossa oli tarkoituksellisesti muutamia vastaajan omaan pelaamiseen ja pelikokemukseen liittyviä lämmittelykysymyksiä, jotka kuljettivat vastaajan ajatukset aiheen äärelle. Nämä kysymykset ovat tutkimuksessa selittäviä muuttujia (Valli, 2015, s. 86). Tutkijan näkökulmasta tällaiset kysymykset voivat myös nostaa esiin yllättäviä seikkoja, jotka liittyvät välillisesti tai suoranaisesti tutkimuskysymykseen.

Peleistä ja pelaamisesta keskustellaan monesti huolinäkökulmasta niin kotona kuin koulussakin ja keskustelu saattaa olla luonteeltaan ennakoasenteiden valtaamaa (Meriläinen, 2013, s. 10). Tämä problematiikka tuli huomioida kyselyn viestintätyylissä. Nuorten aitoja vastauksia tavoiteltiin anonyymillä kyselyllä sekä ymmärtävällä ja hyväksyvällä kysymysten sanoittamisella. Kysely itsessään, siis jo pelkkä kysymysten asettelu, voidaan ajatella tutkimuksen päälle rakentuvan pelitoiminnan työmuodon ensimmäisenä kontaktina nuoriin, jolloin näin syntyvän ensivaikutelman on syytä viestiä heti laadukkaasta pelikasvattajuudesta.

Kyselyn avulla haluttiin saada kattava otanta hattulalaisten 13–19-vuotiaiden mielipiteistä liittyen pelaamiseen ja pelitoimintaan. Linkki verkkokyselyyn lähetettiin noin 520 hattulalaiselle nuorelle kunnalla käytössä olevan kouluhallinto-ohjelma Wilman kautta. Kyselyyn kutsuttiin suoralla yksityisviestillä, mutta vastaaminen oli luonnollisesti vapaaehtoista.

### 3.4 Sisällönanalyysi

Laadullista tutkimusta tehtäessä halutaan ymmärtää ilmiötä kerätyn aineiston analysoinnin ja tehtyjen tulkintojen avulla. Laadullista aineistoa kertyy monesti paljon ja sitä tulee tiivistää, jotta olennainen tieto löydetään. Tutkimuksen tekijältä vaaditaan kekseliäisyyttä ja luovaa otetta todellisen sisällön löytämiseksi. (Kananen, 2010, s. 60–61.)

Laadullisen aineiston analyysin perusmenetelmänä voidaan pitää sisällönanalyysia. Sisällönanalyysilla käsitellään kirjallisessa muodossa olevaa dokumenttia ja se sopii myös täysin strukturoimattomankin aineiston analysointiin. Sisällönanalyysissä on tarkoitus saada tutkittavasta ilmiöstä kuvaus tiivistetyssä muodossa. Näin kerätty aineisto saadaan järjestetyksi johtopäätöksiä varten. (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 103.)

Opinnäytetyössä analyysimenetelmänä käytettiin aineistolähtöistä sisälönanalyysia ja teemoittelua. Teemoittelussa on tarkoituksena pilkkoa laadullinen aineisto osiin ja ryhmitellä erilaisten aihepiirien mukaan. Näin voi vertailla tiettyjen teemojen esiintymistä aineistossa. (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 93)

Aineiston ollessa jo valmiiksi kirjallisessa muodossa lähdin suoraan tarkastelemaan siinä toistuvia ja vaikuttaviksi kokemiani aiheita. Kävin läpi yksittäisten vastaajien vastauslomakkeita sekä koko aineistosta kysymyskohtaisesti listauksia löytääkseni vastausten ydinviestejä. Lopulta teemoittelun tuotteena aineistosta nousi neljä voimakasta teemaa: pelaamisen merkityksellisyys, sukupuolten tasa-arvo, toiminnan monimuotoisuus ja kohtaamispaikan tarve.

### 3.5 Eettisyys ja luotettavuus

Aineistonhankinta toteutettiin anonyymisti ja vapaaehtoisesti täytettävällä verkkokyselylomakkeella. Kysymyksiin vastaaminen oli siis täysin vapaaehtoista myös kysymyskohtaisesti. Saateviestissä ennen kyselyä vastaajille kerrottiin kyselyn tarkoituksesta ja tietojen luotettavasta käsittelytavasta (liite 1).

Internetin, esimerkiksi juuri verkkolomakkeen, käyttö aineistonhankinnassa on selkeää, kun vastaajat voivat itse päättää mitä tietoja antavat tutkimuksen käyttöön (Kuula, 2006, s. 177). Kyselyyn vastaajat tuottivat kyselyn avoimiin kenttiin monipuolisia vastauksia, jolloin aineisto oli laadulliseen tutkimukseen soveltuva ja määrällisesti kattava.

Aineistoa käsiteltiin luottamuksellisesti ja todenmukaisesti. Aineistosta ei ole tunnistettavissa yksittäisiä vastaajia, vaikka vastauksissa on paljon yksityiskohtia ja tarinallisuutta.

## 4 TULOKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Kyselyyn vastasi yhteensä 109 nuorta, joka oli viidesosa kaikista kutsulinkin saaneista. Vastaukset tuottivat riittävästi aineistoa, eikä tarvetta ollut kyselyn uusintakerroksille tai muille aineiston hankinnan toimenpiteille.

Vastanneista noin 70 % oli yläkouluikäisiä eli 13–15-vuotiaita ja loput vanhempia. Poikia kaikista vastaajista oli 66 %. Vastaajien ikä tai sukupuoli eivät olleet tunnistettavissa vastauksien perusteella, eivätkä ne nousseet määrittäviksi tekijöiksi tulosten käsittelyssä.

#### 4.1 Merkityksellistä pelaamista

Kyselyyn vastanneet nuoret tuottivat laadullista tietoa avointen vastausten kautta. Avoimiin kohtiin vastattiin omin sanoin ja kokonaisiin lausein, osa jopa tarinanomaisesti – isoin vastaajasegmentti oli kuitenkin yläkouluikäiset pojat ja kysely täysin vapaaehtoinen. Lähes kaikki vastauksista tulivat muutaman tunnin sisällä kyselyn lähettämisestä keskellä koulupäivää. Nämä huomiot herättivät minut tutkimaan aineistoa herkemmin ajatellen: Tämä teema – pelaaminen – on vastaajille selkeästi hyvin merkityksellinen asia.

Lenovo pakettinone, 1tb hdd, gtx 1060 3gb, i7, kuulokkeet hyper x cloud alpha, näppis razer blackwidow x croma, hiiri g502, tuoli arozzi vernazza world of tanks edition, rank cs gossa Master guardian 1.

Sama merkityksellisyyden tuntu välittyi itse vastauksista. Monet kuvailivat tarkalleen omaa harrastustaan, mitä pelejä pelaa ja millä laitteilla. Vastajat olivat selvästi tutkineet omaa pelaamistaan ja heillä oli kokonaisia ja selkeitä ajatuksia siihen liittyen. Vaikka mobiilipelaaminen on noussut suosituimmaksi digitaalisen pelaamisen muodoksi, kyselyyn vastanneet pelasivat enemmän tietokone- ja konsolipelejä (Kinnunen ym., 2018, s. 31).

Pelaan kaikennäköistä ja olen aloittanut vähän yli 9 vuotta sitten pelaamisen.

Näin kuvaili omaa pelaamistaan 14-vuotias vastaaja. Monipuolisesti pelejä kuluttavien ryhmän ohella toisenlaista vahvaa pelaajaidentiteettiä edustivat vastaajissa yksittäiseen peliin keskittyneet pelaajat. Esimerkiksi osa vastaajista identifioitui todella suosituksen selviytymispeli Fortniten pelaajiksi.

#### 4.2 Tyttöjä mukaan

Uusimman Pelaajabarometrin (2018, s. 24) mukaan noin 50 % naisista ja lähes 70 % miehistä pelaa digitaalisia pelejä aktiivisesti. Kyselyyn vastanneista noin neljäsosa oli tyttöjä ja kaksi kolmasosaa poikia. Kyselyyn vastanneista tytöistä noin 70 % käytti pelialustanaan tietokonetta tai pelikonsolia. Yhteistä monien vastanneiden nuorten kohdalla oli peliharrastuneisuus, monien kohdalla pelaaminen oli hyvinkin intohimoinen asia.

Naisille, jotka pelaavat pelejä, on tärkeää tulla kohdatuksi peliympäristöissä ensisijaisesti pelaajana, eikä naisena (Friman, 2017). Vastauksista olikin mahdotonta tunnistaa sukupuolta tai eroavaisuuksia sukupuolten välillä. Suorasanainen viesti liittyen pelitoiminnan sisällönsuunnitteluun palautti sukupuoliteeman kuitenkin tarkasteluun:

No siis ei vaan jtn hikisii poikii vaa myös tyttöiki mukaa.

Ilmaisu sisältää ymmärryksen siitä, että pojat ovat todennäköinen enemmistö tulevaan pelitoimintaan osallistujista ja samaan aikaan se kertoo tyttöjen välisen yhteyden tarpeesta. Laajemmalti katsottuna vastaus sisältää myös kulttuurisella tasolla tykityksen tutkijalle siitä, ettei pelaaminen ole vain *hikisten poikien* juttu.

Friman (2017) pohtii nuorisotyöllisen pelitoiminnan suunnittelua sukupuolet huomioiden ja ehdottaa osallistumiskynnystä madaltamaan toimintamuotoa, jota tarjotaan vain tytöille. Tällainen toiminta kohtaisi aineistosta nousevat tulokset.

#### 4.3 Monenlainen pelitoiminta kiinnostaa

Esitin viittä erilaista laajaa ideaa toiminnan luonteeseen ja sisältöihin liittyen: nuorten avoimien ovien illoissa pelialue, viikko-ohjelmallinen erillinen pelitila, pelivideoiden tekeminen ja streamaus, pelinkehitys sekä e-urheilu. Kaikki esittämäni ideat toiminnalle saivat kannatusta niin, että keskimäärin jokainen vastaaja valitsi kaksi vaihtoehtoa. Yksikään vastanneista ollut mitään toiminnanmuotoa vastaan.

Videoiden tekeminen muutenkin kiinnostaa, joten just livestreamaus ja pelivideoiden tekeminen ois kiinnostavaa. Niitähän vois tehdä vaikka niin, että antaa aina uuden pelin niille ketkä haluaa tehdä videoita tai streamata, niin pääsee pelaamaan monenlaisia pelejä. Pelitalo ois hyvä just siihen, kun vois mennä eri päivinä pelaamaan eri pelejä ja tehdä niistä vaikka videon.

Konepaja, jossa kokeneempi porukka auttaa ja neuvoo koneiden rakentamisessa ja muussa.

Avoimista vastauksista nousi useita yksittäisiä ideoita, kuten erilaiset liigat, ajosimulaattorit, konepaja ja pelihallipelit. Nuorilla oli moninaisia ideoita erilaisista pelitoiminnan muodoista. Tämä monimuotoisuuden tarve voidaan huomioida toiminnan rakenteessa, esimerkiksi kokeilevien pilottitoimintojen kautta.

Useista vastauksista nousi toiveita turnaustoiminnalle ja e-urheilulle.

Turnauksia ja joku paikka minne pelaajat voi kokoontua ettei tarvitse pelata vaan kotona ja puhua mikin kautta.

E-sports on unelmani.

E-urheilu ja turnaukset voidaan käsittää kilpailullisena toimintana. Vaikka kilpailullinen toiminta nousi aineistosta isoimmaksi pelitoiminnan sisältöihin liittyväksi teemaksi, on olennaista huomioida, että kysyttäessä mikä on merkityksellisintä pelatessasi, kilpailullisuus oli vähiten valittu vaihtoehto. Sen sijaan kavereiden kanssa yhdessä pelaaminen koettiin kaikkein merkityksellisimmäksi pelatessa.

E-urheilu ja turnaustoiminta voidaankin nuorisotyöllisestä näkökulmasta nähdä ja toteuttaa enemmän yhdessä tekemisenä kuin kilpailemisena. Sosiaalinen pelaaminen, kaverit ja hauskanpito ovat keskiössä, mutta valitut pelit tai pelien pelimuodot ovat kilpailullisia. Nuorisotyön näkökulmasta e-urheilussa on myös perinteisen urheilun tavoin mahdollisuus esimerkiksi joukkueiden fanittamiseen tai kisakatsomoihin.

#### 4.4 Kohtaamispaikka

Mielenkiintoista oli näin verkkopelien aikakautena havaita, että vastanneet kaipasivat virtuaalisten ympäristöjen sijaan nimenomaan fyysisiä ja konkreettisia kohtaamispaikkoja. Pelitaloa, -tilaa tai -nurkkausta toivottiin vastauksissa. Myös lanit eli omilla pelilaitteilla lähiverkossa tapahtuvat pelitapahtumat olivat vastaajien toiveissa.

Paikka jonne ei tarvii tuua omaa desktoppia.

Edeltävä lainaus sisältää myös pelitilatoiveen ohella toisen, ehkä jopa tärkeämmän huomion: Tilassa tulee olla riittävät puitteet, jotta omaa tietokonetta ei tee mieli raahata paikalle. Oma pelitietokone oheislaitteineen, eli *desktoppi*, on pelaajalle tutuin ja hänen hyväksymänsä kokoonpano, eikä mikä tahansa tietokone. Jos laitekokoonpanoon liittyvät tarpeet eivät ole asianmukaisesti hoidettu, pelaaja pelaa mieluummin kotonaan.

Kysyttäessä kokemuksia Hattulan nuorisotyöstä, nousi aineistosta vähäisiä kokemuksia ja paljon vastauksia, joissa nuorisotyön toiminnot eivät olleet lainkaan tuttuja tai käytössä. Jotkut kokivat nuorisotyön toiminnot turhiksi tai ei heitä koskevaksi. Osa vastanneista *ei käy ulkona* vapaa-ajalla. Tämä osoittaa selkeästi pelitoiminnan kohderyhmän olevan vailla nuorisotyön kontaktia.

#### 4.5 Kasvattajien suhtautumisesta pelaamiseen

Kyselyssä selvitettiin millä tavoin vanhemmat ja koulun opettajat sekä kuraattorit ymmärtävät pelejä ja pelaamista nuorten mielestä. Kysymykset keräsivät tietoa liittyen kasvattajille suunnattuihin pelitoiminnan toimintamuotoihin, kuten vanhempainiltoihin tai koulun henkilökunnan koulutuksiin.

Jotkut ymmärtää ja kiinnostuneita kun taas toiset vihaa pelaamista.

Vanhemmat ymmärtävät pelaamista hyvin, jos itse pelaavat. Muuten ymmärrys on vähissä.

Vanhempien suhtautuminen pelaamiseen koettiin hyvin mustavalkoisena asiana – toiset ymmärtävät hyvin, toiset eivät lainkaan. Perheiden sisällä isät harrastivat pelaamista ja rohkaisivat nuoria pelaamaan. Positiivisimpia kokemuksia oli nuorilla, joiden vanhemmat tukivat nuoren pelaamista tai pelasivat yhdessä heidän kanssaan. Yhdessä pelaaminen ja peleihin liittyvä tekeminen ovat tärkeää yhteistä aikaa ja auttavat vanhempaa ymmärtämään paremmin lapsen media- ja pelitottumuksia (Meriläinen, 2016c).

Pelien ymmärtäminen oli kokonaisuudessaan hyvin perhekohtaista ja mielipiteet jyrkkiä. Vanhempien ja perheiden huomioiminen pelitoiminnassa on merkityksellistä ja vanhempien ymmärryksen lisääminen peleihin ja pelaamiseen liittyen on tulosten perusteella aiheellinen tavoite.

Riippuu vähän kyllä opettajasta. Ihan hyvin kun keskittyy kouluun.

Opettajien ja kuraattoreiden peliymmärrystä nuoret eivät osanneet arvioida yhtä tarkkaan kuin vanhempien. Moni kertoi rehellisesti, ettei tiedä, millä tavoin opettajat tai kuraattorit ymmärtävät pelejä ja pelaamista, koska asia ei ole tullut puheeksi. Tämän kysymyksen osalta vastaukset eivät tuottaneet mielekästä tietoa.

## 5 POHDINTA

Osallistava työote pelitoiminnassa antaa keinoja vastata tuloksista nousevan toiminnan monimuotoisuuden tarpeisiin. Monet nuoret ovat kiinnostuneet useista eri pelitoiminnan sisällöistä. Pilottimalli kattaisi erilaisten toimintojen kokeilemisen ja sen avulla voitaisiin tavoittaa monia eri ryhmiä. Nuorten oma into ja pelaamisen tietotaito mahdollistavat toiminnan osittaisen itsenäisen toteuttamisen ja nuorisotyö voi keskittyä mahdollistamaan toimintaedellytyksiä. Vapaaehtoistoiminta voisi olla mielekäs ratkaisu laaja-alaisen toiminnan järjestämiseksi ja koordinoimiseksi. Vapaaehtoistoiminnassa on myös mahdollisuuksia vanhempien nuorten tai muiden kuntalaisten uudeksi harrastusmuodoksi.

Paikallisen nuorisotyön tunnettuus on luonnollisesti ilman pelitoimintaa-kin olennainen teema Hattulalle. Tutkimuksen näkökulmasta tunnettuuskysymyksellä saatiin tietoa pelaavien nuorten suhteesta nuorisotyöhön. Vastauksista voidaan päätellä, ettei ainakaan tämä ryhmä ole kokenut



nuorisotyötä omakseen. Pelitoiminta voikin olla heille oikea työmuoto kohtaamiseen.

Vaikka pelit ja pelaaminen ovat nykyään nuorille arkipäiväisiä ja yleisesti hyväksytyä asiaa, voi pelitiloihin tai koko pelitoimintaan silti liittyä sosiaalista leimaa ja turvattomuutta. Se voi olla pelaajaidentiteettiä tai sukupuoleen liittyvää, järjestettävän pelitoiminnan teemaan liittyvää tai yksinkertaisimmillaan vaan julkisessa tilassa pelaamiseen liittyvää.

Pelitoimintaa rakennettaessa on pidettävä huolta positiivisen ja syrjimättömän kulttuurin rakentumisesta yhtä matkaa. Vihapuhe ja häirintä ovat laajoja yhteiskunnallisia teemoja, joiden kitkeminen pelikulttuurista saattaa tuntua mahdottomalta. Järjestelmällisesti ongelmalliseen käytökseen puuttuminen, positiivisen viestinnän vahvistaminen sekä turvallisen pelitilanteen järjestäminen toimivat suuntaviittoina toiminnassa.

Tuloksista nousseen kohtaamispaikan tärkeys muodostaa pelitoiminnalle selkeän haasteen – toimintatilojen järjestäminen. Toimintatilan tulee olla monenlaisiin pelitoimintoihin soveltuva ja muokkautuva. Käyttäjät voivat olla kaiken kokoisia ja kuntoisia. Onnistunut tilasuunnittelu vetoaa käyttäjiin ja parhaimmillaan muodostaa jo itsessään hyviä kokemuksia toiminnasta ja sitouttaa toimintaan.

Etsivän nuorisotyön näkökulmasta pelitoiminta voi olla erinomainen keino tavoittaa ja kohdata nuoria ja nuoria aikuisia. Nuorisotyön vuorovaikutus, joka tapahtuu verkossa, perustuu nuoren tavoittamiseen, kohtaamiseen, ohjaamiseen, kasvun tukemiseen sekä aikuisen läsnäoloon (Hernesniemi & Huttunen, 2013, s. 92). Verkossa tapahtuva pelitoiminta voikin mahdollistaa yhteyden luomisen myös kotiin jääviin nuoriin. Osalle nuorista pelaaminen saattaa olla ainut asia elämässä, johon voimavarat riittävät.

## 5.1 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyön tekeminen oli mielenkiintoinen prosessi, jossa pääsin tutkimaan itselleni mielenkiintoista teemaa osana todellista ja ajankohtaista nuorisotyön projektia. Aiemmasta harrastuneisuudestani huolimatta pelikasvatuksen vielä nuoreen tutkimuskenttään tutustuminen on opettanut paljon ja opinnäytetyöprosessi itsessään on tehnyt minusta paremman pelikasvattajan.

Nuorten innostuneet vastaukset kyselyssä ja ylipäättään laaja kiinnostus pelitoimintaa kohtaan on voimauttavaa paitsi tutkimuksen näkökulmasta myös tulevaa toimintaa silmällä pitäen. Ilokseni voin todeta, että sama innostunut tekeminen saa opinnäytetyön jälkeen jatkua uuden työmuodon kehittämisessä edelleen.

## 5.2 Jatkotutkimusideat

Luonnollinen jatkumo tälle tutkimukselle olisi pelitoiminnan kehittämisen tutkiminen. Olisi hyvin mielenkiintoista saada syvälle luotaavaa laadullista tietoa toimintaan osallistuneiden kokemuksista.

Mahdollinen pelitoiminnan jatko- tai kehittämishanke hyötyisi varmasti tutkimustiedosta. Jatkotutkimus voisi käsitellä toiminnan arviointia laaja-alaisesti ja peilata tuloksia tämän vasta ilmiötä ymmärtävän tutkimuksen kanssa. Valtakunnallisella tasolla nuorisotyöllisten pelitoimintamallien vertailu tai nuorisotyön pelitoiminnan hyvien käytäntöjen käsikirja ovat muutamana vuodena ajankohtaisia aiheita.

## LÄHTEET

Alasuutari, P. (1994). *Laadullinen tutkimus*. 3. painos. Tampere: Vastapaino.

Alin, E. (2018). Non-toxic – Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Helsinki: Helsingin kaupunki. Haettu 14.3.2019 osoitteesta: <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>

Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry. (n.d.). Digipelaaminen. Haettu 9.12.2018 osoitteesta <http://www.pelitaito.fi/new/digipelaaminen/>

Friman, U. (2017). Miten sukupuoli saattaa vaikuttaa peliharrastukseen ja miten se voitaisiin huomioida peleihin liittyvässä nuorisotyössä? Blogijulkaisu 22.05.2017. Haettu 13.3.2019 osoitteesta: <https://www.verke.org/blog/naiset-tytot-digitaalinen-pelaaminen/>

Harviainen, J. & Meriläinen M. (2013). Johdanto. Teoksessa J. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 7–10. Haettu 9.12.2018 osoitteesta <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Hernesniemi, S. & Huttunen, T. (2013). Pelit nuorisotyössä ja ryhmätöinnissä. Teoksessa J. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.): *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 82–94. Haettu 15.3.2019 osoitteesta <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Huttunen, T. & Marjomaa H. (2013). Pelit, teollisuus ja raha. Teoksessa J. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 15–18. Haettu 9.12.2018 osoitteesta <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Huttunen, T. (2014) Johdatus digitaaliseen pelikulttuuriin nuorisotyössä. Teoksessa H. Lauha (toim.) *Nuorisotyö pelaa*. Helsinki: Verke, 11–17. Haettu 9.12.2018 osoitteesta <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisotyö%CC%88-pelaa.pdf>

Kananen, J. (2010). *Opinnäytetyön kirjoittamisen käytännön opas*. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kaukinen, R. (2018). Kohti parempaa pelikulttuuria. Teoksessa T. Tossavainen, A. Harvola, V. Sohn, H. Marjomaa, M. Meriläinen, P. Tuominen, H. Korhonen & P. Göös (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 100–114. Haettu 15.3.2019 osoitteesta <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

Kiilakoski, T., Gretschel, A. & Nivala, E. (2012). Osallisuus, kansalaisuus, hyvinvointi. Teoksessa T. Kiilakoski & A. Gretschel (toim.) *Muistiinpanoja Demokratiaoppitunnista – Millainen on lasten ja nuorten kunta 2010-luvulla?*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 5–7. Haettu 14.3.2019 osoitteesta [http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/muistiinpanoja\\_demokratiaoppitunnista.pdf](http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/muistiinpanoja_demokratiaoppitunnista.pdf)

Kiilakoski, T., Nivala, E., Rynnänen, A., Gretschel, A., Matthies, A., Mäntylä, N., Gellin, M., Jokinen, K. & Lundbom P. (2012). Demokratiaremontin työkaluja. Teoksessa T. Kiilakoski & A. Gretschel (toim.) *Muistiinpanoja Demokratiaoppitunnista – Millainen on lasten ja nuorten kunta 2010-luvulla?*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 21–26. Haettu 14.3.2019 osoitteesta [http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/muistiinpanoja\\_demokratiaoppitunnista.pdf](http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/muistiinpanoja_demokratiaoppitunnista.pdf)

Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. (2018). *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampere: Tampereen yliopisto. Haettu 9.12.2018 osoitteesta <http://tampub.uta.fi/handle/10024/104293>

Kiviniemi, K. (2001). Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Jyväskylä: PS-kustannus, 68–84.

Kuula, A. (2006). *Tutkimusetiikka*. Tampere: Vastapaino.

Lauha, H. & Tuominen, S. (2017). *”Tulevaisuudessa digi uppoo osaksi arkea” – Digitaalinen nuorisotyö kunnissa 2017*. Helsinki: Verke. Haettu 11.12.2018 osoitteesta <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2017/09/Digitaalinen-nuorisotyö-kunnissa.pdf>

Meriläinen, M. (2013). Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan? Teoksessa Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 10–14. Haettu 9.12.2018 osoitteesta <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Meriläinen, M. (2016a). *Digitaalinen pelaaminen*. Haettu 9.12.2018 osoitteesta <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elmasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/>

Meriläinen, M. (2016b). Toimiva pelikasvatus rakentuu pelisivestykselle. Teoksessa Pekkala, L., Salomaa, S. & Spišák, S. (toim.) *Monimuotoinen mediakasvatus*. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016, 92–119. Haettu 11.12.2018 osoitteesta [https://www.mediataito-koulu.fi/monimuotoinen\\_mediakasvatus.pdf](https://www.mediataito-koulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf)

Meriläinen, M. (2016c). *Kodin pelikasvatus*. Haettu 15.3.2019 osoitteesta <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/kodin-pelikasvatus/>

Metsämuuronen, J. (2008). Laadullisen tutkimuksen perusteet. 3. uudistettu painos. Helsinki: International Methelp.

Neogames. (2017). *Peliala 2016 -selvitys*. Päivitetty 18.04.2017. Haettu 9.12.2018 osoitteesta <https://www.neogames.fi/fgir2016/>

Nivala, E. & Ryytänen, S. (2013). Kohti sosiaalipedagogista osallisuuden ideaalia. Teoksessa J. Hämäläinen (toim.) *Sosiaalipedagoginen aikakauskirja, vuosikirja 2013*. 9–41. Tampere: Suomen sosiaalipedagoginen seura. Nuorisolaki 1285/2016. Haettu 9.12.2018 osoitteesta <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2016/20161285>

Raivio, H. & Karjalainen, J. (2013). Osallisuus ei ole keino tai väline, palvelut ovat! Osallisuuden rakentuminen 2010-luvun tavoite- ja toimintaohjelmissa. Teoksessa T. Era (toim.): *Osallisuus – oikeutta vai pakkoa?*. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu, 12–35. Haettu 9.12.2018 osoitteesta [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/64153/JAMKJULKAISUJA1562013\\_web.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/64153/JAMKJULKAISUJA1562013_web.pdf)

Tuomi, J. & Sarajärvi S. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. 5. uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Valli, R. & Perkkilä P. (2015). Nettikyselyt ja sosiaalinen media aineistonkeruussa. Teoksessa R. Valli & J. Aaltola (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. 4. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 109–120.

Valli, R. (2015). Paperinen kyselylomake. Teoksessa R. Valli & J. Aaltola (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. 4. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 84–108.

## VERKKOKYSELYLOMAKE

**Pelitoiminta Hattulan nuorisotyössä**

Vastaamalla kyselyyn vaikutat aktiivisesti pelitoiminnan suunnitteluun ja toteutukseen Hattulassa. Kysely on anonyymi ja kerättyä tietoa käytetään ainoastaan aihetta käsittelevässä opinnäytetyössä, jonka pohjalta Hattulan nuorisotyön työmuotoja kehitetään. Valmis opinnäytetyö julkaistaan Theseus-palvelussa.

Kyselyyn vastaaminen kestää vain muutaman minuutin. Kiitos arvokkaasta vastauksestasi!

**1. Ikä****2. Sukupuoli**

- Nainen
- Mies
- Muu
- En halua kertoa

**3. Millä pelialustoilla pelaat?**

Voit valita useamman.

- tietokone
- konsoli
- mobiililaitteet
- lautapelit
- Muu:

Kerro lisää omin sanoin.

**4. Mikä sinulle on merkityksellisintä pelatessasi?**

Valitse yksi.

- kaverit ja yhdessä pelaaminen
- onnistumiset ja saavutukset
- kilpailullisuus
- rentoutuminen pelin maailmassa

Kerro lisää omin sanoin.

**5. Onko pelaaminen aiheuttanut sinulle ongelmia muilla elämäsi osaluilla? (esim. koulu, nukkuminen tai ihmissuhteet)**

Kuvaile omin sanoin.

**6. Millaisesta pelitoiminnasta olisit kiinnostunut?**

Tässä vain muutama idea - kerro omin sanoin enemmän!

- pelialue nuorten avoimissa illoissa
- erillinen pelitalo, jossa oma viikko-ohjelma
- pelivideot ja livestreamaus (twitch & youtube)
- pelisuunnittelu ja pelinkehitys
- e-urheilu

Kerro omia toiveitasi ja ideoitasi pelitoiminnasta.

**7. Millä tavoin mielestäsi vanhemmat ymmärtävät pelejä ja pelaamista?**

Kerro oma kokemuksesi.

**8. Millä tavoin mielestäsi opettajat ja kuraattorit ymmärtävät pelejä ja pelaamista?**

Kerro oma kokemuksesi.

**9. Millaisia kokemuksia sinulla on Hattulan nuorisotyöstä?**

Kerro omin sanoin.