



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

## **Elämä Pelissä**

Tutkimus nuorten digitaalisen pelaamisen positiivisista vaikutuksista

*Tuomas Rapp*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön ko. (210 op)

11 / 2013

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

### TIIVISTELMÄ

<b>Työn tekijä</b> Tuomas Rapp	<b>Sivumäärä</b> 56 ja 7 liitesivua
<b>Työn nimi</b> Elämä Pelissä – tutkimus nuorten digitaalisen pelaamisen positiivisista vaikutuksista	
<b>Ohjaava(t) opettaja(t)</b> Pekka Kaunismaa	
<b>Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja</b> Jyväskylän Nuoret ry	
<b>Tiivistelmä</b> <p>Tämä opinnäytetyö tutkii nuorten digitaalista pelaamista Suomessa ja tuo ilmi digipelaamisen positiivisia vaikutuksia. Opinnäytetyö esittelee Elämä Pelissä – pelaaminen sosiokulttuurisen innostamisen välineenä hankeidean ja tuo esille hankkeen tarpeellisuutta nuorisokentässä. Opinnäytetyön on tarkoitus tuoda hankkeelle lisää tietoa nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja tukea näin hankkeen kehitystä.</p> <p>Elämä Pelissä -hanke tarjoaa matalan kynnyksen vahvistavaa toimintaa nuorille, joilla on havaittavissa arjen- ja elämänhallinnallisia ongelmia. Digitaaliset pelit toimivat hankkeessa nuorten tavoittamisen välineenä ja matalan kynnyksen toimintona varsinkin liikaa pelaaville nuorille. Hanke pyrkii nuorten sosiokulttuuriseen innostamiseen ja käyttää tässä apunaan elämyksellistä pelitoimintaa, jossa pelaaminen nähdään oppimiskokemuksena. Peleistä oppiminen on keskeinen osa hankeideaa ja sitä pyritään tuomaan esille elämyksellisen pelaamisen kautta.</p> <p>Opinnäytetyön ensimmäisen tutkimusongelman idea on tarjota Elämä Pelissä -hankkeelle ja koko nuorisokentälle uutta tietoa nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja pelien kautta oppimisesta. Nuorten peleistä oppimista tutkin toteuttamalla kyselyn nuorten pelaamisesta. Kysely toteutettiin verkossa ja siihen vastasi noin 200 nuorta ympäri Suomea. Toinen tutkimusongelma vuorostaan pyrki selvittämään voiko elämyspedagogiikka edesauttaa pelien kautta oppimista. Tätä aihetta lähestyin seikkailu- ja elämyskasvatuksen teorian kautta ja esittelen työssäni elämysten kautta oppimisen mallia. Tuon myös työssä esille, että mitä mielestäni tulee ottaa huomioon kun lähdetään toteuttamaan elämyspedagogiikan käytäntöjä digipelaamiseen, jotta se edesauttaisi oppimista.</p> <p>Opinnäytetyön tilaajana toimii Jyväskylän Nuoret ry, jonka hankeidea Elämä Pelissä on. Jyväskylän Nuoret ry on pieni poliittisesti ja uskonnollisesti sitoutumaton nuorisoyhdistys Keski-Suomessa, jonka emoyhdistyksenä toimii Jyväskylän Setlementti ry. Jyväskylän Nuoret ry toteuttaa toiminnassaan Setlementtiliiton perusarvoja ja heidän työssään näkyy lasten oikeuksien kunnioittaminen, erilaisuuden hyväksyminen ja usko henkilökohtaiseen yhteyteen ja ystävyyteen.</p> <p>Opinnäytetyön on tarkoitus tarjota pelisivustystä ja tietoa nuorten pelaamisesta koko toimialalle. Aihe on hyvin ajankohtainen, mutta sitä on tutkittu Suomessa vielä hyvin vähän. Opinnäytteen tarkoitus on pistää ajattelemaan digitaalista pelaamista uudesta näkökulmasta ja nostaa esiin ajatuksia ja kysymyksiä aiheesta. Keskeinen ajatus tässä työssä on nähdä pelaamisen positiiviset puolet negatiivisten sijaan. Liki kaikki nuoret pelaavat digitaalisia pelejä ja pelaaminen tulee tulevaisuudessa vain lisääntymään, joten on tärkeää, että nuorisola pystyy vastaamaan siihen ja osaa käyttää pelejä siinä hyödykseen. Nuorten pelaaminen ja peleistä oppiminen vaatii paljon lisätutkimusta, johon opinnäytetyö toimii innostajana. Pelikyselyn tulokset tarjoavat tuoretta tutkimustietoa nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja sitä pystyy hyödyntämään laajalti nuorisotyössä ja -tutkimuksessa.</p>	
<b>Asiasanat</b> Digitaalinen pelaaminen, nuoriso, oppiminen, sosiokulttuurinen innostaminen, elämyspedagogiikka, nuorisotyö	

**HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES**  
**The Degree Programme in Civic Activities and Youth Work**

**ABSTRACT**

<b>Author</b> Tuomas Rapp	<b>Number of Pages</b> 56, 7 appendixes
<b>Title</b> Elämä Pelissä – research on the positive effects of the digital gaming of youth	
<b>Supervisor(s)</b> Pekka Kaunismaa	
<b>Subscriber and/or Mentor</b> Jyväskylän Nuoret ry	
<b>Abstract</b> <p>This thesis investigates the digital gaming of youth and reveals the positive effects that young people are exposed to via digital gaming. The thesis also introduces Elämä pelissä – gaming as a tool in sociocultural inspiring project and the necessity of the project on the field of Finnish youth work. The purpose of the thesis is to provide the project with more information on digital gaming and thus support the advancement of the project.</p> <p>The Elämä pelissä -project offers low-threshold activity for young people who need support on managing their everyday life. The project uses digital games for reaching out to the young people, especially the ones with problems on controlling the amount of their gaming. In the project gaming is perceived as experiential and educative.</p> <p>The first research problem this thesis is concentrating on is providing new information on both gaming and learning by gaming for the Elämä pelissä -project and also for the whole field of youth work. To learn about learning by gaming I conducted an online survey on the digital gaming of youth and collected approximately 200 replies from all over Finland.</p> <p>The second research problem is trying to solve how experiential education could enable learning by gaming. I approached this question by applying the theory of adventure education and experiential education and in the thesis present my ideas on how to use the conventions of experiential education for maximizing the benefits of digital gaming.</p> <p>The orderer of this thesis and the organization which launched the Elämä pelissä -hanke is Jyväskylän Nuoret ry, a small politically independent and nonreligious youth organization in the central Finland, working under the organization Jyväskylän Setlementti ry. Jyväskylän nuoret ry is based on the values of the Finnish Federation of Settlement Houses, working for respecting the rights of children and accepting the idea of equality and believing in the empowering effect of communality and friendship.</p> <p>The purpose of this thesis is to provide gaming knowledge and information on youth gaming for the youth field. This is a current topic with very little research done on in Finland. The purpose is also to make people view gaming from a new perspective and raise new thoughts on the topic. The essential idea in this thesis is to present the positive side of digital gaming instead of the already so familiar negative side. Considering the popularity of digital games with more and more young people playing them, it is of vital importance that the youth work field is prepared to use gaming for its advantage. The digital gaming of youth requires a significant amount of additional research, and this thesis is trying to encourage it. The data of the gaming survey provides fresh information on the digital gaming of youth and can be utilized on a wide range in youth work and research.</p>	
<b>Keywords</b> Digital gaming, youth, learning, sociocultural inspiring, experiential education, youth work	

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	5
1.1 Opinnäytetyön taustaa, lähtökohtia ja tavoitteita.....	5
1.2 Opinnäytetyön tilaaja .....	7
2 ELÄMÄ PELISSÄ – PELAAMINEN SOSIOKULTTUURISEN INNOSTAMISEN VÄ- LINEENÄ.....	8
2.1 K3wl –verkkopeli-illat hankkeen juurena .....	8
2.2 Hankkeen tarkoitus ja tavoitteet .....	8
2.3 Sosiokulttuurinen innostaminen nuorten elämänhallinnan tukena .....	10
2.4 Tarveselvitys Jyväskylän seudulla .....	11
3 DIGITAALINEN PELAAMINEN NUORISOTYÖSSÄ .....	13
3.1 Digitaalinen pelaaminen ja nuoriso .....	13
3.2 Digitaalinen pelaaminen kasvua tukevana matalan kynnyksen toimintana.....	16
3.3 Pelaaminen ongelma vai vahvuus - pohdintaa digitaalisen pelaamisen vaiku- tuksista ja tulevaisuuden näkymistä.....	18
4 KYSELY NUORTEN DIGITAALISEN PELAAMISEN POSITIIVISISTA VAIKUTUK- SISTA.....	22
4.1 Kyselyn tausta ja toteutus .....	22
4.2 Kyselyn tulokset ja analysointi .....	23
5 ELÄMYS PEDAGOGIikka NON-FORMAALIN OPPIMISEN MALLINA .....	40
5.1 Elämys käsitteen ja elämyspedagogiikan taustaa.....	40
5.2 Elämyspedagoginen oppiminen.....	42
5.3 Elämyspedagoginen käytäntö digipelaamisessa .....	44
6 LOPUKSI.....	47
6.1 Yhteenveto.....	47
6.2 Tulevaisuuden näkymät ja kehityssuunnitelmat.....	48
6.3 Pohdinta ja itsearviointi.....	49
LÄHTEET .....	54
LIITTEET .....	57
Liite 1: Nuorten pelitilasto 2009-2011 .....	57
Liite 2: Opinnäytetyön pelikyselyn kyselylomake .....	60

# 1 JOHDANTO

## 1.1 Opinnäytetyön taustaa, lähtökohtia ja tavoitteita

Digitaalinen pelaaminen on ollut mediassa paljon esillä ja siellä käydään ikuista keskustelua pelaamisen vaikutuksista nuoriin. Keskustelujen ja tutkimusten suunta on usein kuitenkin kovin negatiivissävyinen. Opinnäytetyön kautta lähdin vuorostaan esittelemään digitaalista pelaamista positiivisesta näkökulmasta ja tuon esille sen Elämä Pelissä –hankkeen kautta, jota olen ollut mukana suunnittelemassa toukokuusta 2013 lähtien. Toteutin silloin järjestö- ja nuorisotyön toimijat ja talous harjoitteluani Jyvälän Nuoret ry:lle, jonka aikana idea opinnäytetyölleni syntyi. Elämä Pelissä –hankkeella lähdimme kehittämään uudenlaista nuorisotyön mallia digitaalisen pelaamisen ympärille. Kyseinen visio lähti Jyvälän Nuoret ry:n entiseltä koordinaattorilta Panu Räsäseltä, joka koordinoi K3wl –verkkopeli-iltoja nykyään Oiva ja Ilona -hankkeessa. Elämä Pelissä –hanke on jatkoa K3wl:ille ja vie vanhaa verkkopeliin perustuvaa nuorisotyön mallia uudelle asteelle. Hankkeesta on tarkoitus vakiinnuttaa uudenlainen matalan kynnyksen nuorisotyön muoto Keski-Suomen alueelle.

Elämä Pelissä -hankkeen idea on tarjota elämänhallinnallisista ongelmista kärsiville nuorille sosiokulttuurista innostamista digitaalisen pelaamisen kautta. Keskeisenä toimintamuotona hankkeessa käytetään elämyspedagogiikkaa, jonka avulla elämyksiä tuodaan esille pelimaailmasta. Ideana tässä on löytää digitaalisesta pelaamisesta tulleiden elämysten kautta nuorten vahvuuksia ja kääntää niitä heidän vahvuuksiksi myöhemmin pelien ulkopuolella. Olen erikoistunut opinnoissani seikkailu- ja elämyskasvatukseen ja sosiaaliseen vahvistamiseen, joten näin Elämä Pelissä -hankkeen oivaksi kohteeksi tuoda omaa osaamistani mukaan hankkeen kehitykseen.

Opinnäytetyön tehtäväksi mietimme tarveselvityksen tekemisen hankkeesta Jyväskylän kaupungin nuorisotyön ammattilaisille ja lisäksi kyselyn toteuttamisen nuorille siitä, mitä positiivisia asioita he oppivat pelaamisen kautta. Kyseiset selvitykset antavat hankkeelle tarvittavaa pohjaa ja uutta tietoa kehittyä oikeaan suuntaan. Opinnäytetyöni on laadullinen tutkimus, jolla haluan kerätä ihmisten mielipiteitä ja kokemuksia digitaalisesta pelaamisesta. Tulosten kautta pyrin kehittämään ja vahvistamaan Elämä Pelissä –hankkeen runkoa.

Opinnäytetyön ensimmäinen tutkimusongelma on selvittää nuorison digitaalisista peleistä oppimista ja tuoda esille pelaamisen kautta opittuja positiivisia vaikutuksia. Tutkimusongelman ratkaisemiseen tein nuorisokyselyn digitaalisesta pelaamisesta, jolla selvitän konkreettista näyttöä siitä, mitä positiivisia vaikutuksia digitaalinen pelaaminen on opettanut nuorille. Esittelen kyselyn kautta myös nuorten tämän hetkistä digipelaamista yleisesti ja vertailen tuloksiani aikaisempiin pelitutkimuksiin Suomessa.

Toisena tutkimusongelmana pohdin voiko elämyspedagogiikka edesauttaa digitaalisen pelaamisen kautta oppimista. Lähestyn aihetta elämys- ja seikkailukasvatuksen teorian ja omien kokemusten kautta. Esittelen, mistä elämykset syntyvät ja kuinka niistä voi oppia. Lopuksi peilaan tätä teoriaa digitaaliseen pelaamiseen ja pohdin kuinka elämyspedagogiikka voi edesauttaa peleistä oppimista. Tämän kautta pohdin konkreettisia keinoja, kuinka elämyspedagogiikka voisi toimia osana pelinuorisotyötä.

*Verkkopelaamisen myönteisiin piirteisiin ei ole vielä kiinnitetty riittävän laajaa huomiota. – Paavo Arhinmäki (EHYT ry 2013a)*

Digitaalisen pelaamisen positiivisia vaikutuksia on tutkittu vähän, joten se kaipaa laajempaa ja syvempää tutkimusta aiheesta. Tuon opinnäytetyön kyselyn kautta tähän tutkimukseen oman osani pelikyselyn kautta. Pidän tärkeänä päästä kyseenalaistamaan pelaamisen negatiivisävyiseen keskustelun ja tuoda uudenlaista näkökulmaa mukaan keskusteluun. Aihe on hyvin ajankohtainen, koska pelimaailma on yksi kasvavimmista viihteen aloista tällä hetkellä ja pelaajat tulevat tulevaisuudessa vain lisääntymään (Suoninen 2011, 30-31; Terveiden ja hyvinvoinnin laitos tukiaineisto 2011, 2; 4; Niipola 2012, 75; 97; 197; Huttunen & Marjomaa 2013, 7; Neogames 2013; Pääjärvi & Hoppo & Pekkala 2013, 17).

Kulttuuri- ja urheiluministerimme Paavo Arhinmäki totesi Peliakatemia ja EHYT ry:n järjestämässä Peliakatemia -seminaarissa Helsingissä, että verkkopelaaminen yleistyy koko ajan ja rakentaa ympärilleen uudenlaista yhteisöllisyyttä. Arhinmäki oli myös sitä mieltä, että pelaamisen myönteisiin piirteisiin ja hyödyntämiseen koulutuksessa ja nuorisotyössä ei olla kiinnitetty vielä tarpeeksi huomiota. (EHYT ry 2013b, 5) Mielestäni onkin aika alkaa näkemään pelaamisen positiiviset puolet ja kääntää niitä vahvuuksiksi heikkouksien sijaan. Yksi opin-

näytetyön keskeisistä puolista onkin luoda keskustelua ja pistää ajattelemaan digitaalista pelaamista uudella tavalla. Pelaaminen voidaan nähdä mahdollisuutena ongelman sijaan.

## 1.2 Opinnäytetyön tilaaja

Opinnäytetyön tilaajana toimi Jyvälän Nuoret ry. Jyvälän Nuoret ry on pieni Jyväskylässä toimiva nuorisotyötä järjestävä yhdistys, joka tekee tiivistä yhteistyötä emoyhdistyksensä Jyvälän Setlementti ry:n kanssa. Jyvälän Nuoret ry on Setlementtiliiton alainen järjestö ja toteuttaa näin toiminnassaan Setlementtiliiton perusarvoja. Heidän työssään näkyy lasten oikeuksien kunnioittaminen, erilaisuuden hyväksyminen ja usko henkilökohtaiseen yhteyteen ja ystävyyteen. Jyvälän Nuorten toiminta on poliittisesti ja uskonnollisesti sitoutumatonta. Perustoimintana heillä toimii lapsille, nuorille ja heidän perheilleen suunnatut kerhot, leirit ja tapahtumat. Toiminta keskittyy paljon nuorten ilmaisutaitoon, jolla on osallistujia voimaannuttavia vaikutuksia. Toimintaa pyritään jatkuvasti kehittämään nuorten omien tarpeiden mukaiseksi. Jyvälän Nuorten toimintaa ja hankkeita rahoitetaan erilaisilla avustuksilla. Rahoitusta monipuolisen toiminnan toteuttamiseen haetaan ainakin Jyväskylän kaupungilta, ELY –keskukselta, Lions Club Jyväskylä/Harjulta ja RAY:ltä. (Jyvälän Nuoret ry 2013a.)

Opinnäytetyön työpaikan ohjaajana minulla toimii Jyvälän Setlementin Oiva ja Ilona -hankkeessa toimiva poikatyöntekijä Panu Räsänen. Oiva ja Ilona -hanke on sukupuolisensitiivisen nuorisotyön kehittämishanke, joka tukee nuorten tyttöjen ja poikien kasvua ja identiteetin kehitystä yhteisöllisyyttä arvostavassa ilmapiirissä. Oiva ja Ilona -hanke on järjestänyt K3wl -verkkopeli-iltoja, jossa pyritään pelaamisen ohella keskustelemaan pelaamisen positiivisista ja negatiivisista vaikutuksista. Elämä Pelissä -hanke pohjautuu K3wl -verkkopeli-iltoihin. (Oiva ja Ilona 2013.)

Opinnäytetyö on tutkiva ja sen tarkoituksena on kerätä uutta tietoa Jyvälän Nuoret ry:n uudelle Elämä Pelissä –hankeidealle. Selvitys tuo uutta tietoa ja pohjaa hankkeen tarpeellisuudesta niin Jyväskylän nuorisotyön ammattilaisten näkökulmasta, kuin nuorten pelaajien kautta. Tutkimustulokset ovat tärkeä lisä tuomaan hankkeelle uskottavuutta ja tukevaa pohjaa tulevaisuuteen. Työn tarkoitus on luoda pohjaa uudelle elämyspedagogiikan toimintamallille, joka pyörii digitaalisen pelaamisen ympärillä ja tarjota samalla tietoa digitaalisesta pelaamisesta nuorten parissa työskenteleville.

## 2 ELÄMÄ PELISSÄ – PELAAMINEN SOSIOKULTTUURISEN INNOSTAMISEN VÄLINEENÄ

### 2.1 K3wl –verkkopeli-illat hankkeen juurena

Elämä Pelissä –hankkeen perusta tulee K3wl –verkkopeli-illoista, joka suunniteltiin Jyvälän Nuoret ry:lle uudenlaiseksi nuorisotila muodoksi, jossa toiminta keskittyy digitaalisen pelaamisen ympärille. Toiminnan ympärille luotiin toimintaympäristö, jossa pelaaminen nähdään non-formaalina oppimisen, elämyspedagogiikan ja sosiokulttuurisen innostamisen välineenä. Toiminnan tarkoituksena on tavoittaa paljon pelaavia nuoria sosiaalisen nuorisotyön piiriin, kehittää heille toimintamalleja arjen- ja elämänhallintaan ja parantaa nuorten osallisuutta, yhteisöllisyyttä ja valmiuksia toimia yhteiskunnassa. Toiminta on tarkoitettu 17-29 –vuotiaille nuorille ja perustuu Setlementti ry:n arvoihin, joissa tasa-arvo, yhteisöllisyys, moninaisuuden arvostaminen ja ihmisen omiin voimavaroihin uskomisen toimivat toiminnan perustana. (Jyvälän Nuoret ry 2013b.)

### 2.2 Hankkeen tarkoitus ja tavoitteet

Elämä Pelissä -hankkeen idea syntyi Jyvälän Nuoret ry:n toiminnan kehittämistä. Nuorisojärjestö tarttui Raha-automaattiyhdistyksen Paikka auki – nuoret työelämään avustusohjelmaan hakeakseen rahoitusta uudelle kehitteillä olevalle Elämä Pelissä -hankkeelle. Elämä Pelissä -hanke juureutuu heillä toimivaan K3WL -verkkopeli-iltaan ja kehittää olemassa olevaa nuorisotyön mallia nuorisotaloa uudistavaksi hankkeeksi Keski-Suomen alueelle. RAY:n Paikka auki -avustusohjelma (RAY 2013) hakee pääsääntöisesti uudenlaisia innovatiivisia projekteja, joilla on hyvinvointipoliittinen merkitys. Projektin tulee olla rohkea ja ennakkoluuloton, jolla on tavoite uudistaa toimialaa.

Elämä Pelissä – pelaaminen sosiokulttuurisen innostamisen välineenä on kehitteillä oleva nuorisohanke, joka pyrkii uudistamaan nuorisotaloa uudentyyppisellä nuorisotilallaan, jonka toiminta keskittyy digitaalisen pelaamisen ympärille. Pelaaminen toimii projektissa matalan



kynnyksen toimintamallina pääosin 17-29-vuotiaille nuorille, joilla on elämän- ja arjenhallinnallisia ongelmia. Hanke tarjoaa myös pelisivistystä muille nuorisotalon toimijoille. Digitaalinen pelaaminen toimii hankkeessa nuorten tavoittamisen keinona, elämysten tarjoajana ja yhteisöllisyyden luojana. Tämä sosiokulttuuriseen innostamiseen ja kokonaisvaltaiseen voimaantumiseen tähtäävä projekti pyrkii löytämään nuorten vahvuuksia pelaamisen kautta käyttämällä toiminnassaan seikkailu- ja elämyspedagogiikasta tuttuja menetelmiä. Omien vahvuuksien löytymisen ja voimaantumisen kautta pyritään vaikuttamaan nuorten elämänhallinnallisiin ongelmiin ja innostetaan suunnittelemaan omaa tulevaisuutta koulutuksen, töiden ja harrastusten suhteen. (Setlementtinuorten liiton Keski-Suomen piiri ry 2013.)

Hanke jakautuu neljään keskeiseen tavoitteeseen. Ensin se pyrkii tavoittamaan matalan kynnyksen toiminnalla nuoria palvelun piiriin. Toiseksi kehittää keinoja arjen- ja elämänhallintaan elämyksellisen pelaamisen kautta. Kolmanneksi luoda toimintaympäristön, jossa pelaaminen nähdään non-formaalina oppimisen, sosiokulttuurisen innostamisen ja elämyspedagogiikan välineenä. Neljäntenä tavoitteena parantaa nuorten yhteisöllisyyttä ja osallisuutta, sekä antaa valmiuksia toimia yhteiskunnassa ja työelämässä. Toimintamuotoina hanke käyttää avointa toimintaa, suljettua ryhmätoimintaa ja henkilökohtaista ohjausta. Avoin toiminta on tarkoitettu nuorten tavoittamiseksi ja väyläksi hankkeen muihin toimintoihin. Toimintaan kuuluu kaikille avoimet aktiviteetit, kuten peli-illat, teemapajat, tapahtumat ja vierailut. Suljettu ryhmätoiminta toimii viikoittaisena pienryhmätoimintana, joka tarjoaa erityisesti apua arjen- ja elämänhallintaan. Ryhmään osallistuu varsinkin yhteistyökumppaneiden kautta toiminnan piiriin polutetut nuoret. Toiminta on vaativaa sosiaalityötä ja sillä on selkeä vahvistava tarkoitus. Ennen ryhmän toimintaan osallistumista käydään läpi henkilökohtainen ohjaus, jossa selvitetään osallistujan motivaatiota ja toimintaan sitoutumista. Henkilökohtaisen ohjauksen yksilöllistä tukea tarjotaan räätälöidyn aikataulun mukaan ja jatketaan suljetun ryhmätoiminnan rinnalla. (mt.)

### 2.3 Sosiokulttuurinen innostaminen nuorten elämänhallinnan tukena

Sosiokulttuurisen innostamisen juuret tulevat toisen maailmansodan jälkeisestä Ranskasta. Innostamisella pyrittiin nostamaan kansan mielialaa sodan jälkeisestä masennuksesta. Innos-

tamisen tehtävänä oli vapauttaa sosiaalista kommunikaatiota, vahvistaa ihmisten välisiä suhteita, tukea oppimista ja laajentaa tietoisuutta. Sosiokulttuurinen innostaminen näkyi yhteiskunnan kaikilla tasoilla eli kulttuurissa, sosiaalisessa, taloudellisessa ja poliittisessa toiminnassa. Sen syntyyn ja kehitykseen on vaikuttanut vahvasti erilaiset kasvatukselliset ilmiöt. Sosiokulttuurinen innostaminen vahvistui ihmisten lisääntyneen vapaa-ajan myötä, koska nähtiin, että ihminen voi kehittää itseään myös vapaa-ajallaan. Syntyikin elinikäisen ja jatkuvan kasvatuksen ja oppimisen käsite, joka toimii nyky-yhteiskunnan yhtenä peruskäsitteinä. (Kurki 2000, 11-14.)

Sosiokulttuuriseen vahvistamiseen liittyy vahvasti myös demokratia. Kulttuurinen demokratia tarkoittaa ihmisen omaa osallistumista, jonka katalysaattorina sosiokulttuurinen innostaminen toimii. Tällaisen toiminnan perustavoitteena on, että ihmiset tuottavat oman arkielämänsä ja kulttuurinsa. Sosiaalisen innostamisen pyrkiessä kulttuurisen demokratian saavuttamiseen se toimii kasvatuksellisenä toimintona yhteiskunnan parantamiseksi. Innostamisen tavoitteena on luoda ihmisten itsensä avulla kasvattava ja solidaarisuuden arvot tiedostava yhteiskunta. Innostamista voidaan soveltaa kaikilla elämän aloilla ja se liittyy yhteen yksilön kehittymiseen liittyviä tekijöitä kuten osallistuminen, yhteisöllisyys, herkistyminen, toimintaan sitoutuminen, dialogi ja luovuus. (mt, 11-14.)

Sosiokulttuurinen innostaminen toimii keskeisessä osassa Elämä Pelissä -hanketta. Innostamisella pyritään vahvistamaan nuorta itsenäiseksi oman elämänsä toteuttajaksi. Innostamisen kautta pyritään pienin askelin vahvistamaan yksilöä löytämällä hänen voimavarojaan ja vahvuuksiaan. Hanke on pääasiallisesti tarkoitettu liikaa pelaaville nuorille, joiden arjenhallinta on kadonnut. Pelaaminen toimii hankkeen matalan kynnyksen toimintona, jonka avulla nuoret houkutellaan mukaan hankkeen piiriin. Hanke tarjoaa turvallisen sosiaalisen ympäristön, missä nuoret pääsevät toimimaan yhdessä. Reflektoiva ja elämyksiin perustuva pelitoiminta antaa yksilölle uusia kokemuksia niin peleistä kuin itsestään. Toiminnan pyrkimyksenä on innostaa nuorta löytämään omia vahvuuksiaan ja vahvistaa samalla itseään.

Osallisuus on keskeinen osa sosiokulttuurista innostamista. Osallistavan elementin tullessa mukaan toimintaan pyritään sen avulla tiedostamaan itseään uudelleen ja tuottamaan näin muutosta itsessä. Pyrkimyksenä voi olla esimerkiksi, että syrjäytyneet nuoret rakentavat itse tietoisuuttaan siitä, että muutos parempaan voi lähteä heistä itsestään. Tällaisen tietoisuuden syntyyn vaaditaan aktiivisia metodeja ja tekniikoita, jotka tekevät osallistumisen ja vuorovai-

kutuksen mahdolliseksi. (mt., 88.) Elämä Pelissä -hankkeessa innostaminen syntyy pelaamisen kautta tulevasta yhteisestä vuorovaikutuksesta, jonka avulla pyritään löytämään omia vahvuuksiaan. Yhteisen samaan päämäärään pyrkivän vuorovaikutuksen ja omien vahvuuksien löytymisen kautta pyritään saamaan aikaan muutoksia yksilössä. Mielestäni on juuri tärkeää, että muutos pitää lähteenä itsestä ja sitä ei voi kukaan muu tehdä toisen puolesta. Hankkeessa innostajan tehtävä onkin yhteisen vuorovaikutuksen ja osallistamisen avulla auttaa nuorta löytämään oma tiensä muutokseen.

Nuorisolain 8 §:ssä (Nuorisolaki 2006/72) sanotaan, että nuorta on kuultava häntä koskeissa asioissa. Tämä on mielestäni keskeinen osa sosiokulttuurista innostamista ja osallistavaa toimintaa. Nuorille kohdennettujen toimintojen ja hankkeiden suunnitteluissa pitäisi kuulla nuoria ja osallistaa heitä mukaan toimintaan. Tällainen toiminta luo tunnetta, että oikeasti kuullaan ja välitetään mitä nuorilla on sanottavaa. Yhteisen vuorovaikutuksen ja osallisuuden kautta toiminnan suunnittelu ja toteutus voi olla hyvin voimaannuttavaa ja tuoda esille itsestä uusia vahvuuksia. Elämä Pelissä -hankkeessa nuoria voisi osallistaa mukaan pelitoiminnan ja muiden yhteisten aktiviteettien suunnitteluun ja toteutukseen, paikan sisustukseen ja toiminnan yleiseen kehittämiseen. Tällä tavalla toiminta kehittyisi varmasti kaikille mieluisammaksi ja samalla tapahtuisi tärkeää vahvistavaa toimintaa

#### 2.4 Tarveselvitys Jyväskylän seudulla

Teimme taustaselvityksen Elämä Pelissä -hankkeen tarpeellisuudesta Jyväskylän seudun nuorisotyön ammattilaisille. Kyselyn avulla selvitimme hankkeemme tarpeellisuutta nuorisotyön uudistavana toimintamallina Jyväskylän seudulla. Kysely toteutettiin Suuntima kyselytyökälyllä. Taustaselvitys oli yksi opinnäytetyöni keskeisistä osista, jolla pyrin tarjoamaan uutta tietoa Elämä Pelissä -hankkeen kehittämiseen. Hankkeen taustaselvitystä käytettiin keskeisessä osassa haettaessa hankerahoitusta RAY:ltä.

Vastauksia kyselyyn saimme 11 kappaletta. Vastaukset koostuivat laajalta rintamalta erilaisissa työtehtävissä toimivilta nuorisotyön ammattilaisilta: Jyväskylän kaupungin nuorisopalveluiden toimistosihteeriltä ja etsivän nuorisotyön työntekijältä, OhjausLaturin koordinaattorilta, Sovatek -säätiön järjestölähtöisen tulosalueen johtajalta, Keltinmäen nuorisotilan nuorisohjaajalta, Nuorten aikuisten palvelukeskuksesta, Humanistisen ammattikorkeakoulun projek-

tipäällikkö-lehtorilta ja projektityöntekijältä, Oiva ja Ilona -hankkeen poikatyöntekijältä, Palokan alueen koulukuraattorilta ja Jyväskylän Nuoret ry:n nuoriso- ja tukiparitoiminnan koordinaattorilta.

Pidän kyselyä onnistuneena, vaikka saimme vastauksia vain 11 kappaletta. Meidän tapauksessa voidaan sanoa, että laatu korvaa määrän, koska kysely oli kohdennettu tarkoituksella mielestämme hankkeen kannalta tärkeille henkilöille ja saimme heiltä tarvitsemamme tiedon kyselyn avulla. Erityisesti pidin tärkeänä, että saimme esille etsivän nuorisotyön kannan hankkeen tarpeellisuudesta Jyväskylän seudulla. Käytimme kyselyn kautta saamiemme tietoja tukena hakiessamme avustusrahaa Elämä Pelissä –hankkeelle. Saimme kyselyn kautta hanketta näkyviin myös Jyväskylän seudun nuorisotyön piiriin, jonka kautta levittyvä tieto on todella tärkeätä hankkeen onnistumisen kannalta. Olen huomannut, että hankkeiden on usein vaikeaa päästä käyntiin, joten pidän tärkeänä, että hanke saisi mahdollisimman varhaisessa vaiheessa oikeat yhteistyökumppanit ja heidän tarjoaman tuen taakseen.

Taustaselvityksessä pyrimme selvittämään Jyväskylän seudun nuorisotyön ammattilaisilta minkälaisia nuoria asiakkaita he kohtaavat työssään. Pyrimme saamaan selville kuinka paljon ja minkä ikäisiä nuoria vastaajat kohtaavat työssään, kohtaavatko he arjenhallinnallisista ongelmista tai digitaalisesta liikapelaamisesta kärsiviä nuoria, kohtaamien asiakkaiden tunnuspiirteitä ja vaikeimmin tavoitettavissa oleva kohderyhmä. Seuraavaksi selvitimme minne he ohjaavat arjenhallinnallisista ja digitaalisesta liikapelaamisesta oireilevat asiakkaansa. Lopuksi halusimme tietää pitävätkö he Elämä Pelissä –hanketta tärkeänä osana palveluverkostoa, olisiko siitä hyötyä arjenhallinnallisista ongelmista ja digitaalisesta liikapelaamisesta oireileville nuorille, uskovatko he, että hankkeen kautta tullaan tavoittamaan vaikeasti tavoitettavia nuoria ja ohjaisivatko he asiakkaitaan kyseisen palvelun piiriin.

Yleisesti ottaen taustaselvityksen vastauksissa tulee ilmi, että kohderyhmää palvelun piiriin löytyy, mutta he ovat usein vaikeasti tavoitettavissa. Vaikea tavoitettavuus tulee ilmi myös kysyttäessä tullaanko hankkeen kautta tavoittamaan vaikeasti tavoitettavissa olevia nuoria. Vastaukset heittelevät tasaisesti melko erimieltä ja samaa mieltä välillä. Selvityksessä käy ilmi, että vastaavaa palvelua johon ohjata arjenhallinnallisista ongelmista ja liiallisesta digitaalisesta pelaamisesta kärsiviä asiakkaita ei juuri ole tarjolla. Kysyttäessä pidätkö hankeajatusta tärkeänä osana palveluverkostoa kolme kymmenestä vastaajasta vastasi, että melko samaa mieltä ja kuusi kymmenestä samaa mieltä. Saimme täysin saman tuloksen myös kysyttäessä

uskovatko vastaajat hankkeen toiminnasta olevan hyötyä nuorten arjenhallinnallisiin ongelmiin. Vastaajat ovat myös sitä mieltä, että ohjaisivat palvelun piriin osan asiakkaistaan. Olimme yleisesti tyytyväisiä taustaselvityksen tuloksiin ja koimme, että hankeidea otettiin hyvin vastaan.

### 3 DIGITAALINEN PELAAMINEN NUORISOTYÖSSÄ

#### 3.1 Digitaalinen pelaaminen ja nuoriso

Lapset ja nuoret ovat leikkineet ja pelanneet pelejä aina. Historian saatossa leikit ja pelit ovat kehittyneet, mutta tarkoitus säilynyt samana. Ihmiset ovat pyrkineet leikkien kautta poistumaan arjesta, löytämään tilan, jossa mieli irtautuu arjen normeista. Leikkien ja pelien raja on häilyvä. Pelit erottuvat kuitenkin leikeistä tarkemmin määriteltyjen sääntöjensä kautta. Pelit eroavat leikeistä monimutkaisuuden, taktisuuden, tavoitteellisuuden kautta ja tarvitsevat oppimista ja tilan siihen. (Tuominen 2013.) Pongista Pleikkaan on Tekniikkamuseon näyttely digitaalisen pelaamisen historiasta. Kyseinen näyttely kertoo mielestäni hyvin sen historian kuinka pelit ovat syntyneet ja kuinka nuoriso on kulkenut 8-bittisistä konsoleista nykyisiin PlayStationeihin ja Xboxeihin. Vanhat pikselimössöt ovat muuttuneet todentuntuisiin grafiikoihin ja kotona tapahtunut konsolipelaaminen mobiilipeleihin. Tämän 40-vuotisen matkan varrella on kehittynyt suomalainen pelisukupolvi. (Tekniikan museo 2013.)

Monipuolisia tilastoja nuorten digitaalisesta pelaamisesta löytyy Suomesta vielä melko rajoitetusti. Suomessa on toteutettu kuitenkin pelaajabarometreja vuodesta 2009 lähtien, jotka tutkivat pelaamisen kehitystä Suomessa. Tein pelaajabarometri 2011 tilastoista oman koosteeni 10-29-vuotiaiden nuorten vuosien 2009-2011 välisestä digitaalisesta pelaamisesta ja sen muutoksista. Tuon esille pelaajabarometrien kautta kuinka nuorten erilainen digitaalinen pelaaminen on kehittynyt vuosien 2009-2011 välillä. Nuorisolaki määrittelee Suomessa nuoret alle 29-vuotiaksi (Nuorisolaki 2006/72, 2§). Nuoret on jaettu pelaajabarometrissa kahteen osaan 10-19-vuotiaat ja 20-29-vuotiaat. Tuon koonnissani esille yleisesti kuinka usea nuori pelaa digitaalisia pelejä ikäryhmästään ja erikseen aktiivisten pelaajien tilaston. Keskityn tuomaan tilastojen kautta esille nuorten digitaalisen pelaamisen lisääntymisen vuodesta 2009 vuoteen

2011 ja sen, kuinka pelisuuntaukset ovat muuttuneet kolmen vuoden aikana. Pelaajabarometrista 2011 kokoamani nuorten pelitilasto (liite 1).

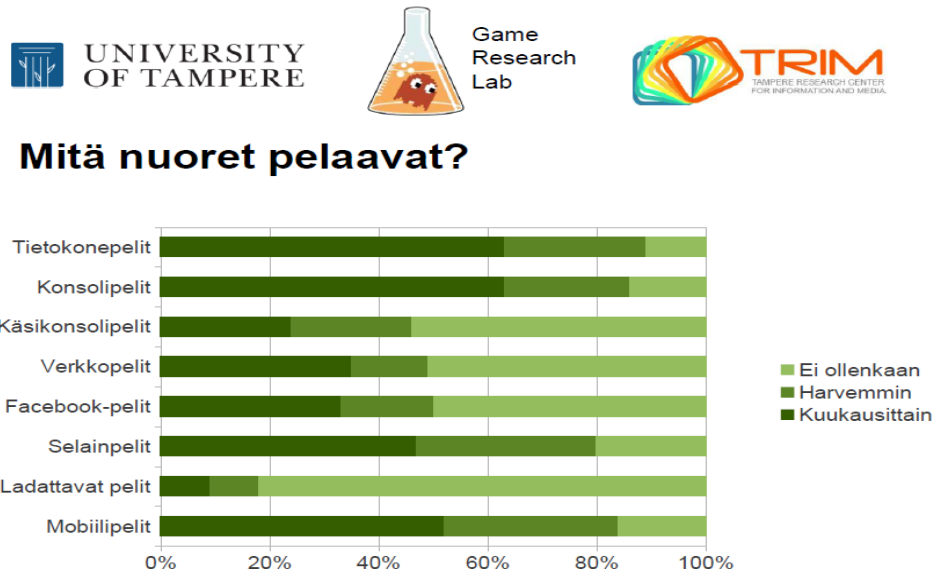
Koonnistani näkyy, että vuonna 2011 10-19-vuotiaista suomalaisnuorista pelasi digitaalisia pelejä 99,4%, nousua vuoteen 2009 oli 1,1%. Aktiivisten digitaalisten pelaajien määrä nousi vuorostaan 93%:sta 94,8%:iin. 20-29-vuotiaat nuoret pelasivat digitaalisia pelejä vuonna 2011 yhtä usein kuin 10-19-vuotiaat, mutta heidän pelaamisessaan oli havaittavissa selkeämpi 4,4% nousu kolmen vuoden sisällä. Aktiivisia pelaajia 20-29-vuotiaissa oli vuorostaan selkeästi vähemmän. Vuonna 2009 aktiivisesti heistä pelasi 67,4% ja vuonna 2011 79,5%. Nousu aktiivisissa pelaajissa oli kuitenkin taas todella suurta eli 12,1%. Yleisesti nuoret 10-19-vuotiaat pelaavat 20-29-vuotiaita enemmän. Tämä selittyy usein sillä, että vanhemmiten tulee uusia kiinnostuksen kohteita ja vastuuta muusta elämästä.

Seuraava mielenkiintoinen tilasto on kuinka nuorten digitaalisen pelaamisen tyylit ovat muuttuneet kolmessa vuodessa. Tilastoista on selkeästi havaittavissa kuinka konsolipelaaminen on yleistynyt kolmen vuoden sisällä ja on vuonna 2011 suosituin pelaamisen muoto. Yksin pelattavat tietokonepelit olivat vielä 2009 suosituin pelimuoto, mutta nousu ei ole ollut yhtä kovaa kuin konsolipelaamisella. Monen pelaajan verkkopelaaminen ei yleisesti ole noussut merkittävästi vuosien varrella, mutta aktiivisten pelaajien määrä on kuitenkin selkeästi noussut vuodesta 2009. Jännä tilasto on myös, että erilainen internet selaimessa tapahtuva pelaaminen on noussut vuosien 2009-2011 välillä 10-19-vuotiaiden keskuudessa, mutta vähentynyt 20-29-vuotiaiden keskuudessa.

Mielestäni keskeisin muutos digitaalisessa pelaamisessa on kuitenkin tapahtunut mobiilipelaamisen vallatessa yhä enemmän pelialaa. Suomen tilastokeskuksen (2012, 15) teettämä tutkimus tieto- ja viestintätekniikan käytöstä, kertoo älypuhelinien käytön yli kaksinkertaisesti viimeisen kahden vuoden aikana. Tämä on myös oleellinen tilasto Suomen peliteollisuudelle, koska varsinkin Angry Birds on ollut suuressa osassa nostamassa tätä tilastoa. Vuonna 2009 10-19-vuotiaista pelasi mobiilipelejä 76,7% ja heistä aktiivisia pelaajia oli 43,9%. 20-29-vuotiaat pelasivat vuorostaan mobiilipelejä 52,2% ja heistä aktiivisia oli vain 15,2%. Vuonna 2011 tilastoissa näkee, että 10-19-vuotiaiden mobiilipelaaminen oli noussut 11% ja aktiivinen pelaaminen jopa 19,1%. 20-29-vuotiaiden mobiilipelaaminen oli vuorostaan noussut kolmessa vuodessa 8,6% ja aktiivisten pelaajien määrä 18,9%. Selkeä aktiivisten mobiilipelaajien määrän nousu nuorissa pelaajissa voi kertoa pelaamisen tulemisesta yhä

enemmän hetkeen. Mobiililaitteet ovat aina mukana ja pelaaminen onnistuu juuri silloin kun haluaa. Älypuhelimien yleistymisen tuo varmasti oman lisänsä tähän tilastoon. Tilastot koostani ovat pelaajabarometrissa 2011 (Karvinen & Mäyrä 2011, 51; 54; 66; 69.)

**Kuvio 1. Tilasto nuorten pelaamisesta. Lähde: Mäyrä & Karvinen 2012, 9.**



Mäyrän ja Karvisen tilastossa nuorten pelaamisesta näkyy hyvin, kuinka aktiivinen konsolipelelaaminen on nostanut profiiliaan ohi tietokonepeleistä ja mobiilipelelaaminen on vuorostaan noussut huimaa vauhtia jo selainpelien ohi ja on valmis haastamaan yhä kovemmin kärkekkästä. Pelituki ry:n (Kivinen 2013) toteuttamassa pelikyselyssä päädyttiin myös samankaltaisiin tuloksiin, jonka mukaan yksin pelattavat tietokonepelit, internet selainpelit ja konsolipelelaaminen ovat yleisimmät nuorten digitaalisen pelaamisen muodoista. Verkossa pelattavat monipelit ovat myös tutkimuksen mukaan hyvin edustettuina.

Nuorten lasten yleistävästä digitaalisesta pelaamisesta kertoo vuorostaan Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU:n ja Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätöön toteuttama lapsiperheiden mediakysely 2012. Tutkimuksessa selvitettiin 0-12-vuotiaiden lasten mediankäyttöä ja kotien mediakasvatusta. Kysely toteutettiin lasten vanhemmille ja vastaajia oli yhteensä 1438, joista yli 90% oli naisia. Tutkimuksen mukaan digitaalisia pelejä pelaa kuukausittain tai useammin 65% 0-12-vuotiaista lapsista. 4-6-vuotiaista lapsista 58% ja alakouluikäisistä lapsista noin yhdeksän kymmenestä pelaa viikoittain. Tutkimus tukee myös mobiilipelelaamisen äkillistä nousua Suomessa. Kotien alati yleistyvät älypuhelimet ja kosketusnäytöt

ovat nostaneet tutkimuksen mukaan nuorten lasten pelaamista. Mediaailmiö Angry Birds on nostanut myös osaltaan lasten mobiilipelaamista Suomessa. (Pääjärvi ym. 2013, 17; 22.) Lasten mediabarometri 2010 (Suoninen 2011, 30-31) mukaan 3-4-vuotiaista lapsista 17%, 5-6-vuotiaista 41% ja 7-8-vuotiaista kolme neljästä pelasi viikoittain. Tutkimuksissa selviää siis, että tulevan nuorisosukupolven pelaaminenkin on selkeästi nousussa ja pelaaminen aloitetaan yhä varhaisemmin nykyään.

Tilastojen mukaan lasten ja nuorten pelaamisen lisääntyessä vuosittain Suomessa, tuleekin mielestäni tarkastella yhä tarkemmin sitä, mitä nuoret oikein pelaavat. Mäyrä ym. (2012, 10) osoittavat, että vuonna 2011 suosituimmat digitaaliset pelit nuorten keskuudessa olivat NHL, The Sims, Call of Duty, Go Supermodel -peliyhteisö, Angry Birds ja Pasiassi.

### 3.2 Digitaalinen pelaaminen kasvua tukevana matalan kynnyksen toimintana

Digitaalinen pelaaminen nuorisotyössä mielletään usein nuorisotalojen pelikonsoleihin, jotka houkuttelevat nuoria paikalle. Tämä malli on pinttynyt samalla tavalla ihmisten mieliin kuin se biljardipöytä siellä tilalla. Ajatus tarjota jotain nuoria kiinnostavaa toimintaa on tärkeää matalan kynnyksen toimintaa, mutta mitäs sitten? Osataanko digipelaamista sitten hyödyntää tarpeeksi? Pelinuorisotyö nähdään mielestäni todella suppeasti vielä Suomessa. Suuntana kehityksessä on ollut nuorisotyön rooli osana verkkopelejä tai vuorostaan nuorille yritetään tyrkyttää erilaisia oppimispelejä. Tavallisista peleistä oppimista, pelien tarjoamaa sosiaalista puolta ja yksilöä vahvistavaa näkökulmaa harvoin nähdään puhuttaessa pelaamiseen liittyvästä nuorisotyöstä, miksi näin on?

Yksi näkökulma, mikä selvisi Pelituki ry:n pelitutkimuksessa on, että nuorison parissa työskentelevät ammattilaiset näkivät nuorten pelaamisen enemmän haittana kuin hyötynä. Tutkimuksen mukaan ammattilaisista 90% suhtautui peleihin kriittisesti ja heidän mielestään pelit aiheuttavat riippuvuutta ja niiden parissa kuluu liikaa aikaa. Hyödylliseen peleistä oppimiseen uskoi tutkimuksessa kuitenkin 47% vastaajista, joka on mielestäni hyvä suunta, mutta kysyttäessä onko heillä keinoja auttaa nuorta, jolle pelaaminen on muodostunut ongelmaksi vain 33% vastaajista omasi tällaisia keinoja. Tutkimuksesta selvisi, että pelituntemuksella on väliä siihen, kuinka pelaamisesta ajattelee. Pelejä tuntevat ammattilaiset näkevät toisia enemmän



pelit sopivana viihteenä, pitävät pelejä harmittomampina ja uskovat pelien oppimismahdollisuuksiin. Vastaajista kuitenkin vain 17% sanoo pelaavansa digipelejä, kuinka tällöin oppimista voi tapahtua? (Kivinen 2013.) Tässä näenkin pelisivistyksen tärkeyden Suomessa, jotta pelaamisesta saataisiin enemmän hyviä puolia irti ja ammattilaiset osaisivat tarvittaessa kohdata ja auttaa paremmin ongelmapelaavia nuoria. Mitä enemmän sivistystä tapahtuu, sitä nopeammin digitaalista pelaamista osaataan käyttää kasvua tukevana toimintana nuorisokentällä.

Pelituki ry:n tutkimuksessa (mt.) nuorison ja ammattilaisten välillä oli myös mielekiintoista eroa siinä, mikä nähtiin pelaamisessa haittana. Nuoret jotka elävät päivittäin pelaamista ja ammattilaiset, jotka pelaavat harvoin korostivat erilaisia asioita haittoiksi peleistä. Näenkin, että asiaa tulisi lähestyä nuorisolähtöisesti ja päästää nämä paljon pelaajat nuoret kertomaan pelaamisestaan ja keskittyä niihin haittoihin, mitä he tuovat esille? Tulisiko nuorisotyön osallistaa näitä nuoria mukaan toimintaan, joka lähtee nuorten omasta avun tarpeesta, eikä siitä miten muut asian näkevät. Eikö tämä olisi nuoria osallistavaa ja heidän kasvua tukevaa toimintaa parhaimmillaan? Näenkin, että pelisivistyksen tulisi lähteä itse nuorilta ja heidän näkemyksistään pelien erilaisista puolista.

Mitenkä digitaalista pelaamista sitten tulisi käyttää opettavassa mielessä? Näen itse, että vastauksena ei ole väkisin peleistä opettaminen erilaisten oppimispelien kautta, vaan pyritään löytämään vastaukset juuri niistä peleistä mitä nuoret tykkäävät pelata. Mielekkään kautta oppimisen ajatus on lähtenyt itselläni jo alakoulun koulunpenkiltä asti, jossa kirosin opettajien antamia tylsiä koulutehtäviä. Innostuin kuitenkin kaikesta itseäni kiinnostavasta ja siitä kun oppiminen tapahtui mielekkäällä tavalla. Itselleni sopi aktiivisempi opetustyyli ja opin sen kautta paremmin. Tästä varmaan juontaa se, että koen vieläkin työssäoppimisen parhaana oppina itselleni, jossa pääsen kokemaan asiat tekemisen kautta. Sama ajatus piilee mielestäni pelien kautta oppimisessa, oppimisen tulee lähteä siitä, että se koetaan itselleen tärkeäksi ja sitä voi oppia mielekkään toiminnan kautta.

Mielekkään kautta oppimiseen antaa oman ajatuksensa myös Pelaaja-lehden (2013, 42) oppia peli kaikki -kolumni, jossa Juuso Janhunen kertoo kuinka oppi jo ala-asteikäisenä Civilisation-pelin kautta historiaa ja yhteiskuntaoppia ja englannin kieltä. Hänen mukaansa ihminen usein kyllästyy nopeasti pelkän sanelemalla opettamisen kautta, mutta jos ihmisen annetaan itse löytää tietonsa ja havaita asiayhteyksiä oppimista tapahtuu huomaamatta mielekkään toiminnan kautta. Hänen mukaansa peleistä oppiminen voisi toimia mieleenpainuvampana op-

pimiskokemuksena kuin se opettajan tarjoama kirja. Janhunen lisää, että pelien kautta oppimisen mahdollisuudet ovat melko rajattomat. Hänen visiossaan historiasta ja yhteiskuntaopista oppimista voisi tapahtua vaikka strategiapelien kautta tai Kalevala voisi saada äidinkielen opiskelussa aivan uuden piirteen kehittämällä lautapeli siitä oppilaiden kesken. Janhunen päättää kolumninsa ajatukseen kuinka peleistä oppimisessa yhdistyy juuri ne asiat, joita oppimisteorian ammattilaiset korostavat: tunne-elämykset ja yhteisöllisyys.

Samaista Civilization-peliä on käyttänyt poikansa kasvattamiseen ja opettamiseen myös Tampereen yliopiston informaatio- ja pelitutkija J. Tuomas Harviainen. Hänen mukaansa sen kautta voi oppia vaikka historiaa, etiikkaa tai politiikkaa. Harviaisen mukaan pelit tarjoavat vanhemmille väylän keskusteluun tärkeistä asioista ja mahdollisuuden opettaa tärkeitä asioita maailmasta. Hänen mukaansa oppimisen lisäksi pelien kautta voi oppia käsittelemään vaikeita asioita, jotka tulevat esille median kautta. (Harviainen 2013, 35.) Molemmat Harviainen ja Janhunen olivat teksteissään sitä mieltä, että pelaaminen voi vahvistaa todellisuudentajua ja helpottaa ymmärtämään mitkä asiat ovat totta ja mitkä ei (Harviainen 2013, 35; Janhunen 2013, 42).

### 3.3 Pelaaminen ongelma vai vahvuus - pohdintaa digitaalisen pelaamisen vaikutuksista ja tulevaisuuden näkymistä

*Tampereen yliopiston pelaajabarometrin mukaan vuonna 2011 suomalaisista 56 prosenttia kertoi pelaavansa aktiivisesti digipelejä (Mykkänen, 2013).*

Pasiassi, World of Warcraft vai Angry Birds? Pelejä on monenlaisia ja eri makuun. Koukuttavuus on kuitenkin yhdistävä piirre näille kaikille. Koukuttavuus on seuraus yleensä siitä, että peli sisältää jotain niin nokkelaa, haasteellista, tavoiteltavaa ja nerokasta, että se tempaa mukaansa ja päästää irti vasta päättyessään. Siinä missä muissakin harrastuksissa huipulle pääseminen vaatii paljon työtä. Saadaksesi mahtavimman soturin, ratkoaksesi visaisimmat pulmat ja päästäksesi parhaisiin klaaneihin aikaa kuluu kymmeniä ja taas kymmeniä tunteja. Tästä koukuttavuudesta kertoo myös digitaalista pelaamista aktiivisesti harrastavien lisääntyminen vuosi vuodelta. Tampereen yliopiston toteuttama pelaajabarometri (Mäyrä ym. 2012) osoittaa aktiivisen digipelaamisen nousseen vuosien 2009-2011 välillä 51%:sta 56%:iin.

Opinnäytetyön pelikyselyn mukaan noin kahdestasadasta vastaajasta 90% sanoi pelaavansa digitaalisia pelejä. He pelasivat keskimäärin melkein päivittäin ja kerralla noin 2-5 tuntia.

Pelaaminen ei ole enää vain pelkkää hupia. Digipelaaminen on tällä hetkellä yksi kasvavimmista harrastusmuodoista Suomessa, joka on siirtymässä myös täysipäiväiseksi työksi osalle ihmisistä (Neogames 2013; Tossavainen & Harviainen 2013, 50). EHYT:in Teema lehdessä on Vesa Ville Mattilan (2013, 22) kirjoitus, jossa entinen kansanedustajamme ja nykyinen Tietoyhteiskunnan ja kehittämisskeskus ry:n tutkimus ja kehittämisjohtaja Jyrki J. J. Kasvi kertoo digitaalisten pelien tulevan yhä vahvemmin osaksi työelämää tulevaisuudessa.

Pekka Mykkänen (2013) kirjoittaa Helsingin Sanomien Pelihullut –artikkelissaan erilaisia näkökulmia digitaalisesta pelaamisesta. Mykkänen kirjoittaakin mielestäni osuvasti, että pelaamiseen liittyy kauhukuvia- ja vaikka mitä hyödyllistä. Hän pohtii tekstissään paljon pelaamiseen käytettyä aikaa, pelien kautta opittuja asioita, pelaamisen sivuvaikutuksia ja yleisesti pelikulttuuria. Oma huomioni kiinnittyi erityisesti kohtaan, jossa Mykkänen kertoo liiallisen digitaalisen pelaamisen usein olevan seuraus jostain muusta vaikeudesta, kuten perhetilanteesta, yksinäisyydestä, masennuksesta tai ahdistuksesta. Samaisesta ongelmasta kertoo myös EHYT ry:n Pelitaito-projektin asiantuntija Mikko Meriläinen Yhteishyvä lehden tietokonepelien kahdet kasvot artikkelissa (Suomalainen 2013, 47). Väitänkin, että harvoin liiallinen digitaalinen pelaaminen on pääasiallinen ongelma, vaan seuraus jostain muusta. Tämä on mielestäni asia, jota ei usein huomata, vaan syytellään itse pelien aiheuttavan ongelmia ihmisen ympärille. Todellisuudessa pelaaminen voi olla kyseisen henkilön ainut turvapaikka, minne paeta arjen ongelmiaan. Aiheeseen oman näkökulmansa antaa myös projektiasiantuntija Teresa Tenkanen, jonka mukaan haittakeskustelussa menee usein syy ja seuraus suhteet ristiin. Tenkasen esimerkissä koulukiusattu uppoutuu peleihin paetakseen murheitaan, mutta ongelmana nähdäänkin vain liiallinen pelaaminen, eikä sitä mikä sen on aiheuttanut. (Hulkko 2013, 12.) Tässä näen juuri tärkeäksi, että asioista päästäisiin keskustelemaan ajoissa ja näkemään oikeat syy seuraus suhteet. Varhainen reagointi on tärkeää, koska syvä peliriippuvuus ja masennus voivat viedä ihmisen todella syvälle, josta voi olla vuosien työ nousta takaisin jaloilleen. Tällaiset tapaukset jäävät helposti täysin auttavan piirin ulkopuolella nuoren eristäytyessä täysin ulkoisesta maailmasta bittimaailmaan. Kuka heidät sieltä sitten löytää?

Teimme myös Jyväskylän seudulla kyselyn aiheesta etsivän nuorisotyön ammattilaisille. Heidän vastauksissaan tuli ilmi, että kaikista vaikeiten tavoitettava kohderyhmä on juuri niin sa-

notut peräkammarin pojat, jotka pelaavat kaikki päivät. Suomessa ei tunnisteta virallisesti digipelaamista ongelmaksi, koska digipeliriippuvuutta ei löydy virallisista tautiluokituksista, kuten löytyvät alkoholi- ja rahapeliriippuvuudet. Tämä vaikeuttaa yhä enemmän sitä, kuinka peliriippuvaiset ja arjenhallinnallisista ongelmista kärsivät nuoret löydetään ja minkä auttavan piirin palveluihin heitä ohjataan.

Tähän ongelmaan on pyritty vastaamaan Helsingissä Verken, nuorten toimintakeskus Hapen ja setlementtiyhdistyksen poikien talon yhteistyöstä syntyneellä poikien peliryhmällä, jota Helsingin Pelitalo pyörittää. Pelitoiminta perustuu siihen, että digipelit toimivat juuri sisäänheittäjänä mukaan toimintaan. Verken projektipäällikkö Tero Huttunen kertoo, että asiakkaat koostuvat nuorista, joilla on usein taustalla emotionaalinen tai sosiaalinen yksinäisyys. Yksinäisyyttä saattaa aiheuttaa vanhempien uupuminen, joka voi johtaa siihen, että nuoret upoutuvat peleihin yhä syvemmin ja etsivät sieltä itselleen pakopaikkaa. Pelimaailma voi tarjota heille onnistumisen kokemuksia, hyvää oloa ja mahdollisuuden löytää kavereita. (Tiirikka 2013, 19.)

Noora Ellonen pohdiskelee nuorten masentuneisuutta ja siihen liittyviä sivuvaikutuksia teoksessaan kasvuyhteisö nuoren turvana. Ellonen esittää, että nuorten masentuneisuuteen liittyy monesti useita ongelmia ja se on yksi yleisimmistä nuorten pahoinvoinnin oireista. Ongelmia nuorelle voi tuottaa perherakenne, perhesuhteet, vanhempien koulutus ja työtilanne, asuinalue ja omat arkipäiväiset ongelmat koulussa, kotona, kaverien kanssa tai parisuhteessa. Ellonen mukaan oireilua näiden ongelmien kautta voi tapahtua niin sisäisesti masentuneella tai ulkoisesti poikkeavalla käytöksellä. Poikkeavaa ulkoista käytöstä hän käy läpi kirjoituksessaan rikekäyttäytymisen kautta. Masentuneisuutta ja rikekäyttäytymistä tapahtuu tutkimusten mukaan yhtäaikaan ja onkin hankala erottaa masennuksen ja rikekäyttäytymisen yhteyksiä toisiinsa. Ei olla pystytty täysin perutelemaan kumpi on syy ja kumpi seuraus, vai ovatko ne sittenkin yksi ja sama pahoinvoinnin oire. (Ellonen 2008, 19-30.) Yhdistäisin tämän ajatuksen myös liikapelaamiseen, joka voi olla myös omanlaista ongelmien ja masennuksen kautta syntyntä oireilua. Aihetta ei olla kuitenkaan päästy tutkimaan vielä tarpeeksi, jotta voitaisiin osoittaa, että toinen olisi toisen oire. Näkökulmaa peleihin pakenemisesta tulisikin minusta tutkia ja pohtia tarkemmin. Tärkeä tutkittava asia on mielestäni myös se, voiko pelit tarjota esimerkiksi vaihtoehdon rikekäyttäytymiselle tai muulle oireilulle?

Vanhempien ja muiden kasvattajien rooli nousee mielestäni selkeästi esiin puhuttaessa ongelmapelaamisesta. Peleihin tulisi kasvattaa niin kuin muuhunkin mediaan ja elämään. Peleissä on ikärajoitukset sen sisällön mukaan ja juuri kasvattajan tulisi pitää huolta, että niitä noudatetaan. Pelit ovat täynnä ihmeellisiä asioita, joita nuoren pelaajan voi olla vaikea itse ymmärtää. Peleissä koettujen asioiden kautta voi vuorostaan nousta esille erilaisia tuntemuksia, joita nuoren pitäisi taas osata käsitellä. Mitä jos nuori ei osakkaan? Entä jos hänellä ei ole ketään aikuista, jonka kanssa hän pääsisi refleктоimaan näitä koettuja asioita ja tuntemuksiaan? Juuri tässä näen suuren ongelman yleisesti niin elokuvien, internetin kuin pelien suhteen. Nuori hukkuu helposti kaikkiin lukemattomiin asioihin, mitä ympäröivä elämä hänelle tarjoaa ja tyrkyttää. Nämä asiat tarjoavat paljon hyvää, mutta myös huonoja asioita, joihin olisi juuri keskeistä tarttua välittömästi. Valitettavan moni nuori jää kuitenkin yksin näiden asioiden kanssa ja se on huolestuttavaa.

Pelit tarjoavat paljon uusia asioita, joista osa voi olla pelottavaakin. Samalla ne tarjoavat hurjan potentiaalin uuteen oppimiseen, niin hyvään kuin pahaan. Osaako nuori itse tiedostaa ja käsitellä näitä asioita? Näenkin tärkeänä, että juuri vanhempien ja muiden kasvattajien tulee olla nuoren tukena pelaamisessa ja kasvattaa nuorta kohtaamaan ja tiedostamaan sen tarjoaman sisällön. Keskustelemalla pelin kulusta tapahtuu oppimista molemmin puolin ja samalla vieteetään tärkeää yhteistä aikaa nuoren ja kasvattajan välillä. Nämä yhteiset hetket voivat avata suuria portteja nuoren elämässä ja tarjota heille tunteen, että minusta ja minun mielenkiinnon kohteista välitetään. Yhteinen oppiminen on myös tärkeää molemminpuoleisen pelisivistyksen kannalta. Nuori oppii kohtaamaan pelin sisältöä ja kasvattajat oppivat vuorostaan ymmärtämään pelikulttuuria. Ongelmana onkin usein vanhempien ja kasvattajien kiinnostuksen puute ja tietämys digitaalisesta pelimaailmasta. Väitänkin, että tärkeintä on osoittaa kiinnostusta ja ymmärrystä ennen kaikkea sille, mitä oma lapsi tekee.

Samasta aiheesta kertoo myös Mikko Meriläinen EHYT:in pelaamiseen liittyvässä teemalehdessä, jonka mukaan keskeistä ei ole vanhempien kiinnostus peleihin, vaan kiinnostus omaa lasta kohtaan. Samassa tekstissä Teresa Tenkanen vuorostaan jatkaa aihetta neuvomalla, että lapset ja nuoret voisivat opettaa vanhempiaan pelikulttuuriin ja vuorostaan aikuiset pitäisivät huolta lastensa pelilukutaidosta, nettikäyttäytymisestä ja kohtuudella pelaamisesta. Tenkanen painottaa myös, että pelit voivat olla arvokas kasvatuksen keino vanhemmille. (Hulkko 2013, 14.)

## 4 KYSELY NUORTEN DIGITAALISEN PELAAMISEN POSITIIVISISTA VAIKUTUKSISTA

### 4.1 Kyselyn tausta ja toteutus

Opinnäytetyön keskeisin osuus oli tutkia nuorten digitaalista pelaamista ja tuoda esille sen vaikutuksia positiivisuuden kautta. Toteutin nuorisokyselyn (liite 2) digitaalisesta pelaamisesta saadakseni nuorten mielipiteitä esiin heidän pelaamisestaan. Hankittu tieto tukee Elämä Pelissä -hanketta ja tarjoaa uudenlaista näkökulmaa digitaalisen pelaamisen tutkimukseen. Tutkimuksen on tarkoitus tarjota uutta tietoa nuorten pelaamisesta ja edesauttaa koko pelinuorisotyön kehitystä nuorisotyön kentässä.

Kysely oli vapaa kaikille alle 29-vuotialle nuorille ja sitä jaettiin verkon kautta yleiseen vastaukseen. Avoimella kyselyllä tavoittelin suurta otantaa, jolla saisin laajan kuvan nuorten pelaamisesta. Samalla halusin testata avoimella kyselyllä, kuinka tällainen kysely toimisi erilaisissa kohteissa ja millaisia otantoja saisin mistäkin. Halusin pitää kyselyn nopeana ja helposti vastattavana, koska kyseessä oli nuorille kohdistettu kysely. Nuorten tapauksessa toivoin sen laskevan kynnystä lähteä vastaamaan kyselyyn, joka edesauttaisi kattavan otannan saantia kyselystä.

Jaoin kyselyä Facebookin ja sähköpostin kautta erilaisiin kohteisiin. Vastajat jakaantuvat yksittäisistä tutuista suuriin ryhmiin, jonka kautta kysely levisi. Varsinkin Nörttitytöt (Geek-girls.fi) ovat vahvasti edustettuna naisten vastauksissa, joka vaikutti osaltaan myös kyselyyn vastanneiden naisten suureen otantaan. Pyysimme jakamaan kyselyä eteenpäin, joten ei ole tarkkaa varmuutta mistä kaikkialta vastaukset ovat tulleet.

Opinnäytetyön kysely muodostui erilaisten nuoriso- ja pelitutkimusten kautta, joita olin tutkinut. Huomasin, että samankaltaista tutkimusta pelien kautta oppimisesta ei vielä aikaisemmin ole tehty Suomessa, vaan edelliset tutkimukset kohdentuivat pääosin siihen, mitä pelattiin, kuinka paljon ja mitkä ovat pelaamisen haittavaikutukset. Tutkimukset eivät myöskään suoranaisesti olleet nuorisotutkimuksia, vaan kohderyhmänä toimi kaikki ikäluokat. Oma näkökulmani oli lähteä pohtimaan, mitä kaikkea digitaalinen pelaaminen voi antaa ja opettaa nuo-

rille. Keskityinkin erityisesti selvittämään kyselyni kautta, että mitä nuoret ovat saaneet ja oppineet pelaamisen kautta. Halusin tuoda tämän lisäksi esille myös pelien sosiaalista puolta. Tästä syntyi selkeät neljä osuutta kyselyyn, jotka ovat taustoitus, pelaaminen, peleistä oppiminen ja sosiaalisuus.

Avoimen kyselyn otanta onnistui mielestäni hyvin ja vastauksia tuli paljon. Miesten ja naisten vastausten jakauma oli tasaista ja mukana ei näyttäisi olevan vitsivastauksia. Kyselyn otanta painottui kuitenkin täysi-ikäisiin ja suurin osa vastaajista oli pelaamiseen perehtyneitä. Tämä vaikuttaa osaltaan kyselyn tulosten suuntaan ja yleistettävyyteen. Pidän kyselyn tuloksia kuitenkin laadukkaana näyttönä siitä, millaisia pelitottumuksia omaavat paljon pelien kanssa tekemisissä olleet nuoret. Kokeneemmat pelaajat osaavat käsitellä oppimista useasti myös syvällisemmin kuin vähemmän aiheeseen perehtyneet.

#### 4.2 Kyselyn tulokset ja analysointi

Sain kyselyyn yhteensä 201 vastausta, joista 83 oli miehiä, 117 naisia ja yhden sukupuoli ei selviä vastauksista. Vastaajien ikäjakauma oli selkeästi painottunut täysi-ikäisiin. Vastaajista 195 oli 18-29-vuotiaita ja vain 6 vastaajaa oli 12-17-vuotiaita.

Esittelen kappaleessa kohta kohdalta kyselyni tuloksia. Keskeisin tutkimukseni kohde oli kuitenkin pelien kautta oppiminen, joten tarkastelen tuloksia monipuolisemmin sen kautta. Halusin tutkia pelaamisesta oppimista hyvin erityyppisten taitojen kautta nähdäkseni oppimista laajemmin. Halusin erityisesti selvittää näkykö muutkin kuin perinteiset kieli ja tietotekniset taidot nuorten peleistä oppimisessa.

Tuon analyysissä esille myös kuinka paljon nuoret pelaavat ja mitkä pelit ja genret ovat eniten edustettuja tällä hetkellä. Pelaamisen sosiaalinen puoli on mielestäni myös kiinnostava aihe, josta haen näyttöä lisääkö joku tietynlainen pelaaminen pelaamisen sosiaalista puolta. Naisten ja miesten tasapuolinen edustavuus vastauksissa tarjosi minulle myös hienon mahdollisuuden vertailla sukupuolten välisiä eroja pelaamisessa. Pohdin analyysissä tulosten lisäksi kyselyn onnistumista ja sitä, mitkä eri asiat ovat voineet vaikuttaa kyselyn tuloksiin. Esittelen kyselyn tuloksista vain oppinnäytteen kannalta oleelliset tulokset.

Kysely on jaettu neljään pääkohtaan selkeyttääkseni kokonaisuutta. Ensimmäisenä tuon esille taustatietojen kautta tulleita tuloksia ja esittelen yleisesti sitä, ketkä kyselyyni ovat oikein vastanneet. Toisessa osiossa esittelen yleisesti pelaamista, kuinka paljon sitä tapahtuu nuorten keskuudessa, millä he pelaavat ja mitä pelaavat. Kolmas osio on keskittynyt selkeästi tarkastelemaan peleistä oppimista. Tarkastelen oppimista eri suunnista ja pyrin löytämään vastauksista mielenkiintoisia uusia näkemyksiä peleistä oppimisesta. Neljännessä osiossa tuon esille pelien sosiaalisen puolen ja kuinka se näkyy kyselyn vastauksissa. Lopuksi teen vielä yhteenvedon kyselyn tuloksista ja esittelen näkökulmia kyselyni onnistumisesta.

### **Taustatietoja vastaajista ja heidän pelaamisestaan**

Halusin kyselyn aluksi selvittää, ketkä oikein pelaavat digipelejä ja ketkä eivät. Tämän jälkeen, jos vastasi ettei pelaa digitaalisia pelejä ollenkaan siirtyi suoraan kyselyn kiitossivulle ja kysely päättyi tähän. Kyselyn kaikki pelaamiseen liittyvät vastaukset tulevat siis henkilöiltä, jotka pelaavat digipelejä. Kaikista vastaajista 90% pelasi digipelejä, joten vain 10% 201:stä vastaajasta ei pelannut ollenkaan digipelejä. Tarkemmin tarkasteltuna miespuolisista vastaajista 81/83 vastasi pelaavansa digipelejä ja naispuolisista vuorostaan 100/116, eli yhteensä vastaajista 181/201 pelasi digipelejä. Kummankin sukupuolen pelaaminen on siis hyvin yleistä.

Kysyttäessä vastaajien päätoimea selvisi, että vastaajista 142 oli opiskelijoita, joista 89 naisia, 52 miehiä ja yhden sukupuoli ei selviä. Työssäkäyviä vuorostaan oli 50, joista 28 naisia ja 22 miehiä. Työttömiä oli 14, joista vain 2 oli naisia ja loput 12 miehiä. Siviilipalveluksessa toimi 4 miestä ja armeija ei ollut edustettuna ollenkaan vastaajien joukossa. Jonkun muun palvelun alaisuudessa toimi yhteensä 3 henkilöä, joista 2 naisia ja 1 mies. Selkeästi suurin osa kyselyn vastaajista oli siis opiskelijoita ja heistä suurin osa korkeakoulussa opiskelevia.

Miten päätoimi vaikuttaa sitten itse pelaamiseen? Suurin osa kyselyni vastaajista oli opiskelijoita, joten selvitin ensin kuinka usein he oikein pelaavat. Alla olevassa kuviossa näkyy, että pelaaminen on jakaantunut vähäisestä päivittäiseen melko tasaisesti. Harvemmin kuin viikoittain pelaaminen jää kuitenkin selkeästi pienimmäksi otokseksi 24 vastauksella.

### **Kuvio 2. Kuinka usein opiskelijat pelaavat (N=otanta)**



**Päätoimesi**  
**Opiskelija (perusaste, toinen aste, korkea-aste)**  
**(N=127)**

Harvemmin kuin viikoittain	24
1-3 päivänä viikossa	37
4-6 päivänä viikossa	31
Pelaan päivittäin	35
En osaa sanoa	0

Kysyttäessä, kuinka usein pelaat työssäkävien vastaukset olivat hyvin samansuuntaiset opiskelijoihin verrattuna, mutta eroa tulee kuitenkin kysyttäessä, kuinka monta tuntia pelaamiseen käyttää kerralla aikaa. Pelaamiseen kerralla käytetty aika osoittaa, että opiskelijat käyttävät kerralla työssäkäviä enemmän aikaa pelaamiseen. Erot eivät ole isot, mutta ero näkyy kuitenkin selkeästi siinä, että työssäkävistä ei yksikään vastannut pelaavansa yli 5h/päivä kuin vuorostaan opiskelijoista kahdeksan vastasi pelaavansa 6-9h/päivä. Opiskelijoista myös suurempi prosentti pelasi 2-5h/päivässä, kuin työssäkävillä oli opiskelijoita suurempi prosentti alle 2h/päivässä pelaamisessa. Yleisesti näyttäisi siltä, että vaikka keskimäärin pelaamista tapahtuu useasti viikossa, niin peleihin kerralla käytetyt tuntimäärät jäävät kuitenkin nuorilla suhteellisen vähäisiksi.

**Kuvio 3. Opiskelijoiden ja työssäkävien tilasto pelaamisesta viikossa (N=otanta)**

	<b>Päätoimesi</b> <b>Opiskelija (perusaste, toinen aste, korkea-aste)</b> <b>(N=127)</b>	<b>Työssä</b> <b>(N=46)</b>
Harvemmin kuin viikoittain	18,9%	13,04%
1-3 päivänä viikossa	29,13%	30,43%
4-6 päivänä viikossa	24,41%	30,43%
Pelaan päivittäin	27,56%	26,09%
En osaa sanoa	0%	0%

**Kuvio 4. Opiskelijoiden ja työssäkävien tilasto kerralla pelaamiseen käytetystä ajasta (N=otanta)**

**Päätoimesi**

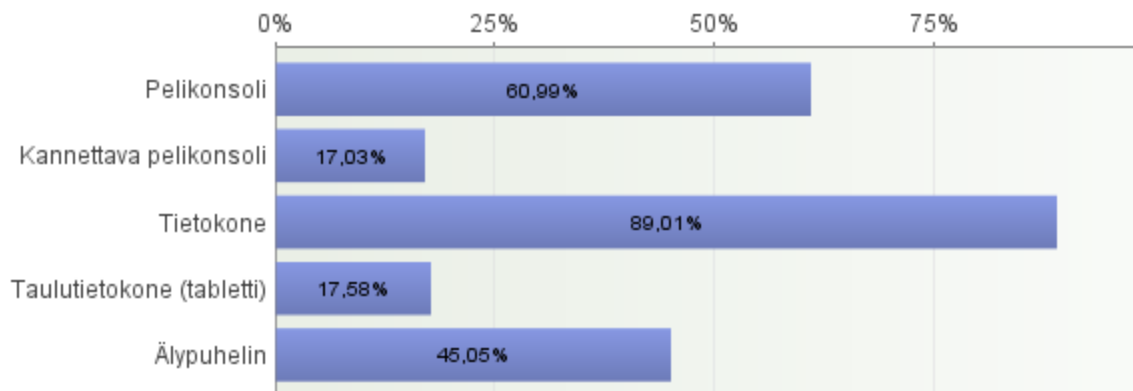
	<b>Opiskelija (perusaste, toinen aste, korkea-aste)</b> <b>(N=126)</b>	<b>Työssä</b> <b>(N=46)</b>
Alle 2h/päivä	29,37%	39,13%
2-5h/päivä	64,29%	60,87%
6-9h/päivä	6,35%	0%
10h tai enemmän	0%	0%

Verrattaessa vuorostaan naisten ja miesten välistä peleihin käytettyä aikaa selviää, että miehet pelaavat naisia enemmän. Miehistä selkeä enemmistö eli 39,51% vastasi pelaavansa päivittäin digipelejä, kuin naisten enemmistö (30,69%) vuorostaan sanoi pelaavansa vain 1-3 päivänä viikossa. Kerralla käytetty tuntimäärä pelaamiseen näyttäisi molemmilla osapuolilla pysyvän keskimäärin kuitenkin vain 2-5 tunnissa päivä. Samansuuntaiset tilastot näkyvät luonnollisesti myös kaikkien vastauksien prosenteissa, jossa suurimmat osuudet tulivat päivittäin pelaaville (29,67%) ja 2-5h päivässä pelaaville (64,64%).

### Nuorten digipelaaminen

Kysyttäessä, mitä laitteita digipelaamisen käytetään vastaukset ovat hyvin samankaltaisia kuin muissakin pelitutkimuksissa. Eniten pelaamista tapahtuu tietokoneella, jolla 89,01% vastaajista sanoo harrastavansa pelaamista. Seuraavana tulee pelikonsolit, jolla 60,99% vastaajista sanoo pelaavansa. Älypuhelimet tulevat vahvasti perässä 45,05%:lla jättäen tabletit ja muut kannettavat pelikoneet vähäisemmille noin 17% osuuksille. Miesten ja naisten pelaamismielitykset olivat tilastoiltaan hyvin samansuuntaiset ja yhteneväiset.

**Kuvio 5. Millä alustalla pelaamista tapahtuu**



Pelaamisesta halusin selvittää tarkemmin, että minkä tyyppisiä pelejä nuoret tykkäävät pelata. Tutkin ensin yleisimpiä peligenrejä ja sen jälkeen tarkemmin, mitkä ovat tämän hetken pelatuimmat digipelit. Erilaiset pelityypit luokitellaan yleensä peligenreihin. Genret ovat luokituksia, millaisesta pelistä on oikein kysymys. Erilaisia peligenrejä ja niiden alalajeja on kymmeniä ja en löytänyt niistä virallista Suomalaista luokitusta. Genreytykset tulevat englannin kielestä ja ovat usein lyhenteitä. Suomessakin käytetään yleisesti kansainvälisesti käytettyä englanninkielistä genreytystä. Olen huomannut, että Suomessa ei ole löytynyt oikein vielä yhtenevää genreytystä digipeleille ja siksi ne vaihtelevat erilaisten tutkimusten välillä.

Tein oman listaukseni käyttäen apuna Suomen Elektronisen Urheilun Liiton (Seul ry) listautta. Toin lisäksi listaan RPG:n ja pahoittelen, koska hiekkalaatikkopelit jäivät pois listauksestani. Tämän lisäksi on tullut palautetta tappelupelien, Moban ja internet-selainpelien puuttumisesta listauksesta. Näitä pelimuotoja on kuitenkin tuotu vahvasti esille joku muu genre, mikä? -osiossa.

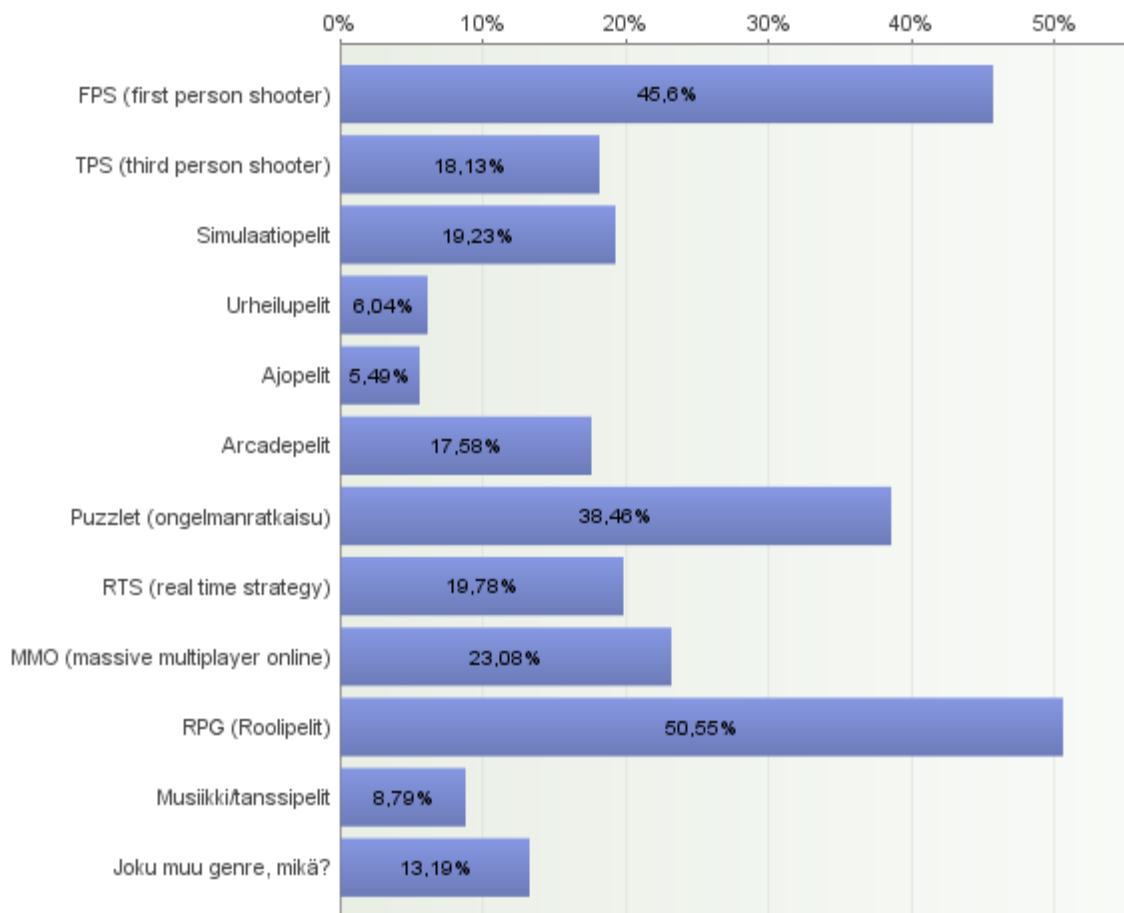
Vastauksista tulee ilmi, että kolme suosituinta peligenreä mitä nuoret pelaavat ovat RPG, FPS ja puzzlet. RPG eli role-playing game oli kyselyni suosituin peligenre. Roolipelit ovat hyvin tarinallisia ja vievät yleensä pitkiin ja syviin seikkailuihin, jossa eläydytään vahvasti pelihahmojen rooleihin ja tarinaan. Roolipelien kautta on syntynyt lukemattomia uusia peligenrejä ja jopa elämäntyyliä (lifestyle). Kyselyn vastaajista 50,55% sanoi pelaavansa roolipelejä. Vastausprosenttiin voi vaikuttaa se, että roolipeli on nykyään sen verran laaja käsite, että omassa genreytyksessäni se voi osua moneen muuhunkin pelityyliin. Halusin kuitenkin pitää kyselyni yksinkertaisena, enkä lähtenyt jakamaan RPG:tä eri alagenreihin.

FPS eli first person shooter oli toiseksi suosituin peligenre kyselyssä. Ensimmäisen persoonan ammuntopeli on yksinkertaisimmillaan pelihahmon silmistä kuvattu ampuma-/sotapeli. Tästä peligenrestä suosittu esimerkki on ollut jo vuosia Counter-Strike, joka tulee myös ilmi vastaajien suosituimmissa peleissä tällä hetkellä. Kyselyn vastaajista 45,6% sanoi pelaavansa FPS-pelejä.

Kolmanneksi suosituin peligenre kyselyssä oli puzzlet. Vastaajista 38,46% sanoi pelaavansa ongelmanratkaisupelejä. Puzzlet ovat ongelmanratkaisupelejä, jossa pitää ratkaista erilaisia ongelmia edetäkseen pelissä. Puzzle -pelit vaativat pelaajalta loogista ajattelua ja harkittua strategiaa. Uskon korkeaan peliprosenttiin vaikuttavan, että monet suosittu internet-selainpelit ovat juuri puzzleja.

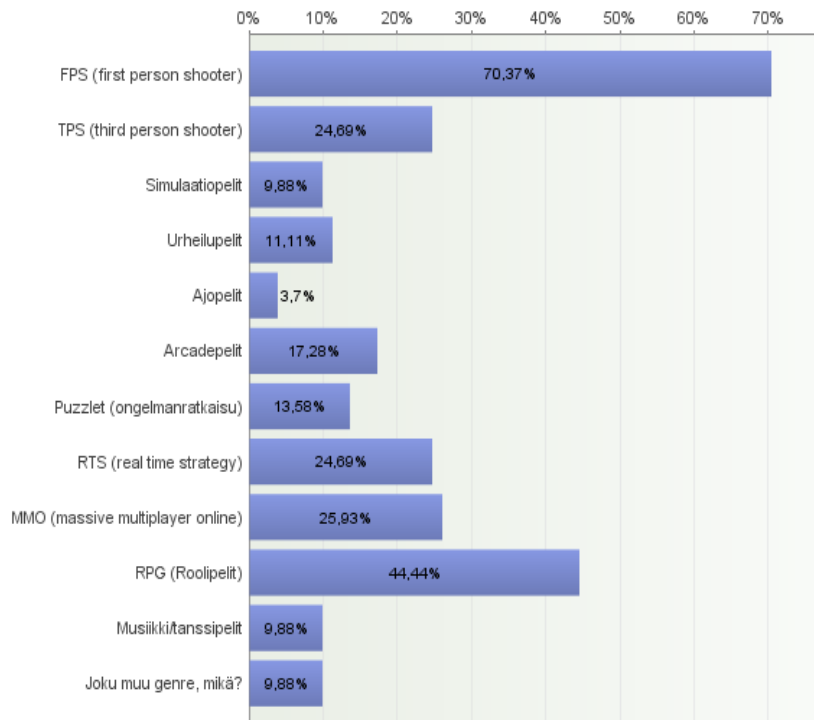
MMO eli massive multiplayer online vaihtoehto sai ääniä 23,08%:lta vastaajista. Massiivinen yhteisellä serverillä toisten pelaajien kanssa pelattava pelimuoto, jonka sisällä voi kerralla samaa peliä pelata jopa kymmeniä tuhansia ihmisiä ympäri maailmaa. Tämä pelimuoto on äärimmäisen suosittu maailmalla ja omaa paljon alalajeja. Hyvä esimerkki tästä on mielestäni maailman suosituin kuukausimaksullinen MMORPG (massive multiplayer online role-playing game) World of Warcraft, jota pelaa miljoonia ihmisiä maailmalla. Tässä kyselyssä MMO:n äänimäärä jää kuitenkin yllättävän pieneksi, johon uskon vaikuttaneen osaltaan MOBA:lle menneet äänet, joita tuodaan esille joku muu genre, mikä? -osion vastauksissa. MOBA eli multiplayer online battle arena on tämän hetken ehkä maailmanlaajuisesti suosituimman pelin League of Legendsin takana. Tässä genressä pelaajat taistelevat samalla serverillä toisiaan vastaan pienellä taisteluareenalla. LoL kuului myös kyselyyn vastanneiden suosituimpiin peleihin tällä hetkellä.

### **Kuvio 6. Nuorten pelatuimmat peligenret**

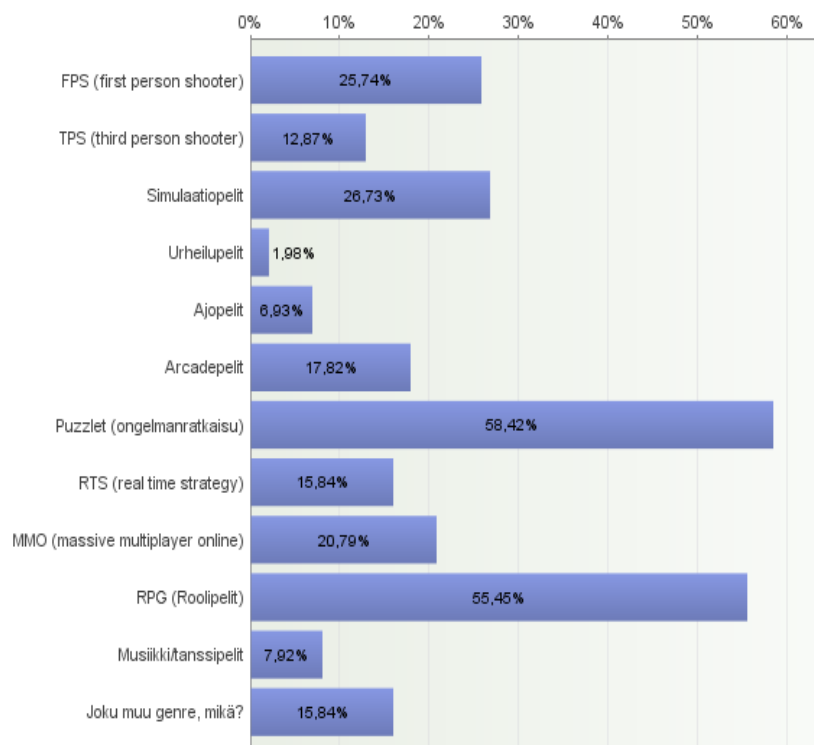


Verrattaessa miesten ja naisten suosituimpia peligenrejä syntyy jonkin verran erontaa. Naisten vastauksista näkyy, että suosituin peligenre 58,42%:lla on puzzlet ja melkein yhtä suosittuja ovat RPG:t 55,45%:lla. Nämä kaksi genreä ovat selkeästi suosituimmat. Useimmat genret ovat jakautuneet vastauksissa melko tasaisesti 15-27% välille. Urheilupelit ovat odotetusti jääneet kuitenkin selkeästi vähäisimmälle tykkäykselle 1,98%:lla. Se, mikä minua yllätti tuloksissa on, että musiikki/tanssipelit jäivät melko vähäiselle suosiolle 7,92%:lla.

Miesten pelitottumukset eroavat naisista siinä, että FPS-pelit olivat selkeä ykkönen heidän tuloksissaan. Miehistä 70,37% sanoi pelaavansa FPS-pelejä. Seuraavaksi suosituin genre oli myös miehillä RPG 44,44%:lla. Tämän jälkeen suosituimmat genret olivat TPS (third person shooter), RTS (real time strategy) ja MMO (massive multiplayer online). Näistä jokaista genreä pelasi noin 25% miehistä. Se mikä yllättää minua miesten vastauksissa on, että urheilu (11,11%) ja ajopelit (3,7%) jäävät yllättävän vähäiselle suosiolle. Miesten ja naisten tilastot suosituimmista peligenreistä näkyy alapuolella.



**Kuvio 7. Mitä miehet pelaavat**



**Kuvio 8. Mitä naiset pelaavat**

Paljon, eli päivittäin pelaavien tilasto ja vähän, eli harvemmin kuin kerran viikossa pelaavien tilastot ovat molemmat samansuuntaisia, mitä pelaamisen kokonaiskuva osoittaa. Molemmat pelaavat eniten RPG-, FPS- ja puzzle-pelejä. Kuitenkin harvemmin kuin viikoittain pelaavien selkeästi suosituin peligenre oli puzzlet 64,29%:lla, kun vuorostaan päivittäin pelaavien suosituimmat genret olivat RPG (55,56%) ja FPS (51,85%).

Tiedustelin kyselyn kautta myös vastaajien suosituimpia pelejä tällä hetkellä. Lista on todella pitkä, joten en analysoi sitä tarkemmin, mutta koitan listata silmämääräisesti selkeästi suosituimmat pelit ja pelisarjat. Grand Theft Auto (GTA) -pelisarjan eri osat, League of Legends, Dota 2, Counter Strike ja Starcraft -sarja tulevat selkeästi esille ainakin miesten vastauksissa. Myös FIFA ja NHL on saanut urheilupeleinä tunnustusta melko hyvin, joka ihmetyttää urheilupelien suosion jäädessä kohtuu pieneksi suosituimmissa peligenreissä. Toisaalta nämä kaksi peliä ovat urheilupeleistä selkeät ykköset ja ovat vastuussa kahdestaan melkein koko urheilupeleille kertyneistä prosenteista.

Naisten suosituimpia pelejä kyselyn mukaan tällä hetkellä näyttäisi olevan ainakin Candy Crush Saga, Skyrim, The Sims 3, Left for dead 2 ja Mass Effect -sarja. Myös erilaiset Marioon & Luigiin liittyvät pelit olivat suosittuja, mutta itse pelien välillä on paljon vaihtelua. Final Fantasy ja Fallout -sarjat ovat saaneet myös tasaisesti ääniä. Vastauksista tulee selkeästi esille, että pelisarjojen vanhemmatkin osat kiinnostavat paljon pelaajia.

Jotkut pelit olivat selkeästi edustettuina molemmilla niin miehillä kuin naisilla, mutta eivät nouseet erityisesti esille kumpienkaan vastauksissa, tällaisia ovat esimerkiksi Borderlands 2, Diablo 3, World of Warcraft, Zelda- sarja, Assasins Greed -sarja ja Heroes of Might and Magic -sarja.

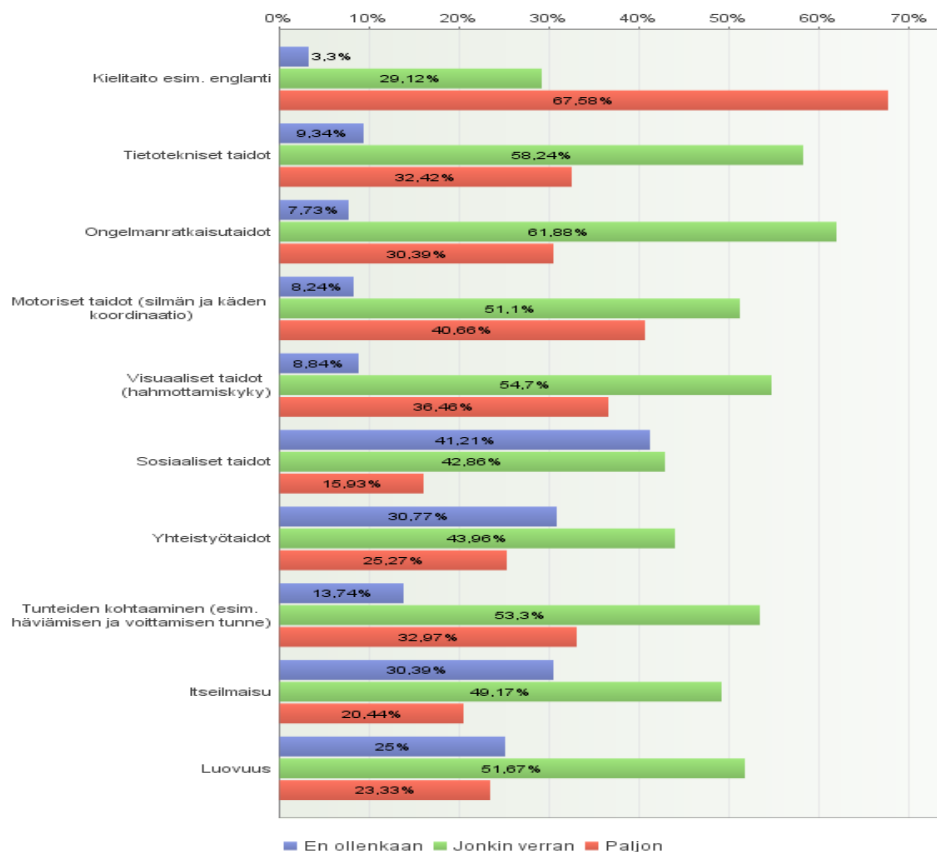
### **Peleistä oppiminen**

Digitaalisista peleistä oppimista opinnäytetyö selvittää varsinkin tällä kyselyn osiolla. Kyselyssä oppimista selvitetään kysymällä ”Oletko oppinut digitaalisen pelaamisen kautta seuraavia taitoja? Vastaa kuinka paljon mitäkin taitoa olet oppinut pelaamisen kautta.” Vastaajalle annettiin erilaisia vaihtoehtoja, minkä kautta hänen tuli pohtia paljonko on oppinut kyseisiä taitoja pelaamisen kautta. Tarkasteltavana oli Kielitaito (esim. englanti), tietotekniset taidot,

ongelmanratkaisutaidot, motoriset taidot (silmän ja käden koordinaatio), visuaaliset taidot (hahmottamiskyky), sosiaaliset taidot, yhteistyötaidot, tunteiden kohtaaminen (esim. häviämisen ja voittamisen tunne), itseilmaisu ja luovuus. Esittelen ensin yleissilmäyksen nuorten peleistä oppimisen tuloksista ja käyn tämän jälkeen kohta kohdalta tarkemman analyysin aiheesta.

Kysymykseen pelaamisen kautta opituista taidoista vastattiin 182 kertaa, joista 81 oli miehiä ja 101 naisia. Oppinnäytetyön kuvio 7 esittää, kuinka paljon mitäkin taitoa vastaajat ovat oppineet mielestään digitaalisen pelaamisen kautta. Tilasto osoittaa, että oppimista on tapahtunut laajasti monista eri taidoista. Oppimista on tapahtunut varsinkin kielitaidossa, tietoteknisissä taidoissa, ongelmanratkaisutaidoissa, motorisissa sekä visuaalisissa taidoissa ja tunteiden kohtaamisessa. Sosiaaliset taidot, yhteistyötaidot, itseilmaisu ja luovuus ovat vuorostaan jääneet vastausten mukaan vähemmälle oppimiselle. Kuitenkin vastauksista näkyy, että jonkin verran oppimista on tapahtunut eniten ja sen on suosituin vastauksen muoto tähän kysymykseen. Vähiten on vastattu, että oppimista ei ole tapahtunut ollenkaan, joten tässä kyselyssä nuoret selkeästi tunnustavat oppivansa laajalla alueella peleistä.



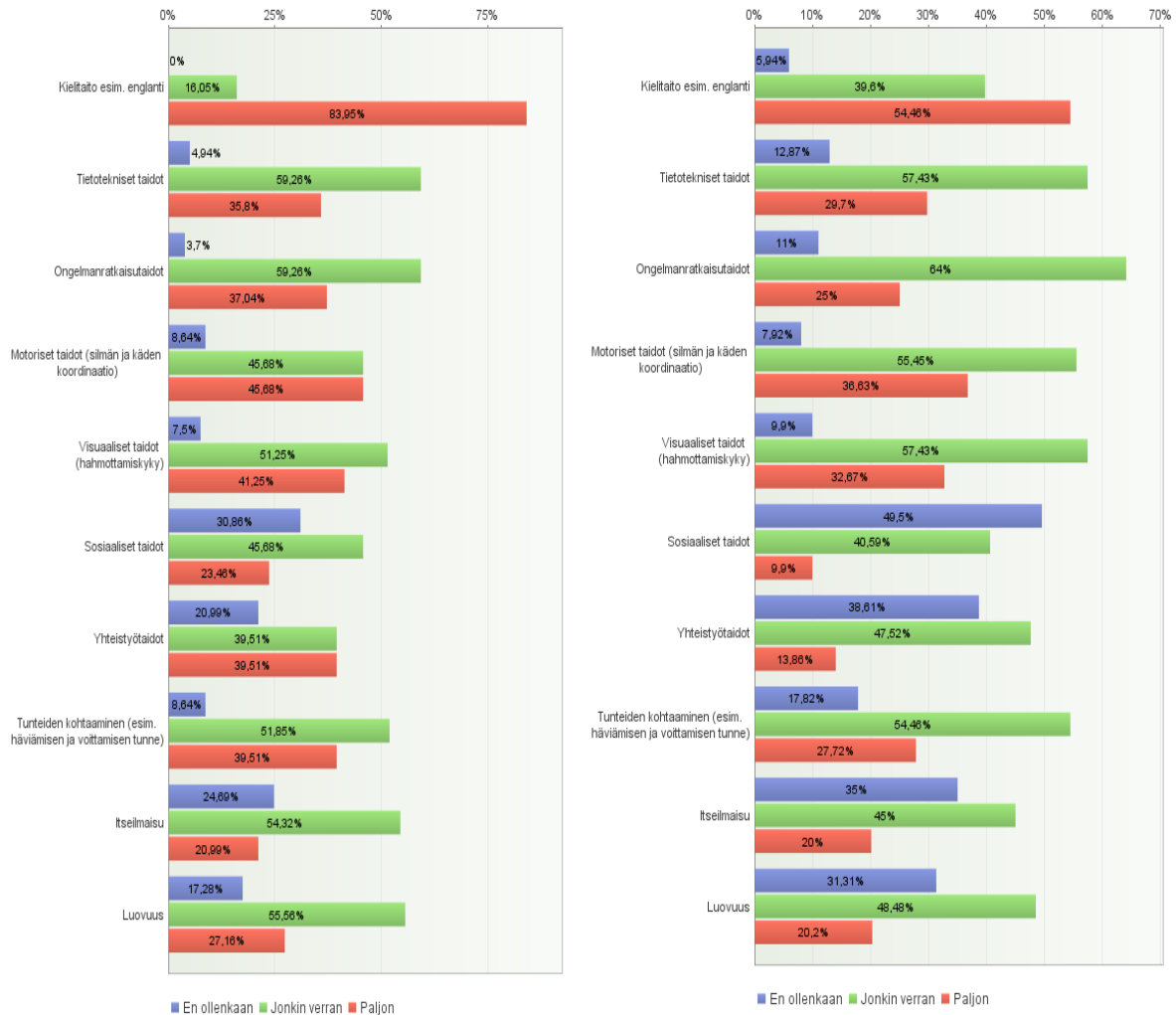


**Kuvio 7. Tilasto nuorten digitaalisista peleistä oppimisesta**

Vertailtaessa miesten ja naisten tilastoja oppimisesta selviää, että miehet oppivat naisia enemmän pelaamisen kautta. Miehet ovat vastanneet naisia useammin oppivansa paljon pelaamisen kautta ja naiset vuorostaan vastanneet miehiä useammin etteivät opi ollenkaan pelaamisen kautta. Kuitenkin keskimääräisesti eniten molemmilla sukupuolilla on tapahtunut jonkin verran peleistä oppimista.

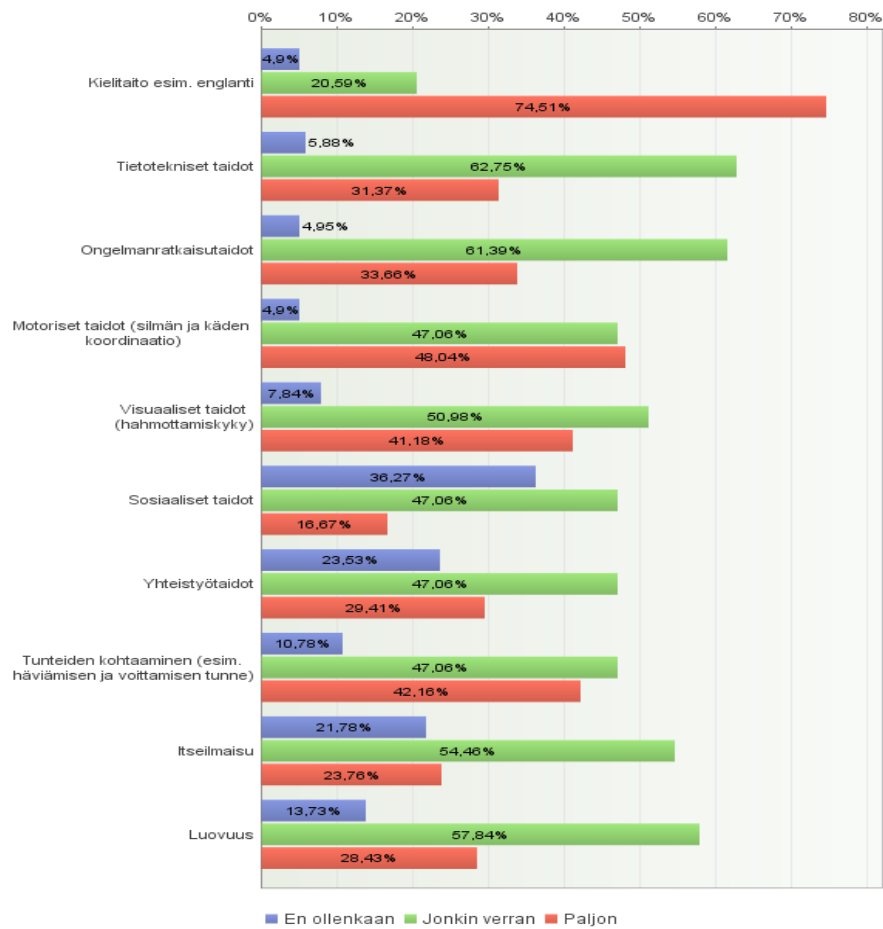
**Kuvio 8. Miesten peleistä oppiminen.**

**Kuvio 9. Naisten peleistä oppiminen**

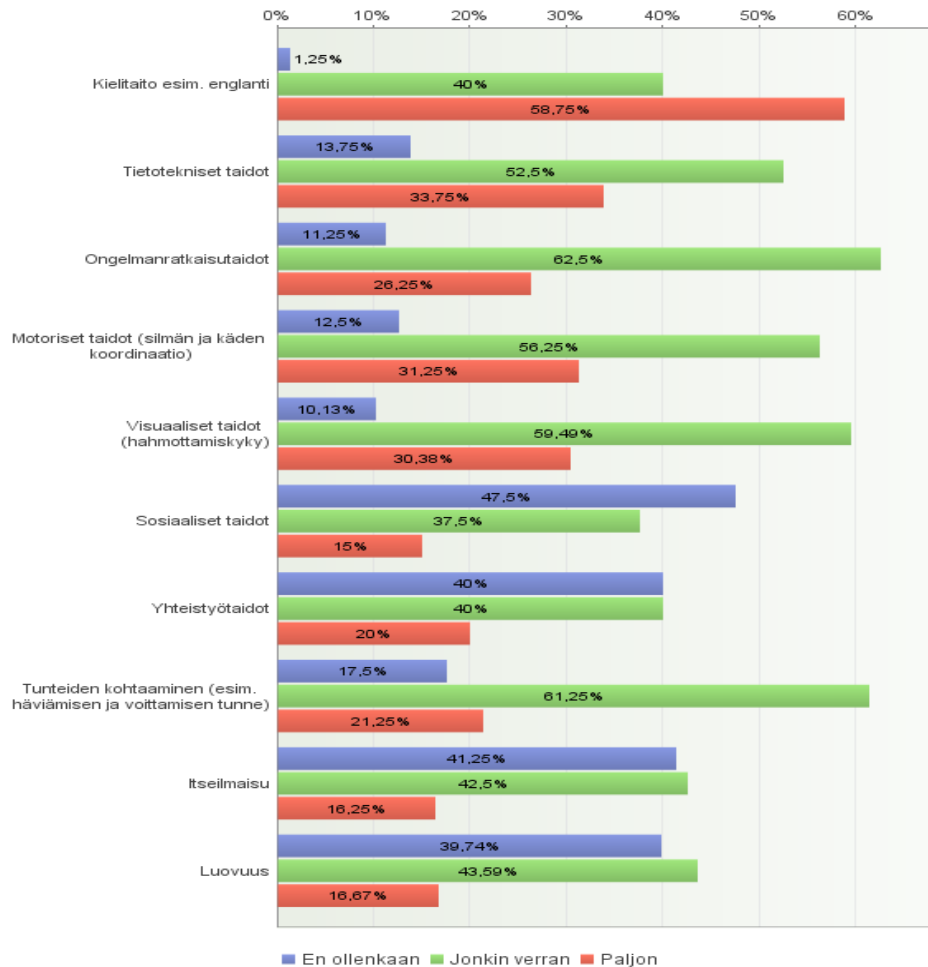


Sillä opiskeleeko vai käykö töissä ei ollut merkittäviä eroja peleistä oppimisessa, mutta työtömien vastauksissa peleistä paljon oppiminen oli huomattavasti yleisempää kuin opiskelijoilla ja työssäkäyvillä. Vertailtaessa vuorostaan harvoin pelaavia eli enintään 1-3 päivänä viikossa pelaavia ja paljon pelaavia eli yli 4 päivänä viikossa pelaavia eroja syntyy varsinkin paljon oppimisen ja ei ollenkaan oppimisen välillä. Harvemmin pelaavat ovat oppineet vastausten perusteella digipelien kautta ainakin selkeästi vähemmän luovuutta, itseilmaisuja, yhteistyötaitoja ja sosiaalisia taitoja kuin paljon pelaavat. Tutkittaessa paljon pelaamisen kautta opittuja taitoja näkyy, että paljon pelaavat oppivat myös mielestään paljon pelien kautta. Eroa tulee selkeästi vähemmän pelaamista harrastaneiden vastauksiin varsinkin kielitaidossa, yhteistyötaitoissa, tunteiden kohtaamisessa ja luovuudessa. Suunta on kuitenkin yleisesti se, että jonkin verran peleistä oppimista tapahtuu eniten niin vähän kuin paljon pelaavien keskuudessa. Alla kuvat harvoin ja usein pelaavien digipeleistä oppimisesta.

**Kuvio 8. Useasti pelaavien peleistä oppiminen**



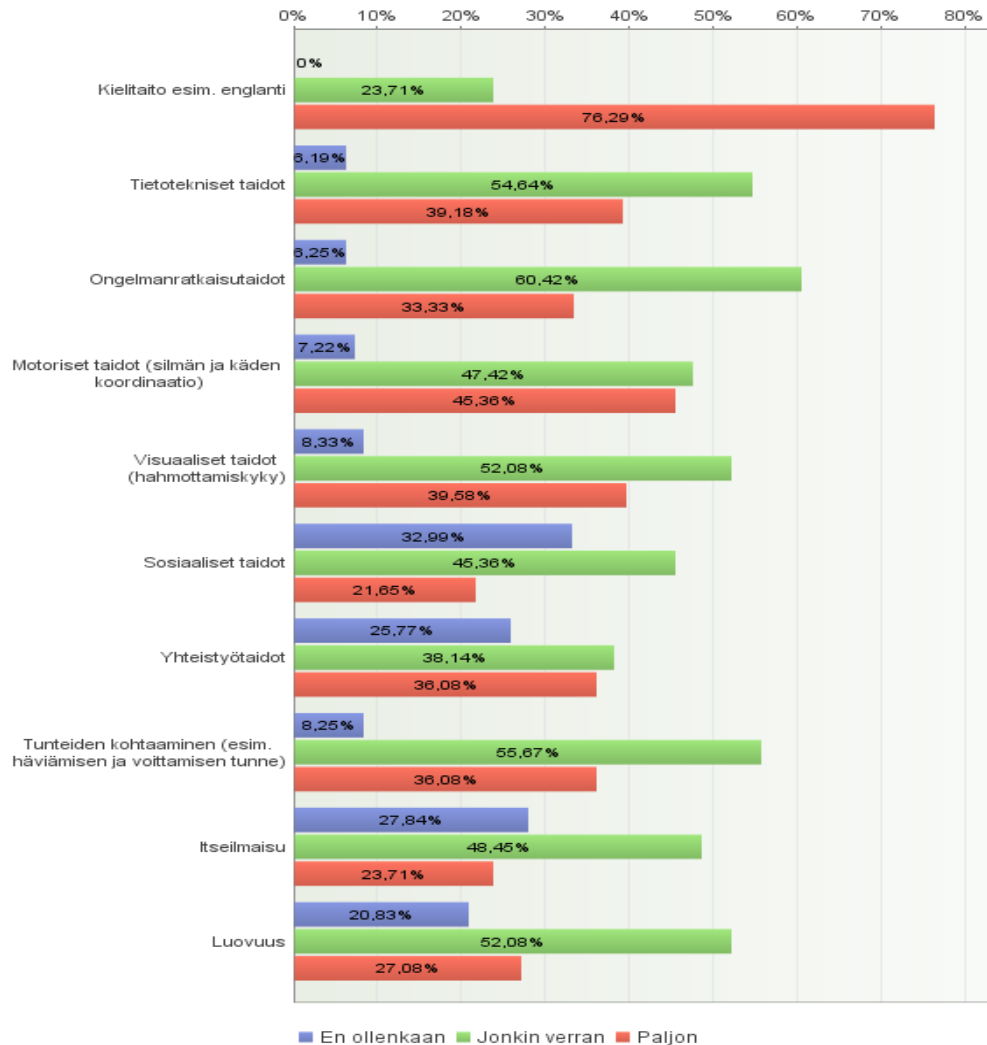
**Kuvio 9. Harvoin pelaavien peleistä oppiminen**



Vaikuttaako erilainen pelaaminen oppimiseen? Voiko tietynlaiset pelit opettaa enemmän kuin toiset? Tutkin asiaa vertailemalla erilaisia peligenrejä peleistä oppituihin taitoihin. Jaan peligenret kolmeen eri ryhmään ja vertailen näiden ryhmien tuloksia oppimiseen. Muodostan ryhmät yhdistämällä samansuuntaiset peligenret toisiinsa. Ryhmä 1. on taistelupelit, jossa on mukana FPS (first person shooter) ja TPS (third person shooter). Ryhmä 2. muodostuu urheilu-, musiikki/tanssi-, arcade-, simulaatio-, puzzle- ja ajopeleistä. Ryhmä 3. sisältää RTS (real time strategy), MMO (massive multiplayer online) ja RPG (roolipelit) peligenret. Kolmen ryhmän otannat vastaajista ovat melko tasaiset: ryhmä 1.: 97 vastaajaa, ryhmä 2. 124 vastaajaa ja ryhmä 3. 117 vastaajaa. Muut genret osion jätin pois vertailusta, koska sitä ei voi suoraan yhdistää mihinkään ryhmistä.

Ryhmän 1. peligenrejä pelaavien vastauksista käy ilmi, että paljon oppimista tapahtuu varsinkin kielitaidossa (76,29%), motorisissa taidoissa (45,36%), visuaalisissa taidoissa (39,58%) ja tietoteknisissä taidoissa (39,18%). Selkeästi oppimista tapahtuu myös ongelmanratkaisutai-

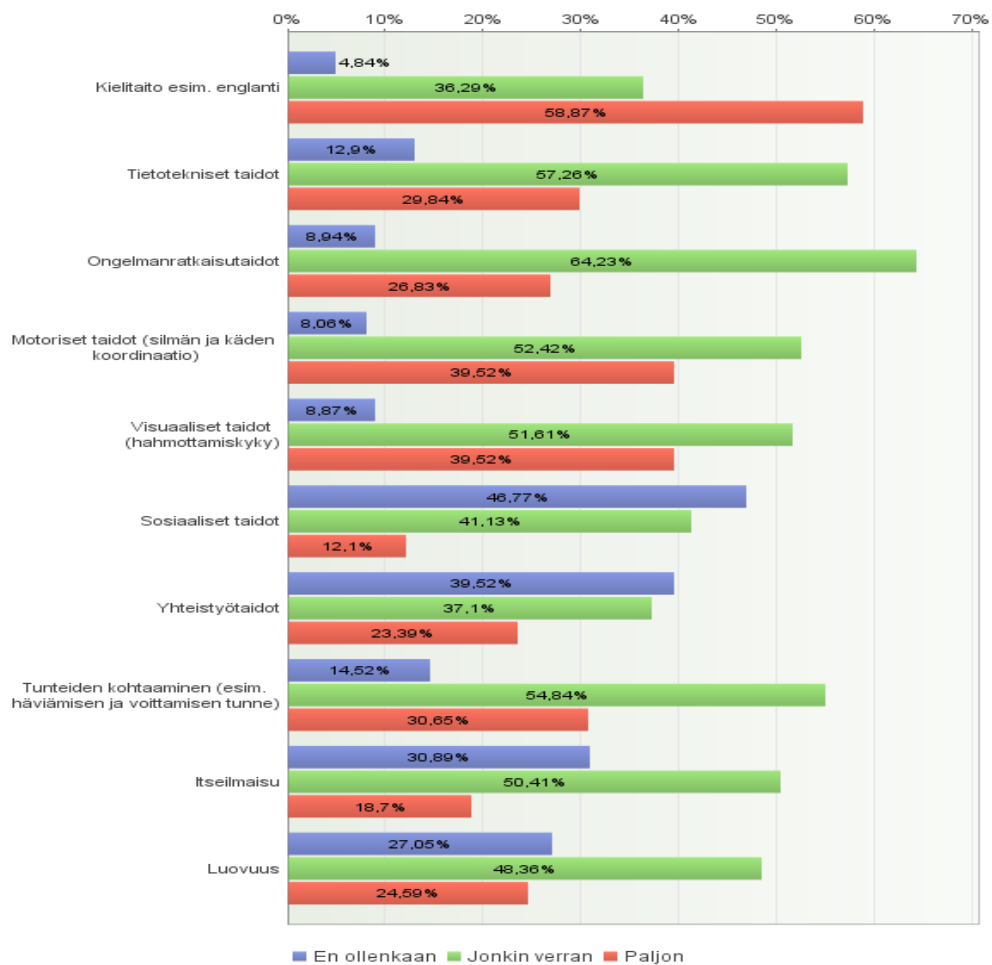
doissa, tunteiden kohtaamisessa, yhteistyötaidoissa ja luovuudessa. Oppimista tapahtuu yleisesti kaikista taidoista, mutta vähimmälle jää selkeästi sosiaaliset taidot, joita 32,99% vastaajista ei mielestään opi näiden peligenrejen kautta.



**Kuvio 10. Ryhmä 1. peleistä oppiminen**

Ryhmän 2. vastauksista käy ilmi, että paljon oppimista tapahtuu varsinkin kielitaidossa (58,87%), motorisissa taidoissa (39,52%), visuaalisissa taidoissa (39,52%) ja tunteiden kohtaamisessa 30,65%). Kyseisistä peligenreistä oppimista tapahtuu selkeästi myös ongelmanratkaisutaidoissa ja tietoteknisissä taidoissa. Sosiaaliset taidot jäävät myös tässä ryhmässä vähimmälle oppimiselle, jonka osoittaa, että 46,77% vastaajista ei mielestään opi sosiaalisia taitoja kyseisten genrejen kautta. Ryhmän 2. peligenret näyttäisivät opettavan selkeästi toisia ryhmiä vähemmän sosiaalisia taitoja. Tässäkin ryhmässä oppimista tapahtuu kuitenkin selke-

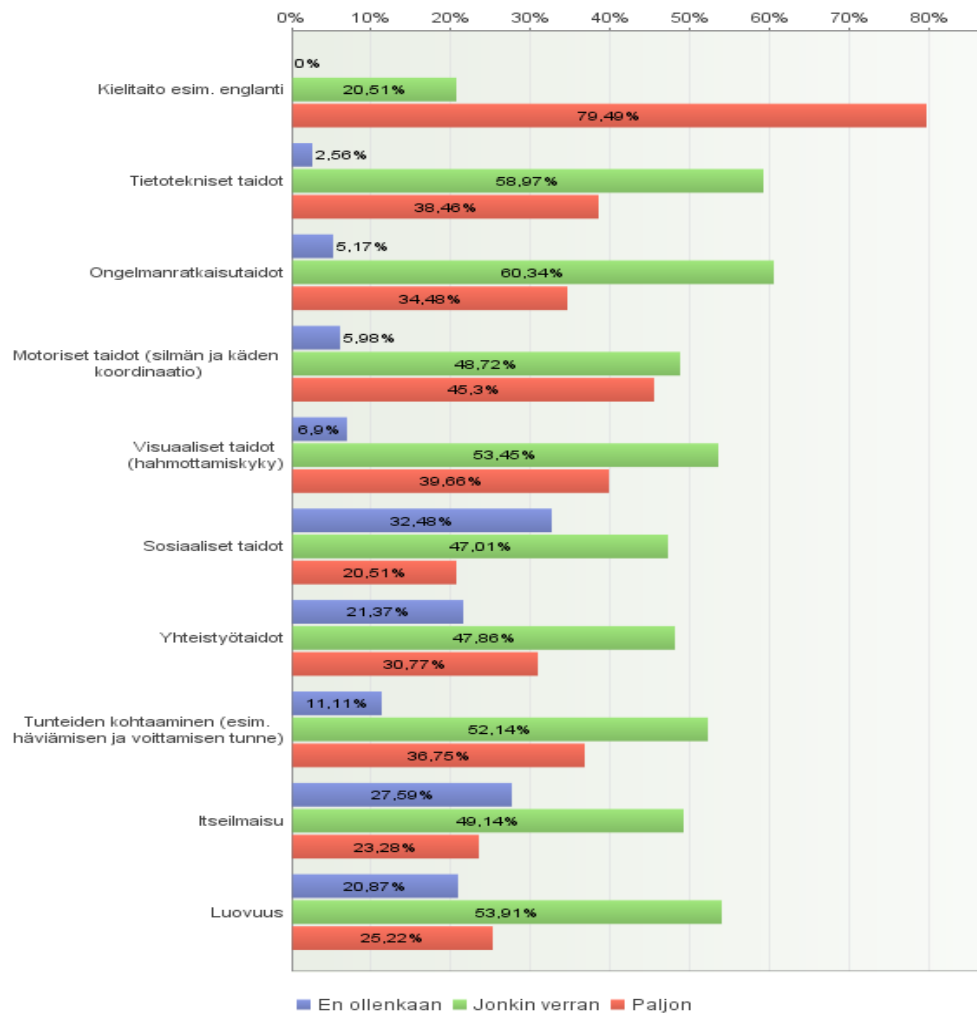
ästi kaikissa taidoissa. Mielenkiintoista ryhmän 2. peligenreissä on mielestäni se, että ne jakavat paljon vastaajien mielipiteitä erilaisten taitojen oppimisesta. Esimerkkinä yhteistyötaitoja ei näistä peligenreistä opi 39,52% vastaajista, vaikka kuitenkin selkeästi oppimista tapahtuu jonkin verran. Itseilmaisua vuorostaan ei opi näistä peligenreistä 30,89% vastaajista, vaikka kuitenkin 50,41% sanoo oppivansa jonkin verran. Luovuus jakaa myös selkeästi vastaajien mielipiteitä. Yleisesti ryhmän 2. peligenrejen kautta näyttäisi tapahtuvan vähiten oppimista.



**Kuvio 11. Ryhmä 2. peleistä oppiminen**

Ryhmän 3. peligenrejen kautta oppimista tapahtuu selkeästi eniten kielitaidossa, jota 79,49% vastaajista sanoi oppivansa paljon. Kyseiset peligenret opettavat myös paljon motorisia ja visuaalisia taitoja, tunteiden kohtaamista ja tietotekniikkaa. Ryhmän 3. genret näyttäisi vastausten perusteella opettavan yleisesti eniten erilaisia taitoja ja keskimäärin näiden kautta tapahtuu myös vähiten ei ollenkaan oppimista.

**Kuvio 12. Ryhmä 3. peleistä oppiminen**



### Digitaalisen pelaamisen sosiaalinen puoli

Digitaalisen pelaamisen sosiaalista puolta tarkastelin kysymällä ”oletko saanut digitaalisen pelaamisen kautta uusia kavereita?”. Halusin myös selvittää, että jos on saanut, niin pitääkö pelikavereihin yhteyttä myös pelien ulkopuolella ja tapaako näitä pelaajia myös konkreettisesti. Vastausten perusteella selvisi hyvin selkeä suunta, että useita kavereita pelien kautta löytäneet pitivät enemmän heihin yhteyttä ja näkivät myös pelien ulkopuolella toisiaan. Useita uusia kavereita pelien kautta löytäneistä 68,09% pitää usein myös yhteyttä pelikavereihinsa. Heistä myös 48,94% näkee usein pelikavereita pelien ulkopuolella. Tuloksien suunta vaihtuu täysin pääläelleen niiden kohdalla, jotka olivat vastanneet saaneensa joitakin uusia kavereita pelaamisen kautta. Heistä todella harva pitää usein yhteyttä tai näkee pelikavereitansa pelien ulkopuolella. Joskus näkemistä ja yhteydenpitoa tapahtuu vielä reilusti, mutta 32,79% sanoo,

ettei pidä laisinkaan yhteyttä pelikavereihinsa ja 34,43% sanoo ettei tapaa heitä myöskään pelien ulkopuolella. Selvästi siis ne jotka ovat saaneet pelaamisen kautta paljon kavereita pitää heihin myös paljon yhteyttä ja mitä vähemmän on löytänyt pelien kautta kavereita heihin pidetään myös vähemmän yhteyttä. Kaikki vastaukset mukaan lukien noin 60% vastaajista sanoo löytäneensä joitain tai useita kavereita pelaamisen kautta, joka on mielestäni hyvä prosentti.

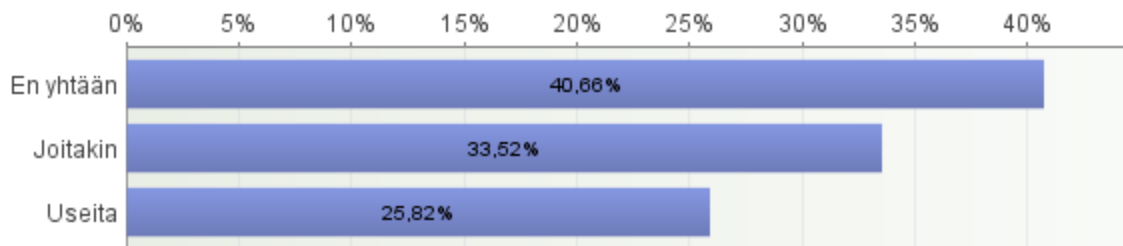
Tilastojen mukaan miehet löytävät naisia enemmän kavereita pelaamisen kautta ja pitävät heihin myös huomattavasti enemmän yhteyttä ja näkevät heitä pelien ulkopuolella. Tämä voi kuvastaa sitä, että miesten pelitottumukset ovat sosiaalisemmat ja naiset tykkäävät pelata vuorostaan enemmän itsekseen.

Vertailin myös usein eli 4-7 päivänä viikossa pelaavien tilastoja siihen, ovatko he saaneet paljon kavereita pelaamisen kautta. Heistä 72,55% oli saanut joko joitain tai useita kavereita pelaamisen kautta. He myös pitivät yhteyttä ja näkivät pelikavereitansa melko usein. Vuorostaan 1-3 päivänä viikossa tai harvemmin pelaavista 57,5% sanoi, että ei ole saanut lainkaan uusia kavereita pelaamisen kautta. He eivät myöskään pitäneet paljon yhteyttä pelikavereihinsa tai näkeneet heitä pelien ulkopuolella. Tilastot osoittavatkin mielestäni sen, että mitä enemmän pelaat, sitä enemmän löydät sieltä myös itsellesi kavereita ja koet he sellaisina, joihin haluat pitää yhteyttä ja nähdä myös pelien ulkopuolella. Samanhenkiset ihmiset siis löytävät toisiaan ja löytävät kaveruutta sen kautta.

Pelien sosiaalinen puoli on mielestäni todella tärkeä asiaa, johon tulee kiinnittää huomiota ja koittaa ehkäistä varsinkin paljon pelaavien yksin jäämistä. Pelien sosiaalista puolta tulisi tukea ja edistää, johon varsinkin erilaiset pelitapahtumat ja yhteiset pelituokiot ovat hyviä keinoja. Tähän pyrkii vastaamaan myös Elämä Pelissä -hanke omalta osaltaan järjestämällä sosiaalisesti vahvistavaa ja yhteisöllisyyteen perustuvaa pelitoimintaa. Pelien sosiaalinen puoli on minusta tärkeää tuoda esille myös pelisivistyksessä ja osoittaa, että paljon pelaaminen ei tarkoita automaattisesti sitä, etteikö pelaajalla olisi myös sosiaalisia suhteita.

### **Kuvio 13. Pelaamisen kautta saadut uudet kaverit**





Kyselyn tulokset osoittavat, että nuoret pelaavat paljon ja ovat hyvin perehtyneitä myös siihen. Miesten ja naisten vastausten välillä ei ollut suuria eroja, joka osoittaa mielestäni sitä, että naiset pelaavat digitaalisia pelejä siinä missä miehetkin. Keskeisintä tutkimuksessa oli huomata, että peleistä oppimista tapahtuu laajalla rintamalla.

Nuorten peleistä oppiminen tarjoaa mielestäni koko nuorisokentälle uutta ja tärkeää informaatiota ja näkökulmaa nuorten pelaamisesta. Vaikka peleistä oppimisesta puhutaankin jo, niin sitä on silti tutkittu vielä todella vähän Suomessa. Mielestäni pelaaminen ei ole vielä löytänyt tarvittavaa arvoa nuorisotyössä ja sitä pidetään usein vain nuorisotalon huvitteluna. Näen itse pelaamisen todellisena oppimisalustana, johon tällainen nuorisotutkimus tarjoaa uudenlaista pohjaa kehittää pelinuorisotyötä syvemmälle. Tutkimusta nuorten pelaamisesta ja peleistä oppimisesta pitäisikin mielestäni viedä pidemmälle ja saada yksityiskohtaisempaa tietoa aiheesta. Tästä hyötyisi mielestäni nuorisotyön lisäksi myös peliteollisuus. Varsinkin oppimispelit tarvitsevat mielestäni paljon kehitystyötä toimiakseen nuorten keskuudessa. Tuleekin pohdita, että onko pelaaminen vain huvittelua vai voidaanko se nähdä yhtenä maailman suurimmista oppimisympäristöistä?

## 5 ELÄMYS PEDAGOGIIKKA NON-FORMAALIN OPPIMISEN MALLINA

### 5.1 Elämys käsitteen ja elämyspedagogiikan taustaa

Elämys on käsitteenä melko nuori ja aikaisemmin useissa kielissä sitä on kutsuttu niin kokemukseksi kuin elämän opiksi. Suomen historiassa elämyksestä on puhuttu esimerkiksi elämän sisältönä. Elämys käsite juontaa juurensa 1800-luvun germaanisesta kielestä. Saksassa alettiin

puhua silloin elämäksestä joka on jotain välittömästi itse koettua. Myöhemmin alkoi levitä ajatus, että elämys on kaiken kokemuksen perusta. Elämys käsitettä alettiin kutsua myös arkipäiväiseksi uteliaisuudeksi, joka loi sille yhteiskunnallisen suunnan. Yhteiskunnallinen elämyskäsitys tuli vahvasti esille Natsi-Saksan tarjoamista speaktaakkeleista, jossa kansa sokais-tui elämyksen väärinkäytöstä. (Väyrynen 2010, 21-25.)

Elämyspedagogiikka juontaa juurensa 1900-luvun ajatuksista ruumiillisuudesta ja luontoelä-myksistä. Elämyspedagogiikka on ollutkin osana luonnontieteisiin kytkeytyvää ympäristökas-vatusta. Suuntauksen perustajana toimi Saksan-juutalainen Kurt Hahn, jota pidetään myös seikkailukasvatuksen isänä. (mt. 28-29.) Hahnin kasvatusteoria perustui vahvasti Goethin, Rousseauin ja Platonin ajatuksiin. Varsinkin Platonin Tasavalta-teos toimi keskeisessä osassa Platonin kasvatustieteiden filosofiaa, jonka mukaan yhteiskunnan tehtävänä on varmistaa kansalaiselle mahdollisuus löytää omat vahvuutensa. Tästä juurtaa myös seikkailukasvatus säätiö Outward-boundin arvot, jota Kurt Hahn oli aikanaan mukana luomassa. Outwardbound on levinnyt ny-kyään maailman jokaiseen maanosaan. (Outwardbound 2013a.)

Seikkailukasvatuksellisten toimintojen kautta projekti työskentely, sosiaalinen yhteistyö ja integraatio nousivat elämyspedagogiikan lähtökohdiksi. Elämyspedagogiikka ja seikkailukas-vatus yhdistyivät kun niin sanottu virkistäytymisen ajatus tuli osaksi kiipeilyä, koskenlaskua ja vaeltamista. (Kivinen 2010, 28.) Hahn näki tärkeänä suuret kokemuksen tunteet, joihin kuuluu voimakkaat tunne-elämykset, kuten hämmennys, pelko ja voitonhuuma. Kokemuksen tuli olla kuitenkin elämyspedagogiikan lähtökohdista ladattu yhdessä tekemisen ja löytämisen ilolla. (Outwardbound 2013a.)

Outwardbound (2013b) määrittelee elämyspedagogiikan kokonaisvaltaisina elämyksinä, jotka mahdollistavat ihmisen kasvun ja oppimisen. Elämyspedagogiikan mukaan jokaisessa ihmi-ässä on jotain hyvää ja sitä kehittämällä saadaan aikaan henkistä kasvua. Oppiminen tapah-tuu tarjottujen haasteiden kohtaamisen ja voittamisen kautta. Luonto on toiminut yleisesti elämyspedagogisena toimintaympäristönä ja toimintana seikkailulliset aktiviteetit. Elämyksiä voidaan tarjota kuitenkin esimerkiksi taiteen ja draaman kautta. Tartuimmekin Elämä Pelissä –hankkeessa juuri elämyksen tuottamiseen uudessa toimintaympäristössä, jossa elämykset tapahtuvat digitaalisen pelaamisen ympärillä.

## 5.2 Elämyspedagoginen oppiminen

Elämys on psyykeen välitöntä aktiivista toimintaa vielä refleктоimatonta toimintaa kohtaan. Elämykset koetaan välittöminä tunteina ja havaintoina. Elämystä säädellään päivittäin sisäisen reflektion kautta. Merkittävät elämykset syntyvätkin reflektion ja elämyksen jatkuvasta vuorovaikutuksesta. Jotta liialliset elämykset eivät vääristäisi ihmismieltä tarvitsevat ne rinnalleen viileän analyysin, epäilyn ja kritiikin. (Väyrynen 2010, 23-24; 28.)

Elämyspedagogiikan mukaan ryhmä toimii yksilölle peilinä, jonka kautta hän reflektoi toimintaansa (Outwardbound 2013b). Tällainen ryhmän palautteeseen ja tukeen perustuva toiminta on juuri keskeisessä osassa yhteisölliseen pelaamiseen keskittyvää Elämä Pelissä -hanketta. Reflektion tuomisella osaksi toimintaa pyritään siirtämään opittua osaksi osallistujien arkea. Kokemukset ja elämykset itsensä voittamisesta ja onnistumisesta antavat valmiuksia elämän haasteiden voittamiseen. Voimistuneet ja positiivisia ominaisuuksia löytäneet ihmiset ovat elämyspedagogiikan mukaan valmiimpia huolehtimaan itsestään, lähimmäisistään ja ympäristöstään. (mt.) Elämä Pelissä -hankeen ideana on juuri elämyksellinen toiminta, joka tähtää kokonaisvaltaiseen voimaantumiseen. Tällä hanke pyrkii tarjoamaan apua arjen- ja elämänhallinnallisiin ongelmiin.

Elämys- ja seikkailupedagogiikka, niin kuin nimet jo kertovat perustavat toimintansa elämyksien ja seikkailujen kohtaamiseen. Yleensä toiminta perustuu yhteisöllisyyteen ja ryhmän tukeen, mutta lopulta yksilön tulee kohdata elämykset ja seikkailut yksin ja ottaa itse vastuuta ja päätösvaltaa toiminnastaan. Seikkailukasvatuksessa joutuu usein outoihin tilanteisiin ja epänormaaleihin ympäristöihin, jossa tulee ratkaista ongelmia ja selvittää itse näistä yllättävistä tilanteista. Usein toiminta vaatii, että yksilö huomaa tarvitsevansa ryhmän tukea selviytyäkseen. Ryhmässä työskentely auttaa voittamaan ongelmia ja kehittää samalla ryhmän sosiaalisia vuorovaikutustaitoja. (Karppinen 2010, 120.)

Elämä Pelissä -hankkeessa pyritään luomaan yhteisöllisyyteen perustuva oppimisympäristö, joka näkee digitaalisen pelimaailman ja siellä tapahtuvat seikkailut elämyksellisinä tapahtumina, joista voi oppia. Nuorten digitaalisesta pelaamisesta oppimista tutkin opinnäytetöyn kyselyssä, jonka kautta tuon esille, minkälaista erilaista oppimista digitaalisen pelaamisen kautta tapahtuu. Kyselyni tuloksia voi tarkastella kappaleesta 4.2.

Opinnäytetyöni toinen tutkimusongelma oli tutkia voiko elämyspedagogiikka edesauttaa peleistä oppimista. Omien kokemusten mukaan keskeistä elämyspedagogiikassa on luoda oikeanlainen oppimisympäristö, joka edesauttaa oppimista. Elämyspedagogiikka luo ennen kaikkea puitteet oppia, mutta itse oppiminen lähtee yksilöstä itsestään. Oppimista tuodaan esille reflektion kautta, joka on keskeinen osa elämyspedagogista toimintaa. Itse peleistä oppimisen näen informaalisena oppimisena, jota tapahtuu huomaamatta pelaamisen kautta. Informaalisti opitun tiedon tiedostaminen voi olla kuitenkin hankalaa. Elämä Pelissä -hankeessa elämyspedagoginen vahvuuksien löytymiseen perustuva toiminnan reflektio edesauttaa tuomaan esille informaalisti opittuja tietoja ja taitoja. Reflektio auttaa yksilöä tiedostamaan toimintaansa ja löytämään tämän kautta omia heikkouksiaan ja vahvuuksiaan. Elämä Pelissä -hanke luokki digitaalisesta pelaamisesta informaaliin oppimiseen perustuvan matalan kynnyksen elämyksellisen oppimisympäristön, jossa oppimista edesautetaan toiminnan reflektion avulla. Pelaamisen kautta opituilla tiedoilla ja taidoilla pyritään löytämään yksilön omia vahvuuksia, joita siirtää osaksi arkea. Toiminta on samalla voimaannuttavaa ja tarjoaa sosiaalisen ryhmän tukeen perustuvan oppimisympäristön.

Elämä Pelissä -hankkeen toimintaa ei suoranaisesti tule ajatella seikkailukasvatuksena vaan nähdä se alaa uudistavana toimintana, jossa pelinuorisotyö tuo toimintaansa mukaan elämyksellisen oppimisen vaikutteita. Näen, että tässä yhdistyy kaikki hyvin erilaista, mutta samalla hyvin samanlaista kasvatusalaa. Vaikka seikkailukasvatus yleensä tapahtuu ulkona ja siihen liitetään vahvasti liikunnallinen toiminta, on siinä paljon elementtejä, joita voidaan tuoda osaksi pelaamiseen liittyvää nuorisotyötä. Mielestäni tällaisia elementtejä ovat elämysten ja vaikeuksien kohtaaminen ja niiden kautta vahvistuminen, toiminnan reflektointi, joka pistää ajattelemaan ja auttaa toiminnasta oppimista, ryhmän tiiveyteen ja tukeen perustuva toiminta, joka luo sosiaalista vahvistumista, luottamusta ja yhteenkuuluvuuden tunnetta. Peleihin liittyvän nuorisotyön tulisikin mielestäni oppia tästä paljon ja tuoda elämyksiä tuottavaan pelaamiseen oppiminen mukaan, käydä läpi yhdessä peleissä tapahtuneita asioita ja luoda yhteisöllisyyteen ja ystävyyteen perustuvaa pelikulttuuria.

Elämyspedagogiikan kautta oppimisen keskeisessä osassa on ohjaajan toiminta. Pidän tärkeänä, että elämyspedagoginen toiminta vaatii ja myös antaa ohjaajalle paljon. Elämyspedagogiseen ohjaamiseen kuuluu oman toiminnan jatkuva kyseenalaistaminen ja kehittäminen, joka elää ryhmän mukaisesti ja muokkaa toimintaa sen mukaan. Tällainen ohjaamisen malli mah-

dollistaa sen, että jokainen asiakas saa juuri itselleen sopivaa palvelua. Näin toiminta ei myöskään jää junaamaan paikoilleen, vaan kehittyy jatkuvasti vastaamaan ajanmukaisia tarpeita. Peliala kehittyy ja kasvaa huimaa vauhtia, joten erityisesti siihen liittyvän nuorisotyön on mielestäni pystyttävä vastaamaan kasvaviin tarpeisiin. Tämä vaatii juuri ohjaajalta jatkuvaa itsensä kehittämistä ja ajassa pysymistä. Näin ohjaaja pystyy omalla toiminnallaan vaikuttamaan paljon peleistä tapahtuvaan oppimiseen ja vahvistumiseen. Elämyspedagogiikka tarjoaa toiminnallaan samalla myös ohjaajalle jatkuvia kanssaelämyksiä, joka edesauttaa näin työssäjaksamista ja pitää mielenkiinnon yllä toimintaan.

### 5.3 Elämyspedagoginen käytäntö digipelaamisessa

Kappaleessa pyrin vastaamaan siihen, mitä mielestäni tulee ottaa huomioon kun lähdetään toteuttamaan elämyspedagogiikan käytäntöjä digipelaamiseen. Kappaleen tarkoitus on avata toista tutkimusongelmaani, jossa pyrin selvittämään voiko elämyspedagogiikka edesauttaa peleistä oppimista. Perustan ajatuksen siihen, että seikkailukasvatus pyrkii lähtökohtaisesti uudistavaan oppimiseen seikkailun kautta (Salo 1999, 113) ja olen myös esittänyt oppimista tapahtuvan informaalisti pelaamisen kautta. Nyt pyrin osoittamaan mallia, kuinka non-formaaliin oppimiseen tähtäävä toiminta tulisi toteuttaa, jotta oppimista digipelaamisesta tapahtuisi. Tuon kappaleessa esille, mitä ottaisin huomioon tällaista toimintaa laatiessa. Vastaan tähän kysymykseen listaamalla jo edellisessä kappaleessa esittelemiäni elämyspedagogisia malleja ja perustelen niiden tarpeellisuutta, jotta oppimista tapahtuisi.

Toiminta on vielä ajatusasteella ja sitä ei olla päästy testaamaan, joten ei ole valmista mallia kuinka toiminta tulisi toteuttaa. Keskitynkin tuomaan esille vain oman näkemykseni siitä, mitä kaikkea tulee ottaa huomioon tällaista toimintaa laatiessa ja kuinka nämä edesauttaa oppimista. Jatkossa näenkin tässä tärkeän tutkimuksen paikan, jossa tehtäisiin konkreettinen opas tällaiseen toimintaan. Oppaassa selviäisi kuinka tällainen toiminta konkreettisesti toimisi ja osoittaisi sen onnistuneen käytännön toiminnan kautta.

Suunnitelmani pohjautuu omiin seikkailukasvatuksen näkemyksiini, jotka olen oppinut seikkailukasvatuksen opintojen kautta Humak:issa. Pohjaan suunnitelman kuuteen kohtaan, joita

olen aikasemmin jo avannut edellisessä kappaleessa. Asiat, jotka mielestäni vaikuttavat oppimiseen ja ovat tärkeä osa elämyspedagogista kasvatusta ovat: ohjaajan ryhmänlukutaito, toimijoiden ryhmäyttäminen, oppimista edistävän oppimisympäristön luominen, ohjaajan asema toiminnassa, toiminnan mielekkyys ja vapaaehtoisuus, sekä toiminnan reflektio.

1. Toimintaa suunnitellessa ja toteuttaessa ohjaajan tulee ottaa huomioon millainen ryhmä hänellä on ohjattavana. Tämä auttaa ohjaajaa tarjoamaan juuri sen tasoista toimintaa, mihin ryhmä kykenee. Toiminnan ollessa ryhmälle soveltuvaa se tarjoaa mielekkään ja turvallisen oppimisympäristön. Ryhmää lukemalla ohjaaja pystyy tarjoamaan toimintaa, joka edesauttaa ryhmän oppimista.
2. Ryhmäyttämisen kautta ohjaaja oppii itse ryhmää ja ryhmä toisiaan. Ryhmäyttämisesä tutustutaan toiminnan aluksi ryhmään ja luodaan yhteisöllisyyttä ja luottamukseen perustuvaa turvallista oppimisympäristöä. Ryhmäyttämistä voidaan järjestää vaikka erilaisten leikkien, pelien ja harjoitteiden kautta. Ryhmäyttämällä pyritään luomaan sosiaalista ryhmän tukeen perustuvaa ilmapiiriä, jossa kaikilla on yhteinen päämäärä. Tällainen ilmapiiri edesauttaa oppimistilanteen onnistumista.
3. Oppimista edistävää oppimisympäristöä voidaan luoda monella tavalla. Edelliset kohdat tähtäävät jo toiminnallaan siihen ja osoittavat sen, että itse toimijat ovat osa oppimisympäristöä. Oppimisympäristöön kuuluu tietysti konkreettinen ympäristökin missä toimitaan. Yleensä seikkailukasvatuksellinen toiminta etsii elämyksiä luonnosta, mutta mielestäni ympäristö voi olla mikä vaan. Elämyksiä voi mielestäni löytää mistä vain kunhan käyttää mielikuvitusta ja nokkeluutta. Näenkin, että äärettömät digitaaliset pelimaailmat ovat mahtavia elämyksiä täynnä olevia oppimisympäristöjä. Nämä oppimisympäristöt omaavat yllättäviä tilanteita, jossa pelaaja pääsee kokemaan monenlaisia erilaisia tunteita ja elämyksiä. Toiminnan onnistumiseen vaaditaan usein kanssapelaajien tukea ja se tarjoaa samalla yhteisiä onnistumisen kokemuksia.
4. Toiminnan mielekkyys ja vapaaehtoisuus on tärkeä osa oppimista. Optimaalista oppimista on mielestäni juuri se kun pääsee itse tutkimaan ja löytämään vastaukset itselleen mielekkäällä tavalla. Oppimisen pakottaminen pilaa oppimiskokemuksen ja toiminta muuttuu pakonomaiseksi toisen ehdoilla mentäväksi toiminnaksi. Oppimisen tulisi mielestäni lähteä juuri omasta halusta oppia. Ohjaajan tulee tarjota puitteet oppimiseen ja antaa suuntaa, mutta itse oppimisen tulee tapahtua ohjattavan omalla ta-

valla. Näin päästään mielestäni todellisiin oppimiskokemuksiin, jotka syntyvät mielekkäiden omien kokemusten kautta.

5. Seikkailukasvatuksessa ohjaaja yleensä toimii toiminnan toteuttajana ja valvoo, että toiminta on turvallista. Toiminta perustuu yleensä siihen, että ryhmä toimii itsenäisesti ja pyrkii löytämään ratkaisut itse erehdysten ja onnistumisten kautta. Toiminnan vapaus antaa yksilölle vapauden löytää ja oppia itsestään uusia puolia. Ohjaaja tarjoaa oppimisympäristön ja tehtäviä, jotka edesauttavat löytämään elämyksiä. Vastuu toiminnan suunnasta ja oppimisesta tulee kuitenkin jättää itse yksilölle. Oppimista tapahtuu tällaisessa toiminnassa hyvin paljon informaalisti ja toiminnan jälkeen onkin tärkeää päästä käymään yhdessä läpi koettuja asioita.
6. Yksi tärkeimmistä ohjaajan taidoista on käydä ryhmän kanssa läpi koettuja asioita ja ohjata yksilöitä löytämään sisältään niitä kokemuksia ja oppeja mitä toiminta heille tarjosi. Reflektio on mielestäni koko elämyksistä oppimisen peruskivi, joka edesauttaa tuomaan esille opitut asiat. Ohjattu toiminta voi monesti olla niin hektistä, että siinä ei ehdi ajatella mitä tuli koettua. Toiminnan jälkeen onkin juuri tärkeää päästä rauhoittumaan ja käydä läpi niitä asioita mitä tapahtui ja kuinka kukin asiat koki. Kaikki kokemukset ovat yksilöllisiä ja toiset voivat kokea toiminnan aivan erilailta kuin toiset. Tässä nouseekin ohjaajan taito esille, kuinka reflektio tulee toteuttaa, jotta se olisi yksilöä vahvistava kokemus eikä päinvastoin.

Näiden kuuden kohdan tarkoitus on antaa suuntaa, mitä asioita ohjaajan tulee mielestäni ottaa huomioon tällaista toimintaa toteuttaessaan. Pyrin vastaamaan tällä myös opinnäytetyöni toiseen tutkimusongelmaan voiko elämyspedagogiikka edesauttaa digitaalisista peleistä oppimista. Näen tässä elämyspedagogisessa mallissa suoran sovellettavuuden digitaalisten pelien kanssa toimivaan työhön ja uskon, että digitaalinen pelimaailma voi toimia suurena oppimiskenttänä. Kappale osoittaa, kuinka elämyspedagogiikka pyrkii monella tavalla edistämään oppimista ja uskon, että se voi edesauttaa näin myös digitaalisten pelien kautta oppimista.

## 6.1 Yhteenveto

Opinnäytetyö toimi Elämä Pelissä -hankkeen kehittäjänä ja pyrki tarjoamaan samalla tietoa nuorten digitaalisesta pelaamisesta koko toimialalle. Digitaalista pelaamista on tutkittu vielä hyvin vähän oppimismielessä ja koin aiheen melko haastaavaksi tutkia. Onnistuin mielestäni kuitenkin löytämään laajalti ajankohtaista näkemystä nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja tuomaan erilaisia näkökulmia esiin. Työn tarkoitus oli tuoda esiin juuri positiivisia puolia ja se keskittyi siihen.

Tutkimusongelmana opinnäytetyössä oli tutkia nuorten digitaalisista peleistä oppimista ja tuoda esille myös voiko elämyspedagogiikka edesauttaa niistä oppimista. Tähän vastasin pelikyselyn avulla, joka tarjosi laajan otannan nuorten pelaajien kokemuksia peleistä oppimisesta ja pelaamisesta laajempaanakin ilmiönä. Tutkimus osoittaa selvästi, että digitaalisen pelaamisen kautta tapahtuu oppimista laajalla rintamalla. Vaikka tutkimusta ei voi täysin yleistää kaikkiin nuoriin, niin antaa se minusta silti selkeän kuvan peleistä oppimisesta. Mielestäni tulokset ovat ainakin yleistettävissä paljon pelaavien näkemyksiin digitaalisesta pelaamisesta ja peleistä oppimisesta. Olen tyytyväinen tutkimuksen onnistumiseen ja se vastasi minusta tutkimusongelmaani nuorten peleistä oppimisesta. Aineiston analyysin olisi voinut viedä vielä pidemmälle ja tehdä erilaisia ristiintaulukointeja, jonka kautta olisi varmasti löytynyt vielä erilaisia näkökulmia aiheeseen. Harmikseni en ehtinyt siihen tässä työssä, mutta ideana on jatkaa analysointia työn jälkeen.

Elämyspedagogiikkaa ei olla tutkittu osana digitaalista pelaamista, joten minulla ei ollut mallia mihin pohjata tätä ajatusta. Näkemys elämyspedagogiikasta osana digitaalista pelaamista kehittyikin paljon omista ja Elämä Pelissä -hankkeen ideoista. Opinnäytetyön toinen tutkimusongelma oli tuoda esille, kuinka elämyspedagogiikka voisi edesauttaa peleistä oppimista. Tätä pyrin tuomaan esille seikkailu/elämyspedagogiikan teorian kautta, joka esitteli elämysten kautta oppimisen ideaa. Toin esille myös asioita, joita mielestäni tulee ottaa huomioon kun lähdetään viemään elämyspedagogiikkaa osaksi digitaalisiin peleihin liittyvää nuorisotyötä. Tällä pyrin osoittamaan kuinka elämyspedagogiikka pyrkii monella tavalla edistämään oppimista.

Opinnäytetyön tarkoitus oli esitellä Elämä Pelissä -hankeideaa, kehittää sitä ja tuoda esille tietoa nuorten pelaamisesta. Sain mielestäni tuotua paljon ajatuksia ilmoille digitaalisen pe-



laamisen asemasta Suomessa ja näkökulmaa sen positiivisista vaikutuksista. Toin esille laajasti Suomessa toteutettuja pelitutkimuksia ja tietoa nuorten pelaamisesta niiden kautta. Hankeidea sai tästä mielestäni paljon uutta tietoa ja näkökulmaa kuinka kehittää toimintaa eteenpäin. Taustaselvityksen tekeminen antoi myös tärkeää tietoa hankkeen tarpeesta Jyväskylän seudulla. Itselleni oli tärkeää tuoda työn kautta esille kysymyksiä, jotka pistäisi lukijoita ajattelemaan pelaamista toisenlaisesta näkökulmasta ja tuoda näin omalla tavallani pelisivistystä tarjolle.

## 6.2 Tulevaisuuden näkymät ja kehityssuunnitelmat

Digitaalinen pelaaminen on nopeasti kasvava viihteenalalla, jossa on haastavaa pysyä perässä. Varsinkin nuorisotyö tulee mielestäni liian monta askelta jälessä ja ei pysty vastaamaan peleihin liittyvään nuorisotyöhön. Nuorisoalan toimijoilla, kasvattajilla ja huoltajilla on mielestäni yleisesti liian vähän tietotaitoa pelaamisesta. Näenkin, että pelisivistystä ja asenteiden muuttamista tarvitaan paljon. Pelaamisen näkeminen oppimisalustana on jo näkynyt erilaisissa kirjoituksissa ja sitä tullaan varmasti tulevaisuudessa tutkimaan tarkemmin. Itse näkisin, että lähtökohtana on tarjota aluksi pelisivistystä alan toimijoille, jotta voidaan alkaa näkemään laajemmin pelaamisen positiivisia vaikutuksia. Yksi keskeinen idea olisi tuoda pelikasvatusta kouluun. Nuoret kaipaavat pelikasvatusta jo nuoresta iästä ja jos vanhemmat eivät sitä tarjoa, niin koulun tulisi tehdä niin. Nuorisoalan opetukseen pitäisi myös lisätä pelisivistystä ja tuoda konkreettista oppia kuinka käyttää pelaamista työssä muutenkin kuin nuorisotalon houkuttimena.

Digitaalisen pelaamisen opetuskäytöstä voisi tulla erilaisia oppaita ja tukimateriaalia pelien kanssa työskenteleville. Tarpeellista olisi myös tutkia pelaamisen kautta oppimista lisää, jotta nähtäisiin minkälaiset pelit toimivat oppimiseen ja millä tavalla. Näen myös tärkeänä, että peliteollisuus tuotaisiin mukaan tähän ja tehtäisiin yhteistyötä peleistä oppimisen idean suhteen. Itse opetuspelit ei ole suosittuja, koska ne ei kiinnosta nuoria ja ovat useasti aika heikosti toteutettuja.

Elämyspedagogiikkaa ei olla testattu peleihin liittyvässä nuorisotyössä, joten konkreettinen opas tällaisesta toiminnasta ja sen aloittamisesta olisi mielestäni hyödyllinen. Mallia tulisi ke-

hittää ja tuoda esille kuinka elämyspedagoginen elämysten kautta oppimisen idea voitaisiin nähdä osana pelimaailmaa.

Elämä Pelissä -hankkeen onnistuminen selviää joulukuussa ja jos rahoitus onnistuu toiminta on tarkoitus laittaa käyntiin vuonna 2014. Jos rahoitus ei tässä hakemuksessa onnistu, niin hankeidea on saanut paljon uusia kehitysideoita ja pohjaa, joidenka pohjalta hakea uudestaan rahoitusta toiminnalle. Opinnäytetyön tuloksien on tarkoitus toimia hankeidean tukena tulevassa toiminnassa.

### 6.3 Pohdinta ja itsearvionti

Kappaleessa pohdin opinnäytteen keskeisiä asioita ja sen onnistumista. Käyn tarkemmin läpi myös opinnäytteen pelikyselyn onnistumista ja omaa onnistumistani sen toteutuksessa. Pohdin kappaleessa myös mitkä asiat koin hankaliksi prosessin aikana ja esittelen omaa ammatillista kehitystäni. Pyrin käymään läpi varsinkin sellaisia asioita, mitkä koin itse tärkeäksi ja myös erilaisia itseäni askarruttavia asioita. Lopuksi pohdin myös opinnäytetyöprosessia ja alan kehittämistä yhteisöpedagogin näkökulmasta.

Elämä Pelissä -hankkeen kehittäminen ja nuorten pelaamisen tutkiminen on ollut hieno ja opettava kokemus monella tapaa. Olen oppinut nuorisovaltuuskunnan kehittämistä ja uudenlaisen hankkeen luomisesta paljon. Olen myös perehtynyt opinnäytteen kautta todella ajankohtaiseen aiheeseen ja päässyt tutkimaan nuorten peleistä oppimista ja oppinut näkemään digitaaliset pelit yhtenä maailman laajimpina oppimiskenttinä. Vaikka en opinnäytteessä tuokkaan esille pelaamisen huonoja puolia, vaan keskityn tuomaan esille vain positiivisen näkökulman, niin olen oppinut pelaamista tutkiessa näkemään sen useasta eri näkökulmasta. Pelaamisen kokonaiskuvan näkeminen auttaakin näkemään erilaisia syy-seuraus-suhteita, jotka tarjoaa paljon alaa kehittäviä ideoita.

Opinnäytteen aihe on mielestäni tärkeä ja ajankohtainen ja sitä oli todella mielenkiintoista päästä tutkimaan. Koin sen samalla haastavaksi, koska aikaisempia tutkimuksia aiheesta ei hirveästi ole. Työn aikana kuitenkin erilaisista median väylistä alkoi pursuta peliaiheisia näkemyksiä, jossa puhuttiin paljon pelaamisen positiivisista puolista. Olenkin pyrkinyt työssäni

tuomaan juuri näitä tuoreita näkemyksiä esille ja perustella niiden kautta Elämä Pelissä -hankkeen tärkeyttä ja pelien kautta oppimisen ajatusta. Koin samalla, että olen tutkimassa todella pinnalla olevaa aihetta, josta tullaan tulevaisuudessa keskustelemaan paljon. Näenkin, että on tulossa tietynlainen murrosaika, koska ihmiset ovat alkaneet ajatella myös pelaamisen positiivisia puolia pelkkien negatiivisten sijaan. Pelaaminen tarjoaa mielestäni hurjasti mahdollisuuksia nuorisotyölle, jota ei olla vielä päästy täysin hyödyntämään. Tässä näenkin laajan tutkimuskentän, jota toivottavasti pääsen itsekin tutkimaan vielä lisää.

Pääsin mielestäni aika syvälle aiheeseen ja sain tuotua tuoreen näkemyksen nuorten pelaamisesta Suomessa. Toin työssäni esille paljon kysymyksiä, koska mielestäni tämä on aihe joka herättää niitä paljon ja niihin ei olla löydetty vielä vastauksia. Koen opinnäytteeni tietynlaisena herättäjänä aiheeseen, joka innostaa tutkimaan nuorten pelaamista lisää. Opinnäytteen pelikysely tuotti tietoa mielestäni paljon pelaamiseen perehtyneistä nuorista ja haluaisinkin teettää samaisen tutkimuksen myös koulumaailmassa, josta saisi varmasti monimuotoisemman kattauksen myös vähemmän pelaavien näkemyksistä digitaalisista peleistä oppimisesta. Alunperin olikin tarkoitus, että toteutamma kaksi erillistä kyselyä, joista toinen olisi opinnäytteeni verkossa levinnyt kysely ja toinen vuorostaan toteutettaisiin Jyväskylän kouluissa. Näin olisin saanut kaksi erilaista aineistoa, joita vertailla keskenään. Kohdennettu kysely olisi myös tarjonnut tieteellisesti validimpaa tietoa, koska olisin tiennyt tarkkaan ketä vastaajani ovat. Kyselyä yritettiin toteuttaa yhdessä koulussa, mutta se ei onnistunut tässä aikataulussa riittävän hyvin, jotta sen olisi voinut ottaa mukaan tähän tutkimukseen. Toivottavasti tulevaisuudessa pääsemme toteuttamaan pelikyselyä myös kouluissa ja saamaan sieltä uutta tutkimusaineistoa aiheeseen.

En ole aikaisemmin toteuttanut näin isoa kyselyä ja koinkin sen yllättävän haastavaksi, mutta samalla todella opettavaksi kokemukseksi. Olen saanut pelikyselystä paljon palautetta ja pyrkinyt oppimaan niiden kautta, jotta kehittyisin kyselyiden toteuttajana. Olen jälkepäin pohjittanut paljon kyselyni onnistumista ja asioita mitä olisi pitänyt ehkä tehdä toisin. Muotoilisin näin perästäpäin kyselyn rungon vähän erilaiseksi, jotta osiin kohdista olisi helpompi vastata ja vastausten muodot tulisivat helpommin analysoitaviksi. Perästäpäin muuttaisin ainakin pelaamisen ajankäyttöön liittyvät kysymykset ja kysyisin kuinka monta tuntia käytät pelaamiseen viikossa. Näin materiaalia olisi helpompi vertailla useisiin toisiin kyselyihin. Minun olisikin pitänyt tutustua ennen kyselyn rungon tekemistä paremmin toisiin samankaltaisiin tutkimukseen ja ottaa mallia kuinka ne on toteutettu. Yhtenevä linja auttaisi tutkimusten tulosten ver-

tailua keskenään. Kyselyssäni käytetyt peligenret eivät myöskään olleet jälkeinpäin parhaat mahdolliset ja niistä jäi uupumaan oleellisia genrejä. Tällaisia asiota huomaa valitettavasti vasta jälkeinpäin, kun niitä ei voi enää muttaa. Virheistä tulee kuitenkin oppia ja kehittää itseään niiden kautta. Näenkin, että tutkimusten toteuttamisen taidon oppii niitä paljon tekemällä ja sillä, että testaa mitkä asiat toimivat hyvin. Jos minulla olisi ollut kauemmin aikaa olisinkin testannut kyselyni toimivuutta laajemmin, mutta tässä tapauksessa kyselyn toteuttamiselle tuli kiire ja kunnollista testausta ei ehditty tehdä. Aikaa olisin kaivannut enemmän myös aineiston analysointiin. Tällaisen suuren aineiston analysointi ei ole minulle entuudestaan tuttua, joten se kävi todella hitaasti ja en saanut mielestäni tässä ajassa irti siitä kaikkea mitä olisin voinut. Ensi kerralla kun toteutan kyselyä olen kuitenkin astetta viisaampi ja osaan tehdä tiettyjä juttuja eri tavalla.

Koin opinnäytteessä ongelmaksi löytää virallisen peligenreytyksen, jota käyttää kyselyssä. Terminologia ei ole yhdenmukaista kaikkialla ja osa genreistä on suomeksi ja osa englanniksi. Omassa listauksessa koin, että genrejä tulee liikaa ja yritin yksinkertaistaa kyselyni listausta muokkaamalla sitä Suomen Elektronisen Urheilun Liiton peligenreytyksen avulla. Sain kuitenkin palautetta kyselyn kautta, että genreytyks on pielessä ja siitä puuttuu paljon oleellisia genrejä. Harmittelin perästäpäin itsekkin listan kapeutta, mutta onneksi vastaajat pääsivät tuomaan vaihtoehtonsa esiin kyselyn Muu genre, mikä? -vaihtoehdon kautta. Perehdyttyäni asiaan tarkemmin alkoi erilaisia alagenrejä varsinkin netin moninpeleistä löytyä miltei loputtomiin. Aloin tajuamaan, että kuinka vaikeaa on näin nopeasti kehittyvässä viihteenalassa pysyä mukana. Kaipaisinkin Suomeen yhtenevää linjaa peligenreytykseen, koska eriävät listaukset tekevät tutkimuksista ja artikkeleista vaikeaselkoisia ja niitä on hankala vertailla keskenään. Peligenrejen massiivisesta määrästä kertoo myös Jaakko Kemppaisen (2012, 3-4) Artikkelin Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Hän kävi tutkimuksessaan läpi yleisten pelisivustojen, pelikauppojen ja valmistajien kautta peligenrejä ja löysi yhteensä 68 erilaista genreä. Näissä genreissä ei ollut edes mukana MMO, MMORPG ja MOBA, jotka ovat luokiteltu maailman suosituimpien pelien kuten World of Warcraft ja League of Legends:in taustalle. Suuri kysymys onkin mielestäni kuinka tällaista jatkuvasti kasvavaa genremäärää tulee tulevaisuudessa hallita?

Opinnäytetyön kokonaisuutta haittaa mielestäni se, että koska siinä on tutkittu laajasti nuorten pelaamista ja sen kautta oppimista, niin elämyspedagoginen osuus jää melko vaisuksi sen rin-

nalla. Ensimmäinen tutkimusongelma nuorten peleistä oppimisesta on perusteltu ja tutkittu laajemmin ja tulee näin ollen vahvemmin työssä esille. Työn ensisijainen tarkoitus olikin osoittaa nuorten digitaalisista peleistä oppimista. Toista tutkimusongelmaa voiko elämyspedagogiikka edesauttaa digitaalisista peleistä oppimista en saanut tuotua niin vahvasti esille ja idea jäi pitkälti omien näkemyksieni varaan. Ajatusta tulisi tutkia laajemmin ja löytää jotain vertailukohtaa, jotta siihen voitaisiin vastata kunnolla. En siis voi sanoa, että onnistuin tuomaan esille todellista perusteltua vastausta toiseen tutkimusongelmaan. Opinnäyte olisi näin jälkepäin tarkasteltuna voinut keskittyä vain ensimmäiseen tutkimusongelmaan ja olla eheämpi kokonaisuus. Halusin kuitenkin saada työhön elämyspedagogisen näkemyksen mukaan. Elämyspedagoginen osuus ja toinen tutkimusongelma edesauttaa mielestäni kuitenkin Elämä Pelissä -hankeidean kehitystä. Aihe on myös johdatteleva, jolla on vahva pyrkimys tuottaa jatkotutkimus ideoita.

Elämyspedagogisen oppimisen mallin perustelu oli haastavaa ja se tuo esille vain oman näkemykseni siitä, kuinka elämyspedagogiikka edesauttaa pelien kautta oppimista. Aihe tuo kuitenkin esille paljon ajatuksia aiheesta, jotka toivottavasti poikivat ideoita jatkotutkimuksiin. Toivottavasti pääsemme kokeilemaan ajatusta käytännössä, jotta saataisiin konkreettista näyttöä tällaisesta toiminnasta. Elämyspedagogiikka toimii jo onnistuneesti opetuskäytössä, niin en näe mitään estettä, etteikö se voisi toimia myös osana digitaalista peliympäristöä ja edesauttaa näin sieltä oppimista. Opinnäytetyössä idea jäi mielestäni siis pintaraapaisuksi aiheesta ja tarvitsee lisää tutkimusta aiheesta. Opinnäytteeni tarjoaa kuitenkin pohjan ajatukselle siitä, kuinka elämyspedagogiikka edesauttaa peleistä oppimista.

Pohdin opinnäyteprosessin aikana myös aihetta yhteisöpedagogin koulutuksen kautta ja mietin kuinka koulutukseni tukee nuorisoalan kehittämistä. Mielestäni opinnäytetyö on oiva tilaisuus päästä kokeilemaan alan kehittämistä osaavien tukijoukkojen kanssa. Tukena prosessin aikana on työpaikan ja koulun ohjaajat, sekä toisten opiskelijoiden tarjoama vertaistuki. Tuonkin esille tätä ajatusta työni lopuksi alaa jo pidempään yhteisöpedagogiikan kautta tutkineiden Sari Miettisen ja Marjo Kolehmaisien kautta.

Sari Miettisen (2012, 97-100) mukaan yhteisöpedagogi voi vaikuttaa jo koulutuksensa aikana alan kehitykseen ja hänen mukaan onkin etsittävä uusia keinoja, jotka tavoittavat vaikeiden tavoitettavissa olevat nuoret. Hänen mukaan kehitystoiminnan tulee keskittyä juuri työelämälähtöisiin kehittämiskohteisiin ja ongelmiin. Opinnäytetyö tarjoaa juuri tällaisen integratiivi-

sen oppimisympäristön, joka perustuu työelämän, opiskelijan ja opettajien yhteistyöhön. Tässä kohtaavat mielestäni hyvin koulusta tuleva tuore näkemys ja työelämän kokemus, jotka tarjoavat upean mahdollisuuden alan kehitystyöhön.

Marjo Kolehmainen (2012, 6-8) osoittaa myös, kuinka yhteisöpedagogi voi osaamisellaan uudistaa alaa. Hän painottaa, että kehittäjän tulee seurata aikaansa tai olla jopa sen edellä. Kolehmainen tuo myös esille, että kehittämiseen tarvitaan innovatiivisuutta, kyseenalaistavaa työtettä ja rohkeutta uudistaa. Mielestäni Elämä Pelissä -hankkeen kehittäminen on vastannut hyvin tätä ajatusta. Hanke on myös osoitus siitä, kuinka pieni nuorisjärjestö toimii aikaansa edellä ja osoittaa rohkeutta ja halua kehittää toimialaa. Pidän hienona myös sitä, että tällaisten uusien hankkeiden toteuttamiseen ja kehittämiseen otetaan mukaan opiskelijoita. Tällaiset vastuulliset tehtävät tarjoavat mielestäni upean mahdollisuuden oppia sellaisia taitoja, mitä ei koulussa opeteta. Opinnäytetyöprosessi onkin ollut minulle suuri oppimiskokemus.

## LÄHTEET

EHYT ry 2013a. Pelisivistystä, kiitos! Ehkäisevä päihdetyö ja EHYT ry:n järjestötiedote 2.4.2013. Viitattu 15.9.2013.

[http://www.ehyt.fi/easydata/customers/ehyt/files/ehyt\\_jarjesto/ehyt\\_jarjesto\\_1-2013\\_verkkoon.pdf](http://www.ehyt.fi/easydata/customers/ehyt/files/ehyt_jarjesto/ehyt_jarjesto_1-2013_verkkoon.pdf)

EHYT ry 2013b. Arhinmäki avasi pelikeskustelun. EHYT Teema 1 Pelaaminen. Koonnut Inka Silvennoinen. EHYT ry:n julkaisu, 5. Viitattu 15.9.2013.

[http://issuu.com/ehyt/docs/teema\\_1\\_2013](http://issuu.com/ehyt/docs/teema_1_2013)

Ellonen, Noora 2008. Kasvuyhteisö nuoren turvana. Sosiaalisen pääoman yhteys nuorten masentuneisuuteen ja rikekäyttäytymiseen. Sosiaalipolitiikan ja sosiaalityön laitos, Tampereen yliopisto. Akateeminen väitöskirja.

Harviainen, J. Tuomas 2013. Pelaava vanhemmuus. EHYT Teema 1 Pelaaminen. EHYT ry:n julkaisu 1/2013, 35.

Hulkko, Helena 2013. Lisää pelisivistystä. EHYT Teema 1 Pelaaminen. EHYT ry:n julkaisu 1/2013, 10-15.

Huttunen, Tero & Marjomaa, Heikki 2013. Pelit, teollisuus ja raha. Teoksessa J. Tuomas Harviainen & Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja Draft4. s. 7. Viitattu 17.10.2013.

<https://docs.google.com/document/d/1xFI6k5vFqJug2J8uVWDGNymdN7W4rZ7Cd2oG3wjin6-c/edit?pli=1>

Janhunen, Juuso 2013. Oppia peli kaikki. Pelaaja -lehti 8/2013. Helsinki: H-Town Oy, 42.

Jyvälän Nuoret ry 2013a. Toimintasuunnitelma 2013. Viitattu 17.10.2013.

<http://jyvala.fi/jnry/index.php?page=yhdistys>

Jyvälän Nuoret ry 2013b. K3WL: Pelaaminen sosiokulttuurisen innostamisen välineenä. Hanke-suunnitelma 2013.

Karppinen, Seppo J.A. 2010. Seikkailukasvatus – erilainen tapa opettaa ja oppia. Teoksessa Timo Lomama & J.A. Karppinen (toim.) SEIKKAILLEN ELÄMYKSIÄ II. Elämyksen käsitehistoriaa ja käytäntöä. Rovaniemi: LUP, 118-135.

Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos. Tampereen yliopisto. Viitattu 4.9.2013, 24.9.2013.

URL:[http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri\\_2011.pdf?sequence=1](http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1)

Kempainen, Jaakko 2012. Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2012. Tampereen yliopisto, 56-70.

Kivinen, Elina 2013. Näkökulmia pelaamiseen. Pelitukihankkeen tiedontuotannon tuloksia luento. 1.10.2013. Jyväskylän Matarasali.

Kolehmainen, Marjo 2012. Yhteisöpedagogi kehittää nuorisotyötä tunteella ja taidolla. Teoksessa Johanna Kuivakangas (toim.) Yhteisöpedagogiikan uudet avaukset. Sarja C. Helsinki: Humak, 6-22.

Kurki, Leena 2000. Sosiokulttuurinen innostaminen. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Mattila, Vesa Ville 2013. Digitaalisuus on pelin henki. EHYT Teema 1 Pelaaminen. EHYT ry:n julkaisu 1/2013, 22.

Miettinen, Sari 2012. Ammattikorkeakouluopiskelijat nuorisoaalaa kehittämässä. Teoksessa Johanna Kuivakangas (toim.) Yhteisöpedagogiikan uudet avaukset. Sarja C. Helsinki: Humak, 97-105.

Mykkänen, Pekka 2013. Kaikki Pelissä. Helsingin Sanomat 6/2013. Viitattu 4.9.2013. [http://files.snstatic.fi/HS/2013/6/kaikki\\_pelissa/#](http://files.snstatic.fi/HS/2013/6/kaikki_pelissa/#)

Mäyrä, Frans & Karvinen, Juho 2012. Mitä nuoret pelaavat? Digitaaliset pelit lasten ja nuorten arjessa. Informaatitieteen yksikkö. TRIM/Game Research Lab. Tampereen yliopisto. Viitattu 25.9.2013. [http://www.lskl.fi/files/1546/Mayra\\_Karvinen.pdf](http://www.lskl.fi/files/1546/Mayra_Karvinen.pdf)

Neogames 2013. Tietoa toimialasta. Viitattu 30.9.2013. <http://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/>

Niipola, Jani 2012. Pelisukupolvi – Suomalainen menestystarina Max Payneestä Angry Birdsiin. Helsinki: Johnny Kniga publishing.

Nuorisolaki 27.1.2006/72/2§. Viitattu 24.09.2013. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072#a72-2006>

Nuorisolaki 27.1.2006/72/8§. Viitattu 8.10.2013. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072>

Oiva ja Ilona -hanke 2013. Viitattu 14.9.2013. <http://www.oiva-ilona.fi/index.php/oiva-ja-ilona-hanke>

Outwardbound 2013a. Historia ja Kurt Hahn. Viitattu 4.9.2013. <http://www.outwardbound.fi/outward-bound/historia-ja-kurt-hahn>

Outwardbound 2013b. Elämyspedagogiikka. Viitattu 4.9.2013. <http://www.outwardbound.fi/experiential-learning>

Pääjärvi, Saara & Hoppo, Hanna & Pekkala, Leo 2013. Lapsiperheiden mediakysely 2012. 0-12-vuotiaiden lasten mediankäyttö ja kotien mediakasvatus huoltajien kuvaamina. Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen julkaisu. Viitattu 27.10.2013. <http://meku.fi/images/meku123.pdf>



RAY 2013. Avustusohjelmat. Kysyttyä nuoriso-ohjelmasta. Viitattu 17.10.2013.  
<https://www.ray.fi/fi/jarjestot/tulokset-ja-vaikutukset/kysyttya-nuoriso-ohjelmasta>

Salo, Petri 1999. Kasvatusta ja seikkailua yhteisöissä. Vielä kerran – yksi kaikkien ja kaikki yhden puolesta! Teoksessa Juha Suoranta (toim.) Nuorisotyöstä seikkailukasvatukseen. Tampere: TAJU, 99-129.

Suomalainen, Tiina 2013. Tietokonepelien kahdet kasvot. Yhteishyvä lehti. 11/2013, 44-47.

Suomen Elektronisen Urheilun Liitto, SEUL 2013. Peligenret. Viitattu 5.11.2013.  
<http://seul.fi/peligenret/>

Suomen tilastokeskus 2012. Internetin käyttö matkapuhelimella. Tieto- ja viestintätekniikan käyttö 2012. s.15. Viitattu 30.9.2013. [http://www.stat.fi/til/sutivi/2012/sutivi\\_2012\\_2012-11-07\\_fi.pdf](http://www.stat.fi/til/sutivi/2012/sutivi_2012_2012-11-07_fi.pdf)

Setlementtinuorten liiton Keski-Suomen piiri ry 2013. Elämä Pelissä: Pelaaminen sosiokulttuurisen innostamisen välineenä. Projektisuunnitelma 2013.

Suoninen, Annika. 2011. Lasten mediankäytöt vanhempien kertomina. Teoksessa Sirkku Kotilainen (toim.) 2011. Lasten mediabarometri 2010: 0–8-vuotiaiden lasten mediankäyttö Suomessa. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2011. s. 30-31.

Tekniikan museo 2013. Pongista Pleikkaan erikoisnäyttely. Viitattu 14.9.2013  
<http://www.tekniikanmuseo.fi/pongistapleikkaan.html>

Terveystieteiden tutkimuskeskus 2011. Nuoret pelissä – Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Tukiaineisto. THL.

Tiirikka, Marjo 2013. Hiljaiset pojat löytyivät pelien avulla. EHYT Teema 1 Pelaaminen. EHYT ry:n julkaisu 1/2013, 18-19.

Tossavainen, Tommi & Harviainen J. Tuomas 2013. Teoksessa J. Tuomas Harviainen & Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja Draft4. s. 50. Viitattu 17.10.2013.  
<https://docs.google.com/document/d/1xFl6k5vFqJug2J8uVWDGNymdN7W4rZ7Cd2oG3wjn6-c/edit?pli=1>

Tuominen, Pasi 2013. Digitaaliset pelit ja nuorisotyö. Verke on Tour koulutusmateriaalit Jyväskylässä. Viitattu 14.9.2013  
[http://prezi.com/cclgt3arslub/digitaaliset-pelit-ja-nuorisoty/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](http://prezi.com/cclgt3arslub/digitaaliset-pelit-ja-nuorisoty/?utm_campaign=share&utm_medium=copy)

Väyrynen, Kari 2010. Elämyksestä elämysyhteiskuntaan – käsitehistoriaa ja kritiikin lähtökohtia. Teoksessa Timo Latomaa & J.A. Karppinen (toim.) SEIKKAILLEN ELÄMYKSIÄ II. Elämyksen käsitehistoriaa ja käytäntöä. Rovaniemi: LUP, 20-35.

## LIITTEET

Liite 1: Nuorten pelitilasto 2009-2011

**Pelaajabarometri 2011 mukaan Suomen 10-29-vuotiaiden nuorten pelitilastot 2009-2011****Digitaalinen pelaaminen** **pelaajia** **aktiivisia pelaajia****2009**

10-19-vuotiaat	98,3%	93,0%
20-29-vuotiaat	95,0%	67,4%

**2010**

10-19-vuotiaat	97,4%	90,3%
20-29-vuotiaat	96,3%	79,8%

**2011**

10-19-vuotiaat	99,4%	94,8%
20-29-vuotiaat	99,4%	79,5%

**Digitaalinen viihdepelaaminen** **pelaajia** **aktiivisia pelaajia****2009**

10-19-vuotiaat	97,7%	93,0%
20-29-vuotiaat	94,4%	66,5%

**2010**

10-19-vuotiaat	97,4%	88,4%
20-29-vuotiaat	93,9%	73,6%

**2011**

10-19-vuotiaat	99,4%	94,8%
20-29-vuotiaat	97,6%	73,5%

**Yksin pelattavat tietokonepelit** **pelaajia** **aktiivisia pelaajia****2009**

10-19-vuotiaat	89,5%	64,5%
20-29-vuotiaat	72,6%	44,7%

**2010**

10-19-vuotiaat	87,1%	63,2%
20-29-vuotiaat	84,7%	54,0%

**2011**

10-19-vuotiaat	91,6%	61,0%
20-29-vuotiaat	80,1%	45,8%

**Monen pelaajan verkkopelit****pelaajia****aktiivisia pelaajia****2009**

10-19-vuotiaat	47,7%	33,1%
20-29-vuotiaat	26,3%	12,3%

**2010**

10-19-vuotiaat	45,2%	31,6%
20-29-vuotiaat	34,4%	22,2%

**2011**

10-19-vuotiaat	52,6%	40,3%
20-29-vuotiaat	25,9%	17,5%

**Konsolipelit****pelaajia****aktiivisia pelaajia****2009**

10-19-vuotiaat	79,1%	58,7%
20-29-vuotiaat	73,2%	38,2%

**2010**

10-19-vuotiaat	87,1%	61,9%
20-29-vuotiaat	72,8%	38,7%

**2011**

10-19-vuotiaat	92,2%	69,5%
20-29-vuotiaat	75,9%	41,6%

**Facebookin pelit****pelaajia****aktiivisia pelaajia****2009**

10-19-vuotiaat	Ei tuloksia vuodelta 2009	
20-29-vuotiaat		

**2010**

10-19-vuotiaat	52,9%	32,9%
20-29-vuotiaat	29,6%	17,8%

**2011**

10-19-vuotiaat	46,8%	32,5%
20-29-vuotiaat	33,7%	16,9%

**Muut selaimessa pelattavat pelit****pelaajia****aktiivisia pelaajia****2009**

10-19-vuotiaat	77,9%	49,4%
20-29-vuotiaat	74,9%	34,8%

**2010**

10-19-vuotiaat	80,6%	45,2%
20-29-vuotiaat	67,5%	28,2%

**2011**

10-19-vuotiaat	82,4%	44,8%
20-29-vuotiaat	69,3%	24,7%

**Mobiililaitteiden pelit****pelaajia****aktiivisia pelaajia****2009**

10-19-vuotiaat	76,7%	43,9%
20-29-vuotiaat	52,2%	15,2%

**2010**

10-19-vuotiaat	87,1%	49,7%
20-29-vuotiaat	61,3%	27,0%

**2011**

10-19-vuotiaat	87,7%	63,0%
20-29-vuotiaat	60,8%	34,1%

Lähde: Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos. Tampereen yliopisto. s. 51; 54; 66; 69. Viitattu 24.9.2013.

URL:[http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri\\_2011.pdf?sequence=1](http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1)

## Liite 2: Opinnäytetyön pelikyselyn kyselylomake



## PELIKYSELY – KYSELY DIGITAALISESTA PELAAMISESTA

## TAUSTATIEDOT

## 1. Ikä

- Alle 12-vuotta
- 12-17-vuotta
- 18-29-vuotta

## 2. Sukupuoli

- Mies
- Nainen

## 3. Päätoimesi

- Opiskelija (perusaste, toinen aste, korkea-aste)
- Työssä
- Työtön
- Armeija
- Siviilipalvelus
- Joku muu, mikä?

## 4. Pelaatko digitaalisia pelejä? Jos vastaat ettet pelaa siirryt suoraan kyselyn päättösvuole.

- En pelaa
- Pelaan

## PELAAMINEN

## 5. Kuinka useana päivänä viikossa pelaat digitaalisia pelejä?

- Harvemmin kuin viikoittain
- 1-3 päivänä viikossa
- 4-6 päivänä viikossa
- Pelaan päivittäin
- En osaa sanoa

6. Kun pelaat, kuinka monta tuntia käytät digitaaliseen pelaamiseen päivässä?

- Alle 2h/päivä
- 2-5h/päivä
- 6-9h/päivä
- 10h tai enemmän

7. Mitä laitteita käytät digitaaliseen pelaamiseen? Valitse kaikki vaihtoehdot, joita käytät pelaamiseen.

- Pelikonsoli
- Kannettava pelikonsoli
- Tietokone
- Taulutietokone (tabletti)
- Älypuhelin

8. Minkä genren pelejä tykkäät pelata? Valitse enintään kolme mieluisinta peligenreä.

- FPS (first person shooter)
- TPS (third person shooter)
- Simulaatiopelit
- Urheilupelit
- Ajopelit
- Arcadepelit
- Puzzlet (ongelmanratkaisu)
- RTS (real time strategy)
- MMO (massive multiplayer online)
- RPG (Roolipelit)
- Musiikki/tanssipelit
- Joku muu genre, mikä?

9. Mitkä ovat suosituimmat pelisi tällä hetkellä? Vastaa pelin nimellä.

## PELEISTÄ OPPIMINEN

10. Oletko oppinut digitaalisen pelaamisen kautta seuraavia taitoja? Vastaa kuinka paljon mitään taitoa olet oppinut pelaamisen kautta.

	En ollenkaan	Jonkin verran	Paljon
Kielitaito esim. englanti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tietotekniset taidot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ongelmanratkaisutaidot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Motoriset taidot (silmän ja käden koordinaatio)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Visuaaliset taidot (hahmottamiskyky)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sosiaaliset taidot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yhteistyötaidot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tunteiden kohtaaminen (esim. häviämisen ja voittamisen tunne)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Itseilmaisu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Luovuus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Oletko oppinut digitaalisen pelaamisen kautta jotain uutta itsestäsi?

- Kyllä, mitä?
- En osaa sanoa
- En mitään

## SOSIAALISET SUHTEET JA HARRASTUKSET

12. Oletko saanut digitaalisen pelaamisen kautta uusia kavereita?

- En yhtään
- Joitakin
- Useita

13. Pidätkö pelien kautta tutustumisi henkilöihin yhteyttä pelien ulkopuolella?

- En iänsikaan

Joskus

Usein

14. Tapaatko pelikavereitasi myös pellen ulkopuolella?

En laisinkaan

Joskus

Usein

15. Oletko löytänyt digitaalisen pelaamisen kautta uusia harrastuksia?

En

Olen, mitä?

16. Odotatko löytäväsi tulevaisuudessa digitaalisen pelaamisen kautta joitain seuraavista vaihtoehtoista? Vastaa kuinka paljon odotat mitään vaihtoehtoa.

	Odotan paljon	Pidän mahdollisena	En odota laisinkaan
Harrastus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Työpaikka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Opiskelupaikka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sosiaalisia suhteita (kavereita)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tyttö- tai poikaystävä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Elämys/kokemus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uusia haasteita	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rentoutuminen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hypyn pois arjesta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tukea elämään	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

PÄÄTÖSSIVU

17. Kiitos vastauksestasi. Voit antaa palautetta kyselystä alla olevaan laatikkoon, korjata vastaustavaihtoehtojasi palaamalla taaksepäin tai lähettää kyselyn lähetä kohdasta.