

MISTÄ ON LASTEN LEIKIT TEHTY?
Kolmasluokkalaisten käsityksiä leikkimisestä

Sini-Tuulia Rautiainen

Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma

Kevät 2011

Opettajankoulutuslaitos

Jyväskylän yliopisto

TIIVISTELMÄ

Rautiainen, Sini-Tuulia. Mistä on lasten leikit tehty? Kolmasluokkalaisten käsityksiä leikkimisestä. Jyväskylän yliopiston opettajankoulutuslaitos, 2011. Pro gradu -tutkielma, 78 sivua.

Tutkimuksessa kartoitettiin 9–10-vuotiaiden suosikkileikkejä sekä sitä, millaisia käsityksiä kolmasluokkalaisilla on leikkimisestä ja siitä, milloin leikkimisen ajatellaan päättyvän. Aikaisempien tutkimusten mukaan leikit vähenevät selkeästi kymmenen vuoden iässä. Tutkimusten mukaan tyttöjen leikeissä tehdään ulkomaanmatkoja ja vastaavasti pojat nauttivat toiminnasta ja urheilulajeista. Suosikkileikkeihin vaikuttavat yhteiskunnan vaurastuminen ja ympäröivä kulttuuri.

Tutkimuksen aineisto kerättiin kyselylomakkeilla ja haastatteluilla. 26 oppilasta vastasi kyselylomakkeeseen ja heistä neljä osallistui myös yksilöhaastatteluun. Kyselylomakkeissa oli avoimia ja suljettuja kysymyksiä sekä yksi piirrostehtävä. Haastattelut olivat kestoltaan noin puolen tunnin mittaisia. Tutkimusaineiston mukaan leikki on vielä suurimmalle osalle kolmasluokkalaisista tärkeää. Tulokset osoittivat poikien suosikkileikkien sisällöiksi taistelun ja kilpailun. Vastaavasti tyttöjen suosikkileikit muodostuivat pääasiassa muodista ja seikkailuista. Leikkimisen arvellaan loppuvan teini-iässä, jolloin se alkaa tuntua lapselliselta ja tilalle tulevat tietokoneet, meikit, seurustelu ja alkoholi.

On tärkeää tutustua nykyajan lasten leikkeihin ja mielikuvitusmaailmaan, jotta kasvattajina voisimme kohdata jokaisen lapsen entistä paremmin. Leikit ovat merkittävä osa lasten jokapäiväistä elämää. Kun olemme aidosti kiinnostuneita lasten elämästä ja leikeistä, aikuisen ja lapsen välille muodostuu hiljalleen syvä luottamus.

Avainsanat: leikki, leikkiympäristö, lelut, leikkikulttuuri, leikin loppuminen

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	LEIKIN MONET KASVOT	6
2.1	Mitä leikki on?.....	6
2.2	Leikkiympäristö.....	9
2.3	Lelujen muuttuminen.....	11
3	LEIKIN ASEMA YHTEISKUNNASSAMME	13
3.1	Näkökulmia leikkiin	13
3.2	Leikin merkitys.....	16
3.3	Onko leikille aikaa?	17
3.4	Leikkikulttuurin muuttuminen.....	19
4	TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	22
4.1	Tutkimustehtävän valinta	22
4.2	Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimusongelmat	23
4.3	Metodologinen viitekehys	24
4.4	Tutkimusjoukko ja sen valinta.....	26
4.5	Aineistonkeruu ja tutkijan rooli.....	27
4.6	Aineiston analyysi	30
5	TULOKSET	32
5.1	Kolmasluokkalaisten suosikkileikit.....	32
5.1.1	Suosikkileikkien päähahmot.....	41
5.1.2	Lelujen asema suosikkileikeissä.....	42
5.2	Mikä suosikkileikeissä kiehtoo lapsia?	43
5.3	Lasten leikkiympäristö	46
5.4	Kuinka usein kolmasluokkalaiset leikkivät?	51
5.5	Onko leikkiminen tärkeää?.....	53
5.6	Leikin loppu.....	55

	4
6 POHDINTA.....	58
6.1 Keskeisimmät tulokset ja niiden arviointia	58
6.2 Tutkimuksen luotettavuus	63
6.3 Tulosten sovellettavuus ja haasteita jatkotutkimukselle.....	65
LÄHTEET	68
LIITTEET	72
Liite 1: Saatekirje.....	72
Liite 2: Lupakirje	73
Liite 3: Kysely	74
Liite 4: Haastattelun kysymysrunko	78

1 JOHDANTO

Mistä on lasten leikit tehty? Pro gradu -tutkielmani nimi mukailee englantilaisen kansanlorun riimitystä *Mistä on pienet tytöt tehty?* sekä viittaa samalla tämän työn yhteen keskeisimmistä tutkimuskysymyksistä (Helakisa 1995, 58). Tarkoituksena on tutkia 9–10-vuotiaiden lasten suosikkileikkejä sekä sitä, millaisia käsityksiä heillä on leikkimisestä. Onko kolmasluokkalainen vielä leikki-ikäinen lapsi, ja mitä tekijöitä on lasten käsitysten mukaan leikin loppumisen taustalla?

Aihe on ajankohtainen ja tärkeä, sillä opettajien, vanhempien ja kaikkien kasvatusalasta kiinnostuneiden on hyvä tietää myös lasten mielikuvitusmaailmasta. Leikit ovat merkittävä osa lasten jokapäiväistä elämää. Kiinnostukseni lasten käsityksiin leikkimisestä syttyi tehdessäni kandidaatintutkielmaa, jolloin tutkin lasten mielikuvitusmaailmaa fiktiivisten hahmojen kautta. Vaikka itse olen vielä nuori, tuleva luokanopettaja, on mielestäni melkoinen haaste pysyä ajan tasalla lasten leikkimiseen liittyvissä asioissa ja käsityksissä. Kuitenkin ymmärtämällä nykyajan lapsia ja leikkitreendejä voimme kohdata jokaisen lapsen entistä aidommin ja paremmin.

Omat muistomme leikeistä saattavat vaikuttaa käsityksiimme niin sanotusta hyvästä leikeistä. Saatat muistaa metsämansikoiden tuoksun, kun lapsena juoksit naapuriin koulua leikkimään, tai ehkä mieleesi ovat jääneet hurjat seikkailut majan lähistöillä. Entä oletko tutustunut tämän päivän lasten leikkeihin koulun pihalla, tai oletko jo saanut olla kunniavieraana lastenlapsiesi leikeissä? Kun olemme aidosti kiinnostuneita lasten elämästä ja leikeistä, voimme voittaa lasten luottamuksen puolellemme. Lapsi ottaa esimerkkiä henkilöltä, johon hän luottaa (Suonio 1993, 147).

Tutkimusmatka lasten leikkeihin edellyttää meiltä jokaiselta avointa mieltä ja ripauksen leikkimieltäkin. Niinpä on hyvä muistaa, ettei tyttöjä ehkä sittenkään tehty inkivääristä ja poikia sammakoista. Aikaisempien tutkimusten mukaan leikkiä on yhä, mutta leikkien sisällöt ovat muuttuneet. Monet aikaisemmista tutkimuksista ovat keskittyneet tarkastelemaan päiväkotikäisten leikkejä tai lasten vanhempien käsityksiä leikeistä. (ks. esim. Kalliala 1999.) Näiden ajatusten siivittämänä voimmekin lähteä selvittämään juuri kolmasluokkalaisten käsityksiä leikeistä ja sen loppumisesta. Mistä on lasten leikit tehty?

2 LEIKIN MONET KASVOT

Tämän pääluvun otsikko Leikin monet kasvot viittaa leikkien tarkasteluun monesta eri näkökulmasta. Alussa tarkastellaan leikin erilaisia määritelmiä. Sen jälkeen perehdytään hieman laajemmin siihen, mitä kaikkea leikkeihin ajatellaan kuuluvan, tarkastellaan muun muassa leikkien luokitteluperiaatteita sekä leikkiympäristön moninaisuutta ja lelujen asemaa lasten leikeissä. Luvun edetessä on kytkentöjä ja viitteitä myös omaan tutkimukseeni, joten teoreettinen viitekehys johdattelee ikään kuin leikitellen kohti omaa tutkimustani.

2.1 Mitä leikki on?

Leikin määritelmiä. Leikki on meille jokaiselle jo lapsuudessa tullut tutuksi. Kuitenkaan leikille ei ole olemassa yhtä oikeaa määritelmää, joka erottaisi sen kaikista muista ilmiöistä. Leikkiä on lähestytty eri näkökulmista ja sen piirteitä on kuvattu hyvin laajasti. Nykysuomen sanakirjan (2002) mukaan leikki on lasten toimintaa, jonka tarkoituksena on ainoastaan mielihyvän kokeminen (NS 'leikki').

Yksi tunnetuimmista leikin määritelmistä perustuu alankomaalaisen Huizingan (1967) näkemukseen leikistä. Huizingan mukaan leikki on vapaaehtoista toimintaa, jolla on oma tarkoituksensa ja jossa leikkijä tiedostaa leikkivänsä. Leikki tapahtuu tietyissä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen mutta sitovien sääntöjen mukaan. Leikin kautta voidaan kokea sekä jännitystä että iloa. Edelleen leikkiä ei voida selittää ainoastaan fysiologisilla tai psyykkisillä tarpeilla. Leikkimisen kautta lapsi voi kokea elämän mielekkyyttä. Huizinga korostaa myös leikin suurta merkitystä ylipäätään kulttuurin kehitykselle. (Huizinga 1967, 9, 39.)

Toinen hyvin tunnettu leikin määritelmä pohjautuu ranskalaisen Caillois'n (1961) käsitykseen leikistä. Hän pyrkii hahmottamaan leikin käsitettä mahdollisimman monesta eri näkökulmasta. Caillois määrittelee leikin toiminnaksi, joka on *vapaaehtoista, erillistä, ennakoimatonta, tuottamatonta, säännönmukaista ja kuvitteellista*. Leikkiin ei voida pakottaa ketään, sillä silloin se ei enää perustuisi hauskuuteen. Lapset leikkivät vapaaehtoisesti esimerkiksi leikkipuistossa, eli leikki on myös tiettyyn aikaan ja

paikkaan sidottua. Koska leikissä annetaan tilaa leikkijän kekseliäisyydelle, leikin kulkua ei voida etukäteen ennakoida. Leikki on täysin tuottamatonta toimintaa, eikä se siten esimerkiksi lisää vaurautta tai tuota mitään näkyvää tuotosta. Leikin viehättävyys on itse leikissä. Leikissä on sääntöjä, mutta ne ovat voimassa ainoastaan leikin ajan. Lisäksi leikkiin liittyy yhtenä merkittävänä osa-alueena lasten oma mielikuvitusmaailma. (Caillois 1961, 9-10, 43.)

Sekä Huizinga että Caillois ovat yhtä mieltä siitä, että leikki vaikuttaa kulttuurin muotoutumiseen. Caillois pitää leikin yleismääritelmää kuitenkin vielä laajempänä kuin Huizinga. Nimittäin Huizinga keskittyy tarkastelemaan ainoastaan sosiaalisia ja merkityksellisiä leikkejä, koska ne vaikuttavat hänen mukaansa eniten kulttuuriin. (Huizinga 1967, 16.) Koska leikille ei ole kaiken kattavaa määritelmää, monet leikintutkijat ovat kuvaileet leikin eri ominaisuuksia. Useimmat leikintutkijat korostavat kuitenkin leikin tunnusomaisina piirteinä miellyttävyyttä ja vapaaehtoisuutta. Lisäksi sen motivaatio on leikissä itsessään, ja leikkijät sitoutuvat toimintaansa. (Garvey 1991, 4.)

Omassa tutkimuksessani annan lasten itse määritellä leikin käsitteen. Kun kysyn kolmasluokkalaisten suosikkileikkiä, en määrittele heille etukäteen leikin käsitettä. Jokaisella oppilaalla on kuitenkin jonkinlainen arkikokemus siitä, mitä leikit ovat. Näin päästään suoraan tämän tutkimuksen ytimeen eli tutkimaan juuri kolmasluokkalaisten käsityksiä leikeistä ja leikkimisestä.

Leikin luokittelua. Leikkejä voidaan luokitella erilaisiin ryhmiin jonkin tietyn periaatteen mukaan. Caillois (1961, 12) on luokitellut leikit neljään pääryhmään: *agon*, *alea*, *mimicry* ja *ilinx*. Nimet ovat kreikan- ja latinankielisiä, jotta niiden merkitys ymmärrettäisiin samalla tavalla yli kielirajojen. Suomen kielessä näitä ryhmiä kuvaavat käsitteet *kilpailu*, *sattuma*, *kuvittelu* ja *huimaus*. (Kalliala 1999, 40). Seuraavassa näitä leikkien pääryhmiä kuvaillaan tarkemmin.

Agon. Erilaiset kilpailut ja pelit, kuten jalkapallo ja tennis, luokitellaan *agon*-ryhmään. Kilpailun tulee perustua niin sanotusti reiluun peliin, jolloin voittaja voi kokea onnistuneensa. Kilpailut vaativat pelaajilta niin nokkeluutta, taitoa, nopeutta kuin sinnikästä harjoitteluakin. Kilpailuissa erityisen tärkeää ovat yhteiset säännöt, jotta kaikilla osallistujilla olisi tasavertainen mahdollisuus voittoon. (Caillois 1961, 14.)

Alea. Latinankielinen sana *alea* tarkoittaa arpaa ja noppaa. Tunnettu latinankielen lausahdus *alea iacta est* eli *arpa on heitetty* kuvaa mielestäni hyvin tätä Caillois'n

nimittämää yhtä leikin peruskategoriaa. Alea on agonin vastakohta, sillä alea-leikeissä osallistujan ominaisuuksilla, kuten älykkyydellä tai fyysisillä ominaisuuksilla, ei ole merkitystä. Voitto perustuu ainoastaan hyvään tuuriin. Alea-ryhmään kuuluvat muun muassa erilaiset noppapelit. (Caillois 1961, 17; Kalliala 1999, 42.)

Mimicry. Roolileikit luonnehtivat mimicry-ryhmää. Erilaiset kuvitteluleikit perustuvat fiktiiviseen maailmaan, jossa leikkijä näyttää jotain toista roolihahmoa ja eläytyy siihen. Leikkijä tyypillisesti uskottelee olevansa joku muu henkilö kuin hän itse. Mimicry on kreikkalaisperäinen englanninkielinen sana, joka tarkoittaa jäljittelyä ja matkimista. (Caillois 1961, 19–20.) Mimicry-leikkejä ovat muun muassa koti- ja koululeikit, jotka olivat suosittuja omassa lapsuudessani.

Ilinx. Neljäntenä ryhmänä Caillois kuvaa leikit, joiden tarkoituksena on niin sanotusti kokea huimausta. Lapset voivat esimerkiksi pyöriä nopeasti itsensä ympäri lukuisia kertoja ja siten saada aikaan hetkellisen huimauskokemuksen. Caillois liittää tähän leikkiryhmään muun muassa syöksylaskun ja kelkkailun. (Caillois 1961, 23–24.) Kalliala (1999, 46) laajentaa näkemystä 1990-luvun Suomeen ja liittää ilinx-leikkiryhmään myös esimerkiksi vuoristoradat ja benji-hyyt.

Tutkimuskirjallisuudessa leikkejä on luokiteltu myös lasten sosiaalisen käyttäytymisen perusteella. Tutkimuskohteena olleet 5–6-vuotiaiden lasten leikit on jaettu kolmeen ryhmään: ajankululeikkeihin, valtapeleihin sekä ydinleikkeihin. Ajankululeikki on eräänlaista tilanteenmäärittelyä, jossa lapsilla on tavoitteena yhteinen leikki. Tällöin lapset esimerkiksi käyvät keskustelua tulevasta leikistä, mutta vaihtavatkin kyseisen leikin saman tien toiseen leikkiin. Valtapeli puolestaan kuvaa tilannetta, jossa lapsi esimerkiksi käyttää leikkiä hyväkseen kiusatakseen toista. Lapsi voi käyttää valtaansa esimerkiksi toisten komenteluun, manipulointiin tai uhkailuun. Kolmantena ryhmänä on ydinleikki, jossa leikkijät ovat sitoutuneet yhteiseen leikkiin. Lapset kunnioittavat toisiaan, ja leikissä korostuu yhteistyön merkitys. Tällaisia leikkejä ovat esimerkiksi rakenteluleikit. (Vuorisalo 2004, 80–81, 86–87, 91.)

Leikkejä voidaan luokitella myös lapsen kehitystason perusteella, kuten Piaget (1988) kuvaa teoriassaan. Hänen mukaansa leikin kehitys on yhteydessä lapsen ajattelun kehitykseen. Piaget käyttää tiettyjä käsitteitä kehitysvaiheista ja leikin ominaisuuksista. Piaget'n teoriassa mielikuvitusleikeistä käytetään nimeä symbolinen leikki. (Piaget 1988, 42–44.) Myös Vygotsky (1976) on tarkastellut lapsuusiässä tapahtuvaa leikin kehitystä. Vygotsky korostaa teoriassaan lähikehityksen vyöhykettä. Lapsi voi

esimerkiksi leikkiessään oppia koko ajan yhä enemmän ja näin kurottautua kohti uusia haasteita. (Vygotsky 1976, 552.)

Omassa tutkimuksessani olen kiinnostunut siitä, mitä ovat kolmasluokkalaisten lasten suosikkileikit ja millaisia ne ovat luonteeltaan. Niin ikään olen kiinnostunut tarkastelemaan leikkien sisältöjä, aiheita ja leikkiin kohdistuvia ihanteita. Luokittelen leikit aineistoni pohjalta kolmasluokkalaisten suosikkileikkeihin ja siten pyrin vastaamaan asetettuihin tutkimuskysymyksiini.

2.2 Leikkiympäristö

Lapset luonnollisestikin leikkivät monenlaisissa ympäristöissä. Leikkipaikkoja voidaan tarkastella sekä lasten kuvitteellisen että todellisen ympäristön näkökulmasta. Lasten kuvitteellinen leikkipaikka tarkoittaa sitä ympäristöä, jossa lapset kuvittelevat leikin tapahtuvan. Lapset voivat leikin aikana käydä kuvitteellisesti esimerkiksi kaupungilla, uimahallissa tai ulkomailla. Todellinen ympäristö sen sijaan tarkoittaa paikkaa, jossa lapset fyysisesti leikkivät. Tällaisia paikkoja ovat muun muassa lastenhuone, olohuoneen sohva tai koulun piha. (Karimäki 2005, 109.)

Lapsia varten on myös rakennettu erilaisia leikkipaikkoja, kuten leikkipuistot pihalla (Karimäki 2005, 116). Ulkoleikit ovat kuitenkin vähentyneet 1990-luvulla verrattuna 1950-lukuun. Yhtenä syynä tähän pidetään kaupungistumista. Marjatta Kalliala (2003) haastatteli kuusivuotiaiden lasten vanhempia 1990-luvun puolivälissä. Tutkimustulokset osoittivat lasten leikkien tilan kaventuneen, sillä useat vanhemmat muistelivat haikaillen omia retkiään luonnonhelmassa. Sen sijaan nykyajan lapset ovat yhä useammin tutkimusmatkalla televisioruudun välityksellä. (Kalliala 2003, 207–208.)

Tutkimustulokset ovat kuitenkin hyvin erilaiset, kun tutkimuskohteena ovat lasten vanhempien sijasta olleet lapset itse. Esimerkiksi Karimäen (2005) keräämän aineiston mukaan lapset kertoivat leikkivänsä pihaleikkejä hyvin paljon. Varsinaiset ulkoleikkipaikat eivät kuitenkaan olleet lasten suosiossa. Pihaleikit Karimäki on määritellyt siten, että ne ovat ulkona leikittäviä leikkejä, joiden säännöt ovat lapsille tuttuja ja joiden nimestä lapset tunnistavat nopeasti leikkivan. Tunnettuja pihaleikkejä ovat muun muassa kirkonrotta ja hippa. Tällaiset leikit vaativat paljon sekä tilaa että leikkijöitä. (Karimäki 2005, 116, 118.)

Luonto lasten leikkipaikkana kuuluu monien vanhempien mielestä hyvään lapsuuteen. Varsinkin maalta kotoisin olevat vanhemmat arvostavat maalaismaisemaa sekä aitoa ja moninaista luontoa. Kaupunkilaisvanhemmille luonnoksi sen sijaan yleensä riittää kaupunkiluonto. Luonnonläheisyyttä arvostetaan kuitenkin yleisesti lasten leikeissä. (Kalliala 1999, 253.) Toisaalta Karimäki (2005, 118) nostaa rinnalle ajatuksen siitä, että olisikohan tilanne sama, jos vanhemmat tietäisivät lasten taisteluleikkien sijoittuvan luontoon.

Kuten hyvin tiedämme, kotona leikitään hyvin monenlaisia leikkejä. Lasten suosikkileikkejä kotona ovat leikit, joissa on muun muassa eläimiä, barbeja, erilaisia ammatteja, sotaa, rakentelua tai virtuaalimaailman hahmoja. Kodin yksi tärkeimmistä leikkipaikoista on lastenhuone. Nykyään monissa lastenhuoneissa on televisio, tietokone tai pelikone. Joissakin lastenhuoneissa on jopa kaikki edellä luetellut mediavälineet. (Karimäki 2005, 121–122.) Television katseleminen ja erilaiset pelikonsolit vievät runsaasti lasten aikaa. Vaikka televisio-ohjelma olisi lapselle soveltuva, se kuitenkin rajoittaa lapsen liikkumista. (Kalliala 2003, 202.) Mediamaailma ei kuitenkaan ole syrjäyttänyt lasten kuvitteluleikkejä, mutta sisällöt leikkeihin tulevat usein tietokonepeleistä tai elokuvista (Karimäki 2005, 122).

Tulevaisuuden leikkiympäristöt saattavat olla yhä useammin tekniikalla mahdollistettuja vuorovaikutteisia leikkitiloja. Höysniemi (2003) esittelee artikkelissaan *Tanssimattoja, satuseiniä ja älykkäitä pehmoleluja* Philips Designin tutkimuskokeilu Pogo sekä MIT:n Kidsroomia. Pogossa leikkiympäristönä ovat muun muassa äänimatto, saturummut ja piirustuspöytä. Ideana on, että lapset kertovat tarinaa näiden elementtien avulla, ja Pogo muuttaa lasten kertomukset digitaaliseen muotoon. Storymat puolestaan on lattialla oleva matto, joka tallentaa lasten leikit ja kertomukset. Toinen esimerkki vuorovaikutteisesta leikkiympäristöstä on Kidsroom. Siinä satumaailma muodostetaan seinille heijastettavien animaatioiden sekä valo- ja ääniefektien avulla. Seikkailutarinassa lasten tulee liikuttaa itseään ja huonekaluja tilassa. (Höysniemi 2003, 430, 434–435.)

Toisinaan lasten leikkiympäristöksi riittää pelkkä mielikuvitus, jolloin kaikki tapahtuu ajatusten tasolla. Karimäen (2005) tutkimusaineistossa esimerkiksi yksi lapsi kertoi leikkivänsä automaatoilla, jolloin hän kuvittelee nukkuvan vuohen auton katolle. Kun radio laitetaan päälle, vuohi herää ja alkaa tanssia. Toinen esimerkki lasten ajatusleikeistä ovat lasten omat mielikuvituskaverit. (Karimäki 2005, 122–123.)

Tällä hetkellä ympäri Suomea teini-ikäiset leikkivät ”keltainen auto” -nimistä leikkiä. Ensin kuulin asiasta 15-vuotiaalta pikkusiskoltani, joka kertoi leikin perusidean. Kun näkee keltaisen auton, pitää läpätä vierustoveria ja huutaa: ”Keltainen auto!” Olin yllätynyt leikin suosioista, kun sittemmin luin kyseisestä leikistä tammikuun 2011 Demistä. Siinä nimimerkillä ”läpätään kun tavataan” kirjoittaa nolona, kuinka oli matkustaessaan läpäntynyt vahingossa tuntematonta, vieressään istuvaa henkilöä (Demi 1/2011, 80). Keltainen auto -leikki on nykyään tunnettu monissa eri kaveripiireissä, ja sitä voi leikkiä kaikkialla.

Tässä tutkimuksessani liitän lasten leikkiympäristö-käsitteeseen myös lasten sosiaalisen ympäristön näkökulman. Tarkastelen sekä lasten fyysistä että sosiaalista leikkiympäristöä. Fyysinen leikkiympäristö tarkoittaa lasten todellista leikkipaikkaa. Sosiaalisen ympäristön näkökulma puolestaan selvittää, kenen kanssa lapset leikkivät. Tarkastelen myös sukupuolen mahdollista vaikutusta leikkikaverin valintaan sekä sitä, leikkivätkö kolmasluokkalaiset pääsääntöisesti esimerkiksi sisarustensa, kavereidensa vai vanhempiensa kanssa. Koska leikkiminen on usein sosiaalista toimintaa, on mielestäni perusteltua tutkia myös lasten sosiaalista leikkiympäristöä. Selvittämällä lasten todelliset leikkipaikat ja sosiaalinen ympäristö saadaan mielestäni melko laaja kokonaiskuva lasten leikkiympäristöistä. Edellä olevien tutkimusten (ks. Kalliala 2003; Karimäki 2003) pohjalta on mielenkiintoista tutkia erityisesti pihaleikkien osuutta kolmasluokkalaisten leikeissä nykyään.

2.3 Lelujen muuttuminen

Lelut ovat leikkimistä varten valmistettuja esineitä. Vaikka lapset voivat leikkiä myös ilman leluja, leikkeihin yhdistetään usein erilaisia leikkikaluja. (Riihonen 1999, 8–9.) Käpylehmä, barbi ja älylelu – lelut ovat muuttuneet huimasti viime vuosikymmenien aikana. Tähän ovat vaikuttaneet niin yhteiskunnan vaurastuminen kuin tekniikan kehittyminenkin.

Nykyään leluteollisuudessa hyödynnetään paljon tietotekniikkaa ja niin sanotut älylelut ovat tulleet kaupan hyllyille. Älylelut ovat tietokoneistettuja eli tietokone on yleensä piilotettu lelun sisään. Paristokäyttöinen lelu ei välttämättä ole älylelu, vaan siinä pitää olla muun muassa tietokoneessa käytettäviä komponentteja. Älylelut voivat

myös kommunikoida keskenään, ja niillä voi usein leikkiä ilman tietokoneominaisuuksiakin. (Höysniemi 2003, 430–431.)

Itselläni oli reilu kymmenen vuotta sitten Tamagotchi ja Furby. Tamagotchi on virtuaalilemmikki, joka on hyvin pienikokoinen esine. Furby puolestaan on karvainen lelurobotti, joka muistuttaa ulkonäöltään pöllöä. Serkkuni toi minulle Furby-lelu Yhdysvalloista. Nämä Furby-lelut osasivat kommunikoida myös keskenään. Nykyään uudempana pehmolelukokeiluna on muun muassa MIT:n Swamped!, jossa lapsi heiluttaa käsissään olevaa pehmolelulintua ja näkee kyseisen linnun liikkuvan valkokankaalla virtuaaliympäristössä (Höysniemi 2003, 432). Lelut muuttuvat jatkuvasti, ja voidaankin pohtia, saavuttavatko uudet tekniikkakokeilut suosikkilelujen aseman. Usein erilaiset villitykset ja buumit ovat vain hetken suosiossa, kuten Tamagotchi omassa lapsuudessaani.

Lelujen määrä on valtava nykypäivän lastenhuoneissa. Tavarainpaljous ahdistaa monia vanhempia, eikä leluihin suhtauduta kovin vakavasti. Lelut ovat monille aikuisille vain roinaa, krääsää ja roskaa. Vanhempien mukaan lelut ovat paitsi määrällinen myös laadullinen ongelma, sillä useat nykypäivän leluista huutavat tai vinkuvat. (Kalliala 1999, 257–259.)

Haapaniemi-Maulan (1996, 69) mukaan monet lasten leluista ovat saavuttaneet tietyn statuksen, jolloin lelu pitää saada vaikkapa vain sen vuoksi, koska naapurillakin on sellainen. Monista leluista on tehty kokonaisia keräilyserjoja, joita markkinoidaan tehokkaasti muun muassa television välityksellä. Lisäksi ennen joulua postiluukuista tipahtaa useita lelukuvastoja, joista lapset saavat tietää uusimmat trendit. Tuottaja pyrkii saamaan leluista mahdollisimman haluttavia, mutta kuluttajan on kannettava vastuu ostopäätöksestään. Nykypäivän lapset saavat monia leluja, vaikka he eivät olisi niitä vielä toivoneetkaan. (Kalliala 1999, 260–261, 263.)

Lasten vanhemmat usein arvottavat leluja. Kallialan (1999) tutkimuksessa lasten vanhemmat olivat huolestuneita niin tyttöjen barbeista kuin poikien pyssyistäkin. Monien aikuisten mielestä barbit edustavat liian stereotyyppistä naiskuvaa, jonka mukaan naisen tulee olla kaunis ja laiha mutta muodokas. Vastaavasti miekat ja aseet liittyvät useimmiten poikien taisteluleikkeihin, jotka ovat myös saaneet monet aikuiset pohtimaan omaa kantaansa tällaisiin leikkeihin. Ajan kuluessa useat vanhemmat ovat kuitenkin hiljalleen alkaneet hyväksyä niin barbiklassikon kuin sotien seikkailutkin. (Kalliala 1999, 268–274.)

3 LEIKIN ASEMA YHTEISKUNNASSAMME

Tässä luvussa pohditaan aiempaan tutkimukseen perustuen, millainen asema leikillä on yhteiskunnassamme. Kruunataanko leikki arvostuksissamme lapsuuden tärkeimmäksi osa-alueeksi, vai onko se sittenkin vain jotain vähäpätöistä toimintaa? Luvun yhteiskunnallinen lähestymistapa sisältää muun muassa opetussuunnitelman tarkastelua sekä perheen ajankäytön ja harrastusten selvittämistä.

Luvun alussa esitetään yleiskatsaus leikkitutkimuksen alalla vallitseviin näkökulmiin. Sen jälkeen tarkastellaan yksityiskohtaisemmin muutamia leikkitutkimuksen näkökulmia, jotka ovat tärkeitä oman tutkimustehtäväni kannalta. Tarkastelun kohteena on muun muassa leikin merkitys lapsen kehitykselle. Lisäksi luvussa 3.2 pohditaan, onko leikille nykyisin sijaa lasten arjessa. Samassa luvussa on huomioitu myös perusopetuksen opetussuunnitelman näkemys leikistä. Viimeisessä alaluvussa 3.3 tarkastellaan leikkikulttuurin muutosta yhteiskunnassamme ja erityisesti sitä, millaisina leikit näyttäytyvät nykyään.

3.1 Näkökulmia leikkiin

Vaikka leikkiä on tutkittu melko paljon, se puhututtaa yhä. Tutkimusten näkökulmat vaihtuvat, ja leikki muuttaa muotoaan koko ajan kehittyvässä yhteiskunnassamme. Yksi uusimmista leikkiä koskevista väitöstutkimuksista on Karimäen keväällä 2011 ilmestynyt tutkimus. Karimäki on kuitenkin jo julkaissut monia artikkeleita aiheesta, kuten *Leikki on lapsen maailmaa* (2003) sekä *Kuvitellut ja todelliset leikkipaikat* (2005). Olen koonnut taulukkoon 1 keskeisimpiä leikkitutkimuksen näkökulmia ja tutkijoita. Taulukon esittelyjärjestys on sama kuin tämän luvun varsinaisessa tekstiosuudessa. Loppuun olen liittänyt myös oman tutkimukseni näkökulman, joka liittyy kolmasluokkalaisten lasten suosikkileikkeihin sekä heidän käsityksiinsä leikkimisen loppumisesta.

TAULUKKO 1 Näkökulmia leikitutkimukseen

Tutkimuksen näkökulma	Tutkijan nimi	Tutkimuksen ilmestyminen
Leikin elämänkaari	Karimäki, R.	2011
Sukupuoliroolien ilmentyminen leikeissä	Lipponen, U. Virtanen, L.	2005 1972
Leikki lasten välisenä sosiaalisena ilmiönä	Vuorisalo, M. Luttinen, H.	2004 2006
Leikkikulttuurin muutos 1950- ja 1990-luvulla	Kalliala, M.	1999
Leikkien vähentyminen ja niiden yhteys oppimiseen	Almon, J. & Miller, E.	2009
9–10-vuotiaan lapsen käsityksiä leikkimisestä ja sen loppumisesta	Rautiainen, S-T.	2011

Karimäki (2003) tarkastelee leikkiä leikin elämänkaaren näkökulmasta. Karimäen vuonna 2000 keräämä tutkimusaineisto koostuu 7–12-vuotiaiden helsinkiläisten ja tallinnalaisten koululaisten kirjallisista leikkikuvauksista, joita kertyi yli 1500. Kyseisessä tutkimuksessa tarkastellaan uuden leikin syntyä sekä sitä, miksi jokin leikki loppuu. Tutkimustulosten mukaan uusi leikki muodostuu ikään kuin itsestään, kun lapsilla ei ole muuta tekemistä tai vanha leikki alkaa saada uusia elementtejä. Leikkiä pitävät yllä toistuvat tapahtumat ja erilaiset juonenkänteet. Leikin elämänkaari tulee päätökseen, kun leikin tapahtumat alkavat tuntua mahdottomilta jatkaa tai tarina vain yksinkertaisesti loppuu. Usein leikkiminen myös muuttuu toisenlaiseksi toiminnaksi, kuten jutteluksi leikin tapahtumista. (Karimäki 2003, 256–258, 261, 264.)

Leikkiä on aiemmin tutkittu muun muassa tyttöjen ja poikien yhteisleikin muodostumisen näkökulmasta. Tutkimusaineisto on kerätty vuosina 1989–1993. Tutkimusjoukkona oli kahdeksan tyttöä ja kolme poikaa sekä kaksi opettajaa. Tutkimuksessa 7–11-vuotiaiden lasten leikkimä sairaala-roolileikki kuvattiin videolle. Kyseisessä leikissä pojat olivat johtajia, poliiseja ja rosvoja. Vastaavasti tytöt olivat pääasiassa sairaalan henkilökuntaa sekä potilaita mutta myös poliiseja. Lapset olivat itse keksineet leikin eri roolit. Tytöt vaihtelivat sujuvasti rooleja, mutta pojat eivät koskaan olleet hoivarooleissa. Tähän vauhdikkaaseen leikkiin oli otettu ideoita samaan aikaan

televisiossa näytetystä Vuoristosairaala-ohjelmasta. (Lipponen 2005, 153, 159, 164–165.)

Samansuuntaisia tutkimustuloksia on myös Virtasella jo vuonna 1972 ilmestyneessä tutkimuksessa *Tytöt, pojat ja tykkääminen*. Hän tutki tyttöjen ja poikien käyttäytymistä muun muassa leikkien valinnassa. Tulosten mukaan tytöt mielletään useimmiten kiltin rooliin mutta hyväksytään myös poikatyttöinä. Sen sijaan poikia arvostetaan tavallisesti vain hyvin maskuliinisissa rooleissa. Sukupuoliroolien arvostus ilmenee sekä lasten leikeissä että aikuisten välittämässä arvoissa. Esimerkiksi aikuiset sallivat pahantekoa useimmiten pojille kuin tytöille. Tyttöjen ja poikien roolit näkyivät myös leikkien valinnassa, sillä tytöt leikkivät useimmiten kotia ja vastaavasti pojat olivat lumisotaa. (Virtanen 1972, 17, 36–37, 78.)

Leikkiä on tutkittu myös lasten välisenä sosiaalisena ilmiönä. Vuorisalo (2004) tarkasteli pro gradu -työssään 5–6-vuotiaiden lasten neuvottelutilanteita leikeissä. Tutkimuksessa oli mukana kaksikymmentä lasta. Tutkimuksen mukaan leikki voidaan nähdä jatkuvana vuorovaikutusprosessina, jossa lapset sekä hyväksyvät että hylkäävät toistensa leikki-ideoita. (Vuorisalo 2004, 3.) Luttinen (2006) on ikään kuin jatkanut Vuorisalon (2004) tutkimuksen teemaa pro gradu -tutkielmassaan: *Miten vuorovaikutusleikki tukee lapsen sosiaalisia taitoja vuoropäiväkodissa?* Tutkimustulosten perusteella lasten yhteistyötaidot kehittyivät. (Luttinen 2006, 2.)

Kallialan (1999) tutkimuksen näkökulma puolestaan pohjautuu leikkikulttuurin muutokseen. Hän vertaa 1950- ja 1990-luvun leikkikulttuuria toisiinsa. Kalliala tarkasteli 1990-luvun leikkikulttuuria havainnoimalla ja haastatteleamalla kuusivuotiaita lapsia sekä haastatteleamalla heidän vanhempiaan. Vastaavasti 1950-luvun tieto leikkikulttuurista perustui aikaisempaan lähdekirjallisuuteen. Keskeisimpinä tutkimustuloksina oli kasvatuskulttuurin muutoksen havaitseminen. Kalliala luokitteli leikit Caillois'n (1961) mukaan neljään eri kategoriaan, jotka ovat agon, alea, mimicry ja ilinx (ks. luku 2.1.1). (Kalliala 1999, 40, 59–62, 275.) Kallialan tutkimusta esitellään tarkemmin luvussa 3.3 tarkasteltaessa leikkikulttuurin muutosta.

Leikkien määrän vähenemisestä ollaan nyky-yhteiskunnassamme yleisesti ottaen huolissaan. Tästä kertoo myös kansainvälinen tutkimus, jonka mukaan leikkiminen on vähenemässä sekä päiväkodeissa että kouluissa. Tähän on osaltaan vaikuttanut jatkuva oppimisen paine. Huomionarvoista on kuitenkin se, että Suomi on menestynyt PISA-tutkimuksissa erinomaisesti, vaikka Suomessa koulunkäynti aloitetaan useimmiten vasta

7-vuotiaana. Tutkimuksen mukaan tässä voidaan nähdä leikkimisen ja oppimisen yhteys, sillä Suomessa lapset saavat paljon leikki-aikaa. Leikkien tärkeys on tärkeää tiedostaa sekä lapsen kehityksen että oppimisen kannalta. (Almon & Miller 2009, 1–2.)

Monet leikkiä koskevat tutkimukset kohdistuvat alle kouluikäisiin lapsiin (ks. esim. Kalliala 1999; Kärkkäinen 2003; Luttinen 2006; Vuorisalo 2004). Oma tutkimukseni pohjautuu kolmasluokkalaisten näkemyksiin leikkimisestä. Tutkin, millaisista elementeistä kolmasluokkalaisten kokevat leikkiensä muodostuvan. Millaiset leikit nykyään kiehtovat lapsia, ja miksi? Toisaalta on pohdittava, onko 9–10-vuotias vielä leikki-ikäinen. Niinpä tutkimuksessani otan huomioon myös lyhenevän lapsuuden näkökulman. Mikä on leikin merkitys kolmasluokkalaistille sekä milloin ja miksi leikkiminen loppuu heidän mielestään? Tarkemmin tutkimukseni tarkoituksesta ja tutkimuskysymyksistä kerrotaan luvussa 4.2.

3.2 Leikin merkitys

Leikkiä arvostetaan yleisesti monesta eri näkökulmasta. Leikki edistää lapsen kehitystä, lisää mielikuvitusta sekä opettaa ja vapauttaa. Edelleen leikin avulla lapsi voi irrottautua arjesta ja uppoutua hetkeksi omaan mielikuvitusmaailmaansa. Lapsen leikkiessä myös hänen liikunnalliset kykynsä ja kädentaidot kehittyvät. Lisäksi lapsi voi leikkien kautta kehittää emotionaalisia taitojaan. Lapsi voi esimerkiksi esittää toiveitaan leikin kautta. Leikeissä lapset voivat myös purkaa tunteitaan, kuten vihaa tai mustasukkaisuutta. (Riihonen 1991, 11–12.)

Helenius ja Savolainen (1996, 120) kirjoittavat, kuinka leikissä opitaan keskittymisen perusteita ja sen myötä sosiaalisia taitoja. Leikkiminen toisten kanssa vaatii myös neuvottelutaitoja. Näiden taitojen harjoittelu vertaisryhmässä auttaa myöhemmin uusien ihmissuhteiden muodostamisessa.

Leikin avulla lapset voivat myös ratkaista monia ongelmia, minkä on nähty kehittävänsä heidän älyllisiä taitojaan. Tavalliset arkipäivän toiminnot eivät välttämättä tarjoa lapsille haasteita, sillä on tyypillistä, että aikuiset tulevat apuun ja ratkaisevat ongelmatilanteet lasten puolesta. Kuitenkin leikissä lapsella on jatkuvasti mahdollisuus yrittää itse selvittää ongelmia eri tavoin ja siten lopulta ratkaista ne itse. (Moyles 1991, 55–56.)

Kuten edellä on kuvattu, leikillä on monia positiivisia vaikutuksia lapsen kehitykseen. Leikin tärkeyttä korostetaan myös *Playin' Story* -hankkeessa, jonka pääajatuksena on lasten omaehtoisen leikin lisääminen. Omaehtoinen leikki tarkoittaa toimintaa, jossa lapsi suunnittelee mielikuvitustaan hyödyntäen oman leikkinsä ja myös toteuttaa sen itse. Aikuisen tehtävänä on turvata lasten leikki järjestämällä leikkiä varten kiireetöntä aikaa. (Hintikka 2004, 60–61.)

Toisaalta esimerkiksi Montessorilla (1983) on kuitenkin monista muista leikkiin liittyvistä näkemyksistä poikkeava, ristiriitainenkin näkemys leikistä. Montessorin mukaan leikki ei ole lapselle merkityksellistä, sillä lapsi tarttuu leikkiin ainoastaan paremman tekemisen puutteessa. Hän vertaa lasten leikkiä erilaisiin aikuisten ajanviettopoihin, kuten shakin pelaamiseen. Aikuiset eivät pelaa, jos heillä on jotain muuta tärkeämpää tekemistä. Vastaavasti lapsen elämässä jokainen hetki on merkittävä hänen kehityksensä kannalta. Niinpä lapsikin voi unohtaa niin sanotut joutavat leikit. (Montessori 1983, 95.) Mielestäni Montessorin näkemys leikistä on hämmästyttävä, sillä lapset haluavat tavallisesti leikkiä koko ajan, eikä tällöin ole kyse paremman tekemisen puutteesta. Lapset lumoutuvat leikkeihinsä, eivätkä haluaisi jättää leikkejään kesken. Leikit ovat lapsille osa jokapäiväistä elämää.

Omassa tutkimuksessani olen kiinnostunut tarkastelemaan sitä, millaisia merkityksiä 9–10-vuotiaat lapset antavat leikille. Onko leikkiminen heille tärkeää, ja miksi? Tämä on yksi niistä näkökulmista, jonka kautta voidaan tutkia kolmasluokkalaisten käsityksiä leikkimisestä. Karimäen tutkimuksessa (2002, 267) ilmeni, että *leikki on tärkeä, oikeesti*. Itse haluan tutkimukseni kautta perehtyä erityisesti lasten perusteluihin leikin merkityksestä.

3.3 Onko leikille aikaa?

Tässä luvussa tarkastellaan muun muassa perheiden ajankäyttöä ja sitä, näkyvätkö leikit kouluissa. Kalliala (2003) kirjoittaa *Korvaamaton leikki* -artikkelissaan lasten ajankäytöstä. Vaikka yhteiskunnassamme lasten ei tarvitse tehdä töitä, voi leikille silti jäädä hyvin vähän aikaa. Kalliala tarkastelee pitkäaikaisen lastentarhanopettajan kokemuksia lasten leikkimisestä päiväkodissa. Tulosten mukaan kotoa tai perhepäivähoidosta tulevat lapset leikkivät useimmiten hyvin intensiivisesti. Sen sijaan lapset, jotka ovat jo hyvin pienestä asti olleet päiväkodissa, eivät keskity yhteen leikkiin

kovin pitkäjänteisesti. Tähän yhtenä syynä ovat päiväkodissa tapahtuvat useat keskeytykset, kuten leikkijöiden vaihtuminen kesken leikin. (Kalliala 2003, 206.)

Koululaisten päivärytmiä vastaavasti hallitsevat esimerkiksi monet harrastukset ja suosikkisarjat televisiosta, jolloin yhteistä leikkiaikaa kavereiden kanssa on työlästä järjestää. (Kalliala 2003, 206–207.) Harrastusten lisäksi kuitenkin myös kaveripiiri on erityisen tärkeä esimurrosiässä olevalle koululaiselle. Koska varhaisnuoreen kohdistuu usein paljon sosiaalisia paineita, toveripiirissä on tärkeää saada kokea itsensä hyväksytyksi. (Vilkko-Riihelä 2003, 240–241.)

Stenvall (2009) on tutkinut helsinkiläisten 3.–6.-luokkalaisten arkea ja ajankäyttöä. Tutkimuskyselyyn osallistui yhteensä 1288 ja haastatteluihin 32 oppilasta. Kyseisessä tutkimuksessa korostuivat sekä harrastusten määrä että yleinen ajanvietto kauppakeskuksissa, jolloin leikeille ei ole aikaa. Tutkimukseen osallistuneista 82 % ilmoitti harrastavansa jotain. Ajanvietto kaupungilla kavereiden kanssa oli sitä runsaampaa mitä vanhemmat oppilaat olivat vastaajina. (Stenvall 2009, 1, 15, 84.)

Koska tutkimukseni kohdistuu kolmasluokkalaisiin oppilaisiin, on syytä tarkastella myös opetussuunnitelmaa leikin näkökulmasta. Koulunkäynti muodostaa melko suuren osan lasten päivästä yhteiskunnassamme. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (2004) leikki mainitaan muutaman kerran. Opettajien tulisi huomioida lasten ikätaso muun muassa työtapojen valinnassa, jolloin leikki mainitaan yhtenä opetusmetodina. Lisäksi leikki on liitetty vuorovaikutustaitojen sekä 1.–4.-luokkien liikunnan opetukseen. Muutoin leikillä on viitattu ainoastaan kielellä leikkittelyyn, kuten tavujen ja riimien ymmärrykseen. (Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004, 19, 61, 80, 107, 248.)

Vaikka opetussuunnitelmassa tiedostetaan leikin merkitys, käytännön opetustyössä leikki on saattanut jäädä sivuun. Kalliala (1999) on tarkastellut vuoden 1994 perusopetuksen opetussuunnitelman perusteita ja hänen mielestään leikin asema opetussuunnitelmassa on vähäinen. Kallialan mukaan muutamat maininnat opetussuunnitelmassa eivät käytännössä mahdollista leikille sopivia olosuhteita koulussa. Hänen mukaansa tarvittaisiin enemmän aikaa kuvitteluleikeille, eivätkä tällöin koulussa jo toteutuneet tavolorut tai välitunnit riitä leikkiajaksi. Leikin yhdistämiseen koulun tai päiväkotien toimintaan on vielä kehittämistä. Kallialan mukaan päiväkodeissakaan ei vielä ole riittävästi pitkäkestoista, keskeyttämätöntä leikkiaikaa, vaikka siellä leikin ajatellaan kuitenkin olevan merkittävin toimintamuoto. (Kalliala

1999, 300.) Samoin neurologi Bergströmin (1999) mukaan lasten tulee saada leikkiä omia leikkejään, sillä ainoastaan kasvatustopilliset leikit eivät riitä aivojen kypsymiseen myöhempiä kehitystehtäviä varten. Bergströmin mukaan on paljon puhetta siitä, kuinka nykykouluissa lasten leikkiä arvostetaan, mutta käytännön toteutus on kuitenkin harvinaista. (Bergström 1999, 174, 178–179.)

Moyles (1991) muistuttaa, ettei leikkiä saisi koskaan asettaa työn vastakohtaksi koulussa. Nimittäin tällöin lapset voisivat ymmärtää piiloviestin siten, että leikki on jotain sellaista, joka vie vain aikaa tärkeältä koulutyöltä ja on siten vähäpätöistä. (Moyles 1991, 169.) Leikin merkitystä ei tulisi unohtaa myöskään koulujen pihasuunniteluissa. Pelkkä asfalttipiha, jossa on yksi kiipeilyteline ja keinu, ei ole kovin houkutteleva leikkiin. Tulevaisuudessa kyläkoulujen luonnonläheinen ympäristö saattaakin saada aikaisempaa enemmän arvostusta. Koulupihojen tulisi innostaa lapsia leikkiin. (Kyttyä 1995, 141, 143, 145.)

3.4 Leikkikulttuurin muuttuminen

Tässä luvussa tarkastellaan leikkikulttuurin muutosta sekä huomioidaan samalla lyhenevän lapsuuden näkökulma. Tarkastelussa tukeudutaan pitkälti Kallialan (1999) tutkimukseen, sillä hän on yksi merkittävimmistä leikkikulttuurin muutoksen tutkijoista.

Lasten leikkikulttuuri on lapsuuden osa-alue, jossa lapset keksivät itse leikkinsä ja sitoutuvat leikkiin vapaaehtoisesti. Leikkikulttuuriin kuuluvat niin lorut, lelut kuin lasten oma mielikuvituskin. Leikkikulttuuri muuttuu aikojen saatossa. (Kalliala 1999, 56–58.) Monet vanhemmat ovat huolissaan lasten leikkien katoamisesta nyky-yhteiskunnassamme, ja lyhenevää lapsuutta saatetaan pitää verrattain uutena trendi-ilmiönä (ks. esim. Taaperot 2010). Kuitenkin jo vuonna 1982 Postman on kirjoittanut kirjan *Lyhenevä lapsuus*. Postman kirjoittaa muun muassa siitä, kuinka lasten leikit ovat häviämässä kokonaan. Katuleikit loppuvat ja samaan aikaan lasten urheiluliigojen osanottajien lukumäärä kasvaa. Hän peräänkuuluttaa ajatusta siitä, että lasten leikit tulisi ymmärtää päämääräksi eikä välineeksi saavuttaa jotain, kuten mainetta tai hyvää fyysistä kuntoa. (Postman 1982, 139, 141.)

Ovatko leikit kadonneet, kuten Postman oli jo 1980-luvulla huolissaan? Karimäen (2003, 256) tutkimuksen mukaan ei, sillä *ne ovat vain piilossa aikuisten katseilta lapsen todellisuudessa, lapsen maailmassa*. Kuitenkin useimmat 10–11-vuotiaat olivat

vastanneet kyseisessä tutkimuksessa, että leikkiminen oli muuttunut jutteluksi. Samoin 12–13-vuotiaat olivat vastanneet, etteivät leiki enää useinkaan, mutta pelaavat esimerkiksi itse keksittyjä roolipelejä. Leikkiminen on koulunsa aloittaneilla vielä runsasta, mutta kymmenen vuoden iässä leikkiminen alkaa vähitellen hiipua. (Karimäki 2003, 264.)

Miksi leikit vähenevät tietyssä iässä? Korkiakangas (1996) on tutkinut muistoista rakentuvaa lapsuutta, ja hänen tutkimuksessaan tuli ilmi yhteisön paineiden vaikutus lasten leikkeihin. Jos lapsi on ylittänyt yleisesti ajatellun leikki-iän, häntä saatetaan moittia leikkimisestä. Lapsen on useimmiten helpointa sopeutua lähiympäristön vaatimiin normeihin ja lopettaa leikkiminen. (Korkiakangas 1996, 211.)

Kallialan (1999) mukaan leikkikulttuurin muuttumisen taustalla ovat kasvatuskulttuurin muutokset. Hän on tutkimuksessaan verrannut 1950- ja 1990-luvun leikkikulttuureja toisiinsa. Tuloksissa voitiin osoittaa, että 1950-luvulla kasvatus perustui vakaasti arvojen ja asenteiden välittämiseen. Sen sijaan 1990-luvulla tilanne näyttäisi olevan toinen: myöhempää kasvatuskulttuuria leimaa epävarmuus, jolloin aikuisen ja lapsen välinen raja hämärtyy. Toisin sanoen aikuiset eivät aseta selkeitä rajoja ja tällöin lapset saavat päätäntävällän itselleen. (Kalliala 1999, 275–276.)

Kallialan (1999) tutkimustulosten mukaan 1990-luvun lapset ovat saaneet aikaisempaa enemmän päättää asioistaan. Esimerkiksi päivärutiineista ja television katselusta vanhemmat keskustelevat yhdessä lastensa kanssa. 1990-luvulla vanhemmat sanelivat huomattavasti vähemmän selkeitä käskyjä ja kieltoja kuin 1950-luvulla. Jos vanhemmat eivät rajoita lasten televisionkatselua, muodostuu tilanne, jossa jo alle kouluikäiset lapset tietävät aikuisten salaisuudet. Samalla lapsenomaisen uteliaisuus katoaa. (Kalliala 1999, 277.)

Vaikka lasten vapaus on joissakin asioissa lisääntynyt, rajoja on tullut toisaalle. 1990-luvun lapsista suurin osa on päiväkodissa, jossa on täsmälliset uni-, ruoka- ja leikkiajat. Leikin reviiiri on myös pienentynyt, sillä monet 1990-luvun vanhemmista ovat huolissaan ulkoleikkipaikkojen turvallisuudesta. Tähän ovat vaikuttaneet sekä vilkastunut liikenne että levottomuus. (Kalliala 1999, 278.)

Leikkikulttuurin muutoksen voi havaita paitsi yli kymmenvuotiaiden lasten leikkien vähenemisenä, myös leikkien sisältöjen muuttumisena. Kallialan (1999) tutkimuksen mukaan agon-leikeistä erityisesti pihaleikit ovat vähentyneet. Tilalle ovat tulleet junioriliigat niin jalkapallossa kuin jääkiekossakin. Kallialan mukaan jalkapallo

ei kuitenkaan ole leikkiä siinä mielessä missä kirkonrotta on. Jalkapallossa tavoitellaan voittoa, mutta kirkonrottaa leikitään mielihyvän saamiseksi. Urheilupeleissä on aina voittaja ja häviöjä. Kallialan mukaan lasten pihaleikeissä voi olla sekä tyttöjä ja poikia. (Kalliala 1999, 279–281.) Joukkuepelit sen sijaan jakautuvat sukupuolen mukaan jo varhaisessa iässä (Thorne 1993, 51, 91–92).

Mimicry-leikkien muuttumisessa voi havaita koko yhteiskunnan muutoksen ja vaurastumisen. Nykyajan kotileikeissä vietetään aikaa kaupungilla ja käydään ulkona syömässä. Nukeilla leikkiminen on jo monen kuusivuotiaan mielestä lapsellista. Hoivaamista on alettu kohdistaa yhä useammin eläimiin. Tyttöjen leikit liittyvät ihmissuhteisiin ja vastaavasti poikien leikeissä korostuu toiminta. (Kalliala 1999, 284, 287.)

Viimeisenä leikkiryhmänä ovat ilinx-leikit, joissa huimauksen kokeminen on päämääränä. Näitä leikkejä sallitaan aikaisempaa enemmän. 1950-luvulla leikkien tuli varsinkin sisällä olla hillittyjä, mutta 1990-luvulla lapsi sai telmiä vaikkapa vanhempiansa vesisängyllä. Lisäksi monissa huimausta tavoiteltavissa leikeissä perheen isäkin voi lupautua pyörittäjäksi. Perheen yhteinen ajankäyttö on muuttanut muotoaan vuosikymmenten saatossa. Tämä näkyy myös leikkikulttuurin muuttumisena, kuten edellä on kuvattu. (Kalliala 1999, 287–288.)

Koska aiempien tutkimusten (ks. esim. Kalliala 1999; Korkiakangas 1996) perusteella leikkikulttuuri on muuttunut, on mielestäni perusteltua tutkia, onko 9–10-vuotias vielä nyky-yhteiskunnassamme leikki-ikäinen lapsi. On mielenkiintoista tarkastella lähemmin ainoastaan kolmasluokkalaisten käsityksiä siitä, miten he itse kokevat leikkimisen.

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

Tässä luvussa perehdytään tutkimusasetelmaan sekä työn metodologiseen viitekehykseen. Aluksi perustellaan tutkimustehtävän valintaa. Sen jälkeen luvussa 4.2 tutustutaan tarkemmin tutkimuksen tarkoitukseen ja tutkimusongelmiin. Metodologisen viitekehyksen kuvailu ja tutkimusjoukon valintaan liittyvät perustelut esitellään luvuissa 4.3 ja 4.4. Luvussa 4.5 tarkastellaan tutkimuksen kulkua niin kyselyihin vastaamisen kuin haastatteluidenkin osalta. Samassa luvussa olen pohtinut myös tutkijan rooliani kyseisissä tilanteissa. Lopuksi käsitellään vielä aineiston analysointia.

4.1 Tutkimustehtävän valinta

”Onko meillä kaunisteltu kuva leikistä?”

Kyllä meillä on!

Lasten leikki... sitä ajatellessamme näemme edessämme onnellisia, hymyviä lapsia sievissä vaatteissaan. He leikkivät sävyisiä, järjestäytyneitä leikkejä uusilla kauniinvärisillä leluillaan. Lelut, jotka juuri nyt eivät ole käytössä on kerätty kaappeihin ja hyllylle siististi riviin ja hyvään järjestykseen. Lapset katselevat toisiaan hymyillen, nämä lapset, samoin meitäkin. He puhelevat toisilleen, ei liian äänekkäästi, eivätkä he huuda tai metelöi. He eivät puhu rumia. He rakentelevat palikoista kaikkea kekseliästä, rakennuksia ja sellaista, mistä me pidämme. He laulevat lastenlauluja, latelevat loruja ja tanssivat piirileikkejä. He ovat onnellisia, nämä kullamurut.

[--]

Tiedän kyllä olevan sellaisiakin, jotka sanovat, että eihän se näin ole, leikki on melua, juoksemista, hyppimistä, telmimistä, kuperkeikkoja ja vähän riitoja siinä välissä. Meillä ei ole mitään kaunisteltua kuvaa leikistä, he sanovat. Ja kyllä lapset kaikin mokomin saavat liata itseään, mutta heillä on tietenkin oltava siihen sopivat vaatteet.

(Bergström 1999, 145–146.)

Bergströmin (1999) mukaan yhteiskunnassamme lasten leikistä on kaunisteltu kuva, sillä aikuiset tavoittelevat mielestään oikeaa leikitapaa. Tällöin leikki nähdään usein iloisena ja kehittäväenä toimintana. Lisäksi aikuiset pitävät huolen, ettei sotkua tai melua saa syntyä liikaa lasten leikeissä. Näin ollen leikki halutaan pitää tietynlaisena. (Bergström 1999, 145–146.)

Koska leikkimisestä ja myös sen loppumisesta on monenlaisia käsityksiä, on mielestäni perusteltua tehdä tutkimus kaikille aiheesta kiinnostuneille. Meillä jokaisella on varmasti monia kokemuksia lapsuutemme leikeistä, ja siten käsityksemme niin

sanotuista oikeista leikeistä saattavat olla hyvinkin erilaisia kuin nykypäivän lasten. On siis aika herätellä kysymystä siitä, leikkivätkö 9–10-vuotiaat lapset vielä nykyäänkin. Lisäksi on mielenkiintoista tutkia, millaiset leikit ovat heidän mielestään mieluisia.

Kandidaatintutkielmassani (Harju 2009) olin kiinnostunut siitä, millaiset fiktiiviset hahmot kiehtovat kolmasluokkalaista lapsia nykyään. Tulokset osoittivat, että lapset ihannoivat taistelua, huumoria ja kauneutta. Kandidaatintutkielmani jälkeen olin entistä enemmän kiinnostunut lasten mielikuvitusmaailmasta, ja niinpä nyt tässä pro gradu -työssäni tutkin kolmasluokkalaisten käsityksiä leikkimisestä. Lisäksi aiemmassa leikkiä koskevassa tutkimuskirjallisuudessa ei ole juuri tällaista tutkimusasetelmaa kuin tässä pro gradu -työssäni.

Aihe on hyvin mielenkiintoinen, mutta myös haastava. Miten kolmasluokkalaisilta saadaan mahdollisimman totuudenmukaisia näkemyksiä aiheesta? Voitaneen olettaa, että kolmasluokkalaisten saattavat esittää jo niin *isoa*, etteivät enää leikkisi, vaikka totuus olisikin toinen. Totuudenmukaiset vastaukset ovat kuitenkin yksi tutkimuksen kulmakivistä. Tutkijan roolia olen pohtinut lähemmin luvussa 4.5.

Tutkimukseni kautta pääsemme tutustumaan lasten maailmaan ja näin ollen saamme arvokasta tietoa kasvatustyöhön. Aihe on tärkeä, sillä opettajien, vanhempien ja kaikkien kasvatusalasta kiinnostuneiden on hyvä tietää myös lasten mielikuvitusmaailmasta. Näin kasvattajina voimme kohdata jokaisen lapsen entistä paremmin. Kasvatustieteen tutkimuskohteena ovat yleisesti kasvatuksen ja opetuksen ilmiöt (Hirsjärvi & Huttunen 1995, 104). Tämä leikkiä koskeva tutkimukseni soveltuu sekä kasvatuksen että opetuksen alle. Koska lapset oppivat monia taitoja leikkiessään, leikin ja opetuksen välistä yhteyttä voisi hyödyntää ehkä enemmänkin kouluissa. Kodin ja koulun välinen kasvatusvastuu etenee suotuisammin silloin, kun molemmilla osapuolilla on tietoa myös lasten mielikuvitusmaailmasta. Leikit ovat merkittävä osa lasten jokapäiväistä elämää.

4.2 Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimusongelmat

Tutkimukseni tarkoituksena on selvittää kolmasluokkalaisten ihannoimia suosikkileikkejä sekä tarkastella, mikä on leikin merkitys lapselle itselleen. Tutkin 9-10-vuotiaiden lasten nykyajan suosikkileikkejä ja sitä, miksi lapset valitsivat juuri tietyt

leikit. Tutkielmassa on kaksi päätutkimuskysymystä, jotka on jaettu vielä tarkempiin alakysymyksiin. Tutkimuskysymykset ja niitä tarkentavat alakysymykset ovat:

- 1) Millaisia leikkejä 9–10-vuotiaat lapset leikkivät nykyään?
 - Miten lapset perustelevat leikkivalintojaan?
 - Millainen on lapsen leikkiympäristö?
- 2) Onko 9–10-vuotias vielä leikki-ikäinen omasta mielestään?
 - Mikä on leikin merkitys lapselle itselleen?
 - Milloin leikki loppuu kokonaan 9–10-vuotiaan mielestä, ja miksi?

Yksi edellä esitetyistä alakysymyksistä liittyy lasten leikkiympäristöön, jolla tarkoitan lasten fyysisen leikkipaikan lisäksi myös lasten sosiaalista ympäristöä eli kaverisuhteita (ks. luku 2.2). Tähän liittyy esimerkiksi se, vaikuttaako sukupuoli leikkikaverin valintaan, tai leikkivätkö lapset useammin esimerkiksi sisarustensa vai kavereidensa kanssa.

Aikaisempien tutkimusten (ks. esim. Kalliala 1999) perusteella on syytä olettaa, että lasten suosikkileikkeihin vaikuttavat aika, missä elämme, ja ympäröivä kulttuuri. Nykyään nuket jätetään niin sanotusti oman onnensa nojaan yhä varhaisemmassa vaiheessa, sillä ne alkavat tuntua lapsellisilta. Sen sijaan lelujen voidaan olettaa olevan merkittävässä asemassa, sillä lapsilla on nykyään paljon upeita leluja. Tyttöjen leikeissä tehdään matkoja ulkomaille yhä useammin. Pojat sen sijaan nauttivat toiminnasta ja joukkueurheilusta. Nykyajan suosikkileikeissä ihannoidaan paljolti myös huimauksen kokemista. Leikkien määrän voidaan myös olettaa olevan melko vähäistä 9–10-vuotiailla lapsilla.

4.3 Metodologinen viitekehys

Tutkimuskysymysten selvittämiseksi katsoin tarkoituksenmukaisimmaksi hyödyntää tutkimuksessani sekä kvantitatiivista että kvalitatiivista tutkimusmenetelmää, jotta saisin mahdollisimman monipuolisen kuvan aineistostani. Tässä tutkimustyössä on perusteltua käyttää molempia tutkimusmenetelmiä, jotta saadaan sekä kokonaiskuva kolmasluokkalaisten suosikkileikeistä että täsmällistä tietoa yksittäisten oppilaiden käsityksistä leikkimisestä. Kvantitatiivista tutkimusmenetelmää tutkimuksessani

edustavat kyselylomakkeet, joissa on muun muassa monivalinta-tyyppisiä tehtäviä. Lisäksi tekemäni kyselylomakkeet sisälsivät avoimia kysymyksiä, jotka puolestaan antavat laadullista aineistoa. Kvalitatiiviseen tutkimusmenetelmään kuuluvat myös tekemäni haastattelut oppilaille.

Kyselytutkimuksen etuna on aineiston kerääminen yhtä aikaa useilta eri henkilöiltä (Alkula, Pöntinen & Ylöstalo 1994, 119). Lisäksi vastaaja voi pohtia ja palata uudestaan esimerkiksi alussa esitettyyn kysymykseen. Hyvin muotoillut vastaukset helpottavat myös tutkimuksen tekijää aineiston analysointivaiheessa. Toisaalta tämä voi olla myös haitta, sillä vastaaja ei välttämättä kirjoita ensiksi mieleen tulleita asioita vaan pyrkii vastauksillaan antamaan paremman kuvan itsestään. (Jyrinki 1976, 25.) Edelleen, kyselytutkimusta on usein kritisoitu kerätyn tiedon pinnallisuudesta, sillä vastausvaihtoehdot ovat valmiina ja tutkijan on lähes mahdotonta perehtyä yksittäisten vastaajien ajattelutapaan. Tiedon luotettavuus kuitenkin kasvaa, kun vastaajat ovat kiinnostuneita tutkittavasta ilmiöstä ja kun se liittyy heidän omaan kokemuksiinsa ja arkisiin toimintoihin. (Alkula ym. 1994, 121.)

Sen sijaan haastattelumenetelmän etuna on joustavuus, sillä haastattelijalla on mahdollisuus kysyä uudestaan ja siten oikaista mahdollisia väärinymmärryksiä. Haastattelutilanteessa haastattelijalla voi myös havainnoida tutkimustilannetta, kuten vastaajan ilmeitä, eleitä ja äänenpainoja. Haastattelun haittana puolestaan on haastattelijan mahdollinen vaikutus vastauksiin ja sitä kautta myös tutkimustuloksiin. (Jyrinki 1976, 11.)

McNeillin ja Chapmanin (2005) mukaan avoimet kysymykset ovat perusteltuja kyselylomakkeissa, sillä niissä vastaajilla on mahdollisuus muotoilla vastauksensa haluamallaan tavalla. Vastaavasti suljettujen kysymysten etu on niiden selkeässä luokittelussa tutkimusraporttia varten. Haastattelussa on hyvä mahdollisuus esittää vielä tarkentavia kysymyksiä vastaajille. (McNeill & Chapman 2005, 37.) Tällöin haastattelun tarkoituksena on sekä selventää että syventää saatuja tietoja (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2008, 200).

Omassa tutkimuksessani olen pyrkinyt huomioimaan eri menetelmien edut ja haasteet, jolloin kyselyt ja haastattelut ovat täydentäneet toisiaan. Kyselytutkimusta tehdessäni olin itse paikalla, kun lapset vastasivat kysymyksiin. Näin pyrin vaikuttamaan muun muassa siihen, ettei tutkimus jäisi liian pinnalliseksi. Koska tutkimusaiheeni liittyy kolmasluokkalaisten käsityksiin leikeistä, voidaan sen ajatella

olevan lapsille mieluinen. Tämä puolestaan lisää tutkimuksen luotettavuutta sekä mahdollisesti myös vastausten laajuutta. Kyselylomakkeilla pyrin saamaan yleiskuvan kahden koululuokan kolmasluokkalaisten suosikkileikeistä.

Yksilöhaastatteluilla puolestaan pyrin syventämään saatua tietoa. Nauhoitin haastattelut myöhempää tarkastelua varten. Haastattelutyypiksi valitsin teemahaastattelun. Se on hyvin vapaamuotoinen, vaikka haastattelun aihepiirit onkin etukäteen määrätty. Jokaisen haastateltavan kanssa käydään samat kysymykset läpi, mutta kysymysten muoto ja järjestys voivat vaihdella. (Eskola & Suoranta 1998, 87.) Teemahaastattelun tavoitteena on saada merkityksellisiä vastauksia tutkimuksen alussa asetettuihin tutkimusongelmiin (Tuomi & Sarajärvi 2004, 77).

4.4 Tutkimusjoukko ja sen valinta

Tutkimuksessa on mukana yhteensä 26 kolmasluokkalaista lasta, joista kymmenen on eräästä Etelä-Pohjanmaan maalaispitäjän koulusta ja 16 lasta on Keski-Suomen kaupunkikoulusta. Kaupunkikoulun oppilaiden vanhemmille lähetin tiedotteen tutkielmaani liittyen, vaikka koululla olikin jo olemassa tutkimuslupa (ks. liite 1). Näin oppilaiden vanhemmat saivat mahdollisuuden kysyä lisätietoja tutkimuksestani. Tästä luokasta kaikki tutkimushetkellä paikalla olleet oppilaat osallistuivat tutkimukseeni: 9 poikaa ja 7 tyttöä. Etelä-Pohjanmaan maalaishylän koulun vanhemmille lähetin tutkimukseni saatekirjeen mukana lupakyselyn (ks. liite 2). Lisäksi olin sopinut tutkimuksen toteuttamisesta koulun rehtorin kanssa. Tästä kyläkoulusta kaikki kolmasluokkalaiset lapset osallistuivat tutkimukseeni: 6 poikaa ja 4 tyttöä. Koko aineistossa tyttöjä on yhteensä 11 ja poikia 15.

Valitsin tutkimukseeni kaksi koululuokkaa, jotta saisin aineistoa riittävästi. Eteläpohjanmaalaisen kyläkoulun oppilaille olin jo entuudestaan tuttu, sillä olin toiminut siellä aiemmin sijaisena. Koska luottamus oli välillemme jo syntynyt, koin olevan hyvät lähtökohdat lähteä toteuttamaan tutkimusta tässä luokassa. Halusin ottaa tutkimukseeni mukaan myös keskisuomalaisen kaupunkikoulun, jotta mahdolliset erot kaupunkikoulun ja kyläkoulun välillä tulisivat lasten vastauksissa ilmi.

Valitsin tutkimuksen kohteeksi juuri 9–10-vuotiaat lapset, sillä heidän voidaan olettaa olevan tutkimustehtäväni kannalta kiinnostavassa ikävaiheessa. Halusin selvittää, ovatko he mielestään vielä leikki-ikäisiä lapsia. Toisaalta lapsina he ovat parhaita

asiantuntijoita vastaamaan kysymyksiin ja kuvailemaan kokemuksiaan nykypäivän leikeistä. Koska kolmasluokkalaiset osaavat jo hyvin kirjoittaa ja lukea, aineistoa oli tarkoituksenmukaista kerätä myös kyselylomakkeiden avulla. Lisäksi ajattelin heidän pystyvän kirjoittamaan paitsi suosikkileikistään, myös erittelemään leikin merkitystä. Tutkimuksen onnistumisen kannalta on myös hyvin tärkeää saada kokijan tietoa, jonka voisi olettaa olevan mahdollisimman totuudenmukaista tietoa, ja lapset ovat useimmiten rehellisiä kommentissaan.

Tutkimukseni aineisto koostuu 26 kolmasluokkalaisten kyselylomakevastauksista, ja näistä neljän oppilaan yksilöhaastatteluista. Tämän aineiston avulla pyrin saamaan kokonaiskuvan kolmasluokkalaisten käsityksistä leikkimisestä. Valitsin haastateltavat henkilöt sukupuolen ja kyselylomakkeiden vastausten perusteella. Koska halusin perehtyä sekä tyttöjen että poikien käsityksiin leikkimisestä, valitsin haastateltaviksi molemmista kouluista yhden tytön ja yhden pojan. Kyselylomakevastaukset jaottelin ensin eri suosikkileikkien mukaisesti. Näin tiesin valita haastatteluun esimerkiksi yhden pahkasika-leikkijän, koska kyseinen leikki oli selkeästi suosituin poikien leikki keski-suomalaisessa koulussa. Haastateltavien valinnassa kiinnitin lisäksi huomiota taitoon ilmaista ajatuksiaan ja käsityksiään. Esimerkiksi koska samaa leikkityyppiä leikkiviä oli useita, valitsin kyselyvastausten perusteella tulkintani mukaan kielellisesti taitavan henkilön haastateltavaksi. Tällä tavoin pyrin saamaan mahdollisimman rikasta ja monipuolista aineistoa haastatteluista. Kyseessä on siis täysin harkinnanvarainen otanta. Koko aineiston keräsin molemmista kouluista joulukuussa 2010. Ensin tein kyselyt yhden viikon aikana, ja seuraavalla viikolla toteutin haastattelut.

4.5 Aineistonkeruu ja tutkijan rooli

Oppilaille tehtävän kyselyn toteutin ohjattuna kyselynä. Aluksi kerroin oppilaille hieman itsestäni ja tutkimuksestani. Tämän jälkeen kolmasluokkalaiset vastasivat nelisivuiseen kyselylomakkeeseen, joissa oli sekä avoimia että suljettuja kysymyksiä (ks. liite 3). Kyselyihin vastaaminen vei aikaa noin tunnin. Vastaajan taustatiedoissa kysyin oppilaan nimeä ja ikää. Nimitiedot keräsin ainoastaan mahdollista haastattelua varten. Painotin oppilaille, että heidän nimensä tai henkilöllisyytensä ei paljastu tutkimuksen missään vaiheessa, jotta he vastaisivat kysymyksiin mahdollisimman totuudenmukaisesti.

Kyselylomakkeissa lasten tuli aluksi ympyröidä kolme hyvän leikin ominaisuutta, nimetä oma suosikkileikki sekä kuvailla sitä. Tämän jälkeen kysyin tarkempia tietoja lasten suosikkileikistä. Olin kiinnostunut lasten leikkivalinnan perusteluista, suosikkileikin päähahmosta, lelujen asemasta leikissä sekä leikkipaikan valinnasta. Monivalintatehtävillä pyrin saamaan vastauksia kysymyksiin, kenen kanssa lapset leikkivät ja kuinka usein. Kyselylomakkeen loppuosa käsitteli leikin merkitystä sekä sitä, milloin leikkiminen loppuu lasten mielestä kokonaan. Viimeisenä tehtävänä oli piirtää ja värittää oma suosikkileikki.

Tutkimustilanteessa kerroin, kuinka tutkimuksen onnistumisen kannalta on ehdottoman tärkeää saada rehellisiä vastauksia. Lisäksi kerroin, että tutkimukseen osallistuvat erään toisenkin koulun kolmasluokkalaiset. Näin pyrin vakuuttamaan oppilaat siitä, että heidän totuudenmukaiset vastauksensa ovat hyvin arvokkaita. Pyrin siihen, että tutkimukseen ei suhtauduttaisi vähättelevästi tai että joku luokan oppilaista dominoisi muiden vastauksia sanomalla ääneen esimerkiksi: ”Eihän kukaan meistä enää leiki!” Tutkijan roolissani pyrin tietoisesti siihen, että en millään tavalla osoittaisi epärointiä siitä, etteivätkö 9–10-vuotiaat leikkisi enää ollenkaan. Päinvastoin pyrin herättämään lasten mielenkiintoa kyselyyn vastaamiseen lukemalla ensimmäisen leikkiä koskevan kysymyksen ääneen: ”Hyvässä leikissä on supervoimia, rakkautta, aseita, kauneutta...”(ks. liite 3, kysymys 3). Joidenkin sanojen kohdalla muutamat oppilaat hymähtelivät hyväntuulisina. Ennen vastaamista sanoin oppilaille vielä, ettei kysymyksiin ole oikeita eikä väärä vastauksia. Lisäksi pyysin oppilaita kirjoittamaan mahdollisimman paljon, sillä vastaamiseen oli paljon aikaa ja monisanaiset vastaukset auttavat minua tutkimuksen kirjoittamisessa.

Tutkimustilanteessa oppilailla oli mahdollisuus kysyä minulta, jos he eivät ymmärtäneet jotain kysymystä. Muutamat oppilaat olisivat halunneet palauttaa kysymyspaperin melko nopeasti takaisin, mutta pyysin heitä vielä täydentämään vastauksiaan lisäkysymysten avulla. Esimerkiksi kysymykseen ”miksi pidät juuri tästä leikistä” oppilas oli saattanut aluksi vastata lyhyesti ”koska se on hauska”. Tämän jälkeen kehotin oppilaita pohtimaan vielä, mikä tekee leikistä hauskan.

Luvussa 4.1 kuvailin haasteita tutkimuksen toteutuksesta totuudenmukaisiin vastauksiin liittyen. Nämä pohdinnat osoittautuivat aineistonkeruutilanteessa aiheellisiksi. Muutamalle oppilaalle suosikkileikin nimeäminen oli vaikeaa, ja toisaalta koin, että omia vastauksia oli jossain määrin hävettäväkin tuoda esille. Esimerkiksi

eräs tyttö sanoi minulle, ettei oikeastaan leiki enää mitään. Samassa hän kuitenkin alkoi kertoa hymyillen, kuinka oli leikkinyt missejä. Vastaavasti yksi poika ihmetteli minulle seuraavaan tapaan: ”Voiko tähän laittaa keinusta hyppykilpailun? Ku mä en leiki muita leikkejä. Mää vaan katon tv:tä, syön ja nukun. Elän sellasta normaalia elämää.” Edelleen, kun eräs tyttö palautti kyselylomakkeen, hän yritti piilottaa sen nopeasti muiden papereiden väliin. Nämä esimerkit osoittavat, että leikeistä kertominen oli osalle kolmasluokkalaisista vaikeaa ja arkaluonteista. Tutkimuksen kannalta oli hyvä, että nämä kommentit osoitettiin minulle, eikä niillä siten ollut vaikutusta muiden vastauksiin. Tutkimustilanteet olivat kokonaisuudessaan positiivissävytteisiä, eikä tutkimusta tai siihen osallistumista yleensä ottaen vähätelty.

Syvämmän tiedon saamiseksi tein neljä haastattelua, joista jokainen oli kestoltaan noin puoli tuntia. Haastatteluja varten olin etukäteen laatinut teemat ja kysymyslistan (ks. liite 4). Näitä kysymyksiä saatoinkin kuitenkin hieman muokata ja vaihtaa kysymysten järjestystä haastattelutilanteessa, jotta kysymykset vaikuttaisivat mahdollisimman luontevilta ja keskustelun etenemiseen sopivilta. Haastattelutilanteissa tein myös lisäkysymyksiä oppilaan vastauksista, jotta ymmärtäisin lasten kuvaukset mahdollisimman oikein.

Haastattelutilanteissa pyrin ensin rentouttamaan oppilaat turhalta jännitykseltä. Sanoin haastateltaville, että itse en ole tehnyt yhtään haastattelua ennen tätä tutkimusta ja että minäkin voin seota sanoissani, eikä se haittaa. Lisäksi kerroin, että oppilas voi koska tahansa täydentää vastauksiaan haastattelun aikana, jos esimerkiksi unohti sanoa jotain. Haastattelut sujuivat hyvin. Seuraavassa esimerkki yhden haastattelun loppuhetkestä (haastateltavan nimi on muutettu):

Sini-Tuulia: Okei, no ei muuta ku hyviä leikkihetkiä sulle ja hoija hyvin niitä eläimiä ja pitääkö hauskaa yhdessä!

Peppiina: Joo.

Sini-Tuulia: Kiitos!

Peppiina: Jooh, ei kestä. Oli mullaki hauskaa!

Jokaisessa tutkimustilanteessa pyrin mahdollisimman luontevaan vuorovaikutukseen lasten kanssa. Tutkimustilanteet olivat mielenkiintoisia ja antoisia. Kyselylomakkeiden ja haastatteluiden kautta sain monipuolista ja arvokasta tietoa nykypäivän lasten leikeistä. Tämän tutkimukseni kautta pyrin välittämään mahdollisimman todenmukaisen kuvan kolmasluokkalaisten käsityksistä leikkimisestä.

4.6 Aineiston analyysi

Sisällönanalyysillä pyritään aineiston systemaattiseen analysointiin. Haastattelujen analysointivaihe alkaa litteroinnista ja etenee vähitellen aineiston pelkistämiseen eli redusointiin. (Tuomi & Sarajärvi 2004, 105, 111.) Tutkimusaineistoa tarkastellessani alleviivasin värikynillä haastatteluiden keskeisimmät teemat, jolloin asetettuihin tutkimuskysymyksiin vastaaminen helpottui. Tämän jälkeen aineiston ryhmittelyssä eli klusteroinnissa aineistosta etsitään yhtäläisyyksiä. Kolmantena vaiheena on aineiston abstrahointi, jolloin tutkimukseen valikoidusta tiedosta muodostetaan teoreettisia käsitteitä. (Tuomi & Sarajärvi 2004, 112, 114.) Tutkimusaineistoni yhtäläisyyksien etsinnän jälkeen muodostin muun muassa neljä eri leikkikategoriaa.

Sisällönanalyysissä aineisto voidaan myös kvantifioida (Tuomi & Sarajärvi 2004, 117). Esimerkiksi omassa tutkimuksessani laskin tietyt vastaukset yhteen, jotta pystyin tarkastelemaan muun muassa ulko- ja sisäleikkien yleisyyttä. Seuraavassa esittelen tarkemmin omaa tutkimustani koskevat analysointitavat.

Aineiston analyysin aloitin tarkastelemalla oppilaiden kyselylomakevastausten yhtäläisyyksiä leikkien ominaisuuksien suhteen. Tutkin, mitkä piirteet suosikkileikeissä toistuvat, vaikka itse leikit vaihtuisivatkin. Yleiskartoituksen jälkeen erittelin eri koulujen oppilaiden vastaukset suosikkileikeistä sekä tytöt ja pojat kukin omiin ryhmiinsä. Yksityiskohtaisen tarkastelun jälkeen aloin muodostaa ryhmiä lasten mainitsemista suosikkileikeistä, jotta saataisiin mahdollisimman kattava kokonaiskuva aineistosta. Pääasiassa olen yhdistänyt koulujen vastaukset jonkin tietyn vastausperiaatteen mukaan. Esimerkiksi leikkipaikan valinnassa tarkastelin ulko- ja sisäleikkien osuutta koko aineistosta. Näihin koonteihin olen kuitenkin liittänyt myös yksityiskohtaisia huomioita niin haastatteluista kuin kyselylomakkeen avointen kysymysten vastauksistakin.

Kyselylomakkeessa ensimmäinen leikkiä koskeva kysymys käsitteli hyvän leikin ominaisuuksia, joita oli lueteltu valmiiksi 15 kappaletta. Näistä oppilaiden tuli valita mielestään kolme sopivinta ominaisuutta. Heillä oli myös mahdollisuus kirjoittaa itse hyvän leikin piirteitä. Vastauksista muodostin kuusi ryhmää, jotka ovat *jännitys*, *sotaisuus*, *kauneus*, *taikuus*, *rakkaus* ja *hauskuus*. Kyselylomaketta tehdessäni olin kiinnittänyt huomiota siihen, että etukäteen muodostetut ryhmät olisivat tasavertaisessa asemassa ominaisuuksien lukumäärän suhteen. Toisin sanoen olin etukäteen

muodostanut viisi ryhmää ja näistä kutakin kategoriaa edusti yhteensä kolme eri adjektiivia tai muuta ominaisuutta. Oppilaiden vapaamuotoisista vastauksista muodostin vielä kuudennen ryhmän, joka oli hauskuus.

Tuloksissa esitän diagrammien avulla aineistosta saatua tietoa sekä kokoan haastatteluiden informatiivisimmat osiot yhteen. Haastattelut olen litteroinut *Express Scribe* -ohjelman avulla. Litteroinnissa pyrin kirjoittamaan asiat sanatarkasti ylös ja pienet tauot puheessa merkitsin kolmella pisteellä. Kaikkien haastateltavien nimet olen muuttanut. Tutkimuksessa eteläpohjanmaalaisen kyläkoulun haastateltavien nimet ovat tässä tutkimusraportissa Peppiina ja Aatos. Vastaavasti keskisuomalaista kaupunkikoulua edustavat tutkimuksessa Minttu ja Kasper. Itse esiinnyn omalla nimelläni.

Lasten piirustukset liitän leikkikuvausten yhteyteen siten, että jokaisen leikkiryhmän kuvauksen lopussa on siihen kuuluva piirustus. Lasten piirtämissä kuvissa tarkastelen niiden yhteyttä sanallisiin leikkikuvauksiin. Tarkastelen esimerkiksi piirrettyjen henkilöiden pukuja, asentoja ja puhekuplia.

Jo aineiston analysointivaiheessa olen pyrkinyt huomioimaan tulosten johdonmukaisen ja selkeän esitystavan. Tarkoituksena on saada kokonaiskuva kolmasluokkalaisten lasten nykyajan suosikkileikeistä sekä siitä, mikä on leikin merkitys 9–10-vuotiaille oppilaille. Koko aineistoa pyrin tarkastelemaan mahdollisimman objektiivisesti ja kriittisesti.

5 TULOKSET

Tulosluvun alussa tarkastellaan, mistä on kolmasluokkalaisten leikit nykyään tehty. Tekstissä selvitetään suosikkileikkien luonnetta sekä sitä, miksi lapset ihannoivat tiettyjä leikkejä. Tietoa suosikkileikeistä syvennetään muun muassa tarkastelemalla lelujen ja lempihahmojen asemaa kyseisissä leikeissä. Luvussa myös tarkastellaan 9–10-vuotiaiden käsityksiä leikkitoverin valinnasta, leikin merkityksestä sekä leikin loppumisesta. Tulosluvun rakenne noudattaa siten pääosin tutkimuskysymysten järjestystä. Tekstissä haastatteluiden esimerkit tukevat ja syventävät kyselylomakkeista saatuja tuloksia.

5.1 Kolmasluokkalaisten suosikkileikit

Tämä luku käsittelee ensimmäisen tutkimuskysymyksen suuntaisesti sitä, millaisia leikkejä 9–10-vuotiaat lapset leikkivät nykyään. Tähän lukuun olen koonnut tutkimusaineistostani sekä lasten antamat nimet leikeille että leikkien kuvaukset. Alussa olen eritellyt aineiston hyvin yksityiskohtaisesti, jotta mahdolliset erot koulujen ja sukupuolen välillä tulisivat ilmi. Jotta aineiston käsitteleminen olisi mielekästä ja jotta voitaisiin saada selkeä kokonaiskuva leikeistä, olen ryhmitellyt lasten suosikkileikit neljään eri leikkikategoriaan leikkien sisällön perusteella.

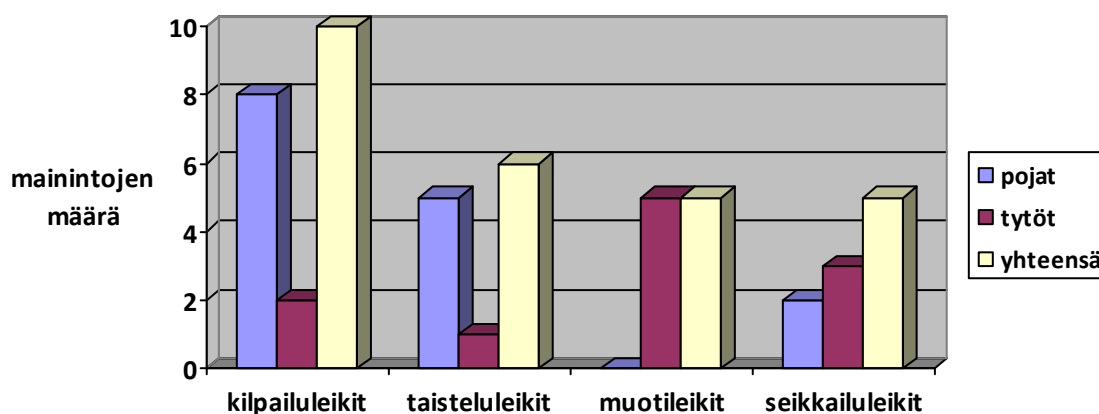
Tarkasteltaessa kolmasluokkalaisten lasten mainitsemia suosikkileikkejä huomataan, että tytöillä ja pojilla on pääsääntöisesti eri suosikkileikit (ks. taulukko 2). Leikkien sisällöt näyttäisivät kuitenkin olevan hyvin samanlaisia. Niinpä olen luokitellut taulukkoon 2 lasten mainitsemat suosikkileikit leikkien sisällön perusteella neljään kategoriaan, jotka ovat *kilpailu-*, *taistelu-*, *muoti-* ja *seikkailuleikit*. Taulukkoon on merkitty kursiivilla tyttöjen mainitsemat suosikkileikit, lihavoinnilla poikien ja perusfonttia on käytetty silloin, kun sekä tytöt että pojat ovat maininneet saman suosikkileikin. Kutakin leikkiä on mainittu kerran, ellei suluissa toisin mainita. Esittelen tulokset edellä mainitun neljän kategorian mukaisesti.

TAULUKKO 2 Kolmasluokkalaisten suosikkileikit

(Tekstikoodit: *kursiivi* = tytöt, **lihavointi** = pojat, perusfontti = molemmat)

LEIKKIKATEGORIA	ETELÄPOHJANMAALAINEN KYLÄKOULU	KESKISUOMALAINEN KAUPUNKIKOULU
kilpailuleikit (f=10)	purkkis , <i>ilmapallotanssi</i>	pahkasika (4 mainintaa) , keinusta hyppykilpailu , kirkonrotta (2 mainintaa pojilta ja 1 tytöltä)
taisteluleikit (f=6)	airsoft , sota , taistelu , legot	mäenlasku , <i>barbit</i>
muotileikit (f=5)	<i>muotitalo</i> , <i>barbit</i> , <i>muoti- ja kauneus-leikit</i>	<i>nuket/barbit/roolileikit</i> , <i>missit</i>
seikkailuleikit (f=5)	puukiipeily	koira , <i>matkailu</i> , <i>seikkailu luolassa</i> , <i>tulva</i>

Edellä olevan taulukon pohjalta olen tehnyt pylväsdiagrammin, jotta tyttöjen ja poikien suosikkileikkien jakautuminen eri leikkikategorioihin näkyisi selvemmin (ks. kuvio 1). Kilpailu- ja taisteluleikit ovat selkeästi eniten poikien suosiossa. Vastaavasti muoti- ja seikkailuleikit on pääasiassa tyttöjen ihannoimia. Kukaan pojista ei maininnut muotileikkiä suosikkileikikseen. Sen sijaan tyttöjen suosikkileikkejä oli ainakin yksi jokaisessa kategoriassa.



KUVIO 1 Kolmasluokkalaisten suosikkileikkien jakauma

Tutkimusaineistoni mukaan kilpailuleikit (f=10) olivat erityisesti poikien suosiossa, sillä suurin osa pojista (f=8) mainitsi suosikkileikikseen jonkin kilpailuleikin.

Kilpailuleikkeihin kuuluvat leikit, joissa tavoitellaan voittoa. Aineistossani selkeästi suurimman osan tämän kategorian leikeistä muodostivat erilaiset hippaleikit. Ainoastaan yhdessä leikissä ei yritetty olla toista henkilöä nopeampi. Tämä leikki oli keinusta hyppykilpailu. Lähes kaikissa kilpailuleikeissä tarvittiin monta leikkijää.

Leikkien nimissä oli vaihtelua koulujen välillä. Esimerkiksi eteläpohjanmaalaisessa koulussa eräästä tunnetusta kilpaleikeistä käytettiin nimeä purkkis kun taas keskisuomalaisessa koulussa sama leikki tunnettiin nimellä kirkonrotta ja kirkkis. Kyseisessä leikissä on kuitenkin pieni eroavaisuus, sillä kirkonrotassa etsijä laskee silmät suljettuina ja vastaavasti purkkiksessa etsijä hakee potkaistun pallon ennen etsintöjä. Toisinaan myös saman koululuokan sisällä jonkin tietyn leikin nimi vaihteli oppilaiden välillä. Keskisuomalaisessa kaupunkikoulussa yhdestä hippaleikeistä käytettiin kyselyä tehdessäni nimeä pahkasika ja villisika, mutta haastattelussa leikin nimi oli vaihtunut jäätsauksi.

Sini-Tuulia: Jäätsau. Okei, minkä takia sen nimi vaihtu?

Kasper: No siks, ku toi [pahkasika] oli niin tyhmä. Kukaan ei halunnu olla ton niminen tyyppi.

[--]

Sini-Tuulia: Joo-o. Miten te ootte keksiny tämän jäätsau-leikin?

Kasper: No ihan tavallisesta hipasta. Eka se oli sellanen vaavi, et yks on sellanen vauva, joka jahtaa muita. Siinä jaettiin niinku roolit. Sit ku siihen kyllästy niin me oltiin kaikkee kiipeily-hippaa ja kirkonrottaa, mutta sitä ennenki me oltiin niitä ja sit, sit me keksittiin pahkasika vasta tänä vuonna tässä aika lopussa.

Sini-Tuulia: Okei eli lähellä joulua.

Haastattelussa selvisi, kuinka leikin nimi oli muuttunut vaavista pahka- ja villisikaan sekä myöhemmin jäätsauhun. Seuraavassa on kolmasluokkalaisten kuvauksia erilaisista kilpailuleikeistä. Alussa on mainittu leikin nimi.

Kirkonrotta: ”Valitaan etsijä. Hän laskee kolmeenkymmeneen ja muut menevät piiloon. Etsijä lähtee etsimään toisia ja jos hän näkee jonkun, hän huutaa tämän nimet. Pelastaa voi huutamalla kaikki (kaikki pelastettu) tai omat (oma henki pelastettu). Jos joku huusi omat, kierros alkaa sille henkilölle alusta.”

Pahkasika: ”Joku on pahkasika ja kiinniotto on sillei, et pitää halata jotain tyyppiä.”

Ilmapallotanssi: ”Siinä otetaan parit. Ne voi arpoakin ja sitten toisen parin jalkaan pannaan ilmapallo ja sitten pannaan laulu soimaan ja parit yrittää poksauttaa toisen ilmapalloa. Se on voittaja, kenellä on viimeisenä ilmapallo ehjänä. Voittaja saa karkin.”

Lasten piirtämissä kilpailuleikeissä on muun muassa vauhtiviivoja, takaa-ajoa, piilossa oloa sekä puhekuplia (ks. kuva 1). Pahkasika-leikin kiinniottaja on kuvattu pahkasian näköiseksi. Karkuun juoksijalle on kuvattu melko tukalat oltavat, sillä hikipisarat lentävät juostessa ja suu on pelkkänä viivana. Pahkasika-piirroksessa ja sen yläpuolella olevassa piirustuksessa jännitetään myös sekä kiinniottamista että karkuun pääsemistä. Kuvan vasemmalla puolella näkyy tilanne kirkonrotasta. Etsijät huutavat apua, ja yksi leikkijöistä on piilossa. Taustalla näkyy myös roskakori, joka on merkittävässä asemassa tässä leikissä (ks. luku 5.1.2). Oppilaat ovat valinneet roskakorin kiintopisteeksi, johon leikkijät yrittävät ehtiä huomaamattomasti ennen etsijöitä.



KUVA 1 Lasten piirustuksia kilpailuleikeistä.

Taisteluleikit. Poikien suosiossa oli myös taisteluleikki-kategoria, joka sai pojilta viisi mainintaa. Tytöistä ainoastaan yksi oli maininnut suosikkileikkikseen eräänlaisen taisteluleikin. Taisteluleikkien keskeisin sisältö on sotaisuus. Näissä leikeissä on muun muassa erilaisia taisteluvälineitä ja vihaa. Tähän ryhmään kuuluvat tutkimusaineistostani niin airsoft, sota, legot, mäenlasku kuin barbileikkikin. Seuraavassa on muutama lainaus kolmasluokkalaisten taisteluleikeistä, joissa ensin on mainittu leikin nimi.

Airsoft: ”Leikissäni ammutaan kuula-aseilla toisia.”

Sota: ”No siinä on kuolemaa ja henkiinheräämistä ja väkivaltaa.”

Legot: ”No siinä lego-kaivoksesta tulee lego-hirviöitä ja ne hajottavat rakennuksia ja ne voi pysäyttää lego-aseilla ja koneilla sekä siinä on valtava rahasäiliö.”

Barbit: ”Yleensä toinen vihaa toista ja siitä syntyy taistelu ja vankilapakokin tulee usein. Ystävä tulee apuun taisteluvaiheessa ja joutuu ratkomaan arvoituksen.”

Mäenlasku: ”Me laskemme toistemme päälle ja törmäillään.”

Kuten edellä on kuvattu, taisteluleikit ovat hyvin erilaisia, mutta yhdistävänä tekijänä kaikissa on tarkoituksenmukainen taistelu. Lego-leikissä ei korosteta niiden oletettuun tapaan rakentamista, vaan nimenomaan taistelua. Samoin mäenlaskussa päätarkoituksena on laskea toisten päälle, mikä kuvaa myös eräänlaista taisteluleikkiä. Yhden tytön barbileikin sijoittumista tähän ryhmään perustelen sillä, että leikin kuvauksessa korostuvat taistelu ja viha.

Taistelut näkyvät selkeästi myös lasten piirustuksissa, sillä niissä on kuvattu toimintaa, aseita ja haavoittumista (ks. kuva 2). Kuvassa 2 ylemmän piirroksen puhekuplan teksti ”tää sitä menoa on” korostaa toiminnan merkitystä taisteluleikeissä. Alemmassa kuvassa sotatilanne puolestaan kuvaa selkeästi taistelua. Lasten kirjoitukset ja piirustukset ovat yhdenmukaisia, sillä niissä korostuvat samat piirteet.



Kuva 2 Poikien piirustuksia taisteluleikeistä.

Muotileikit. Tulosten perusteella suurin osa tyttöjen suosikkileikeistä on muotileikkejä (f=5). Yhdenkään pojan suosikkileikki ei sijoittunut tähän ryhmään. Muotileikeissä korostuvat kauneus ja muoti. Näissä leikeissä muotia kuvataan esimerkiksi barbi-, eläin-

ja roolileikkien kautta. Seuraavassa on kuvattu kolmasluokkalaisten käsityksiä muotileikeistä. Leikin nimi on mainittu ensin ennen varsinaista leikkikuvausta.

Missit: ”Puen erilaisia vaatteita ja meikkaan ja sitten päätämme kuka voittaa.”

Barbit: ”Barbi menee kouluun, jossa hän on muotikuningatar ja kutsuu kavereita muotikylpyyn. Muotibarbi pääsee kouluun barbihevosen avulla.”

Muotitalo: ”Siellä hoidetaan lemmikkejä, valmistetaan eläimiä näyttelyyn ja laitetaan niiden turkkia kuntoon, pestään, autetaan ja valmistetaan muotia. Ja otetaan kuvia, kun se eläin on valmis.”

Muoti- ja kauneusleikit: ”No me tehdään muotiin/kauneuteen liittyviä tehtäviä ja kukin vuorollaan vetää sitä. Me tehdään muotitehtäviä, esimerkiksi niissä tanssitaan ja lauletaan.”

Nuket/barbit/roolileikit: ”Nukkeleikeissä olen ehkä Baby Bornin hoitaja tai leikin ihan vaan barbeilla niin että ne esim. käyvät kaupungilla tai ulkomailla. Ihmisleikit ovat roolileikkejä, joissa olen miljardööri tai jotain vastaavaa. Miljardööri on rikas ja hienohelma.”

Minttu kertoi haastattelussa, että miljardööri-leikissä on yleensä kiire, puhutaan puhelimeen, tilataan limusiini, pukeudutaan hienosti ja käydään presidentinjuhliissa. Nämä ovat miljardööri-leikin keskeisimpiä elementtejä. Kyseinen leikki on saanut alkunsa tavallisesta kauppaleikeistä.

Minttu: -- Me leikitään sitä miljardööriä, et mää oon joku miljardööri. Sitten toi -- on mun adoptiolapsi --. Joku niistä on mun palvelija ja sitte me leikitään, että me mennään jollai limusiinilla siellä ja sitte me käydään kaikissa presidentinjuhliissa ja semmosissa.

Sini-Tuulia: No, mistä te ootte keksiny tämän leikin?

Minttu: Emmää oikee oo varma. Me joskus keksittiin se ku me leikittiin, että me ollaan kaupassa. Siellä on semmonen lasten kassakone ja semmoset ni me leikittiin, että me ollaan asiakkaita aina vuorotellen. Ku me käytettiin semmosia -- sillä on semmoset korkokengät. -- Ni me käyettiin niitä ja kaikkia roolivaatteita, kaikkia huiveja ja semmosia ja sitte me leikittiin sitä kauppaa ja sitte me keksittiin niinku jatkaa niille asiakkaille, että mitä ne sitte tekee niille ja niitten tavaroille. Kaikkee semmosta ja sitte me keksittiin, että yks niistä on niinku miljardööri ja sillee.

[--]

Minttu: Noku me kans siitä miljardööri-leikeistä ku me leikittiin, että mää oon se miljardööri ni siinä oli aika kova kiire välillä, ku niinku me leikittiin niinku että mää mukamas puhun johonki leikkipuhelimeen ja sitte niinku jotain, että tilaan limusiinin ja sitä ja tätä ja tuota, ja hirveen nopeesti. Sitte ne kaikki lapset -- ni ne vaan ryntää perässä.

Haastattellessani Peppiinaa muotitalo-leikistä selvisi, että eläimet ovat oikeita. Peppiinan hoitaessa eläimiä hän kuivaa hiustenkuivaajalla eläinten turkkia, vaikka se todellisuudessa olisikin kuiva.

Sini-Tuulia: No, tuota onko ne siis oikeita ne eläimet?

Peppiina: O, kissoja.

Sini-Tuulia: Kissoja, onks sulla..?

Peppiina: ja kaneja ja sitte niinni mää niinku leikin, että mää laitan niille rusetteja ja kaikkia ja sitte mää leikin. Mää otan sitte kameralla kuvia. Mää otan äitin kän...kameran ja otan niillä kuvia niistä.

Sini-Tuulia: Niin, se on oikea kamera.

Peppiina: Joo.

[--]

Sini-Tuulia: Otaksä ne eläimet yhtä aikaa sinne?

Peppiina: Otan. Ne saa ottaa häkeissä. Kissat peuhaa niinni jonku lelun kanssa. Sitte sillä aikaa... Mulla on semmonen pöytä siinä, missä mää niinku leikisti hoijan sitä kissaa. Sitte mulla on tuo niinni hiustenkuivaaja, vanha, mitä ei enää tarvita. Niinnih mää niinni sillä niinku leikisti kuivaan.

[--]

Sini-Tuulia: Okei. Mutta sä siis kuivaat tätä turkkia, vaikka se tavallaan oikeasti oiskin kuiva?

Peppiina: Joo. Kyllä mää ne joskus kastelen. Sitte vaan, ku on lämmintä.

[--]

Peppiina: Sitte ku mää ekaks vien ne sinne pöyälle ni ne on aivan paniikissa, että mitä nyt tapahtuu. Sitte ku mää alan kuivaamaan ni sitte ne rentoutuu siinä. Ne menee makaamaan siihen. --

Edellä kuvatusta leikistä on myös piirros, joka on kuvakollaasin alaosassa (ks. kuva 3). Kyseisessä kuvassa näkyy leikin keskeisimmät piirteet, joita ovat muun muassa kissojen turkin kuivaaminen sekä rusettien laittaminen kissoille. Muotileikkejä edustavat myös kuvakollaasin yläosassa olevat kaksi piirustusta.



Kuva 3 Tyttöjen piirustuksia muotileikeistä.

Tyttöjen piirtämässä muotileikeissä on selkeästi havaittavissa nykyajan universaaleja kauneusihanteita. Hahmot ovat laihoja, ja hiukset pitkiä. Vaatetuksessa on käytetty muun muassa bikinejä ja hametta. Lisäksi osalla hahmoista on korvakorut tai hiukset nostettu korkealle ponihännälle. Kyseisessä kuvakollaasissa vasemmassa yläkulmassa on kuvattu yksi tyttö catwalkille ja kaksi hahmoa toimii *Top Model* -tuomareina. Näissä jokaisessa muotileikkiä kuvaavissa piirustuksissa hahmot hymyilevät. Muotitalon eläintenhoitajakin on iloinen kuivatessaan kuvassa kissan turkkia. Kyseisessä kuvassa muotia edustavat kissoilla olevat rusetit.

Seikkailuleikit. Aineistossani seikkailuleikit ($f=5$) saivat tytöiltä kolme mainintaa ja pojilta kaksi. Seikkailuleikkien perustana näyttäisivät olevan seikkailut erilaisissa ympäristöissä. Kerätyn aineiston mukaan näissä leikeissä toimijoina ovat lapset itse. Lasten mielikuvitus antaa mahdollisuuden kokea todellisen seikkailun täysin kuvitteellisessakin ympäristössä. Seuraavassa on kolmasluokkalaisten kuvauksia seikkailuleikeistä. Ensin on jälleen mainittu leikin nimi.

Matkailu: ”No yleensä leikin alussa ollaan köyhiä ja joudutaan muuttamaan muualle. Siis joudutaan lähtemään jotakin ilkeää henkilöä pakoon. Siellä

paikassa joudun asumaan metsässä. Metsästä saan taikavoimia, joilla voin esim. puhua eläimille ja lentää taivaalla sekä taikoa vähän kaikenlaista.”

Seikkailu luolassa: ”Me olemme jossain luolassa ja hypimme kuilujen yli ja pakenemme leijonia/muita villieläimiä. Suutemme toisillemme vaarallisissa tilanteissa, koska toinen vaihtoehto on parempi. Pystytämme teltoja ja teemme ruokaa nuotiolla. Me kinastellaan, kuka saa ottaa parasta muoviruokaa. Me heräämme teltasta keskellä yötä ja lähdemme toiseen paikkaan.”

Puukiipeily: ”Joskus huvin vuoksi kerään käpyjä korkeista puista.”

Tulva: ”No ensin me eli minä ja kaksi muuta katsomme tyypit. Sit joku alkaa järjesteleä kauppaa. Sit kun kauppa on avattu nii me mennään ostamaan ruokaa, tavaroita ja eläimiä. Sitten tulee tulva, ja kaikkien on mahduttava taloihin (talot valkataan eka). Sit leikki loppuu!!”

Seuraavassa on kuva matkailu-leikistä, jossa korostuu luonnonläheisyys (ks. kuva 4). Tämän leikin tekstissä ja piirustuksessa näkyy metsän vaikutus. Hahmot kantavat astioissaan vettä ja marjoja, mikä osaltaan kuvaa hahmojen elinympäristöä.



Kuva 4 Piirustus seikkailuleikistä.

Lähes kaikissa seikkailuleikkien kuvauksissa korostuu lasten oma mielikuvitus, joka näkyy myös kuvassa 4. Siinä hahmoille on piirretty leikin aidot puvut. Tytöt näyttävät sekä luonnollisilta että sopusuhtaisilta kantaessaan vettä ja marjoja sangoissa.

Tutkimusaineistoni mukaan seikkailuleikkien leikkikategoriaan kuuluu sekä tyttöjen että poikien suosikkileikkejä. Sen sijaan muotileikit ovat ainoastaan tyttöjen suosiossa. Vastaavasti kilpailu- ja taisteluleikit ovat suurimmaksi osaksi poikien suosikkileikkejä.

5.1.1 Suosikkileikkien päähahmot

Lasten leikeissä esiintyy monenlaisia hahmoja. Jotta oppilaiden suosikkileikeistä saisi tarkempaa tietoa, tutkimuslomakkeessa kysyttiin myös leikkien päähahmoja. Tässä luvussa esittelen lasten nimeämiä hahmoja sekä heidän perustelujaan hahmovalinnoille.

Kilpailu- ja seikkailuleikeissä ei yleensä mainittu mitään päähahmoa. Sen sijaan taistelu- ja muotileikeissä oli erilaisia hahmoja. Tähän olen koontanut joitakin oppilaiden vastauksia kysymykseen: ”Kuka tai mikä on suosikkileikkisi päähahmo?”

”Ei oikein kukaan, koska emme keksi niille nimiä.”

”Yleensä pahis, sillä joskus pahis on todella hauska.”

”Minä itse”

”Judo”

”Sotilas”

”Voittajat”

”Teini-barbityttö”

Muotileikeissä oppilaat ihannoivat muun muassa voittajia ja barbeja. Sen sijaan taisteluleikeissä oppilaita kiehtoivat esimerkiksi pahantekijät ja sotilaat. Haastattelussa ilmeni, että Judo-hahmon alkuperä on Star Warsissa. Sarjassa hahmon nimi on Joda, mutta Aatoksen lego-leikeissä nimi oli muuttunut Judoksi. Lisäksi haastattelussa selvisi, että Star Wars on merkittävä osa Aatoksen päivärytmiä.

Sini-Tuulia: Okei. No täällä sä olit tuota kertonu, että sun suosikkileikin päähahmo on Judo. Ni, mistä tuo hahmo tulee?

Aatos: No se on niinku Star Warsissa on se Joda.

[--]

Sini-Tuulia: Katoksää usein sitä Star Warsia?

Aatos: No mulla on siitä pelikin ja legoja. Lego Star Wars kakkonen.

Suosikkiahahmon nimeämisen jälkeen oppilaiden tuli kyselylomakkeessa omin sanoin kuvailla, millainen kyseinen hahmo on. Poikien kuvauksissa korostuvat taisteluleikeissä hahmojen sotavarustukset. Kilpailuleikeissä sen sijaan korostuu esimerkiksi henkilöiden nopeus. Seuraavaan on koottu esimerkkejä poikien suosikkiahahmojen kuvauksista.

Pojat:

”Hyvä juoksija.”

”Ketterä, ja sillä on paljon aseita.”

”Sotilaalla on pyssyjä ja käsikranaatteja.”

”Sillä on valkomustaharmaa puku sekä kypärä. Lemmikkinä sillä on kivikäärme.”

Tyttöjen kirjoittamissa pähahmojen kuvauksissa puolestaan korostuvat hahmojen kaunis ulkonäkö ja itsevarmuus. Muutamassa hahmokuvauksessa tytöt painottavat myös hauskuutta. Seuraavassa on joitakin tyttöjen kuvauksia suosikkiahmojen piirteistä.

Tytöt:

”Se on kaikista kaunein, muodikkain ja notkein.”

”Ruskea/vaalea tukka, kaunis mekko ja päättäväinen.”

”Baby Born on vauva, Roosa-nukke on hassu, kekseliäs ja hyvä kokkaamaan, Lea-nukke on lyhyt, vaalea ja hän omistaa uimakoulun. Eveliina (Eve) on hupsu, hauska ja itsevarma. Miljardöörillä on kaksi lasta.”

”Se on kömpelö, eikä saa melkein ikinä mitään aikaan. Se myös yleensä nolaa itsensä ja työtoverinsa.”

Yhteenvedon voidaan todeta, että taistelu- ja muotileikeissä on useita hahmoja. Pojat kuvailevat pääasiassa hahmojen sotavarustusta, ja vastaavasti tytöt kiinnittävät huomioin ennen kaikkea hahmon upeaan ulkonäköön.

5.1.2 Lelujen asema suosikkileikeissä

Oppilailta kysyttiin, millaisia leluja heidän suosikkileikeissään tarvitaan. Tutkimusaineistoni mukaan selkeästi suurin osa oppilaiden vastauksista ilmentää, että leikeissä käytetään oikeita käyttötavaroita ja mielikuvitusta. Varsinaisia leluja mainittiin hyvin vähän. Seuraavaan on koottu esimerkkejä oppilaiden maininnoista kysyttäessä suosikkileikeissä tarvittavista leluista.

”No ei melkein mitään, sillä melkein kaikki asiat ovat mielikuvitusta.”

”Ei mitään muuta kun itse!”

”Puupyssyjä”

”Pyssyjä, kranaatteja ja mielikuvitusta.”

”Viltti, taskulamppu, tyyny ja lankaa.”

”Hanskat ja hyvät kengät.”

”Tavara, jota vasten etsijä laskee ja johon huudetaan nimet, ’omat’ tai ’kaikki’. Me olemme usein valinneet roskapöntön.”

”Hiustenkuivaaja, rusetteja, pompuloita, kamera ja herkkuja.”

”Radio, ilmapalloja, karkkia ja narua.”

”Meikkejä ja vaatteita.”

Oppilaiden vastausten mukaan taisteluleikeissä tarvitaan puupyssyjä ja seikkailuleikeissä muun muassa vilttiä, taskulamppua sekä hyviä kenkiä. Muotileikeissä tarvitaan rusetteja, vaatteita ja meikkejä. Kilpailuleikeissä riittää yksi esine, joka oli leikin alussa yhteisesti sovittu. Näistä huomataankin, että oikeita leluja oppilaat mainitsivat lopulta hyvin vähän. Varsinaisia leluja oppilaat kuvaavat seuraavalla tavalla.

”Vauvanhoitotarvikkeita, barbitavaroita, koruja ja leikkirahaa ynnä muita roolivaatteita.”

”5-8 barbia ja vaatteita.”

”Lego-osia”

”Pallo”

Nykypäivänä lasten leluilla leikkimiseen voi saada uusia ideoita esimerkiksi Internetistä. Aatos kertoi haastattelussa, että lego-aseiden rakennusohjeet hän oli katsonut Internetistä.

Sini-Tuulia: Okei. Onko ne aseet, ni ooksää ne ite tehny vai onko ne valmiita semmosia lego-aseita?

Aatos: Joo, ne on vaan semmosia paloja, ei niissä oo ku yks pala. Sitte mää teen... rakensin semmosen YouTubesta katoin lego-videoita niinni siellä oli semmonen, laitetaan niinku lego-ase, sitte siihen semmonen pala näin (näyttää sormillaan) ja sitte semmonen lego-kaukoputki, pieni, tähtäimeks ja sitte vielä semmonen tehostin siihen.

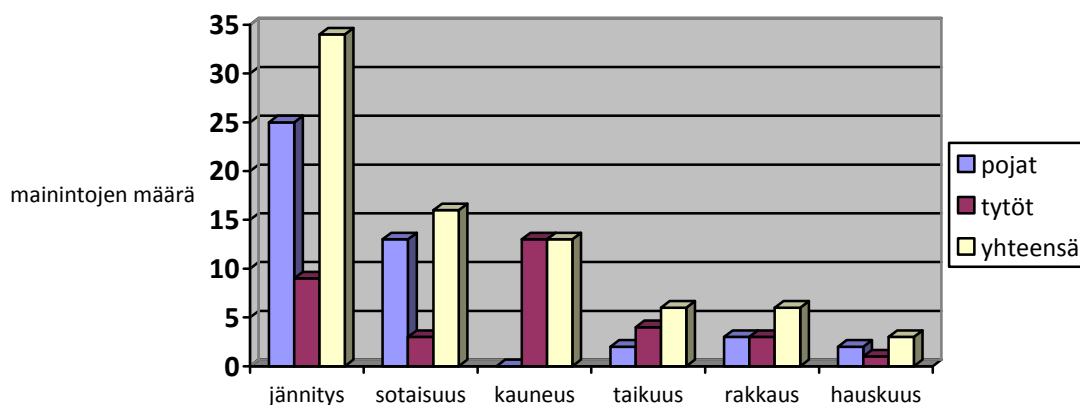
Tutkimuksen mukaan barbeja, barbitavaroita, vauvanhoitotarvikkeita ja leikkirahaa tarvitaan monissa tyttöjen suosikkileikeissä. Palloa tarvitaan kilpailuleikissä. Aatoksen leikeissä tarvitaan lego-osia, joiden rakenteluun hän oli saanut uusia ideoita Internetistä. Koska oppilaiden suosikkileikeissä varsinaisia leluja on hyvin vähän, oikeat käyttötavarat näyttäisivät mahdollistavan lapsille mielekkään leikin.

5.2 Mikä suosikkileikeissä kiehtoo lapsia?

Lasten suosikkileikkien ihannointi oli ensimmäisen päätutkimuskysymyksen tematiikkaan kuuluva tarkentava alakysymys. Millä lapset perustelevat leikkivalintojaan? Tutkimusaineistoni mukaan kolmasluokkalaisia kiehtovat suosikkileikeissä eniten jännitys, sotaisuus ja kauneus. Luvun alussa esitetään oppilaiden mainitsemia hyvän leikin piirteitä ja tarkastellaan samalla sukupuolen vaikutusta niihin. Sen jälkeen tarkastellaan syvemmin, miten oppilaat perustelivat omin sanoin suosikkileikkiensä viehättävyyttä.

Kun kolmasluokkalaiset oppilaat valitsivat hyvän leikin ominaisuudet ympyröimällä kolme kuvaavinta sanaa, kategoriat jännitys (f=34), sotaisuus (f=16) ja kauneus (f=13) olivat yleisimpiä (ks. kuvio 2). Sen sijaan kategoriat taikuus (f=6), rakkaus (f=6) ja hauskuus (f=3) saivat selkeästi vähemmän valintoja. Nämä tulokset ovat yhteneviä luvussa 5.1 kuvattujen suosikkileikkien kanssa: jännitys ja kilpailuleikit

saivat eniten mainintoja, toiseksi eniten sotaisuus ja taisteluleikit sekä kolmantena olivat kauneus ja muotileikit. Seikkailuleikeissä on myös jännitystä, mikä osaltaan vaikuttaa jännitys-kategorian suureen lukuun.



KUVIO 2 Hyvän leikin ominaisuudet kolmasluokkalaisten mukaan

Poikien mielestä jännitys ($f=25$) ja sotaisuus ($f=13$) ovat selkeästi suosikkileikkien ominaisuuksia. Sen sijaan rakkaus, taikuus ja hauskuus saivat pojilta vain muutamia mainintoja. Yksikään poika ei pitänyt kauneutta hyvän leikin ominaisuutena.

Sen sijaan tytöille kauneus ($f=13$) oli merkittävin ominaisuus hyvässä leikissä. Toiseksi eniten tytöt arvostivat jännitystä ($f=9$). Muut kategoriat – taikuus, sotaisuus, rakkaus ja hauskuus – mainitaan tyttöjen valinnoissa huomattavasti harvemmin.

Sukupuolen mukaan tarkasteltuna hyvän leikin ominaisuudet ovat yhteneviä tyttöjen ja poikien suosikkileikkien valinnoissa. Tytöt arvostavat eniten kauneutta ja siten muotileikit ovat tyttöjen suosikkileikkejä. Vastaavasti suurin osa pojista ihanoi jännitystä ja sotaisuutta, jotka puolestaan viittaavat kilpailu- ja taisteluleikkeihin. Jännityksen ihannointi tytöillä liittyy seikkailuleikkeihin, joka oli tyttöjen valinnoissa toiseksi suurin leikkikategoria (ks. kuvio 1).

Oppilaat kirjoittivat myös omin sanoin, mikä suosikkileikissä kiehtoo heitä. Kirjoituksissa oli paljon samoja piirteitä kuin edellä luokitelluissa hyvän leikin ominaisuuksissa. Olen seuraavassa ryhmitellyt vastaukset neljän leikkikategorian – kilpailu-, taistelu-, muoti- ja seikkailuleikkien – mukaan. Näin samantyyppiset vastaukset ovat kukin omana ryhmänään.

Kilpailuleikit:

”Se on vauhdikas leikki.”

”Se on hauskaa ja siinä juostaan.”

”Siinä saa piiloutua ja se on hauskaa.”

”Olen leikkinyt sitä kauan ja se on hauska leikki. Sitä voi leikkiä myös kylmällä säällä, sillä siinä ei tule kylmä. Välillä tulee riitoja, ehtikö joku huutaa ’kaikki’, mutta pääsemme aina yhteisymmärrykseen toistemme kanssa.”

”Koska en leiki muita leikkejä.”

Oppilaiden kilpailuleikkien ihannoinnissa, kuten aiemmin esitetyissä hahmojenkin kuvauksissa, korostuu usein nopeus. Kilpailuleikeissä juokseminen ja piiloutuminen koetaan mielekkäinä. Yksi oppilas mainitsi ihannoivansa kilpailuleikkiä, koska hän ei kertomansa mukaan leiki muita leikkejä. Seuraavaksi tarkastelen, mikä taisteluleikeissä kiehtoo kolmasluokkalaisia.

Taisteluleikit:

”Siinä on toimintaa, jännitystä ja rohkeutta.”

”Se on kivaa, koska siinä on piiloja ja voi kuvitella missä on aseita.”

”Koska juuri tässä leikissä on toimintaa.”

”Koska minä olen poika ja pidän siitä sen takia.”

Taisteluleikeissä pidetään erityisesti toiminnasta. Leikeissä on myös jännitystä. Yksi vastaajista ajattelee taisteluleikkien kuuluvan pojille, ja pitää siitä sen vuoksi. Haastattelussa selvisi, että Kasper leikkii myös legoilla ja pitää erityisesti taisteluleikeistä. Taisteluaseissa Kasperia kiehtoo ennen kaikkea se, että niillä hän voi ampuu pikkusiskoaan.

Kasper: Määki tykkään vaan sellasista Lego Tekkenistä ja Star Warsista. Niissä on tykkejä. Niillä voi ampuu. Tai kyllä mää tykkään joistakin leluista, esimerkiksi tällasista joilla pystyy ampumaan niinku sellasia vaahtoammuksia ampuu, sellasia mää oon toivonu, mutta nekään ei.. nekin on suunnilleen 8-14 ikäraja. Niillä mää voin leikkii, mutta en millään pikkuautoilla tai sellasilla.

Sini-Tuulia: Okei, no mikä sua kiehtoo niissä taisteluaseissa?

Kasper: Noku niillä voi ampuu mun yhtä pikkusisko, koska se on niin ärsyttävä. Se koko ajan valittaa kaikesta, mitä mää teen ja sit se koko ajan ruppee ylpeilemään sen jälkeen. Siks mää haluaisin ampuu sitä niillä aseilla.

Kasperin suosikkileikki kyselyn perusteella oli pahkasika, mutta haastattelussa hän kertoi pitävänsä myös taisteluleikeistä. Kasper perustelee leikkien mielekkyyttä sota-aseilla ja ikärajalla, jotta kyseistä leikkiä ei voitaisi pitää lapsellisena. Seuraavaksi tarkastellaan tyttöjen perusteluja muotileikeille.

Muotileikit:

”Tykkään kavereiden kanssa leikkiä missejä, koska ne ovat kauniita ja muodikkaita.”

”Pidän paljon vauvoista ja joskus iskee vauvakuume. Silloin leikin Baby Bornilla. Minulla on paljon barbeja, ja mitäpä muuta niillä tekisin kuin leikkisin! Pidän miljardööri-leikeistä varsinkin koulukavereiden kanssa. Miljardöörinä saan olla hassu, kiireinen ja vähän töykeä.”

”No siinä liikutaan ja ollaan kavereiden kanssa.”

”No se on juuri sopiva, koska minulla on kaneja ja kissoja, ja kaikkea muuta. Kana ja sika puuttuu.”

Tytöt leikkivät muotileikkejä yhdessä kavereidensa kanssa. Leikeissä on erilaisia rooleja, joita ihannoidaan. Missinä saa olla kaunis, nukkeleikeissä saa hoitaa vauvaa ja miljardöörinä puolestaan voi irrottautua kiltin roolista. Koska lapsilla on paljon barbeja tai eläimiä, niillä on hyvä leikkiä. Lopuksi kuvailen seikkailuleikkien mielenkiintoa kolmasluokkalaisten mukaan.

Seikkailuleikit:

”Koska siinä on jänniä kohtia ja sitä voi leikkiä melkein kaikkialla. Siinä voi tapahtua vaikka mitä ja siitä voi keksiä vaikka kuinka monta uutta leikkiä. Ja kun siinä paetaan niin tuntuu että oikeasti joku ajaa takaa ja silloin se alkaa tuntua ihan aidolta.”

”Siinä on jännitystä, eikä mitään prinsessoja!”

”Se on pelottava.”

Jännitys ja pelontunne näyttäisivät kuuluvan olennaisesti kolmasluokkalaisten seikkailuleikkeihin. Kun lapsi uppoutuu leikkiin, se alkaa tuntua todelliselta. Tätä tunnetta ihannoitiin leikeissä, vaikka se olisi hieman pelottavaakin.

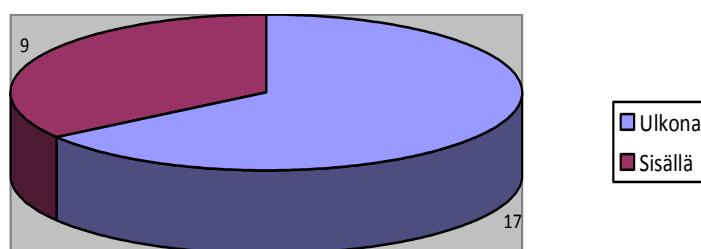
Tulosten mukaan näyttää siltä, että kilpailuleikeissä lapsia kiehtoo ensisijaisesti nopeus ja erityisesti poikien suosimissa taisteluleikeissä toiminta. Tyttöjen suosimissa muotileikeissä sen sijaan kiehtoo kauneus ja mahdollisuus samastua erilaisiin rooleihin. Vastaavasti seikkailuleikkien ihannoinnissa korostuvat yhtä aikaa sekä pelon tunne että rohkeus.

5.3 Lasten leikkiympäristö

Ensimmäisen päätutkimuskysymyksen toinen alakysymys käsittelee sitä, millainen on lapsen leikkiympäristö. Tutkin lasten leikkiympäristöä sekä fyysisen että sosiaalisen ympäristön näkökulmasta. Aluksi tarkastelen, missä lapset leikkivät. Sen jälkeen

tarkastelen lasten sosiaalista leikkiympäristöä eli sitä, kenen kanssa kolmasluokkalaiset leikkivät.

Lasten fyysinen leikkiympäristö. Kyselylomakkeessa kolmasluokkalaisilta lapsilta kysyttiin, missä he leikkivät suosikkileikkejään. Aluksi jaottelin lasten kuvaukset sen mukaan, olivatko ne ulko- vai sisäleikkejä. Koska vastauksia oli monenlaisia, jaottelin ne ensin ulko- ja sisäleikkeihin. Tutkimusaineiston mukaan suurin osa (f=17) kolmasluokkalaisista leikkii ulkona suosikkileikkejään (ks. kuvio 3).



KUVIO 3 Suosikkileikkien jakaantuminen ulko- ja sisäleikkeihin

Ulkoleikkien kuvausten mukaan parhaat leikkipaikat näyttäisivät olevan metsä ja koulun piha. Monissa suosikkileikeissä tarvitaan hyviä piilopaikkoja, joita oppilaiden mukaan on paljon esimerkiksi koulun piha-alueella. Leikkipaikat ovat lapsille siten hyvin tuttuja. Seuraavaan olen koonnut lasten vastauksia ulkoleikkien tapahtumapaikoista. Suluissa on mainittu leikin nimi. Tarkemmat kuvaukset leikeistä on esitetty luvussa 5.1.

Ulkoleikit:

”Kaikkialla ulkona, sillä leikissä pääpaikkana on yleensä metsä, jota leikissä tuhotaan.” (matkailu)

”Koulussa todella usein, kavereiden kanssa omalla pihalla ja kaverien luona esim. synttäreillä.” (kirkonrotta)

”Koulussa on hyviä piiloja.” (kirkonrotta)

”Pellolla, kotipihalla tai metsässä.” (taistelu)

”Majan lähistöillä.” (puukiipeily)

Sisäleikkejä puolestaan leikitään pääsääntöisesti vain kotona. Oppilaiden leikkipaikan valintaan kotona vaikuttivat muun muassa tilan ja oman leikkirauhan saaminen. Seuraavassa olen kuvannut tarkemmin sisäleikkien tapahtumaympäristöjä. Suluissa on jälleen mainittu leikin nimi.

Sisäleikit:

”Tietokonehuoneessa, koska leikkihuone on aina liian täynnä.” (legot)

”Saunamökissä. Otan eläimet sinne ja leikin kaikessa rauhassa.” (muotitalo)

”Olohuoneessa, keittiössä, aulassa ja makuuhuoneessa.” (seikkailu luolassa)

”Omassa huoneessa.” (barbit)

”Huoneen käytävässä.” (missit)

Peppiina määritteli haastattelussaan leikkipaikan hyvin laajaksi oman kokemuksensa myötä. Hän kertoi, mitä oli leikkinyt esimerkiksi navetassa.

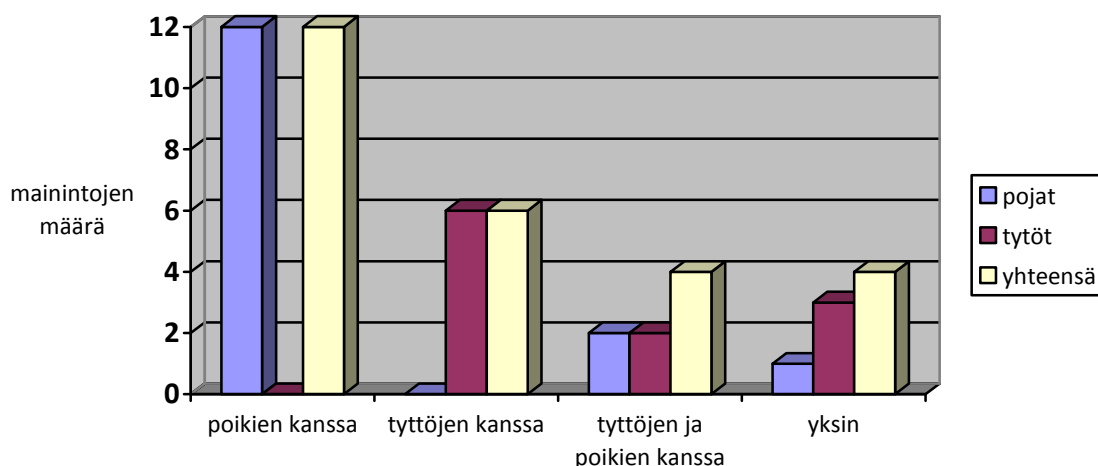
Sini-Tuulia: Okei. No, missä kaikkialla voi leikkiä?

Peppiina: Pihalla, sisällä, navetassa, tallissa [nauraa]. Mää leikin niinni... Navetassa on kaikista kivointa se, että mää meen jonnekin tyhjään parteen ja sitte mää leikin siinä lehemää muitten lehemien vieressä [nauraa]. Tallissa on se hauskaa, ku mää niinni puen oikeen likaset vaatteet päälle ja sitte mää niinni leikinsiellä hevosta [naurahtaa].

Leikkien luonne luonnollisesti vaikuttaa lasten leikkipaikan valintaan. Lasten suosimissa ulkoleikeissä leikitään leikkejä, jotka vaativat paljon tilaa. Vastaavasti sisällä leikitään pääasiassa leikkejä, joissa tarvitaan pikkutavaroita, kuten legoja, eläinten hoitotarvikkeita, barbeja tai erilaisia rooliasuja.

Lasten sosiaalinen leikkiympäristö. Tutkimuksessa tarkastellaan myös sitä, kenen kanssa kolmasluokkalaiset leikkivät. Aluksi tarkastelen aineistosta sukupuolen mahdollista vaikutusta leikkikavereiden valintaan. Sen jälkeen esittelen tarkemmin lasten sosiaalisia suhteita: missä määrin kolmasluokkalaiset kuvaavat leikkivänsä esimerkiksi kavereidensa, sisarusten tai vanhempiensa kanssa ja missä määrin he kuvaavat leikkivänsä yksin.

Tutkimusaineistoni mukaan sukupuolella näyttäisi olevan selkeä yhteys leikkikavereiden valintaan (ks. kuvio 4). Pojat leikkivät pääasiassa poikien kanssa ja tytöt tyttöjen. Kerätyn aineiston mukaan vain kaksi poikaa ja kaksi tyttöä kuvaili leikkivänsä sekä tyttöjen että poikien kanssa. Yksin leikkiminen oli melko vähäistä, sillä pojista vain yksi ja tytöistä kolme kertoi leikkivänsä yksin. Leikkiminen samaa sukupuolta olevan kanssa on yleistä, mutta kukaan ei maininnut leikkivänsä pelkästään vastakkaista sukupuolta olevan kanssa.



KUVIO 4 Sukupuolen vaikutus leikkikavereiden valintaan

Haastatteluissa oli mahdollisuus tarkentaa ja syventää kyselylomakkeesta saatuja tietoja. Näin ollen kysyin haastatteluissa perusteluja sille, miksi lapset haluavat leikkiä pääasiassa samaa sukupuolta olevan kanssa. Tutkimustulosten mukaan leikin luonne saattaa vaikuttaa leikkijöiden valintaan, koska esimerkiksi nopeatempoinen leikki vaatii hyvää fyysistä kuntoa. Toisaalta myös mielihalut ja saman sukupuolen suosiminen tuli ilmi haastattelussa. Toista sukupuolta olevia ei haluta mukaan leikkeihin, koska oletetaan, että esimerkiksi tytöt eivät ehkä haluaisikaan osallistua poikien leikkeihin, tai toisella sukupuolella ei nähdä olevan leikissä tarvittavaa hyvää fyysistä kuntoa. Edelleen ajatellaan, että molemmat sukupuolet saattaisivat suosia leikissä omaa sukupuoltaan edustavia leikkijöitä. Tätä havainnollistetaan seuraavassa esimerkissä.

Sini-Tuulia: No, voisko tytötki leikkiä tätä [jäätsau] leikkiä?

Kasper: Ei.

Sini-Tuulia: Miksei?

Kasper: Ne ei vähän niinku sovi, ku siihen...siinä pitää olla niinku se jää, ku se on niinku jäätsau ni niinku se pitää olla poika se hippa aina, eikä muutenkaan ne edes haluis tulla siihen. Eikä mekään ees haluta, että ne tulis siihen, ku ne on niin hitaita ja sit se on vaikeeta olla, ku koko ajan yks on jääny ja nii eespäin ja sit ne ei ota ku tyttöjä eli toisiaan kiinni. Siks me ei oteta niitä mukaan.

Tulosten mukaan tytöille ja pojille nähdään olevan sekä yhteisiä että omia leikkejä. Tytöt ja pojat saattavat olettaa sekä toisen että oman sukupuolen edustajien pitävän tiettyntyyppisistä leikeistä. Esimerkiksi tyttöjen mukaan pojat pitävät rajuista leikeistä. Lapset voivat myös ajatella, että tytöillä ja pojilla on erilainen ajattelutapa. Kilpaleikit sen sijaan soveltuvat oppilaiden mukaan sekä tytöille että pojille.

Sini-Tuulia: Minkä takia tytöt ja pojat leikkii eri leikkejä?

Minttu: No voi ne leikkiä jotain samoja leikkejä, esim. kirkkistä, hippaa tai jotain semmosta tai piilosta tai murhaajaa tai vaikka poliisia ja rosvoa. Mun mielestä siinä tulee aika paljon erimielisyyksiä esimerkiksi sen kanssa, ku pojat ei kauheesti tykkää leikkiä millään nukeilla tai barbeilla tai semmosilla. Ne yleensä leikkii sellasia rajuja (painottaa selkeästi sanan alkutavua) semmosia, mistä tytöt ei niinku hirveesti tykkää.

Sini-Tuulia: Okei, no mikshän pojat tykkää rajuista leikeistä?

Minttu: En tiiä, mutta pikkuvelikin ni se... vaikka se nyt haluisi välillä leikkiä tyttöjen leikkiä ni mä en haluis leikkiä sen kanssa, ku se ei oikeen ymmärrä niistä mitään.

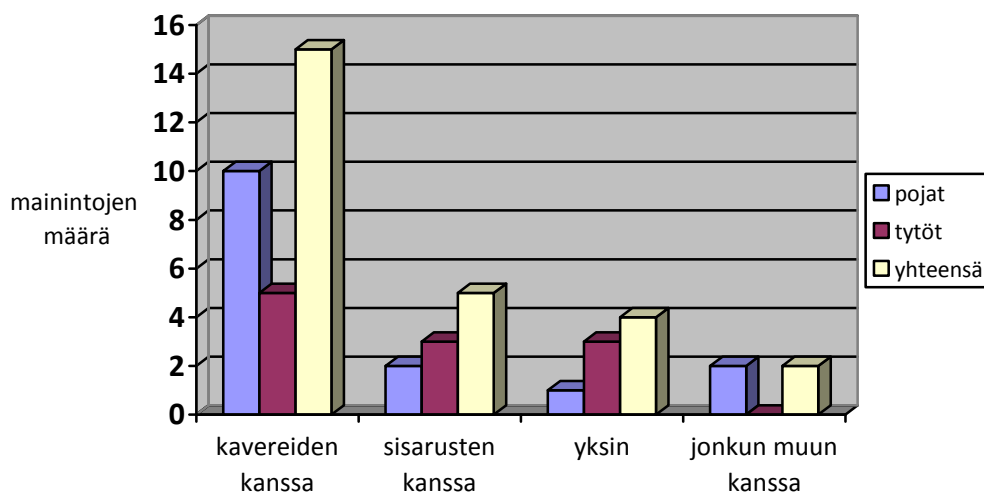
Sini-Tuulia: Millä tavalla se ei ymmärrä?

Minttu: No ensinnäkin jos mä käsken sen puhumaan niinku sillee vaikka barbilla ni se puhuu sillee pojan äänellä ni mun mielestä se ei oikeen sovi sille barbille ja sit se ei niinku osaa leikkiä sillee jännästi. Se leikkii, että ”tässä menee nyt joku tyyppi” [muuttaa ääntään] ”ja se menee tuonne” niinku jos mä en haluis, että se leikkii sillee.

Sini-Tuulia: Okei, no mitenäs sää leikit?

Minttu: No mä leikin yleensä sillee, että mä vaan niinku pikkusiskon kanssa esimerkiksi niinku, että ne käy kaupungilla ostamassa jotain ja sitte ne vaikka lähtee sinne ulkomaille ja käy vaikka lenkillä.

Lasten leikkikaverin valintaa kysyin tutkimuslomakkeessa monivalintatehtävän kautta. Lasten tuli merkitä, kenen kanssa he leikkivät. Vastausvaihtoehtoina olivat yksin, kaverien, sisarusten, vanhempien, isovanhempien kanssa tai jonkun muun. Suurin osa (f=15) oppilaista vastasi leikkivänsä kavereidensa kanssa (ks. kuvio 5). Erityisesti pojat leikkivät selkeästi enemmän kavereidensa kanssa kuin muiden. Tyttöillä erot eivät ole yhtä selkeät kuin pojilla. Kukaan ei maininnut vanhempia tai isovanhempia. Sisarusten kanssa leikkiminen on lähes yhtä yleistä sekä tytöille (f=3) että pojille (f=2). Vastausvaihtoehto ”jonkun muun kanssa” sai pojilta kaksi mainintaa. Näiden kahden vastausten lisätietoina olivat serkun kanssa sekä veljen ja serkun kanssa.



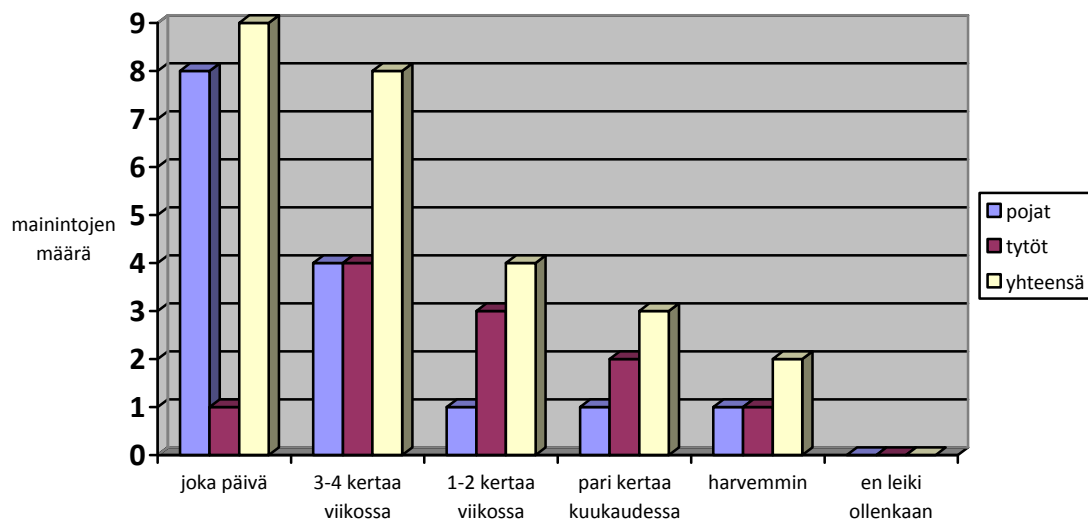
KUVIO 5 Kolmasluokkalaisten vastaukset kysymykseen: ”Kenen kanssa leikit?”

Kolmasluokkalaisille kavereiden merkitys leikeissä on suuri. Useimmiten he leikkivät samaa sukupuolta olevan kanssa. Kolmasluokkalaisten sosiaalisessa leikkiympäristössä leikkikaverit ovat suurin piirtein samanikäisiä, sillä kukaan oppilaista ei maininnut leikkivänsä vanhempiensa tai isovanhempiensa kanssa. Tutkimusaineistosta yhteensä neljä ilmoitti leikkivänsä yksin.

5.4 Kuinka usein kolmasluokkalaiset leikkivät?

Tässä luvussa tarkastelen toisen päättökysymykseni mukaisesti, onko 9–10-vuotias vielä mielestään leikki-ikäinen. Pyrin selvittämään tätä tutkimusongelmaa sillä, kuinka usein kolmasluokkalaiset leikkivät nykyään. Toisaalta tähän tutkimuskysymykseen kolmasluokkalaiset ovat jo osittain vastanneet kuvaillessaan suosikkileikkejään.

Kerätyn aineiston mukaan suurin osa kolmasluokkalaisista leikkii hyvin usein (ks. kuvio 6). Kyselylomakkeen vaihtoehdot ”joka päivä” ja ”3–4 kertaa viikossa” saivat selkeästi eniten mainintoja. Niiden yhteisluku on 17 mainintaa. Kolmanneksi eniten mainintoja sai vastausvaihtoehto ”1–2 kertaa viikossa”. Tämä oli kuitenkin vain neljän oppilaan vastaus. Leikin määrä vähenee kuviossa 6 tasaisesti sitä mukaan, mitä vähemmän on leikkikertoja. Kukaan oppilaista ei vastannut, ettei leikkisi enää ollenkaan. Toisin sanoen jokainen tutkimukseen osallistunut kolmasluokkalainen koki olevansa vielä leikki-ikäisä.



KUVIO 6 Kolmasluokkalaisten vastaukset kysymykseen: ”Kuinka usein leikit?”

Tarkasteltaessa tyttöjen ja poikien vastauksia erikseen huomataan joitakin kiinnostavia eroja. Pojista kahdeksan ilmoitti leikkivänsä joka päivä, sen sijaan tytöistä vain yksi. Seuraavana oli vaihtoehto ”3–4 kertaa viikossa”, joka sai tytöiltä ja pojilta yhtä paljon mainintoja: molemmilta neljä. Tämä oli samalla tyttöjen suurin vastausmäärä kysymykseen, kuinka usein leikit. Sen jälkeen tyttöjen maininnat laskivat tasaisesti, jolloin vaihtoehto ”harvemmin” sai tytöiltä enää vain yhden maininnan. Poikien vastauksissa vaihtoehdot ”1–2 kertaa viikossa”, ”pari kertaa kuukaudessa” ja ”harvemmin” saivat kukin vain yhden maininnan.

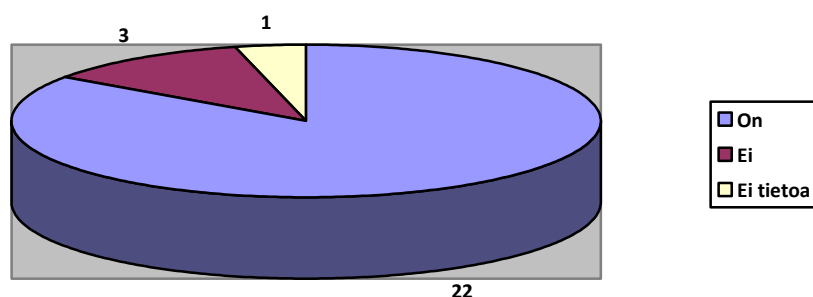
Yksittäisenä huomiona eräs tyttö oli kyselylomakkeessaan vastannut, että leikkien määrä on nykyisin vähentynyt. Hän oli laittanut kyselylomakkeessa kaksi rastia yhden sijaan, ja kirjoittanut viereen sanat ”aiemmin” ja ”nykyään”. Hän kertoi leikkivänsä 3–4 kertaa viikossa aiemmin, mutta nykyään määrä on vähentynyt 1–2 kertaan viikossa.

Tutkimusaineistoni mukaan kaikki kolmasluokkalaiset lapset leikkivät vielä. Lisäksi suurin osa lapsista leikkii hyvin usein. Pojista selkeästi suurin osa leikkii vähintään joka toinen päivä. Sen sijaan tyttöjen vastaukset jakaantuivat melko tasaisesti eri vastausvaihtoehdoille. Hieman suurin osa tytöistä ilmoitti kuitenkin leikkivänsä 3–4 kertaa viikossa.

5.5 Onko leikkiminen tärkeää?

Mikä on leikin merkitys lapselle itselleen? Tätä tutkimuskysymystä selvitin kysymällä kolmasluokkalaisilta, onko leikkiminen heille tärkeää, ja miksi. Kokonaiskuvan saamiseksi jaottelin vastaukset ensin sen mukaan, kuinka moni lapsista kuvasi arvostavansa leikkimistä ja kuinka moni ei (lomakkeen kysymys 14). Tämän jälkeen syvennyn tutkimaan lasten perusteluja, joita esittelen tämän luvun lopussa.

Tutkimusaineiston mukaan suurin osa ($f=22$) kolmasluokkalaisista pitää leikkiä tärkeänä (ks. kuvio 7). Vain kolme oppilasta kirjoitti, että leikki ei ole heille tärkeää. Yksi oppilas ei vastannut tähän kysymykseen.



KUVIO 7 Kolmasluokkalaiset pohtivat, onko leikkiminen heille tärkeää

Lapsilla oli monenlaisia perusteluja sille, miksi leikkiminen on heidän mielestä tärkeää. Leikkimisen koettiin kuuluvan lapsille. Toisaalta leikkimisen ajateltiin olevan korvaavaa toimintaa jostain muusta, kuten lukemisesta tai syömisestä. Kolmasluokkalaisten mielestä leikkiminen on myös mukavaa yhdessäoloa, lohduttavaa sekä kehittävä. Seuraavassa on kolmasluokkalaisten kuvauksia siitä, miksi leikkiminen on tärkeää.

”On. No, minä leikin vielä kun olen lapsi!”

”On todellakin! Sillä, jos ei leiki niin silloin luetaan kirjaa ja minä en ole lukutoukka, joka tykkää lukea kirjoja.”

”Koska mihin sitten tuhlaasi aikaansa, syömiseenkö? Pah! Mieluummin pelaan tai leikin kavereiden kaa!”

”Ihmiset leikkii, koska siinä kehittyy.”

”On se aika kivaa ja tärkeää, ettei tarvii olla yksin.”

”On. Se on kivaa ja hyvä, koska voi juosta ja siitä saa voimaa.”

”Se on niin hauskaa ja hyvä ajanviette sekä sillä on hyvä hävittää murheet.”

Aatos kertoi haastattelussa, että leikkiin uppoutuessa voi unohtaa kaikki ikävät tapahtumat. Leikki lohduttaa lasta ja antaa muuta ajateltavaa.

Sini-Tuulia: -- Ni, millasia murheita esimerkiks sää oot hävittäny leikillä?

Aatos: No kaikkea, ja jos on vaikka... mää kerran tipuin mönkijästä ni tuli tähän [näyttää kättään] tämmönen asfalttihaava.

[--]

Sini-Tuulia: Joo, miks sää justiin sen [murheellisen tapahtuman] jälkeen leikit?

Aatos: No, se vie sen muiston pois, ku leikkii.

Haastattelussa Peppiina perusteli työn ja leikin yhteyttä uuden oppimisen näkökulmalla. Hän osasi myös eritellä, mitä on itse oppinut suosikkileikkinsä kautta. Seuraavassa on lyhyt ote kyseisestä haastattelusta.

Sini-Tuulia: No, onko leikki työtä?

Peppiina: No kyllä se lapselle on myös samalla koulukin, että lapsihan siinä oppii kaikkea uutta koko ajan.

Sini-Tuulia: No, osaisikse sanoa, mitä sää oot oppinu tässä [muotitalo] leikissä?

Peppiina: Noo, mää ainakin oon oppinu sen, että eläimiä pitää kohella hyvin ja että niinni niitä pitää myös hoitaa ja sitte kaikkea tuollasta, ettei niitä saa jättää aivan niinku yksin.

Minttu kertoi haastattelussa, että leikin avulla mielikuvitus kehittyy. Lisäksi Mintun mielestä leikkiminen on mukavaa ajanvietettä.

Sini-Tuulia: Miks ihmiset leikkii?

Minttu: No se ainaki... mun mielestä se ainaki kasvattaa sitä mielikuvitusta ja sitte no se on vaan hauskaa.

Suurin osa lapsista piti leikkiä tärkeänä, ja he osasivat myös perustella näkemyksiään. Kuitenkaan kouluissa leikki ei tuntunut saavan arvostusta, sillä leikkitunteja pidettiin äärimmäisen harvoin. Molemmista kouluista on seuraavaksi esimerkit.

Sini-Tuulia: Okei, no pitäskö sun mielestä koulussa olla enemmän lelutunteja tai leikkitunteja?

Minttu: No, meillä ei oo periaatteessa ollu ollenkaan niitä tai no jos on niin aika harvoin, koska mää en ainakaan muista, että semmosia ois ollu. Mutta ehkä.

[--]

Sini-Tuulia: Joo. No, pitäskö hei koulussa olla enemmän sellasia lelutunteja?

Aatos: No joo, ku ei meilläkään oo ollu. Tänä vuonnakaan ei oo ollu yhtäkään lelua... vai yks on tainnu olla.

Kerätystä aineistosta kolme oppilasta ei pitänyt leikkimistä erityisen tärkeänä. Heidän mielestään se on vain ajankulua, mutta toisaalta kuitenkin mukavaa sellaista. Yksi

oppilas sanoi leikkivänsä hyvin harvoin, eikä siksi arvosta leikkimistä. Seuraavassa on oppilaiden näkemyksiä siitä, miksi leikkiminen ei ole tärkeää.

”Ei ole, koska leikin niin harvoin.”

”Ei hirveän tärkeää, yrittää vain saada ajan kulumaan.”

”Ei ole kovin, mutta leikin koska se on mukavaa!!”

Leikin merkitys on suurimmalle osalle kolmasluokkalaisista tärkeä. Leikkimisessä ajateltiin olevan monia hyviä ominaisuuksia, kuten kaveruutta ja hauskuutta. Kolmasluokkalaisille lapsille ystävyysuhteet näyttäisivät olevan hyvin tärkeitä. Lisäksi oppilaat kertoivat leikin kautta oppivan uutta, ja sen avulla saa myös lohtua ikäviin muistoihin. Tutkimusaineiston mukaan vain muutama oppilas ei arvostanut kovin paljon leikkimistä.

5.6 Leikin loppu

Viimeinen tutkimuskysymykseni käsitteli lasten näkemyksiä leikin loppumisesta. Tutkimuskysymyksenäni oli: ”Milloin leikki loppuu kokonaan 9–10-vuotiaan mielestä?” Lisäksi olin kiinnostunut myös lasten perusteluista.

Suurin osa oppilaista vastasi, että leikkiminen loppuu varhaisnuoruudessa. Monet oppilaista vastasivat, että noin 12–13-vuotiaana leikkimisen tilalle tulee jotain muuta tekemistä. He mainitsivat leikin loppumisen syyksi muun muassa sen, että varhaisnuoret aloittavat meikkaamisen, alkoholin käytön ja seurustelun. Lisäksi tutkimusaineiston mukaan varhaisnuoret viettävät paljon aikaansa tietokoneen, television ja musiikin parissa. Tällöin leikkimisen nähdään jäävän pois nuorten elämästä. Kerätyn aineiston mukaan leikin loppumisen varhaisin ikä on 11 vuotta. Seuraavassa on kolmasluokkalaisten kirjoituksia leikin loppumisesta.

”11-vuotiaasta eteenpäin. Ne vaan kiusaa.”

”12-vuotiaat. Ne vaan puhuvat.”

”13-vuotiaat luulevat, että maailma pyörii heidän ympärillään.”

”13-vuotiaat, koska niiden mielestä se on tylsää. Ne haluaa meikata ja järjestää bileitä.”

”13–14 ikäiset ei enää leiki, koska ne ovat TEINEJÄ! Ennen leikki, nyt istuu koneella.”

”No, noin 14-vuotiaat ja sitä vanhemmat eivät enää leiki, sillä he tykkäävät varmaan enemmän olla tietokoneella, kuunnella musiikkia ja katsoa tv:tä.”

”18-vuotiaat. He mieluummin juhlivat ja ryyppäävät olutta.”

”20v, koska niillä ei oo enää huumoria tarpeeksi. Ne vain vahtaa telkkaria ja tekee töitä eli ei ehdi leikkiä.”

”25. Niitä ei enää kiinnosta, kun ne seurustelee.”

Muutama oppilas kirjoitti, että nuorten mielestä leikkiminen on lapsellista. Seuraavassa on kyseiseen aihealueeseen liittyviä kommentteja.

”15–19. He ovat vain kaupungilla ja heidän mielestä leikkiminen on lapsellista.”

”16-vuotiaat eivät leiki, koska heidän mielestä se on tyhmää.”

”18-vuotiaat, koska he ovat liian isoja.”

Kasperin haastattelussa ilmeni, että niin kutsutut perinteiset leikit olivat muuttuneet hiljalleen pääasiassa pelaamiseksi. Leikkiminen alkaa kyllästyttää ja toisaalta tuntua myös lapselliselta. Leluista tulee koriste-esineitä, ja niiden määrä on runsas.

Sini-Tuulia: Millo viimeks sää oot leikkiny oikee leluilla, vaikka pikkuautoilla tai rakentanu palikoilla tai jotain tällasta, legoja?

Kasper: Hmm.. ehkä epusta alemmas.

Sini-Tuulia: Miks sää lopetit leikkimisen?

Kasper: No, ku se musta tuntu sitte ihan pikkuvauvan hommalta ja sit siihen kyllästy, ku samoilla leluilla leikki monta vuotta. Sit niitä tuli vaan lisää ja lisää ja sitte ei mahu edes olemaan omassa huoneessa, ku mulla on monta laatikkoo leluja, jotka mää aijon hävittää jossakin vaiheessa.

Sini-Tuulia: Miks sää hävität ne?

Kasper: Ei mua kiinnosta ne. Ne on vaan koristeita tällä hetkellä. Legot mää ehkä niin...

[--]

Kasper: Noo, niitten [13–18-vuotiaiden] mielestä se on ihan lapsellista leikkiä.

Sini-Tuulia: Onko sun mielestä lapsellista leikkiä?

Kasper: No aikalaila, ku leikkii niinku pikkuautoilla ja joillaki ihmeen pehmoleluilla ja sillai.

Sini-Tuulia: Mikä niissä on lapsellista?

Kasper: No ne on ihan pikkuvauvoille tarkotettu ja muutenki ne on niin tylsiä, ku niissä ei oo minkäänlaista toimintaa.

Edellä kuvatussa esimerkissä myös leikki-ihanteet ovat muuttuneet. Kolmasluokkalainen Kasper haluaa nykyisin leikkeihinsä toimintaa, eivätkä pikkuautot enää innosta häntä leikkimään. Kun leikki alkaa tuntua lapselliselta, lelut jäävät laatikkoon vailla leikkijää. Vaikka Kasperin mielestä pikkuautot ovat lapsellisia, maalaispoika Aatos leikkii vielä pikkuautoilla.

Sini-Tuulia: Okei, mitä muita leikkejä sää muuten leikit?

Aatos: Noo, joskus mä leikin noilla leluautoilla, niillä pikkuautoilla, ton kokosilla [näyttää sormillaan].

Kerätyn aineiston mukaan vain kaksi oppilasta mainitsi, että leikki kuuluu kaikille. Yksi vastaajista oli esimerkiksi nähnyt oman isoäitinsäkin vielä leikkimässä. Seuraavassa on näiden kahden oppilaan kuvaukset siitä, että kaikenikäiset voivat leikkiä.

”Se sopii kaikille. Mun mummokin leikkii, konttailee pitkin lattiaa.”

”Teinit ja siitä ylöspäin. (Vanhat ihmiset voi leikkiä.) Noin 13-vuotiaaksi voi leikkiä tai vaikka koko elämän, ei siinä oikein ole rajaa. Aikuiset eivät yleensä ehdi leikkiä.”

Tutkimusaineistossa suurin osa kolmasluokkalaisista kirjoitti leikkimisen loppuvan kokonaan varhaisnuoruudessa. Silloin leikkimistä pidetään lapsellisena, ja tilalle tulee muuta tekemistä. Kahdella oppilaalla oli kuitenkin omakohtainen kokemus siitä, että vanhatkin ihmiset voivat leikkiä. Heidän mukaansa leikkiminen sopii siten jokaiselle. ”Leikkiä ikä kaikki”, kuten Kalliala ja Tahkokallio kirjoittavat artikkelissaan (2001, 33).

6 POHDINTA

Mistä on pienten leikit tehty? Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää kolmasluokkalaisten käsityksiä leikkimisestä. Suosikkileikkien ja leikkikäsitusten tutkiminen perustui lasten (f=26) täytettäisiin kyselylomakkeisiin sekä neljään haastatteluun. Aineiston avulla saatiin selville, millaiset leikit kiehtovat kolmasluokkalaista lapsia nykyään ja milloin leikkimisen ajatellaan loppuvan kokonaan.

Seuraavaksi luvussa 6.1 tarkastellaan tutkimuksen keskeisimpiä tuloksia ja peilataan niitä teoreettiseen viitekehykseen. Tämän jälkeen arvioidaan tutkimuksen luotettavuutta. Lopuksi pohditaan vielä tulosten sovellettavuutta sekä esitetään haasteita jatkotutkimukselle.

6.1 Keskeisimmät tulokset ja niiden arviointia

Tämän tutkimuksen yhtenä keskeisimpänä tuloksena voidaan pitää sitä, että 9–10-vuotias vielä leikkii. Kolmasluokkalaisten leikeissä näkyy paitsi median vaikutus, myös lasten oma mielikuvitus. Tutkimus osoitti, että kolmasluokkalaisten suosikkileikit jakautuivat neljään ryhmään: kilpailu-, taistelu-, muoti- ja seikkailuleikkeihin. Pojat suosivat selkeästi eniten kilpailua ja taistelua. Näissä leikeissä on vauhtia, takaa-ajoa, ampumista, henkiinheräämistä ja piilossa oloa. Tyttöjen suosikkileikeissä sen sijaan korostuivat muoti ja seikkailu. Näissä leikeissä ajellaan limusiinilla, käydään presidentinjuhliissa, ulkomailla ja lenkillä sekä valmistetaan muotia ja hoidetaan oikeita eläimiä. Lisäksi voidaan hyppiä kuilujen yli ja paeta kuvitteellista leijonaa. Kukaan pojista ei maininnut suosikkileikikseen muotileikkiä, mutta sen sijaan tyttöjen leikkejä oli jokaisessa kategoriassa ainakin yksi.

Nämä tulokset ovat pääosin yhteneviä aikaisempien tutkimusten (esim. Kalliala 1999; Karimäki 2005; Lipponen 2005) sekä asetettujen hypoteesien kanssa (ks. luku 4.2). Lipponen (2005, 157–158, 163–165) tutkimuksen mukaan tytöt voivat olla leikeissä niin sairaanhoitajia kuin rosvojakin, mutta pojat eivät ole hoivaroolleissa. Karimäen (2005, 121–122) tutkimuksen mukaan lasten leikeissä on sotaa, rakentelua, barbeja ja eläimiä. Kallialalla (1999) on myös samansuuntaisia tutkimustuloksia

suosikkileikkien sisällöistä kuin Karimäelläkin. Kallialan tutkimuksen mukaan mimicry-leikeissä käydään nykyään esimerkiksi kaupungilla ostoksilla ja syödään pikaruokaa. Samalla perinteinen nukeilla leikkiminen koetaan useimmiten lapselliseksi, ja hoivaamista kohdistetaan yhä enemmän eläimiin. Vastaavasti taisteluleikeissä korostuvat toiminta sekä hyvän ja pahan vastakkainasettelu. (Kalliala 1999, 284, 286–287.)

Joitakin erojakin kuitenkin oli aiempaan tutkimukseen verrattuna. Nimittäin keräämäni tutkimusaineiston mukaan tytöt eivät korostaneet ihmissuhdedraamaa toisin kuin Kallialan (1999, 284) päiväkotikäisiä koskevassa tutkimuksessa. Lisäksi kirkonrotta oli tutkimusaineistoni mukaan yksi suosituimmista kilpailuleikeistä, mutta Kallialan (1999, 279–281) tutkimuksen mukaan agon-leikeistä juuri pihaleikit ovat vähentyneet ja tilalle ovat tulleet junioriliigat. Samoin Virtasen (1981, 69) tutkimuksessa aikuiset kertoivat 7-11-vuotiaiden pihaleikkien olleen vähenemässä.

Tähän tutkimusten eroavaisuuteen saattaa yhtenä syynä olla tutkimusjoukon ikäryhmän vaihtelu. Lisäksi kirkonrotta koettiin tutkimuksessani leikiksi ja vastaavasti jalkapallo olisi ollut pelaamista. On huomioitava, että suomenkielessä leikkiminen ja pelaaminen tarkoittavat eri asioita. Sen sijaan esimerkiksi englanninkielessä sana *play* tarkoittaa sekä pelaamista että leikkimistä. Samoin agon-leikkeihin on liitetty nämä molemmat termit. Peleissä on aina voittaja ja häviäjä, kuten Kalliala (1999, 281) määrittelee pelin ja leikin suhdetta. Tutkimuksessani ei siis vertailtu pihaleikkien ja junioriliigojen suosiota, mutta se osoitti yhä ulkoleikkien elinvoimaisuuden. Samoin Karimäen (2005, 116, 118) tutkimuksessa lapset kertoivat leikkivänsä pihaleikkejä hyvin paljon.

Leikkien suosikkihahmoja tutkimuksessani mainittiin melko vähän, sillä useimmissa leikeissä lapset olivat itse toimijoina. Lähinnä ainoastaan taistelu- ja muotileikeissä oli nimetty erilaisia hahmoja. Poikien leikeissä hahmoilla oli hyvä taisteluväline sekä ne olivat ketteriä ja nopeita juoksijoita. Vastaavasti tyttöjen suosikkihahmot olivat kauniita, muodikkaita ja itsevarmoja. Lisäksi suosikkileikeissä kiehtovat kolmasluokkalaisten mukaan eniten jännitys, sotaisuus ja kauneus. Nämä tulokset ovat yhteneviä edellä esitettyjen suosikkileikkien kanssa.

Varsinaisia leluja tutkimusaineistossani mainittiin hyvin vähän. Kolmasluokkalaisten leikeissä tarvitaan pääasiassa mielikuvitusta ja oikeita käyttötavaroita, kuten hyvät kengät, viltti, taskulamppu, hiustenkuivaaja, rusetteja,

meikkejä ja vaatteita. Perinteisistä leluista mainittiin lähinnä vain barbit, barbitavarat ja legot. Tällainen tutkimustulos oli yllättävä ennako-oletukseen nähden, sillä nykyaikana kaupat suorastaan pursuavat mitä hienoimpia medialaitteita sekä liikkuvia ja puhuvia lelurobotteja, kuten Höysniemi (2003, 430–432) esittelee tämän päivän uutuuksia. Vaikka nykyajan lapsilla on paljon leluja, tutkimukseni mukaan uutuuksilelut eivät ole saavuttaneet asemaansa suosikkileikeissä (esim. Haapaniemi-Maula 1996; Kalliala 1999). Toisaalta tämä tutkimustulos puoltaa myös omaa lapsuudenkokemustani (ks. luku 2.3).

Tulosten perusteella parhaat leikkipaikat ovat useimmiten ulkona, sillä siellä on tilaa ja hyviä piilopaikkoja. Toisin sanoen leikit ovat useimmiten aikuisten maailman ulottumattomuudessa, kuten jo Karimäki (2005) on omassa tutkimuksessaan pohtinut. Vaikka lapset leikkivät mielellään pihalla, varsinaisia rakennettuja ulkoleikkipaikkoja ei tutkimuksessani kuitenkaan mainittu. Tämä tutkimustulos on täysin yhtenevä Karimäen tekemän tutkimuksen kanssa. Pihaleikkejä leikitään paljon, mutta rakennetut leikkipuistot eivät ole yleensä lasten suosiossa. (Karimäki 2005, 116, 118.) Lisäksi tämän tutkimuksen mukaan kenenkään kolmasluokkalaisten suosikkileikki ei tapahtunut ainoastaan mielikuvituksessa. Toisaalta myöskään digitaaliset leikkiympäristöt eivät ole ainakaan vielä vallanneet alaa lasten suosikkileikkipaikoissa. Höysniemen (2003, 430, 434–435) kuvaamien satuseiniä ja äänimattojen mahdollinen suosio selviää vasta tulevaisuudessa.

Leikkipaikan valintaan vaikuttaa tutkimusaineistoni mukaan myös asuinympäristö. Etenkin maalaismiljöön vaikutus ilmeni lasten leikkikuvauksissa. Esimerkiksi jos lapsen kotona on maatila, leikit liittyvät vahvasti eläinten hoitamiseen ja leikkiympäristönä voi olla navettakin. Samoin puukiipeily suosikkileikkienä vaatii luonnollisestikin metsän läheisyyttä. Koska maaseudulla mönkijällä ajaminen on melko yleistä, ilmeni tämä myös tutkimushaastattelussa. Toisin sanoen lasten arkiympäristö heijastuu heidän leikkeihinsä. On kuitenkin huomioitava, että esimerkiksi muoti näkyy paitsi kaupunkilaislasten suosikkileikeissä myös maalaisympäristössä asuvien lasten leikkikuvauksissa. Tähän on vaikuttanut median mahtipontinen vaikutus, sillä erilaiset medialaitteet ovat hyvin yleisiä nyky-yhteiskunnassamme. Useimmissa lastenhuoneissakin on nykyään televisio (Karimäki 2005, 121–122). Mediankäyttötutkimukset ovat osoittaneet, että jo 5–6-vuotiaat lapsille on hyvin yleistä internetin käyttö ja digitaalisten pelien pelaaminen (Kotilainen 2011, 6).

Median vaikutus näkyy selkeästi lasten suosikkileikkien kuvauksissa. Esimerkiksi muotileikkien piirustuksessa kaksi tuomaria seisoo *Top Model* -kytlin takana ja arvioi catwalkilla esiintyvää nuorta naista (ks. kuva 3). Englanninkielinen nimi ja piirustuksen kuva-asettelu viittaa suoraan televisiossa näytettävään *Huippumalli haussa* -ohjelmaan, jonka alkuperä on Yhdysvalloissa ja se tunnetaan nimellä *America's Next Top Model*. Muodin ihannointi näyttäisi yhä olevan kasvussa, sillä Suomeen on tulossa uutuuksena jo 6–12-vuotiaille lapsille suunnattu *Top Model* -muotilehti. (Salo 8.2.2011).

Leikkien sisällöt tulevatkin useimmiten mediasta (Karimäki 2005, 122). Tutkimuksessani muotileikkejä ihannoivat tytöt ja vastaavasti taisteluleikit olivat pääasiassa poikien suosiossa. Poikien taisteluleikeissä on havaittavissa elektronisten pelien vaikutus. Sotapelien sisällöt ja ikäraajat näyttävät tutkimukseni mukaan olevan yhteydessä taisteluleikkeihin. Nimittäin useiden kolmasluokkalaisten lasten mielestä on tärkeää, ettei leikkimistä pidettäisi lapsellisena. Sekä taisteluleikeissä että useimmissa elektronisissa peleissä korostuvat toiminta, aset ja henkiinherääminen. Edelleen, taistelut aikaansaavat jännityksen kokemisen (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 106–108.)

Kerätyn aineiston mukaan sosiaalista leikkiympäristöä leimaa useimmiten sukupuolisidonnaisuus, sillä tytöt leikkivät pääasiassa tyttöjen kanssa ja pojat poikien. Syynä tähän ovat muun muassa tyttöjen ja poikien erilainen leikitapa sekä leikin luonne. Eeva Riihosen (1991, 19) mukaan tyttöjen ja poikien leikit eroavat toisistaan, vaikka sukupuolten perinteistä rooliajattelua ei lapsille korostettaisikaan. Kolmasluokkalaisten lapsille vertaissuhteet ovat hyvin tärkeitä (Vilkko-Riihelä 2003, 240–241). Tämä ilmeni myös omassa tutkimuksessani, sillä kolmasluokkalaiset vastasivat leikkivänsä useimmiten kavereidensa kanssa.

Tutkimukseni mukaan leikkiminen on tärkeää vielä 9–10-vuotiaankin lapsen kehitykselle. Leikkiminen koetaan paitsi mukavaksi yhdessäoloksi kavereiden kanssa, se tarjoaa myös mahdollisuuden rentoutumiseen. Edelleen, leikkiminen antaa lapselle lohtua ikäviin tilanteisiin ja kehittää mielikuvitusta. Leikkiessään lapsi voi hetkeksi irrottautua arkiaskareista ja uppoutua omaan mielikuvitusmaailmaansa. Lisäksi kerätyn tutkimusaineiston mukaan kolmasluokkalaisten kehitysvaiheessa kilpailut ovat tärkeitä ja sitä kautta myös jännityksen kokeminen. Huomionarvoista on myös se, että lapset eivät sanoneet kilpailleensa voittamisen takia. Näin ollen leikkien emotionaalinen merkitys on lapsille suuri (ks. esim. Riihonen 1991, 11–12).

Tutkimuksen mukaan kolmasluokkalaiset leikkivät usein, sillä selkeästi suurin osa vastaajista ilmoitti leikkivänsä joka päivä tai 3–4 kertaa viikossa. Pojat leikkivät huomattavasti useammin kuin tytöt. Tutkimustulos lasten leikin määrästä on yllättävä niin aikaisempiin tutkimuksiin verrattuna (esim. Kalliala 1999; Postman 1982) kuin tutkimuksen alussa asetettuihin hypoteeseihinkin. Karimäen (2003, 264) tutkimuksen mukaan leikkiä kuitenkin on nyky-yhteiskunnassamme vielä paljon, mutta kymmenen vuoden iässä leikkiminen alkaa kuitenkin vähitellen hiipua. Tutkimusaineistoni kriittinen tarkastelu osoittaa myös leikkimisen vähentyneen. Nimittäin osalle oppilaista suosikkileikin nimeäminen oli vaikeaa, koska he eivät kokeneet leikkivänsä enää (ks. luku 4.5). Leikin määrän vähentymistä puoltaa myös se, että yksi oppilas oli kirjoittanut leikkivänsä aikaisemmin useammin.

Mikä on leikin merkitys? Tutkimukseni mukaan selkeästi suurin osa kolmasluokkalaisista pitää leikkiä tärkeänä. Heidän mukaansa leikkiminen on mukavaa yhdessäoloa, se kehittää mielikuvitusta ja siinä oppii esimerkiksi huolehtimaan eläimistä. Lisäksi leikin kautta voi kokea lohdutusta. Lasten perustelut leikin tärkeydestä olivat yhteneviä aikaisemman teorian kanssa, vaikka lapset eivät tarkastelleetkaan leikkiä yhtä laajasti kuin leikintutkijat (esim. Riihonen 1991). Vain muutamalle oppilaalle leikki ei ollut tärkeää. Tätä näkökantaa perusteltiin muun muassa sillä, että se on vain ajankulua. Toisaalta leikkimisen ei voitu ajatella olevan kovin tärkeää, jos itse leikkii hyvin harvoin. Nämä harvat ilmaisut ovat yhteydessä Montessorin (1983, 95) näkemykseen leikistä, minkä mukaan leikkiminen on ainoastaan ajanviettoa.

Leikkiminen loppuu yleensä varhaisnuoruudessa niin Karimäen (2003) kuin tämänkin tutkimuksen mukaan. Karimäen tutkimuksen mukaan leikkiminen muuttuu jutteluksi (2003, 264). Omassa tutkimuksessani lapset tarkastelivat leikin loppumisen syitä laajasti. Tutkimusaineiston mukaan leikin tilalle tulevat juttelun lisäksi meikkaaminen, alkoholi, seurustelu, tietokoneet ja musiikki. Lisäksi leikkiminen alkaa tuntua vähitellen lapselliselta. Kuitenkin kahden oppilaan mukaan leikkiminen ei lopu vielä keinutuoli-iässäkään. Tätä näkökantaa he perustelivat omakohtaisella kokemuksellaan, minkä mukaan oma isoäitikin oli vielä nähty leikkivän.

6.2 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimuksen luotettavuuden tarkastelussa on huomioitava koko tutkimusprosessi. Luotettavuuden takaamiseksi olen pyrkinyt raportoimaan mahdollisimman tarkasti ja monipuolisesti koko tutkimuksen kulun. Lisäksi olen kiinnittänyt huomioita tutkimuksen sisäiseen johdonmukaisuuteen. (ks. Huttunen 1995, 203; Tuomi & Sarajärvi 2004, 135–138.) Esimerkiksi teoreettisessa viitekehyksessä olen tarkastellut tämän tutkimuksen kannalta keskeisimpiä teemoja ja tulokset olen pyrkinyt vastaamaan esitettyihin tutkimuskysymyksiin. Lähdekirjallisuuden valinnassa olen kiinnittänyt huomiota siihen, että jokainen tutkittava teema olisi jo teoriaosuudessa määritelty ja esitelty mahdollisimman monipuolisesti. Lisäksi lähteinä olen käyttänyt niin 1970-luvun vankkaa teoriapohjaa kuin vuoden 2011 ajankohtaista aikakauslehteäkin. Pääasiassa olen kuitenkin keskittynyt melko tuoreeseen tutkimuskirjallisuuteen. Lisäksi teoria perustuu alkuperäislähteisiin. Tutkimuksen sisäiseen johdonmukaisuuteen liittyy myös se, että pohdinnassa palaan tutkimusraporttini alkulehdille viitatessani teoreettiseen viitekehykseen. Näin pyrin nivomaan koko tutkimuksen ehjäksi kokonaisuudeksi.

Tutkimuksesta saatua tietoa voidaan pitää todenmukaisena, sillä aineiston keruu tapahtui ilman niin sanottuja välikäsiä. Vein kyselylomakkeet henkilökohtaisesti oppilaiden täytettäväksi, jolloin opettaja tai vanhemmat eivät voineet vaikuttaa lasten vastauksiin. Samalla sain tietoa tutkimustilanteesta, ja pystyin varmistamaan oppilaiden ymmärryksen. Lisäksi haastattelutilanteissa kiinnitin huomioita tutkimuksen luotettavuuteen sanomalla jokaiselle haastateltavalle vielä erikseen, että kenenkään nimet eivät tule tutkimuksessa julki.

Luotettavuudesta kertoo myös se, että tulokset ovat pääosin yhteneviä aikaisempien tutkimusten kanssa (ks. Eskola & Suoranta 1998, 213). Lisäksi tutkimukseni teemoja käsittelin sekä kvantitatiivisin että kvalitatiivisin menetelmin. Kyselylomakkeessa oli niin avoimia kuin suljettujakin kysymyksiä sekä piirrostehtävä. Kyselylomakkeen laadinnasta olin oppinut paljon jo kandidaatintutkielmassani, joka myös liittyi lasten mielikuvitusmaailmaan. Haastatteluissa sain sekä uutta tietoa että tarkennusta kyselylomakkeen vastauksiin.

Koska molemmista luokista kaikki paikalla olleet osallistuivat tutkimukseeni, voidaan tutkimusaiheen ajatella olleen melko neutraali. Nimittäin vanhemmat olivat antaneet lapsilleen luvan osallistua tutkimukseen, eikä tutkimusaihetta siten koettu liian

henkilökohtaiseksi tai arkaluonteiseksi. Olin monille oppilaille myös jo entuudestaan tuttu ja niinpä välillemme oli muodostunut luottamus. Tutkimuslupaa kysyessäni sekä itse tutkimustilanteessa kerroin hieman itsestäni ja tutkimuksestani. Vanhemmilla oli myös mahdollisuus ottaa yhteyttä ohjaajaani ja minuun. Koska tutkimusaihe koskettaa lapsen jokapäiväistä elämää, pidän juuri heidän vastauksiaan hyvin merkittävinä. Näin myös lapset saivat kokea olevansa tärkeässä asemassa.

Tutkimuksessani hyvin kriittisesti suhtaudun haastateltavien valintaan, sillä en huomannut ottaa haastatteluun mukaan seikkailuleikkien leikkijää. Kuitenkin muita leikkiryhmien edustajia haastattelin, ja muotileikeistä jopa kahtakin. Olin kiinnittänyt liikaa huomioita kyseisen leikin leikkijöiden määrään. Nimittäin muotileikkien ihannoija oli jo kyselylomakkeessaan kertonut myös muiden luokkakavereidensa leikkivän näitä leikkejä. Tämän haastattelun tilalle olisin kuitenkin voinut valita yhden seikkailuleikkien edustajan tai vaihtoehtoisesti minun olisi pitänyt tehdä vielä yksi haastattelu lisää. Toinen muotileikeistä kiinnostunut lapsi kertoi eläinleikeistä, ja hänen haastattelussaan tuli paljon uutta tietoa. Kyseisessä haastattelussa selvisi muun muassa asuinympäristön vaikutus leikkeihin sekä se, että eläimet ovat oikeita, eivätkä muovieläimiä. Tutkimusraportissa pyrin kuitenkin kertomaan jokaisesta asettamastani leikkiryhmästä mahdollisimman tasavertaisesti.

Luotettavuutta lisäisi entisestään vielä laajempi tutkimusjoukko. Tulosten yleistettävyydessä on lisäksi huomioitava, että tutkimus kohdistui vain kolmasluokkalaisiin, eikä tulosten perusteella voida siten tehdä pitkälle meneviä päätelmiä muun ikäisten lasten suosikkileikeistä ja leikkikäsityksistä. Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli kuitenkin perehtyä nimenomaan kahteen koululuokkaan ja saada niistä sekä täsmällistä että syvällistä tietoa.

Tutkimuksen luotettavuuden tarkasteluun kuuluu myös tutkimuksen eettinen näkökulma (Tuomi & Sarajärvi 2004, 125). Tutkimuksen etiikkaan liittyy tutkijan oma eettisyys, tutkijan ja tutkittavan vuorovaikutussuhde sekä tieteen asema yhteiskunnassa (Hirsjärvi & Huttunen 1995, 119–120). Rehellisyyteni on myös osa tutkijanrooliani, ja niinpä olen pyrkinyt esittämään asiat mahdollisimman selkeinä ja oikeellisinä. Aineistoa kerätessäni pyrin luontevaan vuorovaikutukseen lasten kanssa ja arvostin heidän osallistumistaan tutkimukseen. Kolmanneksi tutkimukseni luotettavuus ja kriittinen ote mahdollistavat tiedon julkaisemisen. Tutkimuksesta saatua tietoa voidaan siten hyödyntää niin kasvatus- kuin opetustyössäkin.

Kun kasvattajat saavat tietoa lasten suosikkileikeistä, heillä on hyvä mahdollisuus luontevaan vuorovaikutukseen lasten kanssa. Leikeistä keskusteleminen yhdessä lapsen kanssa on tärkeää, sillä leikit ovat merkittävä osa lasten elämää. Lisäksi tämän tutkimuksen luettuaan aikuinen voi rohkaistua innostamaan vielä kymmenvuotiastakin lasta leikkiin, sillä kerätyn aineiston mukaan kolmasluokkalaiset ovat vielä leikki-ikäisiä lapsia. Edelleen, aiempien tutkimusten mukaan leikillä on merkittävä yhteys lapsen kehitykseen, eikä lapsuutta siten tulisi yrittää lyhentää (ks. esim. Moyles 1991, 55–56; Riihonen 1991, 11–12). Näin ollen tieto nykyajan leikeistä auttaa aikuista kasvatuustehtävässään.

Samoin opettaja voi koulussa opettaa leikkien tarkastelun kautta esimerkiksi mediakasvatusta, jolloin lapset voivat aikaisempaa enemmän tiedostaa median vaikutusta arkielämässämme. Tällöin avautuu myös mahdollisuus kriittiseen tarkasteluun, jolloin lasten kanssa voidaan käsitellä sekä median positiivisia että negatiivisia vaikutuksia muun muassa leikkiin. Vastaavasti leikin loppumisen näkökulman kautta voidaan havaita esimerkiksi ryhmäpaineen vaikutus. Edellä esitettyihin perusteluihin viitaten tutkimuksestani saatua tietoa voidaan hyödyntää laajalaisesti niin aikuisten kuin lastenkin parissa.

6.3 Tulosten sovellettavuus ja haasteita jatkotutkimukselle

”Maailma muuttuu, Eskoseni” kirjoitti Aleksis Kivi jo kauan sitten. Leikkimistä ja lapsuutta tarkastellessa on huomioitava yhteiskunnan vaikutus lasten ja nuorten kulttuuriin ja käsityksiin. Karimäen tutkimuksen (2005, 122) mukaan lapset leikkivät yhä, mutta sisällöt leikkeihin tulevat useimmiten ympäröivästä mediamaailmasta. Sama ilmeni myös omassa tutkimuksessani. Keräämäni aineiston mukaan jokaisella kolmasluokkalaisella on suosikkileikki, ja suurin osa oppilaista leikkii vielä hyvin usein. Tulosten perusteella on myös havaittavissa nyky-yhteiskunnan vaikutus leikkeihin, sillä leikki-ideoita saatiin niin YouTubesta, Star Warsista, muodista kuin presidentistäkin.

Vaikka median vaikutus näkyy lasten leikeissä, se ei kuitenkaan ole täysin riistänyt lasten mielikuvitusta. Nimittäin tutkimusaineistoni mukaan lasten leikkien kuvauksissa on yhä havaittavissa lasten runsas mielikuvituksen käyttö. Voidaankin ajatella, että media antaa leikki-ideoita samalla tavalla kuin asuinympäristö. Lienee

kuitenkin selvää, ettei leikille riitä aikaa, jos lapsi katsoo televisiota useita tunteja päivässä. Näin ollen tässä on aikuisille yksi 2000-luvun kasvatushaasteista.

Leluteollisuus tuottaa yhä modernimpia leluja, jotka liikkuvat ja puhuvat itse. Viime jouluna 2010 katselin kaupassa lasten ruohonleikkurilelua. Kun sitä työnsi, se sanoi: ”Tänään meillä leikkaa hyvin!” Lelu vaikuttaa ensisilmäyksellä hauskalta, mutta samojen puherepliikkien toistuessa jatkuvasti voi tilanne kyllästyttää niin lasta kuin aikuistakin. Tällöin uudet lelut saattavat jäädä melko piankin lojumaan kaapin perimmäiseen nurkkaan. Tutkimuksen mukaan lasten suosikkileikeissä tarvitaan useimmiten ainoastaan oikeita käyttöesineitä. Vaikka leluja on paljon, ne eivät houkuttele leikkiin (ks. myös Kalliala 1999).

Lelut muuttuvat usein jo teini-iässä koriste-esineiksi, ja tilalle otetaan ripsiväripuikko tai tietokoneen näppäimistö. On pysähdyttävä hetkeksi pohtimaan, mikä tällaisen kehityksen on saanut aikaan ja toisaalta mitä tästä seuraa. Yhteiskunnan vaurastuminen ja television vaikutus näkyvät lasten leikeissä. Nykyajan leikkien peruselementtejä ovat muun muassa catwalk, raha ja urheat sotasankarit. Leikeissä on otteita paitsi julkisuudesta, myös tämän päivän arkielämästä, jota edustavat muun muassa kaupungilla käynti ja kiireellinen elämäntapa.

Hintikka (2004) kirjoittaa, että useat lapsuuteen perehtyneet asiantuntijat ovat huolissaan yhteiskunnan muutoksista. Kaupasta on nykyään lähes mahdotonta löytää tavallisia lastenvaatteita ilman muotia. Toisin sanoen pienistä lapsista pyritään mahdollisimman varhain tekemään teinejä. (Hintikka 2004, 60.) Lyhenevästä lapsuudesta puhuttaessa on kuitenkin aina muistettava, kenen näkökulmasta asiaa tarkastellaan. Esimerkiksi Kallialan (1999) tutkimuksessa vanhemmat kertoivat leikkien vähentyneen, mutta Karimäen (2003) tutkimuksessa lapset sanoivat leikkivänsä vielä paljonkin. Toisaalta on tehty tutkimusta myös siitä, että useimmat kuudesluokkalaiset itse kokevat olevansa jo lapsuusiän ylittäneitä nuoria (Lallukka 2003, 99). Tässä olisikin kiinnostava jatkotutkimuskohde. Kuka lapsuudesta päättää? Jatkotutkimuksessa voisi esimerkiksi kerätä aineistoa eri ikäluokilta ja selvittää kunkin ajan leikkiä sekä lapsuutta laajemminkin.

Tutkimuksessani lähes kaikki lapset arvostivat leikkimistä. Samalla tavalla leikkien merkitys lapsen kehityksen kannalta on tiedostettu useissa aikaisemmissa tutkimuksissa (ks. esim. Moyles 1991; Riihonen 1991). Silti koulujen opetussuunnitelmissa leikille on vain muutaman sanan verran tilaa, eivätkä leikkitunnit

tavallisesti näy koulun arjessa. On mielestäni hämmästyttävää, jos kasvatustieteilijät puheissaan arvostavat leikkiä, mutta arjen keskellä leikistä on vaiettu. Tätä pitäisi tutkia enemmän.

Monissa nykyajan leikeissä pitää olla parempi, kauniimpi, nopeampi ja urheampi kuin muut. Meille kasvattajille jääkin erityisen tärkeäksi tehtäväksi viestittää lapsille, kuinka arvokkaita he ovat. Nyt mummot, papat, isät, äidit, opettajat, naapurit, kummit ja kaimat voivat kaikki olla rakentamassa siltaa lasten mielikuvitusmaailmaan! Kun keskustelemme ja olemme aidosti kiinnostuneita lasten elämästä ja leikeistä, aikuisen ja lapsen välille muodostuu hiljalleen syvä luottamus. Oppilas ottaa esimerkkiä henkilöltä, johon hän luottaa (Suonio 1993, 147).

Leikit ovat muuttuneet, mutta leikkiä on yhä. Päätän pro gradu -tutkielmani omaan leikkiloruuni. Sen pohjana on englantilainen kansanloru, jonka on suomentanut Kirsi Kunnas (Helakisa 1995, 58).

Mistä on tyttöjen leikit tehty? Mistä on tyttöjen leikit tehty?

Muodista, seikkailuista,
kauneudesta, jännityksestä.
Niistä on tyttöjen leikit tehty.

Mistä on poikien leikit tehty? Mistä on poikien leikit tehty?

Taisteluista, kilpailuista,
toiminnasta, vauhdista.
Niistä on poikien leikit tehty.

LÄHTEET

- Alkula, T., Pöntinen, S. & Ylöstalo, P. 1994. Sosiaalitutkimuksen kvantitatiiviset menetelmät. Porvoo: WSOY.
- Almon, J. & Miller, E. 2009. Summary and recommendations of Crisis in the Kindergarden: Why Children Need to Play in School? A report from the Alliance for Childhood. Viitattu 6.5.2011. http://www.communityplaythings.com/resources/articles/valueofplay/kindergarten_8-page_summary.pdf
- Bergström, M. 1999. Mustat ja valkeat leikit: Leikki, kaaos ja järjestys aivoissa. Suom. R. Liljamo. Alkuperäisjulkaisu 1997. Porvoo: WSOY.
- Caillois, R. 1961. Man, play and games. Translated by M. Barash. New York: The Free Press of Glencoe, INC.
- Demi 1/2011. Megamokat: Outo läppäilijä.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Ermä, L., Heliö S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Viitattu 5.5.2011 <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>
- Garvey, C. 1991. Play (Second edition.) The Developing Child Series. London: Fontana Press.
- Haapaniemi-Maula, R. 1996. Lapsuus on leikin asia. Teoksessa T. Jantunen & P. Rönberg (toim.) Anna lapsen leikkiä: Kirja leikistä ja lapsilähtöisyydestä. Jyväskylä: Atena, 67–73.
- Harju, S-T. 2009. Taistelua, huumoria ja kauneutta. Kolmasluokkalaisten käsityksiä fiktiivisistä hahmoista. Teoksessa T. Korolainen (toim.) Onnimanni: Lasten- ja nuortenkirjallisuutta ja sen tutkimusta edistävä lehti 4/2009. Forssa: Kirjapaino Oy, 13–15.
- Helakisa, K. 1995. Suomen lasten runotar. Kolmas painos. Helsinki: Otava.
- Helenius, A. & Savolainen, J. 1996. Leikistä oppimiseen. Teoksessa T. Jantunen & P. Rönberg (toim.) Anna lapsen leikkiä: Kirja leikistä ja lapsilähtöisyydestä. Jyväskylä: Atena, 119–128.

- Hintikka, M. 2004. Playin' Story -hanke puhuu leikin puolesta. Teoksessa M. Hintikka, A. Helenius & L. Vähänen (toim.) Leikistä totta: Omaehtoisen leikin merkitys. Helsinki: Tammi, 58–81.
- Hirsjärvi, S. & Huttunen, J. 1995. Johdatus kasvatustieteeseen. Porvoo: WSOY.
- Hirsjärvi, S., Remes P. & Sajavaara P. 2008. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Huizinga, J. 1967. Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi. Suom. S. Salomaa. Alkuperäisjulkaisu 1944. Porvoo: WSOY.
- Huttunen, J. 1995. Kasvatustieteellinen tutkimus. Teoksessa S. Hirsjärvi & J. Huttunen (toim.) Johdatus kasvatustieteeseen. Porvoo: WSOY.
- Höysniemi, J. 2003. Tanssimattoja, satuseniä ja älykkäitä pehmoleluja. Teoksessa L. Piironen (toim.) Leikin pikkujättiläinen. Helsinki: WSOY, 430–441.
- Jyrinki, E. 1976. Kysely ja haastattelu tutkimuksessa. Hämeenlinna: Gaudeamus Oy.
- Kalliala, M. 1999. Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä: Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos. Helsinki: Gaudeamus.
- Kalliala, M. 2003. Korvaamaton leikki. Teoksessa J. Sinkkonen (toim.) Pesästä lentoon: Kirja lapsen kehityksestä kasvattajalle. Helsinki: WSOY, 184–209.
- Kalliala, M. & Tahkokallio, L. 2001. Yhteinen leikki. Teoksessa S. Karppinen, A. Puurula & I. Ruokonen (toim.) Taiteen ja leikin lumous. 4–8-vuotiaiden lasten taito- ja taidekasvatus. Helsinki: Finn lectura, 33–61.
- Karimäki, R. 2005. Kuvitellut ja todelliset leikkipaikat. Teoksessa H. Saarikoski (toim.) Leikkikentiltä: Lastenperinteen tutkimuksia 2000-luvulta. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 106–129.
- Karimäki, R. 2003. Leikki on lapsen maailmaa. Teoksessa L. Piironen (toim.) Leikin pikkujättiläinen. Helsinki: WSOY, 256–269.
- Korkiakangas, P. 1996. Muistoista rakentuva lapsuus: Agraarinen perintö lapsuuden työnteon ja leikkien muistelussa. Helsinki: Suomen muinaismuistoyhdistys.
- Kotilainen, S. 2011. Lasten mediabarometri 2010: 0–8-vuotiaiden lasten mediankäyttö Suomessa. Mediakasvatusseuran julkaisu 1/2011. Viitattu 5.5.2011 <http://en.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-6-9.pdf>
- Kyttä, M. 1995. Lapsenmielinen oppimisympäristö. Teoksessa S. Ojanen & H. Rikkinen (toim.) Opettaja ympäristökasvattajana. Opetus 2000. Juva: WSOY, 139–146.

- Kärkkäinen, A-M. 2003. Leikki esiopetuksessa. Jyväskylän yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 9.2.2011 <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/10519/G0000492.pdf?sequence=1>
- Lallukka, K. 2003. Lapsuusikä ja ikä lapsuudessa. Tutkimus 6–12-vuotiaiden sosiokulttuurallisesta ikätiedosta. Viitattu 5.5.2011 <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/13354/9513915387.pdf?sequence=1>
- Lipponen, U. 2005. Sairaala-roolileikki: Havaintoja tyttöjen ja poikien yhteisleikin muotoutumisesta. Teoksessa H. Saarikoski (toim.) Leikkikentiltä: Lastenperinteen tutkimuksia 2000-luvulta. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 153–176.
- Luttinen, H. 2006. Miten vuorovaikutusleikki tukee lapsen sosiaalisia taitoja vuoropäiväkodissa? Jyväskylän yliopisto. Erityispedagogiikan laitos. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 2.2.2011 https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/7793/URN_NBN_fi_jyu-2006553.pdf?sequence=1
- McNeill, P. & Chapman, S. 2005. Research Methods. Third Edition. London & New York: Routledge.
- Montessori, M. 1983. Lapsen salaisuus. Suom. J. A. Hollo. Porvoo: WSOY. Alkuperäisjulkaisu 1936.
- Moyles, J. R. 1991. Just playing?: The role and status of play in early childhood education. Milton Keynes: Open University Press.
- NS = Nykysuomen sanakirja. Kolmas osa, L-N. 2002. Porvoo: WSOY.
- Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. 2004. Viitattu 10.3.2011 http://www02.oph.fi/ops/perusopetus/pops_web.pdf
- Piaget, J. 1988. Lapsi maailmansa rakentajana: Kuusi esseitä lapsen kehityksestä. Suom. S. Palmgren. Alkuperäisjulkaisu 1964. Porvoo: WSOY.
- Postman, N. 1982. Lyhenevä lapsuus. Suom. I. Rekiarvo. Porvoo: WSOY.
- Riihonen, E. 1999. Lapsi ja lelu. Helsinki: Tammi.
- Salo, I. 2011. Aller lanseeraa muotilehden 6-12-vuotiaille tytöille. Talouselämä. Viitattu 4.5.2011 <http://www.talouselama.fi/uutiset/article575257.ece>
- Stenvall, E. 2009. ”Sellast ihan tavallist arkee”. Helsingin kaupunkin tilastokeskus. Viitattu 10.3.2011 http://www.hel2.fi/Tietokeskus/julkaisut/pdf/09_02_27_Tutkimus_2_Stenvall.pdf

- Suonio, K. Hyvä opettaja 2. Teoksessa O. Luukkainen (toim.) Hyväksi opettajaksi: Kasvu ja kasvattaminen. Opetus 2000. Juva: WSOY.
- Taaperot. 2010. Leikki. Taapero-päiväkodit Oy. Viitattu 9.3.2011
<http://www.taaperot.fi/156>
- Thorne, B. 1993. Gender Play: Girls and Boys in School. Buckingham: Open University Press.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2004. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Vilkko-Riihelä, A. 2003. Psyhyke: Psykologian käsikirja. Helsinki: WSOY.
- Virtanen, L. 1972. Tytöt, pojat ja tykkääminen. Porvoo: WSOY.
- Virtanen, L. 1981. Loppuvatko leikit? Teoksessa P. Laaksonen (toim.) Pelit ja leikit. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 68–77.
- Vuorisalo, M. 2004. Ken leikkiin ryhtyy: Leikki lasten välisenä sosiaalisena ilmiönä. Jyväskylän yliopisto. Varhaiskasvatuksen laitos. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 2.2.2011 <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/18188/G0000698.pdf?sequence=1>
- Vygotsky, L. S. 1976. Play and its Role in the Mental Development of the Child. Teoksessa J. S. Bruner, A. Jolly, & K. Sylva (toim.) Play: Its role in development and evolution. New York: Penguin Books, 537–554.

LIITTEET

Liite 1: Saatekirje

Hei X-koulun 3X-luokkalainen ja vanhemmat!

7.12.2010

Opiskelen luokanopettajaksi Jyväskylän yliopistossa ja teen opinnäytetyötä siitä, millaisia leikkejä 9–10-vuotiaat lapset leikkivät nykyään. Tulevina opettajina ja kasvattajina meidän jokaisen on tärkeää tietää myös nykypäivän lapsuudesta, jotta voisimme kohdata lapset entistä paremmin.

Kerään aineiston lähipäivinä kyselylomakkeilla, joissa on sekä monivalinta- että avoimia kysymyksiä. Tämän jälkeen aion haastatella muutamaa oppilasta tarkemman tiedon saamiseksi. Tutkimukseen vastaaminen tapahtuu koulupäivän aikana. Aineisto käsitellään luottamuksellisesti sekä tuhotaan asianmukaisella tavalla, eikä kenenkään oppilaan henkilöllisyys paljastu tutkimusraportissa.

Mikäli teillä on jotain kysyttävää tutkimukseeni liittyen, ottakaa yhteyttä puhelimitse tai sähköpostin välityksellä. Vastaan mielelläni kysymyksiinne.

Ystävällisin terveisin



Jyväskylän yliopiston opettajankoulutuslaitos

Sini-Tuulia Rautiainen

XX-postiosoite

sini-tuulia.harju@jyu.fi

XXX-XXXXXXX

Työn ohjaaja:

XX

X.X@jyu.fi

XXX-XXXXXXX

Liite 2: Lupakirje

Hei X-koulun 3.luokkalainen ja vanhemmat!

13.12.2010

Opiskelen luokanopettajaksi Jyväskylän yliopistossa ja teen opinnäytetyötä siitä, millaisia leikkejä 9–10-vuotiaat lapset leikkivät nykyään. Tulevina opettajina ja kasvattajina meidän jokaisen on tärkeää tietää myös nykypäivän lapsuudesta, jotta voisimme kohdata lapset entistä paremmin.

Pyydänkin kaikkia 3. luokan oppilaita osallistumaan tutkimukseen. Kerään aineiston Jyväskylän Normaalikoulun 3C-luokalta ja haluaisin laajentaa tutkimustani vielä Paalijärven koulun 3.luokkalaisiin. Olen oppilaille jo ennestään tuttu, sillä marraskuun lopulla olin Minna Keisalan sijaisena Paalijärven koulussa.

Kerään aineiston lähipäivinä kyselylomakkeilla, joissa on sekä monivalinta- että avoimia kysymyksiä. Tämän jälkeen aion vielä haastatella muutamaa oppilasta tarkemman tiedon saamiseksi. Tutkimukseen vastaaminen tapahtuu koulupäivän aikana. Aineisto käsitellään luottamuksellisesti sekä tuhoaan asianmukaisella tavalla, eikä kenenkään oppilaan henkilöllisyys paljastu tutkimusraportissa.

Mikäli teillä on jotain kysyttävää tutkimukseeni liittyen, ottakaa yhteyttä puhelimitse tai sähköpostin välityksellä. Vastaan mielelläni kysymyksiinne.

Yhteistyöstä kiittäen



Jyväskylän yliopiston opettajankoulutuslaitos

Sini-Tuulia Rautiainen

Työn ohjaaja:

XX-postiosoite

XX

sini-tuulia.harju@jyu.fi

X.X@jyu.fi

XXX-XXXXXXX

XXX-XXXXXXX

----- palautattehan lomakkeen täytettynä opettajallenne **viimeistään to 16.12.** -----

Oppilaan nimi: _____

___ Kyllä, lapseni saa osallistua tutkimukseen.

___ En halua, että lapseni osallistuu tutkimukseen.

Huoltajan allekirjoitus: _____

Liite 3: Kysely

1. Nimeni on _____

2. Olen ____ vuotta.

3. Hyvässä leikissä on... (ympyröi 3 mielestäsi sopivinta vaihtoehtoa)

supervoimia rakkautta aseita kauneutta nopeita kulkuneuvoja

vihaa laihuutta vaarallisia tilanteita taistelua ihastumisia

muotia taikuutta hellyyttä vauhtia noituutta

jotain muuta, mitä? _____

4. Mikä on suosikkileikkisi?

5. Mitä siinä tapahtuu?

6. Miksi pidät juuri tästä leikistä?

7. Kuka tai mikä on suosikkileikkisi päähahmo?

8. Kuvaile, millainen se on.

9. Mitä tavaroita suosikkileikkissäsi tarvitaan?

10. Missä leikit suosikkileikkiäsi?

11. Ympyröi oikea vaihtoehto.

Leikitkö suosikkileikkiäsi...

- a) yksin
- b) tyttöjen kanssa
- c) poikien kanssa
- d) tyttöjen ja poikien kanssa

12. Kenen kanssa leikit? Merkitse yhdellä rastilla.

- yksin
- kaverien kanssa
- sisarusten kanssa
- vanhempien kanssa
- isovanhempien kanssa
- jonkun muun. Kenen? _____

13. Kuinka usein leikit? Merkitse yhdellä rastilla.

- joka päivä
- 3-4 kertaa viikossa
- 1-2 kertaa viikossa
- pari kertaa kuukaudessa
- harvemmin
- en leiki ollenkaan

14. Onko leikkiminen sinulle tärkeää? Miksi?

15. Minkä ikäiset eivät mielestäsi enää leiki? Miksi?

16. Piirrä ja väritä suosikkileikkisi tähän.

Liite 4: Haastattelun kysymysrunko

- 1) Kerro suosikkileikistäsi tarkemmin. Mitä siinä tapahtuu?
- 2) Miten olet keksinyt kyseisen leikin?
- 3) Miksi ympäröit kyselylomakkeessa juuri nämä kolme ominaisuutta?
- 4) Mitkä muut leikit ovat kivoja?
- 5) Mikä tekee leikistä kivan?
- 6) Miksi ihaillet suosikkihahmoasi?
- 7) Missä kaikkialla voi leikkiä?
- 8) Miksi sinä leikit?
- 9) Milloin viimeksi olet leikkinyt?
- 10) Miksi leikki loppuu?
- 11) Pitäisikö koulussa olla lelutunteja?
- 12) Leikkivätkö tytöt ja pojat eri leikkejä, miksi?