



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Sanna Marjamaa

Vertaistukea pelaaville nuorille

Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminta

Sosionomi
2019

TIIVISTELMÄ

Tekijä	Sanna Marjamaa
Opinnäytetyön nimi	Vertaistukea pelaaville nuorille
Vuosi	2019
Kieli	suomi
Sivumäärä	46 + 3 liitettä
Ohjaaja	Ahti Nyman

Tutkimus tehtiin opinnäytetyötä varten ja sen tarkoituksena oli selvittää pelaaville nuorille suunnatun pienvertaistukiryhmätoiminnan kannattavuus ylläpitää tämän kaltaista toimintaa ja konkreettiset hyödyt, mitä nuoret ovat saaneet Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminnan aikana vuonna 2018-2019.

Aineisto tutkimusta varten kerättiin kyselylomakkeella ja haastattelulla. Kyselylomakkeessa oli sekä strukturoituja että avoimia kysymyksiä. Tutkimukseen osallistui yhteensä kolme nuorta ja viisi työntekijää. Tutkimus on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus, joka analysoidaan aineistolähtöisen sisällönanalyysin avulla.

Tutkimuksessa kävi ilmi nuorten näkökulmasta, että ryhmätoiminnasta on ollut heille konkreettista hyötyä jo alle vuoden ryhmätoiminnan aikana. Toiminta on rohkaissut sosiaalisoitumaan, opettanut atk- ja kielitaitoja sekä verkostoitunut nuoria olemaan toistensa kanssa myös vapaa-ajalla.

Työntekijät ovat nähneet konkreettisia tuloksia yksilökohtaisesti nuorissa, mutta alueellinen nuorisotyön tulos jäi uupumaan, sillä Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminta on ollut konkreettisesti voimassa vasta vuoden. Tavoitteet toteutuivat loistavasti etenkin sosialisoitumisen ja vertaistuen näkökulmasta. Työntekijät ovat haastatteluiden yhteydessä maininneet, että kehittämissideana ryhmätoiminnalle voisi olla tapaamiskertojen sisältöjen tarkempi suunnitelmallisuus ja tavoitteiden päivittäminen seuraavalle vuodelle.

ABSTRACT

Author	Sanna Marjamaa
Title	Peer Support for Young People Playing Video Games
Year	2019
Language	Finnish
Pages	46 + 3 Appendices
Name of Supervisor	Ahti Nyman

The purpose of this bachelor's thesis was to find out if it is useful to arrange peer support with small group activity to young people playing video games. Also the concrete benefits of this activity 2018-2019 were looked at.

The study material was collected with online questionnaires and interviews. The questionnaire had both structured and open-ended questions. The survey was participated by three young people and five employees. The research was qualitative and the material was analyzed with material-based content analysis method.

The results show that from the young people's point of view the activity has been beneficial to them already after having participated less than a year in the group activities. These activities have encouraged the young people to be social, taught computer and language skills and networked young people to be with each other also in their spare time.

Employees have seen concrete results on an individual level but there are no regional results because peer group activities have only been organized for one year. The goals were achieved very well especially in terms of socialization and peer support. The employees mentioned during the interviews that the development idea for group activities could be to plan better the contents of the meetings and to update the goals for the following year.

Keywords	Playing video games, peer support, youth work and group activity
----------	--

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	8
2	NUORISOTYÖ.....	10
	2.1 Nuorisotalotoiminta.....	11
	2.2 Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa.....	12
	2.3 Lanit.....	13
	2.4 Pelaavat nuoret.....	14
	2.5 Lainsäädäntö ja valtakunnallinen nuorisotyö.....	15
	2.6 Media- ja pelikasvatus.....	17
	2.7 Mahdollinen negatiivinen vaikutus pelaamiseen liittyen.....	19
	2.8 Mahdollinen positiivinen vaikutus pelaamiseen liittyen.....	20
	2.9 Lohjan kaupungin alueellinen nuorisotyö.....	21
	2.10 Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminta.....	22
3	TUTKIMUSMENETELMÄT.....	24
	3.1 Kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä.....	24
	3.2 Lomakehaastattelu.....	25
	3.2.1 Haastattelun toteutus.....	25
	3.3 Aineiston keruu.....	26
	3.4 Litterointi.....	27
	3.5 Tutkimuksen luotettavuus.....	27
	3.6 Tutkimusten eettisyys ja anonymiteetti.....	28
4	TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	30
	4.1 Internetkyselylomake ryhmätoiminnassa käyville nuorille.....	30
	4.1.1 Ryhmätoimintaan osallistuminen.....	30
	4.1.2 Ryhmätoiminnasta saatu hyöty.....	31
	4.1.3 Ryhmätoiminnasta saatu negatiivinen tai positiivinen vaikutus.....	33
	4.1.4 Ryhmätoiminnan toiminta.....	33
	4.1.5 Yksin ryhmään osallistuminen.....	34

4.1.6 Ryhmätoimintaan osallistumisen kynnys.....	34
4.1.7 Ryhmätoimintaan kannustaminen.....	35
4.2 Lohjan kaupungin nuorisotyön työntekijöiden haastattelu.....	35
4.2.1 Miten ryhmätoiminta vaikuttaa mahdollisesti syrjäytymiseen ja mielialaan?.....	36
4.2.2 Mitä jäisi toteutumatta, jos pienryhmämuotoista toimintaa ei olisi tarjolla nuorille?.....	37
4.2.3 Onko liian iso kynnys osallistua pienryhmätoimintaan yksin?...	37
4.2.4 Mitä kehittäisit Pelitalonuoret pienryhmätoiminnassa?.....	38
4.2.5 Mitä ajatuksia sinussa herättää atk-välineiden hyödyntäminen nuorisotyössä?.....	39
5 JOHTOPÄÄTÖKSET.....	41
6 POHDINTA.....	42
6.1 Jatkotutkimusaiheet.....	43
LÄHTEET.....	44

LIITTEET

KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO

Kuvio 1. Ryhmätoiminnan aloittamisen syy. (Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminnan nuoret)	31
Kuvio 2. Ryhmätoiminnasta saatu hyöty. (Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminnan nuoret)	32
Kuvio 3. Onko liian iso kynnyks osallistua pienryhmätoimintaan yksin?	37

LIITELUETTELO

LIITE 1. Haastattelulomake työntekijöille

LIITE 2. Vastauslupa vanhemmilta internetkyselylomakkeen täyttämiseen

LIITE 3. Internetkyselylomake nuorille

1 JOHDANTO

Tämä tutkimus tehtiin opiskelijan opinnäytetyötä varten. Tutkimusorganisaatio ja aihe valittiin opiskelijan omasta mielenkiinnosta uutta ryhmätoimintaa kohtaan. Tutkimuksen tekijällä ei itse ole kunnollista pelaamistaustaa, ja hän ei ole itse käynyt katsomassa kyseistä ryhmätoimintaa. Tutkimus tehtiin ulkopuolisesta näkökulmasta aiheeseen nähden.

Lapset pelaavat koko ajan yhä varhaisemmassa vaiheessa älypuhelimillaan, tietokoneilla ja pelikonsoleilla. Joskus pelaaminen voi aiheuttaa lapselle negatiivisia vaikutuksia. Tällöin esimerkiksi kasvokkain sosiaaliset tilanteet voivat jäädä vähäisemmälle ja se voi vaurioittaa lapsen kehittymistä ja altistaa syrjäytymiselle sekä mahdollisille mielenterveysongelmille. Kun lapsi, huoltaja tai lähimmäinen huomaa tilanteen vakavuuden varhaisessa tai myöhemmässä vaiheessa on luotu paikka, jossa kyseiset nuoret voivat kohdata toisensa. Paikan nimi on Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmä ja sinne saa osallistua kuka tahansa pelaamisesta kiinnostunut. Ryhmää ohjaa nuorisopalveluiden työntekijät ja he huomioivat jokaisen nuoren yksilönä. Ryhmässä tutustutaan toisiin ja pelataan yhdessä erilaisia tietokone- ja konsolipelejä sekä keskustellaan mielenkiintoisista teemoista. Ryhmä toimi vuonna 2018-2019 hankkeena eli vuoden kokeilujaksona, josta lähdettiin arvioimaan kannattavuutta ylläpitää toimintaa seuraavalle vuodelle.

Tämänkaltaista ryhmätoimintaa ei ole aikaisemmin järjestetty nuorille. Pelaavat nuoret on aikaisemmin otettu huomioon nuorisotaloilla LAN-illoilla, joissa pelataan putkeen useita tunteja yhdessä muiden pelaavien nuorten kanssa.

Tein opinnäytetyöni tutkimuksen Lohjan kaupungin nuorisotyölle. Minun tarkempi tutkimusaiheeni oli Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmä ja sen toiminta. Tässä tutkimuksessa tutkittiin, onko kannattavaa järjestää ja ylläpitää pelaaville nuorille omaa pienvertaistukiryhmätoimintaa. Kvalitatiivisen internetkyselylomakkeen avulla nuoret kertoivat ryhmän ylläpitämisen tulevaisuudessakin kannattavaksi. Internetkyselylomakkeen avulla selvisi, mitä eri positiivisia vaikutuksia ryhmä-

toiminnasta on nuorille itse ilmennyt. Työntekijöiden haastatteluissa kävi ilmi, mitä erilaisia positiivisia vaikutuksia he ovat nähneet vuoden aikana, ja miten toimintaa halutaan kehittää tulevaisuudessa.

2 NUORISOTYÖ

Nuorisotyön kentällä tarkoitetaan toimintoja ja palveluita, jotka järjestetään nuorten monipuolista ja yhteistöllistä vapaa-aikaa varten. Vapaa-aikaympäristön lisäksi myös koulu- ja työelämäympäristöt ovat tiiviimpi osa moniammatillista nuorisotyön arkea. (Komonen, Suurpää & Söderlund 2012, 7.)

Nuorisotyötä tekevät nuorisojärjestöt, kansalaisjärjestöt, kirkot, seurakunnat, yhteisöt sekä oppilaitokset. Nuorisotyötä tekevät organisaatiot määrittelevät omat tehtävänsä itse. Nuorisotyön toimintaympäristöt nähdään ensisijaisesti oppimisympäristöinä, joissa nuorisotyöntekijät ja vapaaehtoiset ohjaajat motivoivat, innostavat ja auttavat nuoria oppimaan omista kokemuksista sekä merkityksellisiä pitämistä asioista. (Nieminen 2007, 22, 43.)

Nuorisotyö määritellään nuorten tarpeisiin ja vapaaehtoiseen osallistumiseen perustuvaksi ohjautuvaksi ja yhteisölliseksi toiminnaksi, jonka tavoitteena on auttaa nuoria liittymään yhteyskuntaan ja tarjota nuorille oppimismahdollisuuksia oman persoonallisuuden, yhteiskunnan sekä kulttuurin kehittämiseksi (Nieminen 2007, 28).

Ammatillisen nuorisotyön ydin painottuu dialogiseen kasvatussuhteeseen nuoren ja nuorisotyöntekijän välillä. Nykypäivänä nuorisotyössä on herännyt kiinnostus investoimisesta, ennaltaehkäisemisestä. Ajatus on lähtenyt investoimisesta nykynuoriin. Heihin on investoitava, jotta tulevaisuus olisi turvattu heille itselleen ja heidän vanhemmilleen. (Komonen, Suurpää & Söderlund 2012, 19.)

Nuorisotyön kehittämiskohteeksi on ilmennyt oman toiminnan luonteen aukaiseminen ja oman työotteen perusteleminen niille tahoille, jotka eivät tunne nuorisotyötä. 2000-luvulla nuorisotyön rooli on laajentunut ja tullut joissakin kunnissa tunnetummaksi. Tähän tietysti pakottaa lainsäädäntökin, jossa nuorisotyön asema ei ole enää samalla tapaa kunnallinen peruspalvelu, kuten esimerkiksi sosiaalityö. Tämä voidaan nähdä nuorisotyön puolella kehityksenä, jossa nuorisotyön ammat-

timaisuus eli professionaalisuus näkyy vahvemmin. Nuorisotyön haasteena on perinteisten tuottavuusmittareiden puuttuminen, kun perustellaan oman toiminnan tärkeyttä. Pelkästään nuorisotalojen kävijämäärä ei kuvaa toimintaa kattavasti. (Kiilakoski 2012, 141-142, 154.)

2.1 Nuorisotalotoiminta

Osalle nuorista nuorisotalot eli nuokkarit ovat kokoontumispaikkoja, vapaa-ajan vieton areenoita ja luotettavan aikuisen kohtaamisen paikka. Nuorisotyölle nuokkarit ovat oppimisympäristö ja työväline, tapa luoda kontakti nuoriin sekä ryhmämuotoisen toiminnan sija. Kunnallisessa palveluverkostossa nuorisotalot ovat ennaltaehkäisevän työn väline. Demokratiakasvatuksen visiossa ne ovat lähiyhteisöjä, jossa opitaan, miten toimitaan esimerkiksi kansalaisena muiden kansalaisten joukossa. (Kiilakoski 2012, 125.)

Suomessa ollut noin 1100 nuorisotaloa ja -tilaa vuonna 2012 eli niitä on lähes jokaisessa kunnassa. Nuorisotalot ovat matalan kynnyksen toimintaa, jonka kohdeyrymänä on pääasiallisesti nuoret. Nuorisotalojen toiminta-ajatuksena on tukea nuorten omaehtoista toimintaa sekä olla kohdentavaa toimintaa nuorten vapaa-ajalle. Nuorisotalotoimintaan osallistuminen on yritetty tehdä mahdollisimman helpoksi, jotta nuoret voisivat saada positiivisen kokemuksen siitä, mitä lähiyhteisössä toiminen voisi konkreettisesti olla. Yleisesti talotyön ideana on tarjota nuorille turvallinen, suorituksista vapaa paikka, jossa he voivat halutessaan olla vertaisryhmän parissa keskenään, heille luotujen kasvatuksellisten paikkojen puitteissa. Ideaalitulanteessa nuorisotalo on nuorelle paikka, jossa voi oleilla. (Kiilakoski 2012, 137-138.)

Nuorisotaloilla on useita välineitä esimerkiksi biljardipöytä, tietokoneita, soittimia ja huovutustarvikkeita, jotka muodostavat välinekokonaisuuden. Tämä kyseinen välinekokonaisuus muodostaa nuorisotalolle toiminnan hengen ja tunnelman. Nämä kyseiset eri välineet muodostavat tilan, jossa nuoret voivat tehdä yhdessä aikuisen kanssa monia erilaisia asioita. (Kiilakoski 2012, 140-141.)

Ammatillisesta näkökulmasta pelkästään tilojen auki pitäminen ja valvonta ei riitä. Nuorisotyön katsotaan pohjautuvan yleisiin kasvatukseen ja tajuun yhteisöllisen toiminnan lähtökohdista. Yhteisöllinen ja ammatillinen työote edellyttää vuorovaikutuksellista keskustelua työkollegoiden kanssa sekä aikaa suunnitella kehittävää toimintaa nuorisotaloille. Työntekijöiden rakentamassa toimintaympäristössä korostuu toiminnallisuus, leppoisuus, nuorten rytmisyys ja nuorisokulttuurisuus. Nuorisotalotyön tehtävänä on luoda ohjaukselliset puitteet, joissa nuoreen on mahdollista saada epämuodollinen ja luottamuksellinen suhde, jonka myötä nuori voi kertoa omista huolistaan ja kyseisen nuoren kanssa voidaan ryhtyä tekemään erilaisia yhteisöllisiä projekteja hänen kiinnostuksien kohteiden mukaan. (Kiilakoski 2012, 138-139.)

2.2 Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa

Avoimen nuorisotyön illoissa pelattavat pelit ovat esimerkiksi erilaisia lauta- ja korttipeljä sekä digitaalisia pelejä. Digitaalisia pelejä alkoi esiintyä nuorisotaloilla 1970- ja 1980-luvun taitteen jälkeen erilaisten pelikonsolien muodossa ja viimeistään 1990-luvulla pelikonsolit alkoivat olla nuorisotalon varustuksessa samankaltaisia vakioita kuin biljardipöytä. 2000-luvun alkupuoliskolla digitaalisiin peleihin suhtauduttiin kahdella eri tavalla, hyvällä ja huonolla. Yleisesti digitaalisten pelien hankkimista nuorisotaloille ei vastustettu, mutta työntekijät saattoivat avoimesti kritisoida nuorten pelaamista. (Huttunen 2013, 82-83.)

Nuorisotyössä digitaalisia pelejä on ryhdytty hyödyntämään yhä laajemmin, ja ne nähdään yleisesti hyvänä nuorisokulttuurin osana sekä voimavarana nuorisotyölle. Nykyään pelit ja pelaaminen nähdään nuorelle merkittävänä ja merkityksellisenä osana omaa kasvu ympäristöä niin harrastuksena kuin mahdollisena opiskelu- tai ammattivaihtoehtona. Nuorisotyön kentällä pelien hyödyntäminen sijoittuu yhdeksi osaksi kulttuurisen nuorisotyön laajempaa kenttää. (Huttunen 2013, 83.)

Uusien pelien ja pelilaitteistojen hankkiminen tasapuolistaa nuorien mahdollisuuksia tutustua erilaisiin laitteisiin sekä laajemmin erilaisiin peleihin kuin esi-

merkiksi omassa kodissa voi olla mahdollista. Laitteistot toimivat lisäksi yhtenä mahdollistajana nuorten omaehtoiselle toiminnalle. Nuorisotilojen laitteistot voivat tarjota erilaisia mahdollisuuksia nuorten ryhmille, joilta puuttuvat yhteiset tilat ja tarpeellinen tekninen laitteisto. Digitaaliset pelilaitteistot, varsinkin tietokoneet, mahdollistavat muunkinlaista toimintaa, jossa käsitellään ja tuotetaan erilaisia mediasisältöjä, yksin ja yhdessä. (Huttunen 2013, 84.)

Yleistyneitä pelaamiseen liittyviä toimintoja nuorisotyössä ovat esimerkiksi LAN-tapahtumat, peliturnaukset ja kilpapelaminen. Tämän lisäksi on muita erilaisia hyviä toimintoja, joita on hyödynnetty nuorten kanssa, kuten pelien tekeminen yhdessä ryhmätoimintana tai pienryhmätoiminta, jossa pelikulttuurituntemus toimii yhdistävänä tekijänä muun muassa sosiaalisesti aroille yksilöille. (Huttunen 2013, 84.)

2.3 Lanit

Lanien nimi juontuu englanninkielisestä sanasta LAN-party, joka viittaa tapahtumaan, jossa joukko ihmisiä kokoontuu samaan tilaan omien tietokoneiden kanssa ja pelaa pelejä heitä kiinnostavia pelejä lähiverkossa muiden kanssa. Tämänkaltaisten kokoontumisten alkuperäinen syy on sosiaalinen. Pelaajat jakavat yhteisen mielenkiinnon kohteen, ja haluavat nähdä myös kasvokkain sen parissa. (Huttunen 2013, 24-31.)

Verkko murtaa yksin pelaamisen käsitteen, sillä verkon avulla erilaisia tietokone- tai konsolipelejä pystyy pelaamaan myös kavereiden kanssa. Sosiaalisen pelaamisen hyvänä esimerkkinä toimii LAN-illanistujaiset, jolloin pelaajat muodostavat koneistaan lähiverkon ja pelaavat eri pelejä toisiaan vastaan. Teknologia ja sen tarjoamat eri innovaatiot tuovat parhaimmillaan iloa elämään ja helpottavat arjen ongelmissa. (Oksanen & Näre 2006, 6, 71.)

On hyvin tyypillistä nuorille pelaajille, että kaksi tai useampiakin pelaaja asettuu samaan tilaan pelaamaan. Kun he pelaavat samassa fyysisessä tilassa, heille rakentuu kolme multimodaalisen vuorovaikutuksen tilaa. Ensimmäinen osa on olla

vuorovaikutuksessa itse pelin kanssa. He reagoivat omilla teoillaan eli toiminnollaan pelimaailman tapahtumiin ja muotoilevat niitä tekemällä valintoja pelin tarjoamista vaihtoehtoista. Toinen osa on noudattaa peliin sisäänrakennettuja sääntöjä ja käytänteitä, jolloin menestyy pelissä. Kolmas osa on pelaajien oma vuorovaikutus keskenään pelatessa, jolloin he miettivät yhdessä pelisiirtojaan, mutta myös kokevat pelitilanteen yhdessä. Pelaajat tulkitsevat visuaalista kerrontaa ja rakentavat suhdetta näkemäänsä ja kokemaansa. Eli kokonaisuudessaan pelaajat ovat vuorovaikutuksessa toisten pelaajien, pelisääntöjen sekä pelimaailman kanssa. (Tainio & Piirainen-Marsh 2011, 179.)

LAN-tapahtumat tarjoavat nuorisotyön työntekijöille oivan mahdollisuuden, toimintamuodon ja paikan tehdä työtä. LAN-tapahtumat mahdollistavat monia erilaisia rooleja niin nuorelle kuin ohjaajallekin. Nuorisotyölle olennaista on, että sen käytäntöjä voidaan soveltaa lanien maailmaan. Lanit ovat olleet osa nuorisokulttuuria jo 1990-luvulta lähtien. Tärkeimmät vetonaulat olivat tuolloin verkko ja osallistujat. LAN-tapahtumista tunnetuin ja vanhin on Helsingissä kaksi kertaa vuodessa järjestettävä Assembly. Ensimmäisen kerran kyseinen tapahtuma, tutummin "Assyt", järjestettiin jo vuonna 1992. Assembly on vieläkin yksi maailman arvostetuimmista ja suurimmista LAN-tapahtumista. (Tuominen 2016, 11-12.)

2.4 Pelaavat nuoret

Nuorten maailma on nykyään täynnä teknologiaa. Peliä ei vihelletä poikki, vaan se on käynnissä vuorokauden ympäri. Erilaisten tietokone-, konsoli- ja kännykkäpelien avulla nuoret pelaavat sosiaalisia pelejä verkkoon rakennetuissa ympäristöissä. Virtuaalisuus on yhä vahvemmin osa arkea ja elämää nykymaailmassa. Se muovaa nuorten sosiaalisia suhteita ja tapaa, jolla hahmottaa maailmaa. Ihmisten elämä on nykyään niin pitkälle teknologian avustamaa, että siitä irrallaan oleminen tuottaisi suurta päänvaivaa ja asioiden uudelleen järjestelyä. Teknologian avulla on helpompi tavoittaa, mutta samalla se on vienyt aikaa olla reaalisesti läsnä. (Oksanen & Näre 2006, 7, 16, 22.)

Tietokoneiden ja matkapuhelimien käyttö on nykynuorille selvä osa arkea. Tietotekniset laitteet ovat parhaimmillaan hyvänä tukena esimerkiksi oppimisessa ja vuorovaikutustaitojen kartuttamisessa. (Inkinen 2005, 1-2.)

Pelaajan ja hänen pelaamansa pelin suhde on tiivis ja erityinen. Pelituotteita voi kuka tahansa ladata verkosta tai ostaa kaupasta, mutta herättääkseen pelin niin sanotusti eloon, on pelaajan pelattava sitä ja oltava pelin kanssa vuorovaikutuksessa. Tämä edellyttää pelaajalta monipuolisesti erilaisia taitoja ja tietoja, joiden puuttuessa peli ei välttämättä avaudu itse pelaajalle. Pelin pelaaminen maaliin asti tai siinä edistyminen on osoitus pelikompetensseista, jonka osatekijöitä ovat muun muassa tietotekniset taidot, koordinaatio- ja ongelmanratkaisukyvyt sekä mielikuvitukseen että sosiaalisuuteen liittyvät taidot. Pelatessaan voi rentoutua, viihtyä, kehittää esimerkiksi pärjäämisen tunteita ja omanarvontuntoa. (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005, 123.)

Ilman videopelejä kasvaneilla on taipumus niputtaa kaikki pelit yhden ja saman käsitteen alle, videopeleihin. Jokainen peli on yksilöity tuote. Jokaisella niistä on omanlainen, erilainen imago, käyttötarkoitus, käyttöympäristö ja erilaiset kohde-ryhmät. Pelit edustavat eri teemoja, ratkaisumalleja ja jokaisen pelikokemus on interaktiivinen. Ulkoisesti samankaltaiset pelit eroavat toisistaan enemmän kuin esimerkiksi saman genren eri kirjat tai elokuvat. (Vuorela 2011, 138-139.)

On tehty useita tutkimuksia, joissa on tutkittu pelaamisen ja television katsomisen niin myönteisiä kuin negatiivisiakin vaikutuksia koskien lapsiin ja nuoriin. Tuloksia on saatu myötä kuin vastaan, josta Mitrofanin, Paulin ja Spencerin (2008) artikkelissa mainitaan toivoen uusien jatkotutkimusten tekemistä aiheeseen liittyen julkisen terveysalan näkökulmasta. Näistä tutkimuksista tarkemmin kohdassa 2.7 ja 2.8.

2.5 Lainsäädäntö ja valtakunnallinen nuorisotyö

Vuonna 2006 uudistettiin nuorisotyötä koskeva lainsäädäntö. Sen mukaan nuorisotyö tarkoittaa nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvaa aktiivisen kansalaisuu-

den edistämistä, sosiaalista vahvistamista, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemista sekä sukupolvien välistä vuorovaikutusta. (Nieminen 2007, 22).

Nuorisolaissa 3 § määrittää nuori alle 29-vuotiaaksi. Nuorisotyö on nuorten kasvun, itsenäistymisen ja osallisuuden tukemista yhteiskunnassa. Nuorisotoiminta on nuorten omaehtoista toimintaa. (L21.12.2006/1285.)

Sosiaalihuoltolaissa 9 § kerrotaan, että kunnallisten viranomaisten on yhteistyössä seurattava ja edistettävä nuorten hyvinvointia sekä poistettava kasvuolojen epäkohtia ja ehkäistävä niiden syntymistä (L30.12.2014/1301).

Kuvaohjelmalaissa 3 § sen sisältö määrittää elokuviksi, televisio-ohjelmiksi, peleiksi tai muuksi liikkuviksi kuviksi, joka tuotetaan teknisin keinoin katseltavaksi. Kuvaohjelmien ikäraja huolehditaan 6 § ohjeiden mukaisesti eli kuvaohjelman tarjoajan on huolehdittava, ettei kuvaohjelma, jonka ikäraja on 7, 12 tai 16 vuotta, ole tätä ikärajaa nuoremman katseltavana. Tämä tarkoittaa konkreettisesti sitä, että ohjelmat lähetetään televisio-ohjelmistossa sellaiseen aikaan, jolloin kyseinen ikäkohderyhmä ei tavallisesti katso televisiota. Kuvaohjelman tarjoajan on tiedotettava ikärajoista sekä muista lasten suojelemiseen edistävistä keinoista ohjelmien tarjoamisen yhteydessä. (L17.6.2011/710.)

Lasten ja nuorten oikeuksia ja suojelua tuetaan muun muassa lasten oikeuksien yleissopimuksella sekä televisio- ja radiotoiminnasta säädetyillä lailla. Säädökset koskevat suurimmaksi osaksi vain mediasisältöä. Television katseluun ja videopelien pelaamiseen käytettävästä ajasta päätetään perheiden sisäisesti. Asetuksilla pyritään edistämään ja tukemaan lasten hyvinvointia. (Valkonen, Pennonen & Lahikainen 2005, 59-60.)

Opetus- ja kulttuuriministeriö (2017) on laatinut valtakunnallisen nuorisotyön ja -politiikan ohjelman vuosille 2017-2019. Valtakunnallisesta näkökulmasta tarkastellessa kehitystavoitteet eurooppalaiseen ja kansainväliseen yhteistyöhön on nuorisopolitiikan kehittäminen, nuorisotyön tukeminen verkottumiseen ja hyvien käytäntöjen vaihtamiseen. Moniin muihin Euroopan maihin verrattuna Suomessa

nuorisotyöllä on vahva asema. Suomalaisen nuorisotyön laajuus, laatu, ammatillisuus ja innovatiivisuus ovat laajasti tunnustettua eurooppalaista kärkeä. Nuorisotyö on pitkälle kehittyntä myös digitaalisesti, jolloin on voitu kehittää nuorille uusia osallistumismuotoja. Nuorisosektori on tunnustettu aktiiviseksi kumppaniksi monialaisessa yhteistyössä.

2.6 Media- ja pelikasvatus

Mediamailmalla tarkoitetaan viestinnällistä kokonaisu ympäristöä, joka sisältää kuvallisen, äänellisen ja vuorovaikutuksellisen ulottuvuuden. Tähän kuuluu esimerkiksi mainokset, televisio-ohjelmat ja painetut teokset. Internetin tietoverkko on mahdollistanut useita uusia tapoja jakaa tietoa. Suurin osa internetistä saatavasta materiaalista on tarkoitettu täysi-ikäisille. (Inkinen 2005, 12-13.)

Ensisijainen kasvatusvastuu ja rauhan turvaaminen on aikuisilla ja nuoren huoltajilla. Nuoren huoltajia ei saa jättää yksin teknologian pyörteisiin. (Oksanen & Näre 2006, 10.)

Medialukutaidon kasvatuksessa tulee huomioida, että sisältö jota nuorelle näytetään, pysyy ikärajojen puitteissa eikä median varjolla levitetä rankempaa aineistoa. Teknologian ei tule myöskään olla emotionaalisen tai sosiaalisen tuen korvike. (Oksanen & Näre 2006, 130.)

Jo 1980-luvun alkupuolella on havaittu pelien positiivinen merkitys oppimaan motivoitumiselle, päättelytaitojen sekä kielellisten perustaitojen kehittymiselle. Pelit parantavat myös kykyä keskittyä useampaan asiaan samanaikaisesti. (Neitäänmäki & Kankaanranta 2004, 17-18.)

Pelikasvatukseen liittyy vahvasti pelisivistyksen käsite. Se tarkoittaa pelien ja pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärrystä, joka pitää sisällään yleisen pelilukutaidon. Siihen kuuluu tuntemus pelien eri osa-alueista, kyky hahmottaa pelaaminen monipuolisena kulttuuri-ilmiönä, tulkita pelien välittämiä viestejä ja tiedostaa pelaamisen rooli nyky-yhteiskunnassa. Peleistä puhutaankin usein huolinäkökulmas-

ta niin kotona, koulussa kuin julkisessa keskustelussa. Julkinen keskustelu on osoittanut, että aiheesta puhutaan ilman riittävää tietoa ja ymmärrystä. Pelikasvatuksen tarve kasvaa digitaalisen pelaamiskulttuurin lisääntyessä. Pelikasvatus on erittäin merkittävä osa laajempaa mediakasvatusta. Mediakasvatus antaa valmiuksia kaikenikäisille toimia tämän hetken tietoyhteiskunnassa. (Meriläinen 2013, 10-13.)

Peleissä on tehtäviä, jotka etenevät loogisessa järjestyksessä, ja päästäkseen seuraavalle tasolle on ratkaistava edellisen tason pulmat, kuten perusarjessakin. Pelit voivat opettaa nuorelle järkevää toimintaa ja kurinalaista puurtamista tavoitteen saavuttamiseksi. Nuori, jolle roskapussin vieminen on ylitsepääsemätön ponnistus, voi taas pelissä kaivaa päiväkausia malmia pystyäkseen takomaan siitä itselleen miekan. Tämä todistaa nuoren piilossa olevan sisun, joka löytyy, kun kyseinen tekeminen kiinnostaa. Kasvatus on vaativaa ja siinä kenenkään ei kuulu jäädä yksin. Se paljastaa meidän jokaisen omat virheet, itsekurin puutteet ja kaksinaismoraalin. Jokainen huoltaja luultavasti tahtoo olla hyvä, oikeudenmukainen ja reilu. Täytyy olla terve, vahva ja sopivan kokoinen ego, että on valmis oppimaan omista virheistään ja pystyy myöntämään omalle lapselleen olleensa väärässä. (Viljamaa 2017, 57, 92.)

Yhteiskunnan arki pyörii teknologian ympärillä, mutta tarve peruskohteliaisuuteen ja toisten arvostamiseen ei katoa mihinkään. Edelleen tulisi pystyä keskittymään toisen asiaan pidemmäksi ajaksi kuin 0,8 sekunniksi ja ajattelemaan abstraktisti, vaikka havainnollistavaa kuvaa ei näytettäisi. Edelleen täytyy osata eläytyä toisen toiveisiin ja tunteisiin, on opeteltava siirtämään omaa tarpeentyydytystä ja asettamaan toisen asia oman edelle, jotta voitaisiin toimia yhdessä. Nuoret tajuavat alitajuisesti, milloin kännykän selaaminen on kohteliasta, asiallista ja milloin ei. Kotona usein tämä unohtuu ja olisi tärkeä oppia osoittamaan arvostusta myös kotona ollessa. (Viljamaa 2017, 93, 167.)

2.7 Mahdollinen negatiivinen vaikutus pelaamiseen liittyen

Nuorisoyhteistyö Allianssin Nuorista Suomessa- tutkimuksen (2010) mukaan joka seitsemäs nuori syrjäytyy. Syrjäytymisen riskitekijöihin kuuluu heikko koulumenestys, persoonallisuustekijät esimerkiksi epävarmuus, ujous ja yksinäisyys, kiusaaminen koulussa tai sosiaalisessa mediassa. Syrjäytyminen voi olla myös oma valinta. Silloin se voi olla vastaveto menestystä, tienaamista ja asemaa painottavalle yhteiskunnalle. (Viljamaa 2017, 78-79, 90.)

Internet on synnyttänyt huolia tietoturvallisuudesta, oikeusturvasta ja lain kieltämien materiaalien jakamisesta. Tällä hetkellä pelätään addiktiota tietokone- ja konsolipeleihin liittyen sekä sosiaalisessa mediassa surffaamisen aiheuttamaa riippuvuutta. Lasten sosiaalisille ongelmille on haettu syitä internetistä ja pelaamisesta kautta. (Inkinen 2005, 10.)

Mikromaksupohjaisissa peleissä näkyy vahvasti rahallinen valta-asema eli lompakkoa raottamalla voi saada hetkessä aikaan saman, ellei paljon enemmänkin kuin vuosien pitkäjänteisellä rehellisellä työllä. Tämä taas aiheuttaa sen, että joillekin ylisuorittajille lompakon avaaminen mahdollistaa paremman menestyksen ja se on kuin huumetta. (Vuorela 2011, 149.)

Pelaamisesta voi tulla sosiaalinen ansa, jolloin sosiaalisesti riippuvainen ei voi jättää muita riippuvaisia. Addiktio perustuu seuraavan palkinnon odottelulle. Tämän kyseisen palkinnon toivossa nuori jaksaa ahertaa päivästä toiseen. Pelit ovat täynnä stimuloituja palkintoja. Niistä voi saada samanlaista mielihyvän tunnetta kuin tosielämän saavutuksista. Jos pelaaminen pysyy terveiden rajojen sisäpuolella se voi opettaa pitkäjänteisyyttä. Peliriippuvaisella teinillä sana kohta ei tule moneen tuntiin. Se tulee vasta, kun on välttämätön tarve syödä tai käydä pikaisesti vessassa. Joskus huoltajat on valjastettu himopelaajan ruokkijoiksi. Esimerkiksi tilanteessa, jossa addiktoitunut nuori karjaisee huoneestaan ruokatilauksen ja huoltaja toimittaa tilauksen tietokoneen ääreen. Tällöin nuoren ei tarvitse poistua paikaltaan ja pelaaminen jatkuu keskeytyttä. (Viljamaa 2017, 54-59.)

Julkinen terveydenhuolto on huolissaan lasten ja nuorten aggressiivisesta käyttäytymisestä. Amerikan lastentautiakatemia on kiinnittänyt huomiota väkivallan lisääntymiseen lasten ja nuorten arjessa. Heidän mielestään siihen vaikuttaa tietokoneiden käyttö sekä television katselu. Yhden yhdysvaltalaisen tutkimuksen mukaan on olemassa konkreettista näyttöä aggressiivisuuden lisääntymisestä, jos lapsi tai nuori itse katsoo väkivaltaa sisältävää ohjelmaa tai peliä. Tutkimuksen mukaan kyseinen henkilö voi alkaa toimimaan aggressiivisemmin, mutta kyseessä on lyhykestoinen aggressiivisuuden tila eli tämän kyseisen tutkimuksen mukaan aggressiivisuus ei kasva pitkäkestoisessa muodossa vaan hetkellisesti, kun henkilö on katsonut tai pelannut peliä, joka sisältää väkivaltaa. (Mitrofan, Paul & Spencer 2009.)

2.8 Mahdollinen positiivinen vaikutus pelaamiseen liittyen

Sosiaalisuus voi näyttäytyä peleissä esimerkiksi siten, ettei pelin maaliin voi päästä ilman yhteistyötä muiden pelaajien kanssa. Tämänkaltaisia sosiaalisia verkostoja kutsutaan useimmiten klaaneiksi, killoiksi tai tiimeiksi. (Siittonen 2004, 115.)

Verkkopelien etuna tavallisiin peleihin nähden on sosiaalisuus eli se, miten käyttäjät kykenevät kommunikoimaan keskenään, tekemään yhteistyötä ja jakamaan omia sekä yhteisiä pelikokemuksiaan. Verkkopelimaailman kautta saadut sosiaaliset verkostot eli ne ihmiset, joihin pelaaja on tutustunut pelissä, sitouttavat pelaajia pelituotteeseen tai -palveluun myös senkin jälkeen, kun varsinainen pelisisältö on menettänyt arvonsa. Nykynuorille sosiaaliset verkostosovellukset ovat normaalin sosiaalisen kanssakäymisen jatke (Vuorela 2011, 109-110, 128).

Nuorella on pelaaminen hallinnassa, jos hänellä on live-kavereita, koulu hoituu ja häneltä löytyy muitakin harrastuksia kuin pelaaminen (Viljamaa 2017, 60). Jos jollain sektorilla ilmenee puutteita, on suositeltavaa ottaa asia ainakin puheeksi nuoren kanssa.

Juuso Karvosen (2016) tutkimus vahvistaa myönteisiä kokemuksia ja saavutuksia siitä, mitä pelaaja voi saada pelaamisen kautta. Pelaaminen opettaa pelaajalle on-

gelmanratkaisua, silmä-käsikoordinaatio ja kokonaisuuksien hallintakykyä. Pelaaminen opettaa myös sosiaalisen kanssakäymisen taitoja. Sosiaalisuus on merkittävä tekijä suurimmassa osassa nykyisissä peleissä. Pelaajan vuorovaikutustaitojen on havaittu paranevan. Pelien sisälle muodostuvat pelaajaryhmät kehittyvät tiiviiksi yhteisöiksi. Pelien todettiin mahdollistavan ryhmään kuulumisen myös sellaisille, joille se tavallisesti voi olla haastavaa. Pelaamisen nähtiin kehittävän kielitaitoa. Pelaaja saa halutessaan kokeilla erilaisia identiteettejä, sosiaalisia rooleja ja luonteenpiirteitä turvallisessa ympäristössä.

Pelaajan havaittiin ottavan sosiaalisen roolin, koska sillä on strateginen merkitys peliin liittyen. Jos pelaaja ei ole oikeassa elämässä sosiaalinen, saattaa pelistrategian myötä syntynyt kosketus sosiaaliseen kanssakäymiseen opettaa pelaajaa hyödyntämään tai kehittämään omia sosiaalisen kanssakäymisntaitoja, jolloin oppimis näkökulma korostuu. (Karvonen 2016.)

Karvosen tutkimus tukee hyvin Greitemeyerin (2013) artikkelia, jossa tarkasteltiin videopelien liittyviä tuloksia. Hän kirjoitti artikkelissaan, ettei kaikki pelit sisällä edes väkivaltaa, jonka aiheuttamia seurauksia pelättiin lapsissa ja nuorissa. Videopelaamisella voi olla lapsen ja nuoreen positiivinen vaikutus sosiaalisen kanssakäymisen näkökulmasta. Sosiaalisten videopelien pelaaminen vähensi tutkimuksen mukaan epäsosiaalisuutta ja lisäsi sosiaalista kanssakäymistä pelin ja pelaajien kanssa. Tämän kaltaiset videopelit lisäsivät pelaajissa empatiakykyä. Tutkimuksen mukaan sosiaalisia ei väkivaltaa sisältäviä videopelisiä pelaavat nuoret kokivat itsensä ja yhteiskunnan inhimilliseksi, kun taas väkivaltaisista videopelisiä pelanneet saivat pelin kautta negatiivisen käsityksen yhteiskunnasta.

2.9 Lohjan kaupungin alueellinen nuorisotyö

Alueellinen nuorisotyö tarjoaa virikkeellistä ja kasvatuksellista vapaa-ajan toimintaa turvallisessa ympäristössä nuorten ehdoilla. Toiminnassa turvalliset aikuiset tukevat ja ohjaavat, sekä tarjoavat apua, toimintamalleja ja erilaisia näkökulmia lasten ja nuorten terveen kasvun tukemiseksi. Toimintaan osallistuvilla lapsilla ja

nuorilla on mahdollisuus vaikuttaa ja ottaa vastuuta yhteisöllisessä ympäristössä. (Sammalniemi 2019.)

Alueellisen nuorisotyön pääasiallisena toimintaympäristönä on nuorisotalot. Nuorisotyö toimii myös muissa nuorten vapaa-ajanviettopaikoissa sekä kouluissa. Toiminta on suunnattu pääasiallisesti 13-17-vuotiaille nuorille, joitain toimintoja on suunnattu myös alakouluikäisille. Avoin nuorisotalotoiminta, leiritoiminta ja tapahtumat ovat nuorisotyön keskeisimmät toiminnot. (Sammalniemi 2019.)

Alueellinen nuorisotyö toteuttaa toimintaa vahvasti yhteistyössä eri toimijoiden kanssa. Lohjan kaupungissa toimii monialainen Nuorisokeskus, tunnetummalla nimellä kutsuttu Toimintakeskus Harjula, joka tarjoaa nuorille paljon kohdennettuja palveluita. Alueellinen nuorisotyö on yhtenä toimijana Nuorisokeskuksen palvelukokonaisuudessa. Toimintakeskus Harjulassa toimii muun muassa etsivän nuorisotyön ja erityisnuorisotyön palveluita, erilaisia nuorten terveystaloutta sekä perheiden palveluita. Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminta sijoittuu Toimintakeskus Harjulan tiloihin. (Sammalniemi 2019.)

2.10 Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminta

Pienryhmä koostui vuonna 2018-2019 kymmenestä nuoresta ja sen tavoitteina oli tutustua uusiin ihmisiin, vahvistaa sosiaalisia taitoja ja tutustuttaa nuoret pelitalon toimintaan, jotta itse kynnys osallistua toimintaan madaltui. Pienryhmä kokoontui Pelitalo Base:n tiloissa, jotka sijaitsevat Toimintakeskus Harjulan yhteydessä. (Silventoinen 2019.)

Toimintaa toteutettiin syrjäytymisvaarassa oleville nuorille, jotka tykkäävät tai ovat kiinnostuneet pelaamisesta. Jokaisen tapaamiskerran yhteydessä pyrittiin siihen, että nuoret pelaavat keskenään ja kommunikoiivat sen aikana. Kahden kauden välissä huomattiin pientä edistystä sosialisoitumisen kanssa ryhmän välillä. Nuoret juttelevat nykyään myös keskenään pienryhmän ulkopuolella ja osasta heistä on ystäväystynyt keskenään. Osa nuorista on saatu osallistumaan myös nuorisotyön muihin toimintoihin. (Silventoinen 2019.)

Hyvässä ja laadukkaassa nuorisotyömaisessä pelitoiminnassa pyritään siihen, että pelitoiminta on suunniteltua, tavoitteellista ja ohjaaja on läsnä toiminnassa, muttei kuitenkaan johda sitä. Ohjaajan tehtävänä on mahdollistaa nuorten lähtökohdista ja toiveista muodostuvaa pelitoimintaa, jossa on läsnä hyvä vuorovaikutus, ja jossa tuettiin nuorten elämönhallintataitoja sekä media- ja pelilukutaitoa. (Huttunen 2013, 86-87.)

Yleisiä kasvatustavoitteita voi olla tulevaisuudessa esimerkiksi yhteisten pelisääntöjen opettelu, reilun ja tasa-arvoisen pelaamisen edistäminen, tiimissä toimiminen ja sosiaalisten taitojen harjoittelu. Pelikohtaisina tavoitteina ja teemoina voivat olla esimerkiksi moraalikäsitteet, ympäristökasvatus ja oikeuskasvatus. Pelit voivat olla yhteinen linkki vielä toisiaan arastelevien nuorten välille, avaten mahdollisuuksia vuorovaikutukseen myös peliympäristöjen ulkopuolella. (Huttunen 2013, 86-87.)

3 TUTKIMUSMENETELMÄT

Tämä opinnäytetyön tutkimus perustuu kvalitatiivisen tutkimuksen lähestymistapaan. Laadullista tutkimusta käytetään silloin, kun huonosti tunnetusta ilmiöstä tuotetaan teoreettista tietoa tai löydetään uusia näkökulmia jo tuttuihin ilmiöihin. Laadullisessa tutkimuksessa keskitytään pieneen määrään tapauksia ja pyritään analysoimaan niitä mahdollisimman perusteellisesti. Laadullisessa tutkimuksessa ei tehdä yleistyksiä tilastoista, vaan siinä annetaan teoreettisesti hyvä tulkinta ilmiöstä. Kvalitatiivinen tutkimus sopii hyvin toiminnan kehittämiseen. (Heikkilä 2008, 16-17.) Opiskelija eli tutkija pyrkii tutkimuksen avulla antamaan pienryhmätoiminnasta yksilökohtaisen ja tarkan kuvan.

3.1 Kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä

Kvalitatiivisella eli laadullisella tutkimusmenetelmällä tehdyllä tutkimuksella tarkasteltiin ihmisten välistä ja sosiaalista merkityksen maailmaa. Ne ilmenevät suhteina ja niiden muodostamina merkityskokonaisuuksina. Kvalitatiivinen tutkimus sisältää kysymyksen, mitä merkityksiä tutkimuksessa tutkitaan? (Vilkka 2005, 97-98.) Tässä kyseisessä opinnäytetyössä tutkittiin kokemuksiin liittyviä merkityksiä. Kokemukset ovat aina yksilökohtaisia.

Tutkimuksen tavoitteena oli tuoda ilmi tutkimusprosessin aikana muodostuneiden tulkintojen avulla ihmisten omia kokemuksia, toimintoja. (Vilkka 2005, 97-98.) Tässä kyseisessä opinnäytetyön tutkimuksessa tuotiin ilmi pienryhmätoiminnan kautta saatuja kokemuksia, hyötyjä.

Laadullisessa tutkimusmenetelmässä korostuu kolme näkökulmaa tutkimuskohteeseen ja ne ovat konteksti, ilmiön intentio ja prosessi. Kontekstin huomioiminen tarkoittaa, että otetaan selvää ja kuvataan tutkimustekstissä, millaisiin yleisiin yhteyksiin tutkittava asia liittyy esimerkiksi sosiaalisiin, kulttuurisiin ja ammatillisiin. Ilmiön intention huomioiminen tarkoittaa tutkimustilanteet tarkkailua, millai-

sia motiiveja tai tarkoitusperiä tutkittavan asian tekemiseen liittyy. (Vilka 2005, 99.)

Tutkimuksen tekijän piti huomioida tutkimuksen tekemisessä, ettei peittele, suojele, liioittele, vähättele tai muokkaa asioita muuhun muotoon, mitä se oikeasti oli. Prosessin huomioiminen tarkoittaa tutkimusaikataulun ja -aineiston tuotantoedellytyksen suhdetta tutkimuksen tekijän asiaa koskevaan ymmärtämiseen. Tällä tarkoitettiin esimerkiksi tutkimusaikataulun merkitystä, kuinka syvälle tutkittavassa asiassa tutkimuksen tekijän on mahdollista päästä. (Vilka 2005, 99.)

3.2 Lomakehaastattelu

Haastattelumenetelmäksi valittiin strukturoitu haastattelu eli lomakehaastattelu ilman, jatko- tai syventäviä kysymyksiä, jolloin haastattelun molemmat osapuolet tiesivät tarkkaan, mitä haastattelussa tullaan kysymään.

Yksilöhaastattelu soveltuu yksittäisen henkilön omakohtaisten kokemusten tutkimiseen. Ominaista lomakehaastattelulle on haastattelukysymysten ennalta päättäminen harkitusti. Lomakehaastattelussa tutkimuksen tekijä on päättänyt haastattelukysymysten muodon ja esittämisjärjestyksen ennen virallista haastattelua. Lomakehaastattelu on koettu toimivaksi aineiston keräämistavaksi, kun tutkimusongelma ei ole laaja ja tavoitteena on rajatun esimerkiksi mielipiteen, näkemyksen, käsityksen tai kokemuksen kuvaaminen. (Vilka 2005, 101.)

3.2.1 Haastattelun toteutus

Haastatteluiden kysymykset muotoiltiin internetkyselylomakkeen kysymyksiin sopiviksi ja täsmentämään nuorten omia vastauksia. Internetkyselylomake löytyy työn lopusta nimellä internetkyselylomake nuorille (liite 1). Osa kysymyksistä pidettiin haastattelussa samoina, sillä haluttiin kuulla myös työntekijöiden vastauskyseiseen kysymykseen.

Haastatteluun valittujen työntekijöiden kanssa keskusteltiin ensimmäisenä haastattelun yhteiset pelisäännöt. Tähän kuului äänitysluvan ja työntekijän nimen julkaisemisluvan saaminen. Haastateltavien kanssa käytiin kaikki kysymykset suullisesti läpi ennen kuin aloitettiin äänittäminen ja varsinainen haastattelu. Tällä varmistettiin, että jokainen työntekijä tuli kuulluksi ja sai itse vaikuttaa mihin kysymykseen vastasi. Haastattelujen tarkoituksena oli saada Lohjan kaupungin nuorisotyön työntekijöiltä oma näkökulma pienryhmätoiminnan vaikuttavuudesta ja kannattavuudesta jatkaa toimintaa myös tulevaisuudessa.

Suurin osa haastatteluista äänitettiin ja litteroitiin. Yksi haastatteluvastaus saatiin sähköpostitse. Suullisissa haastatteluissa vastaajina toimi neljä työntekijää. Sähköpostitse haastatteluun vastasi yksi työntekijä. Vastaajista kaksi työntekijää oli toiminut Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmän kanssa. Haastattelulomake muodostui kymmenestä pääkysymyksestä, joista työntekijät valitsivat itselleen sopivimmat kysymykset oman tietotaidon perusteella eli mihin omat tiedot sillä hetkellä riittivät ja oliko kokemusta ryhmätoiminnasta.

3.3 Aineiston keruu

Opinnäytetyön tutkimusaineisto kerättiin kvalitatiivisella internetkyselylomakkeella ja haastatteluilla. Pienvertaistukiryhmän nuoret täyttivät anonymisti internetkyselylomakkeen ryhmätoiminnan tapaamisen yhteydessä. Ennen internetkyselylomakkeen täyttämistä jokainen nuori vei kotiin lupalomakkeen, jossa huoltaja antoi alaikäisen nuoren täyttää kyseisen internetkyselylomakkeen. Tällöin varmistettiin, että myös nuorten huoltajat tietävät, mitä ryhmätoiminnan aikana täytettiin ja minkä vuoksi.

Opinnäytetyöntekijä kävi haastattelemassa Lohjan kaupungin nuorisotyön työntekijöitä paikan päällä. Jokaiselta työntekijältä kysyttiin erikseen lupa haastattelun tekemiseen, äänittämiseen ja heidän nimensä julkaisemiseen valmiissa opinnäytetyössä. Yksi työntekijöistä vastasi haastatteluun sähköpostitse Lohjan kaupungin

nuorisotyön teorianäkökulmasta eli mitä he tarjoavat asiakkailleen. (ks. luku 2.9.) Kyseinen työntekijä ei vastannut sähköpostitse muihin haastattelukysymyksiin.

3.4 Litterointi

Lohjan kaupungin nuorisotyön työntekijöiden haastattelut äänitettiin tutkimuksen tekijän puhelimeen ja litteroitiin tutkimuksen tekijän tietokoneelle jokaisen työntekijän erikseen pyydetyllä ja hyväksytetyllä luvalla.

Litterointi tarkoittaa haastatteluaineiston eli nauhoitusten muuttamista tekstimuotoon, jolloin tutkimusaineiston analysointi helpottuu. Tällöin tutkimusaineistoa on helpompi käydä läpi järjestelmällisesti. Litteroidun aineiston tulee vastata haastateltavien suullisia lausumia ja niitä merkityksiä, joita haastateltavat ovat asioille antaneet. Tämä tarkoittaa, ettei haastateltavien puhetta saa muuttaa tai muokata. (Vilka 2005, 115-116.)

3.5 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimusmenetelmien luotettavuutta käsitellään validiteetin eli onko tutkimuksessa tutkittu sitä, mitä on luvattu sekä reliabiliteetin eli tutkimustulosten toistettavuuden käsittein. (Tuomi & Sarajärvi 2013, 136-137.)

Tämän opinnäytetyön tutkimuksen validiteetti perustuu Lohjan kaupungin nuorisotyön kanssa sovittuihin tutkimuskohteisiin eli kannattavuuteen ylläpitää pienryhmätoimintaa ja konkreettisiin hyötyihin eli mitä nuoret ovat pienryhmätoiminnasta saaneet. Reliabiliteettisyys perustuu nuorten internetkyselylomakkeeseen ja Lohjan kaupungin nuorisotyön työntekijöiden haastatteluun, jolloin tutkimus on mahdollista toistaa samalla kaavalla halutessaan seuraavana vuonna. Internetkyselylomakkeen ja haastatteluiden vastaukset litteroitiin ja taltioitiin opiskelijan tietokoneelle opinnäytetyön kirjoittamisprosessin ajaksi. Kyseiset materiaalit tuhoetaan asianmukaisella tavalla, kun kirjoittamisprosessi on päättynyt.

3.6 Tutkimusten eettisyys ja anonymiteetti

Tutkimuksen uskottavuus perustuu siihen, että tutkimuksen tekijä noudattaa hyvää tieteellistä käytäntöä. Siihen kuuluu esimerkiksi rehellisyys, yleinen huolellisuus, tarkkuus tutkimustyössä, eettisesti kestävä tiedonhankinta, tutkimus- ja arviointimenetelmät. (Tuomi & Sarajärvi 2013, 132-133.)

Tutkimustyön alussa keskusteltiin eri tavoista, joilla tuottaa tuloksia luotettavasti, ilman, että kenenkään anonymiteettisuoja laiminlyödään. Tulosten tuottamismenetelmiksi valikoitui internetkyselylomake nuorille ja haastattelu työntekijöille.

Ennen internetkyselylomakkeen täyttämistä Pelitalonuorten pienvertaistukiryhmätoiminnan ohjaaja kertoi tästä kyseisestä tutkimuksesta, joka on Vaasan ammatti- korkeakouluopiskelijan tekemä opinnäytetyö Lohjan kaupungin nuorisotyölle. Ohjaaja antoi jokaiselle nuorelle kotiin vietäväksi lupalomakkeen. Siinä huoltaja sai halutessaan antaa luvan omalle alaikäiselle nuorelleen täyttää tähän tutkimukseen liittyvän internetkyselylomakkeen yhdessä ohjaajan tukena ryhmätoiminnan tapaamiskerran aikana. Lupalomakkeessa (liite 2) kerrottiin lyhyesti, mitä varten internetkyselylomake on luotu ja mihin siitä tulleita tuloksia tullaan hyödyntämään. Tällöin varmistettiin, että nuoren huoltaja tietää, mitä ryhmätoiminnan aikana täytetään ja minkä vuoksi.

Ennen haastatteluja tutkimuksen tekijä otti yhteyttä ja sovittiin yhdessä haastattelujankohdan. Yksi haastatteluun tulleista tuli yllättäen, sillä haastatteluiden päätettyä oivallettiin, että yhdellä työntekijällä voisi olla annettavaa kyseiseen tutkimukseen. Jokaisen haastatteluun tulleiden kanssa käytiin ensimmäisenä haastattelukysymykset läpi, jolloin jokainen työntekijä sai katsoa itselleen sopivimmat kysymykset. Lisäkysymyksiä ei esitetty haastattelutilanteissa, ettei tulisi esitettyä epäolennaisia kysymyksiä. Jokaiselta työntekijältä kysyttiin erikseen lupa haastattelun tekemiseen, äänittämiseen ja heidän nimensä julkaisemiseen valmiissa opinnäytetyössä. Jokaiselle työntekijälle annettiin halutessaan mahdollisuus anonymisyyteen.

Suurimmassa osassa tutkimuksia ei ole tarpeen kirjata tutkittavien henkilöiden nimiä. Mikäli nimet säilytetään julkaisussa, on tutkijan vastuulla arvioida, mitä siitä saattaa käytännössä seurata tutkittaville henkilöille. Omilla nimillä esiintyvät henkilöt saattavat paljastaa tietoja työyhteisöstä, jotka voivat mahdollisesti tulla tutkimustekstissä tutkittavien nimeämisen kautta tunnistetuksi. Tämän perustelun vuoksi on harkittava tarkkaan tutkittavien oikeiden nimien käyttämistä julkaistavassa tutkimuksessa. (Kuula 2006, 204.)

4 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Opinnäytetyön tutkimustulokset jaoteltiin internetkyselylomakkeen ja haastatteluiden tuloksiin. Lomakkeet löytyvät työn lopusta nimillä internetkyselylomake nuorille (liite 1) ja haastattelulomake työntekijöille (liite 3). Internetlomake on muokattu Word-tiedostoon sopivaksi eli avoimissa kysymyksissä jätettiin tilaa, johon nuoret saivat vastata.

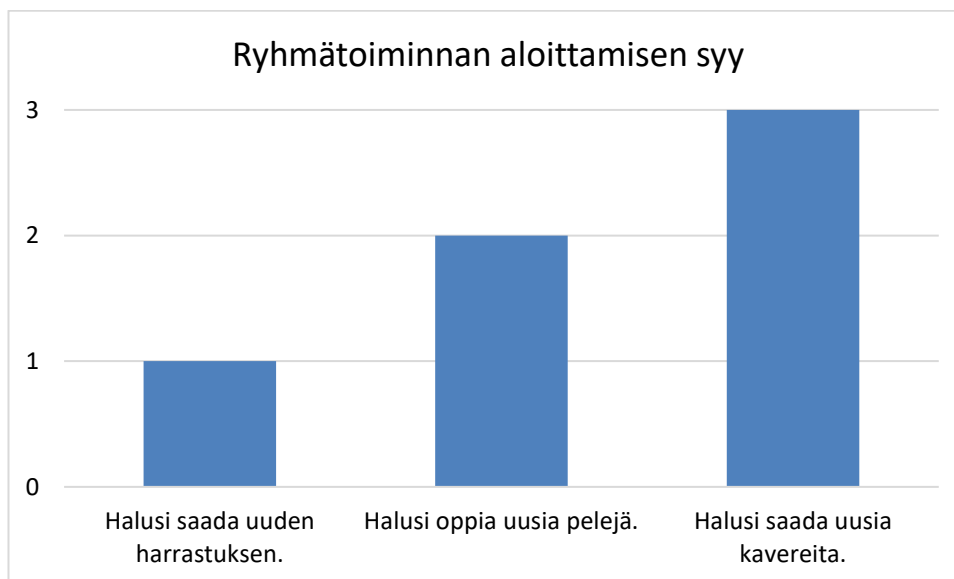
4.1 Internetkyselylomake ryhmätoiminnassa käyville nuorille

Internetkyselylomake tehtiin Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminnassa käyville nuorille, jotta heiltä saatiin konkreettista tietoa, miten ryhmätoiminta toimii heidän mielestään tällä hetkellä.

Internetkyselylomakkeeseen vastasi kolme 13-14-vuotiasta nuorta. Heistä kaksi löysi pienryhmätoiminnan itse, ja yhden nuoren äiti oli kysynyt nuoren innokkuutta osallistua pienryhmätoimintaan, jolloin hän oli päättänyt tulla katsomaan miltä pienryhmätoiminta näyttää.

4.1.1 Ryhmätoimintaan osallistuminen

Nuorilta kysyttiin syitä osallistua ryhmätoimintaan. Kuviossa 1 ilmenee nuorten omia syitä osallistua pienvertaistukiryhmätoimintaan.



Kuvio 1. Ryhmätoiminnan aloittamisen syy. (Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminnan nuoret)

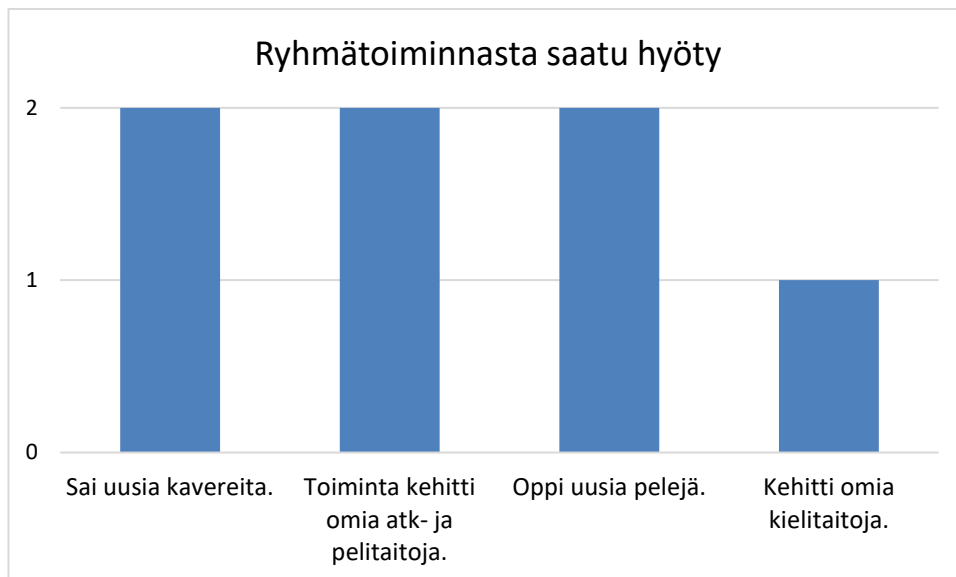
Kuviosta 1 ilmenee, että yksi kolmesta nuoresta halusi uuden harrastuksen. Kaksi kolmesta nuoresta halusi oppia uusia pelejä. Kolme nuorta eli kaikki internetkyselylomakkeen vastanneet nuoret halusivat saada uusia kavereita.

Tietokoneiden ja matkapuhelimien käyttö on nykynuorille selvä osa arkea. Tietotekniset laitteet ovat parhaimmillaan hyvänä tukena oppimisessa ja vuorovaikutustaitojen kartuttamisessa. (Inkinen 2005, 1-2.)

Ryhmätoimintaan osallistuneet nuoret halusivat saada itselleen uusia kavereita, joka tukee heidän vuorovaikutustaitojen kehittämistä. Kaksi kolmesta nuoresta halusi oppia uusia pelejä eli tutustua uusiin peleihin siitä kiinnostuneen porukan kanssa. Yksi nuori halusi saada itselleen uuden harrastuksen, jolloin ryhmätoiminnan tavoite mielekkään toiminnan tarjoamisesta toteutuu konkreettisesti.

4.1.2 Ryhmätoiminnasta saatu hyöty

Nuorilta kysyttiin, mitä he ovat hyötynet ryhmätoiminnasta. Tällä kysymyksellä haluttiin selvittää, ovatko nuoret saaneet itselleen konkreettista vastinetta ryhmätoiminnasta ja siellä käymisestä (kuvio 2).



Kuvio 2. Ryhmätoiminnasta saatu hyöty. (Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminnan nuoret)

Kuviosta 2 ilmenee, että kolmesta nuoresta kaksi on saanut uusia kavereita. Toiminta kehitti kahden nuoren atk- ja pelitaitoja. Kaksi nuorta on oppinut pelaamaan uusia pelejä. Yksi nuori kehittyi omilla kielitaidoilla.

Ryhmään saapuessa nuoret halusivat kavereita, oppia uusia pelejä ja saada uuden harrastuksen. Suurimman osan nuoren kohdalta nämä kaikki toiveet toteutuivat, joka vahvistaa sitä, että työntekijät ovat kuunnelleet nuorten omia toiveita ja kehittäneet toimintaa heidän näköiseksensä, jolloin myös media- ja pelikasvatuksen kriteerit täyttyvät.

Työntekijät ovat huomioineet ryhmätoiminnan aikana pelit ja niiden sisällöt. He ovat huomioineet, mitä kyseisille nuorille voidaan näyttää tai pelata yhdessä heidän kanssaan ikärajojen puitteissa. Pelaaminen ei ole ollut emotionaalisen tai sosiaalisen tuen korvike. Toiminta on tukenut ja antanut mahdollisuuden kehittää omien tunteiden näyttämistä ja verkostoitumista muihin nuoriin. (ks. luku 2.6.)

Sosiaalisten videopelien pelaaminen vähentää epäsosiaalisuutta ja lisää sosiaalista kanssakäymistä pelin ja pelaajien kanssa. Tämän kaltaiset videopelit lisäävät pelaajissa empatiakykyä. (Greitemeyer 2013.) Tämä vahvistaa positiivisen hyödyn saamista esimerkiksi emotionaalisen ja sosiaalisen taitojen lisäämisen näkökulmasta sosiaalisia videopelejä pelatessa.

4.1.3 Ryhmätoiminnasta saatu negatiivinen tai positiivinen vaikutus

Nuoret eivät osanneet nimetä mitään negatiivisia vaikutuksia ryhmätoiminnasta. Ryhmätoiminta on auttanut yhtä nuorista puhumaan enemmän Online-peleissä. Yksi nuorista tykkää ryhmän pelihengestä. Toinen nuorista kertoi tuntevansa kuuluvan johonkin.

Internetkyselylomakkeeseen vastanneet nuoret ilmaisivat, että aikuisten huoli tietokone- ja konsolipeleihin liittyvään addiktioon on todella lievä, ellei turha huolenaihe ainakin näiden kyseisten nuorten kohdalla. On tärkeää olla tietoinen addiktion mahdollisuudesta, mutta ryhmätoiminnan kautta nuoret eivät ole saaneet mitään negatiivisia vaikutuksia tai he eivät osanneet nimeä niitä.

Positiivisista vaikutuksista nuoret kertoivat ryhmätoiminnan auttaneen puhumaan enemmän Online-peleissä, joka vahvistaa vuorovaikutuksellista suhdetta muihin pelaajiin. Ryhmätoiminnan aikana on tykätty ryhmän pelihengestä ja tunteesta, että kuulutaan johonkin, joka vahvistaa positiivista vertaistuellista ryhmätoiminnan tarkoitusta. (ks. luku 2.8.)

4.1.4 Ryhmätoiminnan toiminta

Nuorilta kysyttiin internetlomakkeessa, miten ryhmätoiminta konkreettisesti toimii. Onko risuja tai ruusuja? Nuoret eivät osanneet nimetä risuja. Yksi nuorista kirjoitti, että olisi haastavaa löytää mitään risuja ryhmätoiminnasta. Ryhmätoiminta on toiminut konkreettisesti todella hyvin ja yksi nuorista kertoi, että ryhmätoiminnan pelihenki on hienoa.

4.1.5 Yksin ryhmään osallistuminen

Yksin ryhmätoimintaan osallistumisen kynnystä pidettiin pienenä. Heidän mielestään yksin osallistuminen ei ole liian iso kynnys ryhmätoimintaan saapumiselle. Nuoret perustelivat omia vastauksiaan uteliaisuudella kokeilla jotain uutta. Toiminta oli yhden nuoren mielestä kivaa, vaikka hän jännittikin ensimmäisellä tapaamiskerralla.

Uusien pelien ja pelilaitteistojen hankkiminen nuorisotaloille tasapuolistaa nuorien mahdollisuuksia tutustua erilaisiin laitteisiin sekä laajemmin erilaisiin peleihin kuin esimerkiksi omassa kodissa voi olla mahdollista (Huttunen 2013, 84).

Ryhmätoimintaan osallistumisen kynnystä voi madaltaa juurikin nämä eri laitteet ja eri pelit, mitä ei välttämättä kotona ole mahdollista pelata esimerkiksi köyhyyden vuoksi. Ryhmätoiminnassa pääsee kokeilemaan eri pelikonsolilaitteita ja pääsee pelaamaan pelejä, joihin ei ole välttämättä omalla perheellä varaa tai he eivät halua sijoittaa rahojaan pelien pelaamiseen, vaan kannustavat nuorta muihin harrastuksiin, vaikka yhtä lailla pelaamista pidetään nykypäivänä yhä enemmän harrastuksena eikä vain ajan tuhlauksena. (ks. luku 2.2.)

4.1.6 Ryhmätoimintaan osallistumisen kynnys

Osallistumisen kynnystä voi nuorten mielestä madaltaa kannustamisella ja tuke-
misella. Tämä viittaa Kiilakosken (2012, 138-139) kertomaan epämuodolliseen ja luottamukselliseen suhteeseen, jota voidaan toteuttaa esimerkiksi nuorisotalolla tai koulumaailmassa aamukahvilan yhteydessä. Nuoria pitäisi kannustaa kertomalla toiminnasta tarkemmin ja kertomalla esimerkiksi keitä työntekijöitä ryhmätoiminnassa tulisi näkemään. Tämä vahvistaisi nuoren omaa kokemusta tiedonsaamisesta ja hän mahdollisesti uskaltaisi osallistua toimintaan yksin, kaverin tai työntekijän kanssa.

Nuorisotalotyön tehtävänä on luoda ohjaukselliset puitteet, joissa nuoreen on mahdollista saada epämuodollinen ja luottamuksellinen suhde, jonka myötä nuori voi kertoa omista huolistaan. (Kiilakoski 2012, 138-139).

4.1.7 Ryhmätoimintaan kannustaminen

Nuorilta kysyttiin, että mitä he sanoisivat niille, jotka pohtivat osallistuvansa ryhmätoimintaan. Nuoret vastasivat ryhmätoiminnan auttavan sosiaalisoitumaan. Kaksi nuorta kirjoittivat hyvät kannustuslauseensa:

”Menisitte nyt vaan. Kivaa siellä on.”

”Ei kun mukaan vaan!”

Toiminta antoi näille kolmelle nuorelle alle vuodessa konkreettisia positiivisia hyötyjä omaan arkeensa. Yksi sai ryhmätoiminnasta itselleen uuden harrastuksen, kaksi nuorta sai uusia kavereita, ja he kehittyivät atk- ja pelitaidoissaan. Yksi nuori kehittyi omissa kielitaidoissaan ryhmätoiminnan aikana. (ks. luku 4.1.2.)

4.2 Lohjan kaupungin nuorisotyön työntekijöiden haastattelu

Neljä Lohjan kaupungin nuorisotyön työntekijää vastasi suulliseen haastatteluun. Lisäksi yksi työntekijöistä vastasi sähköpostitse oman haastatteluvastauksensa. Haastatteluiden työnimikkeet olivat nuoriso-ohjaaja, hanketyöntekijä, nuorisosuunnittelija sekä erityisnuorisotyöntekijä.

Haastatteluissa kävi ilmi, että Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminta on ollut uudenlaista toimintaa ja uusi toimintaympäristö nuorisotyölle. Alueellisia vaikutuksia ei ole vielä ilmennyt. Yksilötasoisia vaikutuksia on näkynyt peli- ja sosiaalisten taitojen kehityksessä.

4.2.1 Miten ryhmätoiminta vaikuttaa mahdollisesti syrjäytymiseen ja mielialaan?

Työntekijät kokivat, että turvallisessa ympäristössä ryhmässä toimiminen ehkäisee syrjäytymistä. Ryhmässä harjoiteltiin yhdessä toimimista ja olemista. Ryhmätoiminnan aikana tarjottiin onnistumisen kokemuksia, hauskaa tekemistä ja kohennettiin mielialaa.

Haastatteluvastauksissa kerrottiin ryhmätoiminnan kautta olevan mahdollista saada itselleen saman henkisiä kavereita. Verkkopelit ovat usein sosiaalisia ympäristöjä. Verkkopeleissä ollaan jatkuvassa kanssakäymisessä muiden pelaajien kanssa. Verkkopelien pelaamisen lisäksi on tärkeää kyetä konkreettisesti olemaan fyysisesti samassa tilassa samanhenkisten kavereiden kanssa. Ei pelkästään riitä, että keskustelee kavereiden kanssa pelin välityksellä.

”Pitkäjänteinen pienryhmätoiminta niinkun sanotaan et puhutaan yli vuodesta se sama nuori käy siellä pienryhmässä niin mä en nää siin mitää muut ku positiivisia vaikutuksii siihen niinku et...ehkästään sitä syrjäytymistä ja...parannetaan sosiaalisia taitoja ja ja...nuori saa itsevarmuutta siitä, joka tietysti parantaa mielialaa ja itseluottamusta.”

Yksi haastatteliija vastasi haastattelussaan, etteivät kaverit tai vanhemmat välttämättä ymmärrä sitä miksi nuori pelaa. Kun nuori pääsee ympäristöön, jossa on muitakin, jotka ymmärtävät sen homman ja sen tärkeyden, hän voi kokea että puhuisi osittain samaa kieltä toisen kanssa eli ymmärtää, mistä toinen on kiinnostunut ja sitä kautta saada positiivisen kokemuksen.

Toimintaa toteutettiin konkreettisesti vuonna 2018-2019 syrjäytymisvaarassa oleville nuorille, jotka tykkäsivät tai olivat kiinnostuneet pelaamisesta. Jokaisen tapaamiskerran yhteydessä pyrittiin siihen, että nuoret pelasivat keskenään ja kommunikoivat sen aikana. Kahden kuukauden välissä huomattiin pientä edistystä ryhmän välisessä sosialisoinnissa. (Silventoinen 2019.)

Nykyään nuoret juttelevat keskenään pienryhmän ulkopuolella, ja osa heistä on ystäväystynyt keskenään. Osa nuorista on saatu osallistumaan myös muihin nuorisotyön toimintoihin. Ryhmätoiminta vaikutti myönteisesti osallistujien mielialaan ja sosiaalisiin vuorovaikutussuhteisiin, jolloin ryhmätoiminnan tavoitteet onnistuivat kiitettävällä tasolla. (ks. luku 2.10.)

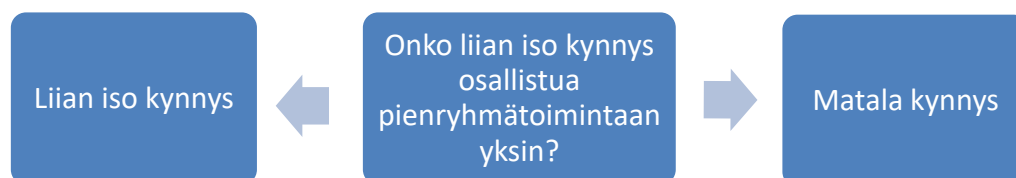
4.2.2 Mitä jäisi toteutumatta, jos pienryhmämuotoista toimintaa ei olisi tarjolla nuorille?

Yksi haasteltava kertoi omassa haastattelussaan, että jos pienryhmämuotoista toimintaa ei olisi tarjolla, jäisi toteutumatta sosiaalisen vahvistamisen aspekti nuorille, joilla on mahdollisesti jotain haasteita, jotka liittyvät kaverisuhteisiin, koulunkäyntiin tai johonkin muuhun. Näihin haasteisiin puuttuminen jäisi vähäisemmälle toteutukselle.

Toinen haastateltava kertoi omassa haastattelussaan nuorten pahoinvointisuuden lisääntyvän, jos pienryhmätoimintaa ei järjestettäisi. Pienryhmätoiminta on yksi hyvä työkalu nuorisotyölle. Siinä nuori pääsee itse käsittelemään muun muassa ahdistusta ja mielenterveyteen viittaavia hyvinvoinnin asioita.

4.2.3 Onko liian iso kynnys osallistua pienryhmätoimintaan yksin?

Pienryhmätoimintaan osallistuminen yksin nähtiin joko liian isona tai matalana kynnyksenä. (kuvio 3).



Kuvio 3. Onko liian iso kynnys osallistua pienryhmätoimintaan yksin?

Liian iso kynnys. Puolet haastatteluun vastanneista olivat sitä mieltä, että kynnys on joko liian iso tai kynnys olisi edes jonkun kokoinen, jotta he osallistuisivat ryhmätoimintaan.

”Riippuu varmasti nuoresta. Jos pienryhmä on koottu tietyn luokan sisällä olevista nuorista niin siihen on helpompi sitoutua, mut jos se on pienryhmä mihin tulee ympäri useemmalta koululta tai nuokkarilta...nuoria, joita sä et tunne et tiedät ennestään silloin se kynnys on varmasti kyllä iso.”

Kynnyksen koko riippuu nuoresta itsestään, ja siitä missä kyseistä ryhmätoimintaa toteutetaan ja onko ryhmään osallistuminen vapaaehtoista vai pakollista. Ryhmään osallistumiseen vaikuttaa myös se, ohjaako kyseistä ryhmää nuorelle tuttu vai vieras työntekijä.

Matala kynnys. Puolet haastatteluun vastanneista oli eri mieltä. Kynnys oli heidän mielestään tarpeeksi matala, koska he ovat saaneet toimintaan mukaan sellaisia nuoria, jotka saapuivat yksin. Näillä kyseisillä nuorilla on ollut mahdollisesti oikeasti haasteita siinä, ettei ole kavereita. Heidän mielestään kynnystä ei voi pitää liian korkeana. Toiminnassa oli mukana yksi nuori, joka oli valikoivasti mutisti. Hän osallistui myös toimintaan, jolloin kyseinen kynnys on aika matala valmiiksi.

Vastauksista näki, ketkä olivat olleet ohjaamassa kyseistä pienryhmää. Nämä kyseiset työntekijät, jotka vastasivat kynnyksen olevan matala, olivat nähneet konkreettisesti, keitä kyseisessä ryhmässä kävi. Loput, jotka vastasivat kynnyksen olevan iso, ajattelivat asiaa yleisellä tasolla, että jännittäisikö nuorta osallistua ryhmätoimintaan.

4.2.4 Mitä kehittäisit Pelitalonuoret pienryhmätoiminnassa?

Kehitysideoihin työntekijät vastasivat tarkemman suunnitelmallisuuden liittyen pienryhmätoiminnan sisältöön ja tavoitteisiin. Tämän hetken onnistumisen kokemuksiin kerrottiin tavoitteet siitä näkökulmasta, että nuoret sosiaalisoiutuivat kes-

kenään ja nuorisotyötoiminta sekä pelitalotoiminta tuli tutuksi nuorille. Ensimmäisen vuoden tavoitteet onnistuivat kiitettävällä tasolla. (ks. luku 2.10.)

Nuorisotyön yleisenä kehittämiskohteena on oman toiminnan luonteen aukaiseminen, ja oman työotteen perusteleminen niille tahoille, jotka eivät tunne nuorisotyötä. Nuorisotyön haasteena on perinteisten tuottavuusmittareiden puuttuminen, kun perustellaan oman toiminnan tärkeyttä. (Kiilakoski 2012, 141-142, 154.)

Lohjan kaupungin nuorisotyö kehittää omaa toiminnan luonteen aukaisemista ja työotteensa perustelemista myös tämän kyseisen opinnäytetyö-tutkimuksen muodossa. Tämä tutkimus antaa konkreettista tietoa siitä, miten Pelitalonuoret pientervaintukiryhmätoiminta on toiminut työntekijöiden ja nuorten näkökulmasta. Tällöin ryhmätoiminnan hankevuoden konkreettiset tulokset ovat nähtävissä, ja tiedetään, että jatkossa sisältöön ja tavoitteisiin kiinnitetään huomiota suunnitelmallisuuden näkökulmasta. (ks. luku 2.)

4.2.5 Mitä ajatuksia sinussa herättää atk-välineiden hyödyntäminen nuorisotyössä?

Atk-välineiden hyödyntäminen nuorisotyössä nähtiin vain suurena mahdollisuutena. Haastatteluissa ilmeni, että nuorisotyön pitää olla siellä missä itse nuoretkin ovat, ja tällä hetkellä he ovat todella paljon somessa, digitaalisessa maailmassa ja niin pitää myös nuorisotyön olla. Silloin ollaan samalla tasolla nuorten kanssa.

Haastatteluissa ilmeni nuorten maailman ja sosiaalisten verkostojen laajentuneen sosiaalisen median sovelluksiin niin valtavasti, että tänä päivänä on aika vaikeaa tehdä nuorisotyötä, jos ei itse ole lainkaan mukana missään digitaalisessa ympäristössä tai jos ei lainkaan itse ymmärrä tästä aiheesta mitään. Sosiaalinen media on jokapäiväinen osa nuorten elämää, joten siinä on pakko ainakin jollain tasolla jokaisen yrittää pysyä mukana. Nuoria tavoittaa sosiaalisen median kautta ja se voi olla heille se luontainen kanava ottaa yhteyttä. Osalla nuorista voi mahdollisesti olla todella suuri kynnys esimerkiksi tulla nuorisotalolle ja alkaa keskustelemaan ohjaajan kanssa. Jos kyseessä ei ole ulospäin suuntautunut tai sosiaalinen

persoona, voi nuoren mielestä olla paljon helpompi laittaa viestiä kyseiselle ohjajalle esimerkiksi Snapchatissa. Sosiaalinen media antaa työkaluja nuorisotyön tekemiseen.

Nuorisotyössä digitaalisia pelejä on ryhdytty hyödyntämään laajemmin, ja ne nähdään yleisesti hyvänä nuorisokulttuurin osana sekä mahdollisuutena, että voimavarana nuorisotyölle. Nykyään pelit ja pelaaminen nähdään nuorelle merkityksellisenä osana omaa kasvuympäristöä niin harrastuksena kuin mahdollisena opiskelu- tai ammattivaihtoehtona. Nuorisotyön kentällä pelien hyödyntäminen sijoittuu yhdeksi osaksi kulttuurisen nuorisotyön laajempaa kenttää. (Huttunen 2013, 83.)

Atk-välineiden hyödyntäminen nuorisotyössä nähtiin suurena mahdollisuutena ja Lohjan kaupungin nuorisotyönkentällä näkee useita eri tietokone- ja pelikonsolita, mitä nuoret saavat vapaasti pelata nuorisotaloilla. Nuorisotalot ovat myös pelanneet keskenään verkon kautta esimerkiksi NHL-pelejä, jotka antavat nuorille mahdollisuuden pelata samaa peliä muita nuorisotalon nuoria vastaan. Lohjan kaupungin työntekijät pyrkivät olemaan kehityksessä ajan tasalla ja huomiomaan tämän kaiken kentällä tehtävässä työssä esimerkiksi nuorten kanssa. Atk-välineet ja sosiaalinen media antavat loistavan työvälineen oman työn tekemiseen.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyön tutkimuksessa haluttiin selvittää Pelitalonuoret pienvertaistuki-ryhmätoiminnan vaikuttavuutta ja kannattavuutta ylläpitää Lohjan kaupungin nuorisotyölle. Ryhmätoiminta toteutettiin ensimmäistä kertaa hankkeena vuonna 2018-2019.

Tutkimustuloksissa kävi ilmi nuorten näkökulmasta, että ryhmätoiminnasta on ollut heille konkreettista hyötyä jo alle vuoden ryhmätoiminnan aikana. Toiminta on rohkaissut sosiaalistumaan, opettanut atk- ja kielitaitoja sekä verkostoinut nuoria olemaan toistensa kanssa myös vapaa-ajalla. Yksi nuorista kirjoitti vastaukseen tuntevansa kuuluvan johonkin. Nuorten vastaukset vahvistavat positiivisia tuloksia siitä, mitä on saatu yksilötasoisesti Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminnasta tämän ollessa vasta vuoden pituisena hankkeena. Nuoret kertoivat kehittämiseksi työntekijöille ryhmätoimintaan osallistumiseen liittyen, että kynnystä voisi madaltaa kannustamisella ja tukemisella.

Työntekijät näkivät konkreettisia tuloksia yksilökohtaisesti nuorissa, mutta alueellinen nuorisotyön tulos jäi uupumaan. Tavoitteet toteutuivat loistavasti etenkin sosialisoitumisen ja vertaistuen näkökulmasta. Työntekijät mainitsivat haastatteluiden yhteydessä, että kehittämiseksi ryhmätoiminnalle voisi olla tapaamiskertojen sisältöjen tarkempi suunnitelmallisuus ja tavoitteiden päivittäminen seuraavalle vuodelle. Atk-välineiden hyödyntäminen nuorisotyössä nähtiin suurena mahdollisuutena. Työntekijät tiedostavat atk-välineiden ja sosiaalisen median antavan loistavan työvälineen nuorisotyön tekemiseen. Työntekijät ovat nähneet pienryhmätoimintojen suuren merkityksen ja vahvuuden nuorisotyön tekemisessä. He uskovat, että pienryhmätoiminta antaa nuorille vertaistukea, kohentaa mielialaa ja ehkäisee syrjäytymistä.

6 POHDINTA

Opinnäytetyöideoita suunnitellessani päätin, että haluan tuottaa tutkimuksen sel-laiselle organisaatiolle, jolle siitä on hyötyä. Olen tehnyt aiemmin töitä kerho-ohjaajana vakinaisessa työsuhteessa Lohjan kaupungin nuorisotyölle. Työhöni kuului nuorisotaloiltojen pitäminen yhdessä kollegoiden kanssa. Kysyin Lohjan kaupungin nuorisotyön työntekijältä mahdollisuutta toteuttaa opinnäytetyöni heil-le ja he hyväksyivät ehdotukseni. Hyväksymisen jälkeen aloimme yhdessä ideoi-maan, mistä voisin tehdä kyseisen opinnäytetyöni ja lopulta kahdesta vaihtoehdos-ta valitsin Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminnan.

Tutkimusaiheeni mielenkiinto syntyi alun perin minun sisarukseni suuresta mie-lenkiinnosta pelejä kohtaan, jota itse en kyennyt ymmärtämään. Lohjan kaupungin nuorisotyön suunnittelema Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminta antoi mi-nulle mahdollisuuden tutkia aihetta laajemmin ja perehtyä oman sisarukseni tär-keään harrastukseen. Virallisesti tutkimustyöni sai alkunsa syksyllä 2018.

Tutkimuksen validiteetti toteutui niillä ehdoilla, jotka Lohjan kaupungin nuoriso-työn kanssa oli sovittu. Tutkimustyössä tutkittiin kannattavuutta ylläpitää pien-ryhmätoimintaa ja konkreettisia hyötyjä, joita pienvertaistukiryhmätoiminta on tuonut yleisellä sekä yksilöllisellä tasolla. Tutkimustulos itsessään olisi ollut luo-tettavampi, jos tutkimukseen osallistuneita henkilöitä olisi valikoitu suurempi joukko. Tässä tutkimuksessa tärkeintä oli näiden kyseisten henkilöiden vastaukset, jotka olivat toimineet Lohjan kaupungin nuorisotyön organisaatiossa ja tiesivät Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmätoiminnasta konkreettisesti.

Koko opinnäytetyöprosessin aikana haastavinta minulle oli tutkimustulosten ana-lysointi ja teorian löytäminen. Nuorisotyöstä ja ryhmätoiminnasta on laajasti tie-toa, mutta kun kyseeseen tulee pienryhmätoiminta, jota järjestetään pelaaville nuorille niin tieto jää minimiin. En löytänyt englanninkielisistä lähteistäkään tähän aiheeseen liittyviä suoria tutkimuksia eli sitä tietoa, jota oli saatavilla, piti soveltaa tähän kyseiseen tutkimukseen.

Eettisyyden ja anonyymiteetin huomioiminen oli analyysiosiossa aluksi haastavaa, mutta hyvällä tuella ymmärsin näiden asioiden merkityksen. Aiemmin minun ei ole tarvinnut pohtia näin tarkasti, että kenen nimi on suositeltavaa julkaista ja kenen pitää anonyyminä. Eettisyyden ja anonyymiteetin huomioiminen työssä on kasvattanut minua myönteisesti kirjoittajana ja tutkimuksen tekijänä.

Olen huomannut nuorten pelaavan yhä enemmän ja varhaisemmassa vaiheessa älypuhelimilla, tietokoneilla ja pelikonsoleilla. Tämä tarkoittaa nuorisotyön kentälle sitä, että heidän tulee olla valmistautuneena kohti tulevaa, kouluttautua ja kehittää toimintaansa myös pelaavia nuoria ajatellen. Nuorisotyön tulee kehittää omaa toimintaansa niin, että nämä kyseiset nuoret kiinnostuvat nuorisotaloilloista ja sen tarjoamista yhteisöllisistä, vertaistuellisista mahdollisuuksista. Minun mielestäni Lohjan kaupungin nuorisotyö on loistava esimerkki nuorisotyön kehittämisestä nuorten tarpeiden mukaisesti.

6.1 Jatkotutkimusaiheet

Jatkotutkimusaiheena suosittelisin tutkimuksia tietokone- ja konsolipelaavien nuorten näkökulmasta, jossa otettaisiin huomioon verkostoitumisen ja nuorisotyön näkökulma.

Toisena jatkotutkimusaiheena nostaisin tämän kyseisen työn tekemisen uudelleen suuremmalla otannalla, sillä tämän tutkimuksen tulokset perustuivat kolmen nuoren ja viiden työntekijän kyselylomake- ja haastattelutuloksiin. Jotta tämänkaltaisista pienvertaistukiryhmätoiminnoista saataisiin laajempia tuloksia, olisi suositeltavaa tehdä tutkimus, joka tutkisi useampaa ryhmää kerralla tai yhtä ryhmää pidemmältä aikaväliltä kuin vuodelta.

LÄHTEET

Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. 2005. Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima. Teoksessa *Lapsuus mediamaailmassa, näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*, 110-128. Toim. Lahikainen, A-R., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. Tampere. Gaudeamus.

Greitemeyer, T. 2013. Effects of Playing Video Games on Perceptions of One's Humanity. Teoksessa *Journal of Social Psychology*, 499–514. Viitattu 1.10.2019. <http://search.ebscohost.com.ezproxy.puv.fi/login.aspx?direct=true&db=afh&AN=87568443&site=ehost-live>

Heikkilä, T. 2008. Tilastollinen tutkimus. Helsinki. Edita Prima Oy.

Huttunen, T. 2013. Peleihin liittyviä kulttuuri-ilmiöitä. Teoksessa *Pelikasvattajan käsikirja*, 24-31. Toim. Harviainen, J.-T., Meriläinen, M., Tossavainen, T. Tampere. Tammerprint Oy.

Huttunen, T. 2013. Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa. Teoksessa *Pelikasvattajan käsikirja*, 82-94. Toim. Harviainen, J.-T., Meriläinen, M., Tossavainen, T. Tampere. Tammerprint Oy.

Inkinen, T. 2005. Johdattava polku lasten tietoyhteiskuntaan. Teoksessa *Lapsuus mediamaailmassa, näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*, 9-18. Toim. Lahikainen, A-R., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. Tampere. Gaudeamus.

Karvonen, J. 2016. Pelaaminen monivaiheisena elämyskokemuksena. Pro gradu - tutkielma. Vaasan yliopisto. Viitattu 14.09.2019. https://osuva.uwasa.fi/bitstream/handle/10024/1471/osuva_6842.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Kiilakoski, T. 2012. Nuorisotalotoiminnan kehittäminen. Teoksessa *Kehittyvä nuorisotyö*, 125-148. Toim. Komonen, K., Suurpää, L. & Söderlund, M. Helsinki. Hakapaino.

Komonen, K., Suurpää, L. & Söderlund, M. 2012. Johdanto. Kehittämisen arvo ja itseisarvo. Teoksessa *Kehittyvä nuorisotyö*, 7-20. Toim. Komonen, K., Suurpää, L. & Söderlund, M. Helsinki. Hakapaino.

Kuula, A. 2006. Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy.

L21.12.2006/1285. Nuorisolaki. Ajantasainen lainsäädäntö Finlexin sivuilla. Viitattu 12.09.2019. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2016/20161285>

L30.12.2014/1301. Sosiaalihuoltolaki. Ajantasainen lainsäädäntö Finlexin sivuilla. Viitattu 12.09.2019.

<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2014/20141301?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=ryhm%C3%A4toiminta>

Meriläinen, M. 2013. Mitä on pelikasvatus ja mitä siihen tarvitaan. Teoksessa Pelikasvattajan käsikirja, 10-13. Toim. Harviainen, J.-T., Meriläinen, M., Tossavainen, T. Tampere. Tammerprint Oy.

Mitrofan, O, Paul, M & Spencer, N. 2009. Is aggression in children with behavioural and emotional difficulties associated with television viewing and video game playing? A systematic review. Teoksessa Child: Care, Health & Development, 5-15. UK. WILEY Blackwell. Viitattu 1.10.2019.

<http://search.ebscohost.com.ezproxy.puv.fi/login.aspx?direct=true&db=afh&AN=35883606&site=ehost-live>

Neittaanmäki, P. & Kankaanranta, M. 2004. Agora Game Labia rakentamassa. Teoksessa Digitaalisten pelien maailmoja, 9-32. Toim. Kankaanranta, M., Neittaanmäki, P. & Häkkinen, P. Jyväskylä. Jyväskylän yliopistopaino.

Nieminen, J. 2007. Vastavoiman hahmo – Nuorisotyön yleiset tehtävät, oppimisympäristöt ja eetos. Teoksessa Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet, 21-43. Toim. Hoikkala, T. & Sell, A. Helsinki. Hakapaino Oy.

Oksanen, A. & Näre, S. 2006. Lapset pelissä. Virtuaaliviidakon ansat. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy.

Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2017. Valtakunnallinen nuorisotyön ja -politiikan ohjelma 2017-2019. Ohjelma. Viitattu 27.09.2019.

<https://minedu.fi/documents/1410845/4274093/VANUPO+FI+2017+final.pdf/92502e8e-0cd0-40f0-b097-5ef39e1d529f/VANUPO+FI+2017+final.pdf>

Sammalniemi, E. 2019. Lohjan kaupungin nuorisotyön nuorisosuunnittelu- ja hankekoordinaattori. Internethaastattelu. Email eeva.sammalniemi@lohja.fi 14.05.2019.

Silventoinen, J. 2019. Nuoriso-ohjaaja. Ryhmätoiminnan koontilomake. Email jouni.silventoinen@lohja.fi 29.04.2019.

Siittonen. 2004. Sosiaalisen vuorovaikutuksen tutkimus verkkopeliyhteisössä. Teoksessa Digitaalisten pelien maailmoja, 115-130. Toim. Kankaanranta, M., Neittaanmäki, P. & Häkkinen, P. Jyväskylä. Jyväskylän yliopistopaino.

Tainio, L. & Piirainen-Marsh, A. 2011. Vuorovaikutuksen tilat ja keinot videopelin pelaamistilanteessa. Teoksessa Kieli, keho ja vuorovaikutus, multimodaalinen

näkökulma sosiaaliseen toimintaan, 177-201. Toim. Haddington, P. & Kääntä, L. Helsinki. Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2013. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Vantaa. Hansaprint Oy.

Tuominen, P. 2016. Tervetuloa lanien maailmaan. Teoksessa Nuorisotyö lanittaa, 11-16. Toim. Tuominen, P. Helsinki. Verke.

Valkonen, S., Pennonen, M. & Lahikainen A-R. 2005. Televisio pienten lasten arjessa. Teoksessa Lapsuus mediamaailmassa, näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan, 54-91. Toim. Lahikainen, A-R., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R. & Mäyrä, F. Tampere. Gaudeamus.

Viljamaa, J. 2017. Mitä minä teen tämän teinin kanssa. Helsinki. Minerva Kustannus Oy.

Vilka, H. 2005. Tutki ja kehitä. Keuruu. Otavan Kirjapiano Oy.

Vuorela, V. 2011. Häirikkötehdas, nörttinä koulussa ja töissä. Saarijärvi. Finn Lectura.

LIITE 1**HAASTATTELULOMAKE TYÖNTEKIJÖILLE 6.-8.5.2019**

Haastattelu koostuu 14 kysymyksestä, jotka sovelletaan jokaisen haastateltavan kohteen tietotaidon mukaisesti kyseiseen aiheeseen liittyen. Kysymykset 1-2 kysytään kaikilta haastattelun alussa.

1. Saako nimeäsi käyttää viitatessa tähän kyseiseen haastatteluun opinnäyte-työssä, joka julkaistaan Theseuksessa vuonna 2019?
 - a. Kyllä
 - b. Ei

TIEDOKSI: Jos yksi haastatteluun vastanneista vastaa ei niin pidän kaikki teistä anonyymeinä turvatakseni kyseisen työntekijän nimettömyyden.

2. Voisitko kertoa työnimikkeesi.
-
3. Kerro lyhyesti mitä nuorisopalvelut tarjoavat asiakkaille, mitä ja kenelle?
 4. Kerro lyhyesti mitä on Pelitalonuoret pienryhmätoiminta.
 5. Millaisia taitoja pitää osata osallistuakseen Pelitalonuoret pienryhmätoimintaan? (Millainen on ideaali nuori Pelitalonuoret pienryhmätoiminnassa)
 6. Millainen vaikutus Pelitalonuoret pienryhmätoiminnalla on mahdollisesti ollut Lohjan alueella?
 7. Mitä kehittäisit Pelitalonuoret pienryhmätoiminnassa?
 8. Mikä toimii juuri nyt, mitä et kehittäisi Pelitalonuoret-pienryhmätoiminnassa?
 9. Mitä jäisi toteutumatta, jos pienryhmämuotoista toimintaa ei olisi tarjolla nuorille?
 10. Onko mielestäsi liian iso kynnys osallistua yksin pienryhmätoimintaan? (Jos vastaus on kyllä niin, miten sitä voisi madaltaa?)
 11. Mitä sanoisit niille, jotka pohtivat osallistuvansa pienryhmätoimintaan?

12. Miten ryhmätoiminta vaikuttaa mahdollisesti syrjäytymiseen ja mieli-
alaan?
13. Mitä ajatuksia sinussa herättää atk välineiden hyödyntäminen nuorisotyös-
sä?
14. Onko jotain muuta, mitä haluat mainita aiheeseen liittyen?

LIITE 2

VASTAUSLUPA VANHEMMILTA INTERNETKYSELYLOMAKKEEN TÄYTTÄMISEEN 22.4.2019

Pelitalonuolet pienvertaisryhmätoiminnassa täytetään internet kyselylomake ohjaajan ohjaamana liittyen ammattikorkeakouluopiskelijan opinnäytetyöhön.

Sanna Marjamaa opiskelee Vaasan ammattikorkeakoulussa sosionomiksi toista vuotta. Hän tekee opinnäytetyönsä Pelitalonuolet pienvertaisryhmätoiminnasta ja tutkimuksen tarkoituksena on saada internet kyselylomakkeen avulla myös ryhmässä käyviltä nuorilta vastauksia ryhmän toimivuudesta kannattavuudesta ylläpitää ryhmätoimintaa.

Internet kyselylomakkeen täyttäminen on vapaaehtoista ja vastaukset otetaan vastaan anonymisti eli kyselylomaketta ei täytetä omalla nimellä. Opinnäytetyö julkaistaan Theseuksessa joulukuussa vuonna 2019. Sanna Marjamaan opinnäytetyöohjaaja on Ahti Nyman, Vaasan ammattikorkeakoulun opettaja.

Huoltaja rastittaa itselleen mieluisen ruudun ja allekirjoittaa lupalapun. Lupalapun ottaa vastaan Pelitalonuolet pienvertaisryhmätoiminnan ohjaaja, jonka ohjaamana internet kyselylomake täytetään.

- Huoltajana **annan luvan** lapselleni täyttää internet kyselylomakkeen.
- Huoltajana **en anna lupaa** lapselleni täyttää internet kyselylomaketta.

Aika ___/05/2019 Paikka _____

Allekirjoitus _____

Nimenselvennys _____

LIITE 3

INTERNETKYSELYLOMAKE NUORILLE

Tämän kyselyn on tehnyt Sanna Marjamaa, joka opiskelee Vaasan ammattikorkeakoulussa sosionomiksi. Kysely on osana opinnäytetyötä, jossa tutkitaan Pelitalonuorten pienvertaistukiryhmän vaikuttavuutta. Kyselyn vastaukset toimivat aineistona, jota käsitellään opinnäytetyössä.

Opinnäytetyö julkaistaan Sanna Marjamaan nimellä Theseuksessa joulukuussa 2019. Opinnäytetyöohjaajana toimii Vaasan ammattikorkeakoulun opettaja Ahti Nyman. Hänen puhelinnumerosa on +358 207 663 519.

Tämä kysely on tehty nuorille, jotka osallistuvat Lohjalla Pelitalonuoret pienvertaistukiryhmän toimintaan. Kysely on vapaaehtoinen! Vastaukset tuhoetaan, kun opinnäytetyö on valmis.

Opinnäytetyön kyselylomake

Kysely tehdään anonyymisti, mutta haluamme tietää sukupuolen ja oikean iän kyselyä täyttäessä. Vastauksia hyödynnetään Vaasan ammattikorkeakouluopiskelijan opinnäytetyössä.

1. Vastaajan sukupuoli

- Poika
- Tyttö
- Muu

2. Vastaajan ikä

- 12
- 13
- 14
- 15
- 16

- 17
- yli 17

3. Pelitalonuoret ryhmätoimintaan osallistuminen ensimmäisen kerran

Kenen toimesta aloitit käymään ryhmätoiminnassa?

Vastaa sinulle sopiva vaihtoehto.

- Nuorisotyöntekijä ehdotti ja kannusti osallistumaan ryhmätoimintaan.
- Kaveri kertoi toiminnasta.
- Löysin ryhmän itse.
- Löysin ryhmän kaverin kanssa ja kokeilimme yhdessä ryhmätoimintaa.

4. Pelitalonuoret ryhmätoimintaan osallistuminen

Aloitin ryhmässä käymisen, koska....

- Halusin uusia kavereita.
- Käyn kaverin kanssa ryhmässä.
- Halusin oppia uusia pelejä.
- Halusin uuden harrastuksen.
- Joku muu, mikä?

5. Pelitalonuoret ryhmätoiminnasta saatu hyöty

Mitä ryhmätoimintaan osallistuminen on antanut sinulle?

- Kavereita
- Kehittänyt ATK-taitoja ja tietokonepelitaitoja
- Oppinut pelaamaan uusia pelejä
- Kehittänyt kielitaitoa esimerkiksi englannin kielitaitoa
- Jotain muuta, mitä?

6. Pelitalonuoret ryhmätoiminnasta negatiivinen vaikuttavuus

Onko ryhmätoiminta vaikuttanut sinuun negatiivisesti?

7. Pelitalonuoret ryhmätoiminnasta myönteinen vaikuttavuus

Onko ryhmätoiminta vaikuttanut sinuun myönteisesti?

8. Pelitalonuoret ryhmätoiminnan toiminta

Miten ryhmätoiminta mielestäsi toimii? Risut ja ruusut.

9. Yksin ryhmätoimintaan osallistuminen

Onko mielestäsi yksin ryhmätoimintaan osallistumiselle liian iso kynnys?

Valitse yksi vaihtoehdoista ja perustele vastauksesi lyhyesti.

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

Perustele vastauksesi lyhyesti.

10. Pelitalonuoret ryhmätoimintaan osallistumisen kynnys

Miten kynnystä osallistua ryhmätoimintaan voisi madaltaa?

11. Ryhmätoimintaan kannustaminen

Mitä sanoisit niille, jotka pohtivat osallistuvansa ryhmätoimintaan?

Kiitos vastauksestasi! Hyvää alkanutta kevättä!