

Tuomo Heiskanen ja Lassi Kannel

Esikoululaisten näkökulmia digitaaliseen pelaamiseen

**Varhaiskasvatustieteen
kandidaatintutkielma
Lv. 2018-2019
Kasvatustieteiden laitos
Jyväskylän yliopisto**

TIIVISTELMÄ

Heiskanen, Tuomo; Kannel, Lassi. 2019. Esikoululaisten näkökulmia digitaaliseen pelaamiseen. Varhaiskasvatustieteen kandidaatin tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteiden laitos

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää esikoululaisten näkökulmia digitaaliseen pelaamiseen. Tutkielmassa keskityttiin erityisesti lasten rooliin pelaajina sekä heidän pelitottumuksiinsa ja -mieltymyksiinsä.

Tutkielma sijoittuu metodologiansa puolesta pääosin laadullisen tutkimuksen fenomenologiselle kentälle, keskittyen merkityksiin ja kokemuksiin, joita lapsilla pelaamiseen liittyen on. Tutkimusaineisto kerättiin kuudelta lapselta päiväkodilla toteutettujen teemamuotoisten parihaastatteluiden avulla. Lisäksi haastatteluista saatua tietoa täydennettiin koteihin lähetettävien taustatietolomakkeiden avulla, joissa kysyttiin lasten pelitottumuksista ja käytännöistä.

Esikoululaisten digitaalinen pelaaminen vaikutti tutkimuksemme perusteella monitahoiselta ilmiöltä. Lapset antoivat pelaamiselleen erilaisia merkityksiä ja selityksiä. Myös pelaamistottumuksissa ja -mieltymyksissä oli eroja, joita selitti esimerkiksi lapsen sukupuoli sekä perheiden säännöt ja käytännöt. Muodostimme erilaisten tottumusten ja pelaamiselle annettujen merkitysten pohjalta kolme esikouluikäisen lapsen pelaajaluokkaa, jotka nimesimme sosiaalisiksi pelaajaksi, kilpapelajaksi ja taukopelajaksi. Suurimmat luokittelua ohjaavat tekijät olivat lasten pelaamiseen käytetty aika, pelitottumukset sekä pelaamisen motivaatio.

Tämän tutkimuksen tulokset ja johtopäätökset tuovat esiin näkökulmia esikouluikäisten lasten digitaaliseen pelaamiseen sekä erilaisiin pelitottumuksiin ja -mieltymyksiin, joita lapsilla on. Lisäksi tutkimus antaa viitteellistä tietoa siitä millaiset tekijät lisäävät tai vähentävät lasten motivaatiota pelata digitaalisia pelejä.

Asiasanat: Esikoululainen, digitaalinen peli, pelaaja mentaliteetti, diginatiivi

TIIVISTELMÄ	
1. JOHDANTO	1
2. DIGITAALISET PELIT	2
2.1 DIGITAALISTEN PELIEN HISTORIA	3
2.2 PELIEN JAOTTELU	4
3. PELAAMINEN OSANA LAPSUUTTA	6
3.1 LASTEN PELAAMINEN NYKYPÄIVÄNÄ	6
3.2 PELAAMINEN VUOROVAIKUTUKSEN VÄLINEENÄ	8
3.3 SUKUPUOLITTUNUT PELIKULTTUURI	10
3.4 PELAAMINEN OPETUKSEN VÄLINEENÄ	11
3.5 KASVATTAJIEN NÄKEMYKSIÄ LASTEN PELAAMISESTA	12
4. TUTKIMUSKYSYMYKSET	15
5. TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	16
5.1 TUTKIMUSKOHDDE JA LÄHESTYMISTAPA	16
5.2 TUTKIMUKSEEN OSALLISTUJAT	17
5.3 AINEISTON KERUU	18
5.4 TUTKIMUSAINIESTON ANALYYSI	20
6. TUTKIMUSTULOKSET	22
6.1 LAPSET PELAAJINA	22
6.2 LASTEN PELIMIELTYMYKSET	25
7. POHDINTA	28
7.1 TUTKIMUSTULOSEN TARKASTELU JA JOHTOPÄÄTÖKSET	29

7.2 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS	32
7.3 EETTISET KYSYMYKSET	33
7.4 JATKOTUTKIMUSKOHTEITA	34
LÄHTEET	36

1. JOHDANTO

Pelit ja digitaaliset ympäristöt ovat erottamaton osa nykykulttuuria ja niiden käyttö on vuodesta toiseen yleistynyt lähes kaikissa ikäryhmissä (ks. esim. Suoninen 2014; Noppari 2014). Digitaalinen kulttuuri on samalla arkipäiväistynyt ja levinnyt osaksi yhä useamman aikuisen ja myös lapsen arkea. Lapsuuden digitalisoituminen näkyy esimerkiksi lapsille suunnattuina peleinä, digitaalisina opetusvälineinä sekä lastenkulttuurin muutoksena. Lasten digitaalisten medioiden kuten pelien käyttö voidaan nykyisin nähdä osana jatkumoa, jossa leikit ja pelit tukevat lasten ja nuorten kasvamista yksilöinä, osana vertaisryhmäänsä sekä myös laajempaa yhteiskuntaa (Harviainen, Merilä & Tossavainen 2013, 8). Pelien ja digitalisaation merkitys varhaisen lapsuuden kannalta myönnetään nykyisin myös virallisissa esiopetusta ohjaavissa asiakirjoissa, kuten Opetushallituksen (2014) laatimissa Esiopetussuunnitelman perusteissa. Se velvoittaa tutustuttamaan lapset digitaalisiin ympäristöihin moninaisia välineitä hyödyntäen jo esiopetusikäisinä.

Lasten digitaalinen pelaaminen on siis ajankohtainen ja monia lapsia koskettava ilmiö. Lasten pelaamisen yleistyessä myös sen tutkimus on lisääntynyt varhaiskasvatustieteen kentällä huomattavasti viime vuosien aikana. Tutkimusta on tehty monista eri näkökulmista käsin, mutta varsin usein niissä korostuu pelien merkitys lasten oppimiskokemusten ja pedagogiikan välineinä. Tällaiseen tavoitteelliseen ja ohjattuun pelaamiseen myös suhtaudutaan usein positiivisemmin kuin lasten omaehtoiseen pelaamiseen. Lasten kontrolloimaton pelaaminen saatetaan nähdä jopa lasten ja nuorten luontaiselle kehitykselle haitallisena ja siten vältettävänä ilmiönä. Tässä tutkimuksessa kiinnostuksen kohteinamme ovatkin

oppimisen kokemusten sijaan ennemminkin esikouluikäisten lasten omaehtoinen pelaaminen sekä heitä pelaamaan motivoivat elementit digitaalisissa peleissä.

Tutkimme lasten digitaalista pelaamista pääasiallisesti laadullisin metodein teemamuotoisten parihaastatteluiden kautta. Haastatteluiden lisäksi tietoa kerättiin myös lasten koteihin lähetettävien taustatietolomakkeiden avulla, joissa kysyttiin esimerkiksi lasten peliajoista sekä heidän käyttämistään pelilaitteista. Kerättyjen aineistojen pohjalta laadimme kolme erilaista esikouluikäisen lapsen pelaajatyyppejä, jotka nimesimme sosiaaliseksi pelaajaksi, kilpapelajaksi ja taukopelajaksi.

Tutkimuksen teoreettisessa viitekehyksessä avaamme digitaalisten pelien ja teknologian historiallisen kehityksen pääpiirteitä. Lisäksi pohdimme lasten pelaamisen merkitystä lasten, kasvattajien ja ohjatun pedagogiikan näkökulmista sekä esittelemme lasten pelaamisen nykytilannetta. Tämän jälkeen kuvaamme tutkimuksen toteutustavan ja esittelemme hyödyntämiämme tutkimusmenetelmiä. Pohdimme lisäksi myös tutkimuksen luotettavuuteen ja eettisyyteen vaikuttavia tekijöitä. Lopuksi esittelemme tutkimuksemme päätulokset ja esitämme johtopäätöksiä aiempiin tutkimuksiin reflektoiden sekä ehdotamme muutamia mahdollisia jatkotutkimuskohteita.

2. DIGITAALISET PELIT

Tässä luvussa esittelemme digitaalisten pelien kehittymistä 1900-luvun loppupuolelta nykypäivään. Lisäksi käsittelemme digitaalisten pelien laajaa kirjoa sekä erilaisia jaotteluja ja luokitteluja, joita peleille tehdään.

2.1 DIGITAALISTEN PELIEN HISTORIA

1900-luvun loppupuolella alkaneen digitaalisen kulttuurin nousun myötä digitaaliset pelit alkoivat yleistyä nopeasti ja tulivat osaksi monen ihmisen vapaa-aikaa. Silloinen pelaaminen sijoittui pääsääntöisesti erillisiin pelihalleihin ja miellettiin lähinnä nuorison ajanvietteeksi. Pelaamiseen suhtauduttiin usein paheksuen ja vältettävänä ilmiönä. 1980-luvun aikana teknologian nopea kehittyminen kuitenkin mahdollisti pelaamisen siirtymisen pelihalleista ihmisten koteihin. Ensimmäisiä kotikäyttöön suunniteltuja, television ruutua hyödyntäviä konsolipelilaitteita olivat esimerkiksi Pong ja Odyssey. Pian kuitenkin tietokoneiden kehittyminen kotien elektronisiksi yleiskoneiksi, lisäsi samalla niiden käyttöä pelaamisen välineinä 1980-luvun aikana. Konsolipelaaminen alkoi yleistyä jälleen 1990-luvulle tultaessa muun muassa Nintendo ja Sega merkkisten pelikonsolien kerätessä suosiota. (Haddon 2002, 51–57.)

Vuosituhanne vaihtuessa digitaaliset pelit kehittyivät monella tapaa uudelle tasolle. Internetin yleistymisen myötä pelaaminen siirtyi enemmän myös digitaalisiin verkkoympäristöihin, jotka voivat yhdistää pelaajia eripuolilla maapalloa. Internet mahdollisti myös peleihin liittyvien yhteistöllisten sivustojen luomisen ja on helpottanut yhteydenpitämistä muihin pelaajiin. (Mäyrä 2008, 118–119.)

Samalla kun pelaaminen on muuttunut yhä monipuolisemmaksi harrastukseksi, se on myös integroitunut osaksi ihmisten arkista toimintaa. Pelejä hyödynnetään yhteiskunnan eri tasoilla moniin eri tarkoituksiin ja päämääriin esimerkiksi kouluissa ja työpaikoilla. Lisäksi pelien sisällöllisiä ominaisuuksia sovelletaan useisiin eri tarkoituksiin muuallakin kuin itse peleissä. Digitaalisen pelikulttuurin piirteiden yleistymistä ja peleistä lainattujen ideoiden hyödyntämistä kutsutaan joskus myös pelillistymiseksi tai pelillistämiseksi (esim. Harviainen,

Merilä ja Tossavainen 2013, 115). Esimerkiksi liikunnallista aktiivisuutta seuraavat laitteet ja sovellukset sisältävät nykyaikana usein digitaalisten pelien piirteitä.

2.2 PELIEN JAOTTELU

Käytämme tässä tutkimuksessa termiä ”digitaalinen peli” yleiskäsitteenä, jolla viittaamme mihin tahansa peliin, jota pelataan jollain elektronisella laitteella, kuten tabletilla, puhelimella, tietokoneella tai pelikonsolilla. Tällaisille elektronisille peleille on tunnusomaista sääntöjen rajoittama tavoitteellinen vuorovaikutus kahden tai useamman osapuolen välillä, joita ovat esimerkiksi pelaaja ja tekoäly tai pelaajat yhdessä (Huhtamo & Kangas 2002, 19). Vuorovaikutteisuus ja sosiaalisuus liitetäänkin pelaamiseen lähes kaikissa kulttuureissa. Yleensä sosiaalinen pelaaminen nähdään sijoittuvan samaan fyysiseen tilaan, mutta myös internetin välityksellä tapahtuva yhteisöllinen pelaaminen on yleistynyt viime vuosien aikana. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 7–8.)

Pelien yhteneväisistä lähtökohdista huolimatta niiden kirjo on laaja ja jaottelua voidaan tehdä monin perustein. Näistä tyypillisin lienee edellä mainittu jako pelien hyödyntämien fyysisten alustojen, eli erilaisten elektronisten laitteiden perusteella. Näistä varsinkin puhelinten ja muiden mobiilien pelialustojen, kuten tablet-tietokoneiden hyödyntäminen pelaamisen välineinä on yleistynyt viime vuosina etenkin lasten ja nuorten keskuudessa (Suoninen 2014, 68).

Pelien käyttämien alustojen lisäksi jaottelua voidaan tehdä pelien sisältöjen pohjalta. Esimerkkejä pelien sisältöihin pohjautuvasta jaottelusta on urheilu-, toiminta- tai roolipelien kategoriat. Sisältöihin perustuvista luokista näkyy myös käytettävän nimitystä peligenret. Tällainen luokittelu toimii esimerkiksi tuotannon, markkinoinnin ja pelaajien keskeisen vuorovaikutuksen välineenä (Kempainen 2012, 56). Peligenret eivät kuitenkaan ole pysyviä tai yksiselitteisiä, vaan niitä

luodaan ja muokataan uusien pelien kehittämisen myötä. Esimerkiksi Suoninen (2002, 115) on esittänyt pelaajalähtöisen peliluokittelun, joka perustuu muun muassa pelimyyjien ja valmistajien käyttämiin jaotteluihin. Hänen jaottelussaan pelit luokitellaan pelaajan toiminnan kautta yhdeksään kategoriaan, jotka ovat puzzle-pelit, tasohyppelyt, toimintapelit, seikkailupelit, suunnittelupelit, strategiapelit, urheilupelit, ajopelit sekä oppimispelit. Myös Kemppainen (2012) on tutkinut erilaisia peligenrejä jaotellen ne 50 erilaiseen genreen, joita ovat muun muassa toiminta (*action*), seikkailu (*adventure*) ja roolipeli (*RPG*). Peligenret ja niistä muodostuvat kategoriat eivät kuitenkaan ole hänen mukaansa eksklusiivisia ja pelit voivat sijoittua sisältönsä perusteella useampaankin kuin yhteen genreen. Esimerkiksi pelikriitikko ja satunnainen pelaaja voivat nähdä saman pelin kuuluvan eri genreen omien näkökulmiensa ja kokemustensa perusteella.

Suomessa, samoin kuin monessa muussakin Euroopan maassa, eräs pelien luokittelu on Pan European Game Information eli PEGI:n laatimat viralliset merkinnät. PEGI luokittelee pelejä ikärajojen ja sisältömerkintöjen kautta, tavoitteenaan ohjata pelaajien ja pelaajien vanhempien pelivalintoja. Ikäluokitukset ovat ensisijaisesti vanhemmille suunnattuja ohjeita, jotka pyrkivät varmistamaan pelin soveltuvuuden tietyn ikäiselle lapselle. Perustelu jaottelulle on esimerkiksi pelin sisältämän väkivallan realistisuus ja sen kohdistuminen ihmistä muistuttaviin hahmoihin. Sisältömerkinnät puolestaan ovat osittain ikäluokkiin sidonnaisia merkintöjä, jotka kertovat pelien mahdollisesti haitallisista tai järkyttävistä sisällöistä kuten seksuaalisesta sisällöstä tai uhkapelaamisesta. (<https://pegi.info/fi>.)

3. PELAAMINEN OSANA LAPSUUTTA

Seuraavaksi esittelemme erilaisia näkökulmia lasten digitaalisten pelaamiseen ja varhaisen digitaalisen pelaamisen tutkimukseen. Lasten pelikulttuurin tutkimusten valossa pelaaminen näyttäytyy monitahoisena ilmiönä, jota hyödynnetään systemaattisena pedagogisena työkaluna, mutta myös viihdykkeenä ja vapaan leikin mahdollistajana. Pelaamista voidaan myös tarkastella sukupuolittuneen toiminnan kautta sekä ajallisesti muovautuvana ilmiönä.

3.1 LASTEN PELAAMINEN NYKYPÄIVÄNÄ

Tieto- ja viestintäteknologian sekä digitaalisten pelien lisääntynyt hyödyntäminen varhaisessa pedagogiikassa on perusteltua digitaalisten ympäristöjen yleistyneellä käytöllä. Nuorisotutkimusverkoston vuonna 2014 julkaiseman lasten mediabarometrin mukaan digitaalisten pelien pelaaminen oli yleistynyt merkittävästi edeltävien vuosien aikana. Tutkimukseen osallistuneiden 921 kotitalouden 5-6 -vuotiaista lapsista viikoittain pelasi n. 66 % ja 6-7 -vuotiaista 84 %. Aiempiin vuosiin verrattuna määrät ovat selkeästi lisääntyneet ja lisäksi pelien pelaaminen aloitetaan myös entistä nuorempana. (Suoninen 2014, 41.) Myös Noppari (2014, 23) on tutkinut suomalaisten lasten median ja digitaalisten pelien käytön yleistymistä. Hänen mukaansa pelien lisääntynyt käyttö näkyy lasten leikkien sisällöissä, sekä vanhempien kasvaneena huolena lastensa pelaamisen määrästä ja pelien laadusta.

Digitaalisen teknologian tullessa yhä kiinteämmäksi osaksi lasten ja nuorten arkea, se on myös herättänyt erinäisiä mielipiteitä digitaalisen pelaamisen vaikutuksesta lapseen ja nuoriin. Plowman, Stephen ja McPake (2010, 27) ovat esittäneet pelaamisen aiheuttavan huolta lasten kehityksestä kolmella eri tasolla, jotka ovat fyysinen terveys ja hyvinvointi, kognitiivinen kehitys sekä sosiaalinen

toiminta. Heidän mukaansa pelejä ja lasten teknologian käyttöä kannattavat keskittyvät pelien kognitiivista kehitystä ja sosiaalista toimintaa kehittäviin aspekteihin, jättäen fyysiseen kuntoon ja hyvinvointiin vaikuttavat tekijät huomiotta. Myös Healy (1998, 112) on tutkinut pelaamisen ja tietokoneiden käytön riskejä. Hänen mukaansa tietokoneen käyttö voi vaikuttaa haitallisesti varsinkin kehittyvän lapsen fyysiseen terveyteen ja hyvinvointiin. Digitaalista pelaamista, samoin kuin internetin käyttöä laajemminkin, kritisoidaan usein myös niiden "koukuttavan" eli addiktoivan piirteen vuoksi (esim. Young & Abreu, 2010). Kritiikistä huolimatta viimeaikainen lapsuuden media- ja pelitutkimus on löytänyt myös paljon positiivista lasten digitaalisesta pelaamisesta. Pelaamisen on todettu esimerkiksi kehittävän lasten vuorovaikutustaitoja, oppimisedellytyksiä ja medialukutaitoja (esim. Koivula 2015, 4-5; Fleer 2014; Noppari 2014, 65-66). Käsitlemme digitaalisen pelaamisen tutkittuja hyötyjä ja positiivisia merkityksiä tarkemmin seuraavissa kappaleissa.

Lapset ja aikuiset antavat pelaamiselleen erilaisia merkityksiä: jollekin se saattaa olla tapa rentoutua ja toiselle keino viettää aikaa perheen kanssa. Pelaamistottumuksia ja pelaamiselle annettuja merkityksiä voidaan luokitella erilaisiksi pelaajaprofiileiksi. Kallio, Mäyrä ja Kaipainen (2009, 7–11) kehittivät tutkimuksessaan "Pelikulttuurin monet kasvot" InSoGa-mallin (Model of Gaming Mentalities: Intensity, Sociability, Games), joka kuvastaa yhdeksää erilaista pelaajamentaliteettia. Tutkimuksen mukaan pelaamistottumuksia voidaan luokitella niiden sosiaalisuuden, intensiteetin ja käytettävien pelien pohjalta. Vaikka mentaliteetit ovatkin ennemminkin suuntaa antavia, ne auttavat hahmottamaan kokonaiskuvaa pelaamisesta ilmiönä. Erilaisia pelaajamentaliteetteja esitellään taulukossa 1.

TAULUKKO 1. Erilaiset pelaajamentaliteetit (Kallio ym. 2009, 7)

Sosiaalisen pelaamisen profiilit		
Lasten kanssa pelaaminen	Ystävien kanssa pelaaminen	Seuran vuoksi pelaaminen
Kasuaalisen pelaamisen profiilit		
Ajan tappaminen	Tauko harraste	Rentoutuminen
Sitoutuneen pelaamisen profiilit		
Hauskanpito	Viihde	Uppoutuminen

Kahila ja Saarikoski (2014, 61) kehittivät pro gradu -tutkielmassaan Kallion ym. (2009) pelaajamentaliteetteja sopimaan paremmin lasten ja nuorten pelaamiselle annettujen merkitysten luokitteluun. Heidän luokittelussaan pelaajaprofiilit nimettiin kilpailijaksi, uppoutujaksi, puhelinpelaajaksi ja kaveripelaajaksi sen pohjalta millaisia pelitottumuksia, tavoitteita ja oppimisen kokemuksia pelaamiseen sisältyi. Erilaisia pelaamiselle asetettuja tavoitteita olivat esimerkiksi sosiaalisuus, eläytyminen tai ajan kuluttaminen, kun puolestaan oppimiskokemuksia olivat reaktiokyky, kärsivällisyys ja sinnikkyys. Lasten pelitottumusten ja mieltymysten esitettiin muun muassa vaikuttavan lasten pelaamisestaan kokemuksiin hyötyihin sekä opittuihin taitoihin (Kahila & Saarikoski 2014, 80).

3.2 PELAAMINEN VUOROVAIKUTUKSEN VÄLINEENÄ

Sekä Kallion ym. (2009) että Kahilan ja Saarikosken (2014) malleissa digitaalisen pelaamisen sosiaalinen aspekti nousi monelta osin pelaamista määritteleväksi

piirteeksi. Käsittelemme seuraavaksi lyhyesti pelaamista sosiaalisen osallisuuden ja vuorovaikutuksen näkökulmista.

Lasten toiminnassa digitaalinen pelaaminen voi nivoutua osaksi leikkiä ja toimia samalla vuorovaikutuksen välineenä. Esimerkiksi Koivulan ja Mustolan (2015) tutkimuksessa on huomattu pelaamisen muotoutuvan lapsille luontevasti osaksi leikkiä, luoden heille merkityksellisiä kokemuksia sekä erilaisia oppimisen tilanteita. Lasten pelaamisen ja leikkimisen digitaalisilla välineillä on myös todettu lisäävän sekä lasten keskinäistä että lasten ja aikuisten välistä vuorovaikutusta (Koivula 2015). Myös Matikkala ja Lahikainen (2005) ovat tutkineet miten lasten keskinäinen pelaaminen toimii tärkeänä sosiaalisoitumisen kanavana ja vuorovaikutuksen tukena. Pelatessaan lapset pääsevät olemaan vuorovaikutuksessa esimerkiksi ystäviensä tai perheenjäsenten kanssa yrittäessään samalla saavuttaa pelin sisäisiä tavoitteita. Pelaamisen tuomat sosiaaliset hetket eivät kuitenkaan rajoitu vain pelaamisen aikana tapahtuviin hetkiin, vaan yhteiset pelaamisen kohteet voivat esiintyä esimerkiksi pelihetkien ulkopuolisina keskustelun kohteina.

Digitaalisten pelien on myös esitetty lisäävän lasten vuorovaikutusta ympäristönsä kanssa. Madej (2016, 74) esittää lasten tarpeet huomioivien pelien aktivoivan lapsia toimimaan ympäristössään ja tukevan lasten luonnollista kehitystä ja uteliaisuutta. Pelaamisen fyysisen ympäristön huomioinnin lisäksi digitaaliset pelit voivat myös itsessään toimia digitaalisena leikkiympäristönä. Ne tarjoavat lapsille leikkimiseen soveltuvan digitaalisen tilan, jota pystyy muokkaamaan aina kulloisenkin leikin tarpeiden mukaan (Kalliala 1999, 163). Nykyisin tiukka rajanveto eri leikkiympäristöjen välille saattaa osoittautua hankalaksi perustavanlaatuisien yhtäläisyyksien vuoksi (Koivula & Mustola 2015). Digitaalisen ja perinteisen leikkiympäristön erottamisen sijaan lapsille on

ennemminkin syytä tarjota mahdollisuuksia hyödyntää monipuolisesti erilaisia toimintaympäristöjä ja myös yhdistellä niitä keskenään.

3.3 SUKUPUOLITTUNUT PELIKULTTUURI

Lasten pelikulttuuria voidaan tutkia myös sukupuolittuneena kulttuuri-ilmiönä, johon sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimus keskittyy. Pelaamisen ja sukupuolen tutkimus on kiinteästi yhteydessä muihin tutkimusaloihin, kuten teknologian ja sukupuolen sekä leikin ja sukupuolen tutkimukseen. Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen pyrkimyksenä on selvittää sukupuolisidonnaisia pelikulttuurin mekanismeja sekä pelikulttuurin sisäiseen osallisuuteen vaikuttavia tekijöitä. (Friman 2015.) Tutkimusten mukaan pelaaminen mielletään useammin poikien kuin tyttöjen harrastukseksi, ja pojat myöskin pelaavat yleensä enemmän kuin vastaavan ikäiset tytöt (esim. Suoninen 2002/2014; Kiuru 2005; Kallio ym. 2007). Tätä on selitetty muun muassa tyttöjen ja poikien perheissä olevien pelilaitteiden määrien erolla (Suoninen 2002, 100).

Pelaamiseen käytetyn ajan lisäksi tyttöjen ja poikien pelaamisissa digitaalisissa peleissä on myös sisällöllisiä eroja. Inal ja Cagiltay (2007, 459-463) ovat todenneet poikien kiinnostuvan pelien monipuolisista sisällöistä, haastavuudesta, sekä toiminnallisuudesta, kun taas tyttöjä peleissä puolestaan viehättää kerronnallisuus ja tarinat sekä suoraviivaisuus. Lisäksi tutkimuksessa huomattiin tyttöjen suosivan pelejä, jotka eivät sisällä haasteellisuutta tai kilpailua, tällaisia olivat esimerkiksi roolipeli Barbie ja simulaatiopeli Sims. Toisaalta myös erilaisten nopeatempoisten äly- ja tasohyppelypelien, kuten suomalaisen pulmapeli Angry Birdsin on esitetty olevan tyttöjen suosiossa (Suoninen 2002, 115). Usein pelit ovat myös ulkoisilta piirteiltään luokiteltavissa tyttöjen tai poikien peleiksi. Esimerkiksi Kangas (2002, 133–135) on kritisoinut peliteollisuutta kapea-alaisesta ja vähättelevästä suhtautumisesta tyttöihin pelaajina. Tyttöille suunnatut pelit ovat hänen mukaansa

usein geneerisiä ja stereotyyppioita uusintavia sekä mekaniikoiltaan yksinkertaisempia verrattuna pojille suunnattuihin peleihin.

Myös Suoninen (2002) on tutkinut pelien merkitystä sukupuolikulttuurin tutkimuksen näkökulmasta. Hänen mukaansa pelit näyttävät olevan poikien kulttuurissa keskeisemmässä asemassa kuin tytöillä. Poikien pelikulttuuriin vaikuttaa liittyvän oleellisesti muun muassa peleistä keskustelu, pelien keskenäinen vaihtelu ja pelien arvostaminen sosiaalisena statuksena. (Suoninen 2002, 109–110). Poikien on myös havaittu pelaavan ryhmänä enemmän kuin tyttöjen, mikä näkyy muun muassa pitkäkestoisena ja keskittyneenä sitoutumisena itse pelihetkeen (Inal & Cagiltay 2007, 462).

3.4 PELAAMINEN OPETUKSEN VÄLINEENÄ

Seuraavaksi esittelemme digitaalista pelaamista suomalaisen esiopetuksen näkökulmasta. Arvopohjaa tällaiselle systemaattiselle pedagogiikalle luovat muun muassa kansalliset ja kansainväliset säädökset (esim. YK:n lapsen oikeuksien julistus 1989), sekä erinäiset ohjaavat ja velvoittavat asiakirjat. Esiopetuksesta säädetään perusopetuslaissa (628/1998) ja sitä linjaa Opetushallituksen laatima Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet (2014). Sen määritelmän mukaan esiopetuksen tehtävänä on lapsen kokonaisvaltainen hyvinvoinnin ja kasvun tukeminen, johon pyritään monipuolisia oppimisympäristöjä ja oppimiskokonaisuuksia hyödyntämällä. Esiopetus on kaikkia lapsia velvoittava ja alkaa yleensä koulun aloittamista edeltävänä vuonna, jolloin lapsi täyttää kuusi vuotta. Esiopetussuunnitelman perusteiden (2014) pohjalta esiopetuksen on määrä muodostaa johdonmukaisesti etenevä perusta oppimiselle varhaiskasvatuksesta perusopetukseen.

Tieto- ja viestintäteknologian sekä digitaalisten pelien hyödyntäminen varhaisessa pedagogiikassa on perusteltua digitaalisten ympäristöjen yleistyneellä

käytöllä. Esiopetussuunnitelman perusteissa (2014) tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen määritelläänkin osaksi monilukutaitoa ja elämän perustaitoja, joita tarvitaan arjessa esimerkiksi vuorovaikutukselliseen osallistumiseen. Digitalisaatio levittyy vahvasti myös esiopetukseen, kun oppimisen tueksi on otettu digitaalisia elementtejä. Tällöin lapsi pääsee harjoittelemaan digitaalisia taitojaan kodin arjen lisäksi myös päiväkodissa. Esiopetuksessa digitaaliset ympäristöt huomioidaan myös osana lapsuutta tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen kautta. Esiopetussuunnitelman perusteissa tieto- ja viestintäteknologia määritellään erilaisiksi välineiksi, peleiksi ja palveluiksi, jotka tukevat lasten vuorovaikutustaitoja ja edistävät oppimisen edellytyksiä. (Esiopetussuunnitelman perusteet 2014.)

Myös tutkimuksissa on löydetty lukuisia digitaalisen pelaamisen hyötyjä alle kouluikäisten lasten oppimisen tukena. Digitaalisten pelien on muun muassa esitetty vaikuttavan positiivisesti lasten oppimismotivaatioon peleissä esiintyvien mielenkiintoisten hahmojen ja tarinoiden kautta (Stephen & Edwards 2018, 135). Myös opettajien on tutkittu kokeneen digitaalisten pelien kehittävän lasten koordinaatiotaitoja ja innostavan oppimiseen (Saunamäki 2007, 61).

3.5 KASVATTAJIEN NÄKEMYKSIÄ LASTEN PELAAMISESTA

Julkisissa keskusteluissa nousee monesti esiin huoli digitaalisista peleistä lasten luontaisen leikin ja sosiaalisten suhteiden rajoittajana (esim. Suoninen 2002, 96; Harviainen, Merilä & Tossavainen 2013, 10). Toisaalta pelejä myös puolustetaan vetoamalla muun muassa pelien yhteisöllisyyteen, elämyksellisyyteen ja kognitiivisten taitojen kehittämiseen (esim. Harvinen, Merilä & Tossavainen 2013, 32–37). Seuraavaksi tarkastelemme lasten huoltajien ja kasvattajien asenteisiin sekä

toimintatapoihin vaikuttavia tekijöitä, joiden lisäksi pohdimme suoria ja epäsuoria keinoja, joilla lasten pelaamiseen pyritään vaikuttamaan.

Lasten pelaamista voidaan tarkastella osana ohjattua pedagogiikkaa tai omaehtoisena toimintana ja osana laajempaa kokemusmaailmaa (Mertala 2016, 103). Muun muassa Pennanen (2009) on tutkinut päiväkodin henkilökunnan asenteita ohjattua digitaalista pedagogiikkaa sekä lasten omaehtoista pelaamista kohtaan. Kasvattajien puheesta erotettiin viisi erilaista puhetapaa: kauhistelu, kasvatus, kehitys, suojelu sekä lastenkulttuurin ymmärtäminen. Tutkimuksen mukaan aikuiset, jotka mieltävät lapset vain peliteollisuuden kohteiksi ja passiivisiksi kuluttajiksi, suhtautuvat peleihin varauksellisesti ja puhuvat niistä negatiivisesti. Aikuisten kontrolloimaan ja pedagogisesti perusteltuun pelaamiseen suhtauduttiin kuitenkin myönteisemmin. (Pennanen 2009, 194–195.) Aikuisten suhtautumiseen lasten pelaamista kohtaan saattaa lisäksi vaikuttaa heidän omat aiemmat kokemuksensa sekä arvomaailmansa. Myös Ruckenstein (2013, 61) on todennut kasvatusalan ammattilaisten suhtautuvan lasten teknologian käyttöön eri tavoin, riippuen siitä mielletäänkö teknologia luonnossa liikkumiselta ja harrastuksilta aikaa vievänä toimintana, vaiko tulevaisuuteen ja työelämään valmistautumisena. Varsinkin pienten lasten omaehtoiseen pelaamiseen suhtaudutaan usein varauksellisesti, mikäli sitä ei nähdä osana lasten hyvinvointia ja kehitystä (esim. Palailolgou 2014).

Päiväkotien henkilökunnan suhtautuminen teknologian käyttöön heijastuu usein myös heidän toimintatapoihinsa ja heidän soveltamiinsa pedagogisiin käytänteisiin. Monet varhaiskasvatuksessa työskentelevät kokevat teknologiakasvatuksen sisältöalueen opettamisen haastavaksi niin kansainvälisesti (esim. McClure ym. 2017, 16) kuin Suomessakin. Syy tällaiselle systemaattisen teknologiakasvatuksen puuttumiselle saattaa olla joko varhaiskasvatuksen rakenteissa tai sitä opettavassa opetusalan henkilöstössä. Turja (2017) on esittänyt

kasvattajien teknologiakasvatuksen sivuun jättämisen syyksi päiväkotien tilojen ja välineiden vajauden sekä kasvattajien asenteiden, itseluottamuksen tai osaamisen puutteellisuuden. Negatiivinen asennoituminen pelaamiseen saattaa johtua myös kasvattajien kokemattomuudesta. Jos peleistä on vain vähän tai ei lainkaan kokemuksia, niiden tarjoaminen lasten käytettäväksi voi tuntua arveluttavalta (Suoninen 2002, 95).

Teknologian jatkuva kehitys ja uudet kehitysaskeleet saattavat tuntua vieraalta myös vanhemmille. Osa vanhemmista kuitenkin suhtautuu digitaaliseen kulttuuriin ja mediaan osana lasten elämää ja näkevät sen voimavarana erilaisten taitojen kehittämisessä (Marsh ym. 2005, 75.) Myös Byronin (2008) tuottamassa raportissa enemmistö aikuisista ei kokenut videopelien aiheuttavan riskejä lasten hyvinvoinnille, vaan riskeille altistuttiin ainoastaan jos vanhempi antoi lapsensa pelata hänelle sopimattomia pelejä. Tutkimukseen osallistuneiden kasvattajien mukaan vanhempien vastuulla on perehtyä pelien sisältöihin ennen kuin he antavat lastensa pelata niitä.

Hyväksyvä ja tutkiva lähestymistapa pelaamista kohtaan voidaan nähdä osana termiä pelisivistys. Pelisivistyksellä tarkoitetaan laaja-alaista pelilukutaitoa, joka sisältää pelien osa-alueiden tuntemusta ja niiden välittämien viestien ymmärtämistä sekä näkemistä osana laajempaa kulttuuri ilmiötä. Kasvattajien toteuttama pelikasvatus toimii näin ollen medialukutaitojen ja sivistyksen tukena antaen valmiuksia toimia nykypäivän tietoyhteiskunnassa (Harviainen, Merilä & Tossavainen 2013, 10).

Myös Smahelin ym. (2005, 17–18) kansainvälisessä tutkimuksessa on vertailtu vanhempien ajatuksia sekä käytäntöjä lasten digitaalisen pelaamisen suhteen. Suomalaisten vanhempien rooli lasten pelaamisessa oli aktiivisempi verrattuna moniin muihin maihin, mikä näkyi esimerkiksi pelaamisen vierestä seuraamisena sekä digitaalisiin peleihin perehtymisenä yhdessä lasten kanssa.

Suomalaisten vanhempien huomattiin myös jakavan keskenään samankaltaisia pelaamiseen liittyviä sääntöjä ja rajoituksia, jottei eri perheiden lapsille tulisi ristiriitoja eri sääntöjen välillä.

Lasten digitaalinen pelaaminen saattaa siis vaikuttaa aikuisten silmissä haitalliselta, jolloin he kokevat tarpeen suojella lapsia ja kontrolloida pelaamista. Mediakulttuurin kuluttajina lapset saatetaan nähdä avuttomina uhreina, joita aikuisten on syytä suojella median turmiolliselta vaikutukselta (Mitchell & Reid-Walsh 2001, 1–2). Vanhemmat saattavat kotona asettaa pelaamiselle erilaisia sääntöjä ja rajoituksia, jos he kokevat pelaamisen olevan lapselle jollain lailla haitallista. Ermin, Mäyrän & Heliön (2005a, 132) tutkimuksen mukaan vanhemmat säätelevät enemmän lastensa peliäikää kuin pelien sisältöjä. Pelien sisällöistä väkivalta herätti vanhemmissa eniten huolta, vaikkei väkivaltaisiksi miellettyjä pelejä edes perheissä pelattaisi. Väkivaltaiset ja toiminnalliset pelit saatetaan myös kokea vastenmielisiksi ja turhiksi, johtuen esimerkiksi pelien nopeatempoisuudesta ja äänekkyydestä. (Ermi, Mäyrä & Heliö 2004, 103–104.)

4. TUTKIMUSKYSYMYKSET

Tutkimuksemme tehtävänä on selvittää selityksiä ja merkityksiä, joita lapset omalle pelaamiselleen antavat. Lisäksi tutkimme millaisia pelitottumuksia lapsilla on, sekä mitkä pelien piirteet lisäävät lasten motivaatiota pelata. Näihin pyrimme etsimään vastauksia seuraavien tutkimuskysymysten kautta:

- Millaisia yhdistäviä tai erottavia piirteitä esikouluikäisillä lapsilla on pelaamisensa suhteen?
- Millaisia pelimieltymyksiä ja -tottumuksia esikouluikäisillä lapsilla on

5. TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

Tässä luvussa esittelemme tutkimuksen teoreettisia lähestymistapoja sekä hyödynnettyä metodologiaa. Tutkimuksemme tavoitteena on selvittää esikouluikäisten lasten pelaamiseen liittyviä käytäntöjä. Kyseessä on laadullinen tutkimus, joka toteutettiin taustatietolomakkeiden ja teemahaastatteluiden avulla.

5.1 TUTKIMUSKOHDE JA LÄHESTYMISTAPA

Tämän tutkimuksen kohteena ovat Jyväskylässä sijaitsevan päiväkodin esikoululaiset sekä heidän digitaaliseen pelaamiseensa liittyvät tottumuksensa. Tutkimuksemme sijoittuu metodologisen lähestymistapansa puolesta laadullisen tutkimuksen fenomenologiselle kentälle. Laadulliselle eli kvalitatiiviselle tutkimukselle on tyypillistä keskittyä yksityiskohtaisen tiedon keräämiseen pieneltä ryhmältä tai tietyistä tapauksesta. Tarkoituksena on kattavan kokonaiskuvan luominen tutkittavasta kohteesta, ei niinkään tiedon yleistäminen koskemaan suurempaa joukkoa (Patton 2002, 14.) Tutkimuksessa myös korostuu yksilön subjektiivisuus sekä siihen liittyvät käsitteet, havainnot ja tulkinnat (Tuomi & Sarajärvi 2018).

Fenomenologia puolestaan keskittyy tutkimaan ihmisten yksilöllisiä tai sosiaalisesti jaettuja kokemuksia (Patton 2002, 115). Kokemusten ja merkitysten kautta pyritään jäsentämään tutkittavien yksilöllistä suhdetta omaan todellisuuteensa sekä ympäröivään maailmaansa. Fenomenologisessa tutkimuksessa korostetaan yksilön perspektiiviä, mutta samalla rakennetaan kuvaa yhteisöistä yksilöiden kokemusten kautta. (Laine 2010, 29–32.) Tökkärin (2018, 66) mukaan fenomenologinen tutkimus ei kuitenkaan lähtökohtaisesti pyri yleistämään yksittäistapauksista saatuja tietoja, mutta niitä voidaan hyödyntää kokoavien johtopäätösten laatimiseksi. Johtopäätöksiä voidaan laajentaa koskemaan laajempaa

joukkoa varsinkin silloin, jos yksittäistapausten elämäntilanteet ja elinympäristöt ovat keskenään samanlaisia.

5.2 TUTKIMUKSEEN OSALLISTUJAT

Tutkimusaineiston kerääminen sijoittui kevääseen 2019. Aineisto kerättiin eräästä Jyväskylän alueen päiväkodista, jossa myös kaikki haastattelut toteutettiin. Päiväkoti valittiin selektiivisellä otannalla sen läheisen sijainnin sekä ryhmän aikuisten tuttuuden vuoksi, joita meidän oli helppo lähestyä tutkimustarkoituksessa. Tutkimusaineiston tuottamiseen ja haastatteluihin osallistui yhteensä kuusi esikouluikäistä lasta. Lapsista kaksi oli tyttöä ja neljä poikaa. Tutkimuksen ulkopuolelle jäi kolme esikoululaisryhmän lasta, joista yhden vanhemmat antoivat kielteisen päätöksen tutkimukseen osallistumisesta sekä kaksi, jotka eivät palauttaneet suostumuslomaketta.

Otimme päiväkotiin yhteyttä aluksi viestillä ja esittelimme tutkimuksemme aiheen sekä toteutustavan pääpiirteittäin. Viestissä kerrottiin tutkimuksen kohteena olevan esikoululaisten digitaalinen pelaaminen ja kysyttiin alustavaa kiinnostusta osallistua. Ryhmän varhaiskasvatuksen opettajalle lähetettiin tämän jälkeen tutkimuslupapyynnöt (Liite 1), jotka hän puolestaan välitti lapsiryhmän lasten vanhemmille täytettäväksi. Valitsimme juuri esikoululaiset tutkimuksen kohteeksi ensinnäkin siksi, että sen ikäisillä lapsilla on todennäköisemmin enemmän kokemusta digitaalisesta pelaamisesta nuorempiin lapsiin verrattuna (ks. esim. Suoninen 2013, 41; Noppari 2014, 49). Tätä voidaan selittää muun muassa lasten lukutaidon kehittymisellä, joka tarjoaa laajemmat mahdollisuudet ymmärtää ja hyödyntää erilaisia digitaalisia medioita (Noppari 2014, 22). Toiseksi koimme, että esikoululaiset pystyvät todennäköisesti jäsentämään kokemuksiaan ja ajatuksiaan pelaamisen tematiikkaan liittyen paremmin kuin pienemmät lapset.

5.3 AINEISTON KERUU

Tutkimuksessa käytetty aineisto koostui kahdesta osasta; lasten kotiin lähetettävistä taustatietolomakkeista, sekä lapsille toteutettavista haastatteluista. Taustatietolomakkeiden (Liite 2) laatimisessa käytettiin pohjana Kahilan ja Saarikosken (2014) luomia lomakkeita. Näitä muokattiin sopimaan paremmin esikouluikäisten lasten haastatteluihin ja tämän tutkimuksen tutkimuskysymyksiin. Lomakkeet ohjeistettiin täyttämään kotona vanhempien kanssa, jotta lomakkeessa kysytyihin kysymyksiin saataisiin mahdollisimman todenmukaiset vastaukset. Haastattelut toteutettiin parihaastatteluina ja niissä käsiteltiin digitaaliseen pelaamiseen liittyviä teemoja. Lapsiryhmästä muodostettiin päiväkodilla sopivat parit haastateltaviksi ryhmän varhaiskasvatuksen opettajan avustamana.

Valitsimme parihaastattelun tutkimusmenetelmäksi, sillä toivoimme sen luovan rennon haastattelutilanteen ja samalla tarjoavan lapsille mahdollisuuden jäsentää kokemuksiaan vertaisen kanssa. Lasten parihaastatteluissa on myös todettu olevan rajoitteita. Niitä on muun muassa kritisoitu sanavalmiimman lapsen mielipiteiden korostumisella (Roos 2015, 57). Myös Valkonen (2016) on tutkinut lapsia oman mediakulttuurinsa kuvaajina ja esittänyt haastatteluiden tarjoavan vain rajallisen määrän tietoa tutkittavasta ilmiöstä. Parihaastatteluiden rajoitteista huolimatta koimme ne tutkimuskysymysten ja resurssien kannalta toimiviksi tiedonhankinnan menetelmäksi.

Haastattelujen teoreettisena lähestymistapana toimi teemahaastattelu (esim. Patton 2015; Tuomi & Sarajärvi 2009; Riessman 2008). Tällöin haastattelun runkona toimi teemalista, jolta esitimme lapsille aiheita yhteisesti käsiteltäviksi. Teemojen ja avointen kysymysten ympärille rakennettu haastattelu mahdollisti myös meidän osallistumisemme haastatteluihin ja keskustelun etenemiseen vaikuttamisen. Olemme Riessmanin (2008, 23) kanssa samaa mieltä siitä, että keskustelunomainen

haastattelu antaa mahdollisuuden jäsentää aiheeseen liittyviä kokemuksia yhdessä lasten kanssa. Olemme samoilla linjoilla myös Alasuutarin (2005, 162) kanssa, jonka mukaan lapsia haastatellessa tarkoituksena ei ole löytää lasten viatonta ja aitoa tietoa, vaan tieto rakennetaan ja jäsennetään yhdessä haastattelijan kanssa. Haastattelujen muoto toimi mielestämme hyvin, koska sen avulla pystyimme tarkentamaan ja selventämään lasten puheesta nousseita huomioita.

Valmistauduimme lasten haastatteluihin etukäteen muun muassa tutustumalla tämän hetkisen lastenkulttuurin hahmoihin sekä suosittuihin peleihin. Oletamme, kuten Raittila, Vuorisalo ja Rutanen (2010) ovat aiemmin esittäneet, että lastenkulttuuriin tutustuminen sekä erilaisten käsitteiden tunteminen voivat lisätä tutkijan uskottavuutta. Samalla se edesauttaa hyvän suhteen rakentumista haastattelijan sekä lasten välille. Ennen lasten haastattelemista päiväkodilla suoritimme pilottihaastattelun yliopistossa opiskelevilla opiskelijatovereillamme. Muokkasimme teemahaastattelun rakennetta saamamme palautteen pohjalta siten, että se sisälsi konkreettisempia kysymyksiä ja teemoja vastaamisen helpottamiseksi.

Fyysisesti haastattelut sijoittuivat päiväkotiin kuuluvaan, ja sen vieressä sijaitsevaan erilliseen rakennukseen. Se tarjosi rauhallisen tilan, jossa pystyimme keskustelemaan lasten kanssa heille kuitenkin entuudestaan tutussa ympäristössä. Valkosen (2016, 60) mukaan päiväkodit sisältävätkin fyysisinä rakennuksina erilaisia tiloja joihin lapset liittävätkin erilaisia normeja ja oletuksia. Jos lapset mieltävät tilan liian viralliseksi avoimelle vuorovaikutukselle, voi se vaikuttaa lasten käyttäytymiseen ja vuorovaikutuksen luontevuuteen. Haastattelujen sujuvuutta edesauttoi myös ulkoisten ärsykkeiden, kuten esimerkiksi taustamelun puute. Kuten Hirsmäki ja Hurme (2008, 130) ovat aiemmin esittäneet, oletamme ulkoisten ärsykkeiden minimoinnin helpottaneen osaltaan haastattelujen sujumista ja lasten keskittymistä.

Lapset tulivat omalla vuorollaan mielellään haastateltaviksi ja vaikuttivat innostuneita tutkimukseen osallistumisesta. Ohjasimme heidät pareittain haastattelutilaan ja istumaan kanssamme fyysisesti samalle tasolle pöydän ääreen. Haastattelut kestivät 10-15 minuuttia. Kaikki haastatteluihin osallistuneet lapset olivat pelanneet digitaalisia pelejä aiemmin ja myös vaikuttivat peleistä kiinnostuneilta. Äänitimme haastattelut Jyväskylän yliopistosta lainatuilla nauhureilla aineiston myöhempää litterointia ja analysointia varten. Haastatteluiden alussa esittelimme käytettävän nauhurin lapsille tutkimuseettisistä syistä, joita on eroteltu tarkemmin kappaleessa 7.3. Haastatteluiden aikana lapset vastasivat esitettyihin kysymyksiin vuoron perään ja toisinaan keskustelivat myös keskenään heille kiinnostavimmista kysymyksistä, kuten suosikkipeleistään. Haastattelut etenivät haastattelurungossa (Liite 2.) esiteltyjen aihealueiden ja keskustelua ohjaavien kysymysten mukaisesti. Olimme kumpikin paikalla kaikkien haastatteluiden aikana ja otimme vuorotellen päävastuun haastatteluiden etenemisestä. Toinen osallistui keskusteluun tarvittaessa ja huolehti lisäksi nauhurin toimivuudesta.

5.4 TUTKIMUSAINIESTON ANALYYSI

Esittelemme seuraavaksi tutkimusaineiston analyysia sekä siinä hyödynnettyjä analyysimetodeja. Valitsimme tutkimuksemme analyysin teoreettiseksi lähestymistavaksi aineistolähtöisen sisällönanalyysin (ks. esim. Tuomi & Sarajärvi 2009/2018). Sisällönanalyysissa käsiteltävä aineisto kootaan kirjalliseen muotoon ja järjestellään loogisesti johtopäätösten luomisen mahdollistamiseksi. Tällaisella analyysimenetelmällä vastaus tutkimuskysymyksiin luodaan aineistosta nousseiden erinäisten käsitteiden ja luokkien pohjalta.

Tutkimusaineiston keräämisen jälkeen analyysi aloitettiin litteroimalla kaikki nauhoitetut haastattelut tekstimuotoon. Litteroinnissa otettiin huomioon

tutkimuksen tavoitteiden kannalta sopivin purkutyyli ja tarkkuus sekä tutkimuksen kannalta oleelliset vuorovaikutuksen elementit (ks. esim. Ruusuvuori & Nikander, 2017). Varsinaisessa analyysissä erottelimme tutkimuskysymystemme kannalta olennaiset osat haastatteluista ja redusioimme ne pelkistetyiksi ilmaisuiksi. Tämän jälkeen ilmaisut luokiteltiin omiksi kategorioiksi. Tutkimusaineistosta nousseita ilmaisuja heijastettiin myös tutkimuskysymyksiin, mikä edesauttoi erilaisten yläluokkien rakentumista. Analyysi eteni yhdistämällä nämä löytyneet ilmaisut yläluokiksi sekä käsitteiksi. Tutkimuksemme analyysin etenemistä esitellään taulukossa 2. Löydetyt kategoriat ja yläluokat eivät kuitenkaan ole yksiselitteisiä, eivätkä toisiaan poissulkevia. Esimerkiksi pelin sisältöön kuuluva kilpailu ilmeni joissain tapauksissa myös pelaamisen syynä. Luokitteluun on siis syytä suhtautua ennemminkin ohjaavana kuin rajaavana.

TAULUKKO 2. Pelkistetyt ilmaisut, kategoriat ja yläluokat

Pelkistetyt ilmaisut	Kategoriat	Yläluokat
"Pelaan vain silloin kun minulla ei ole muuta tekemistä"	Pelaamisen arvostus	Pelaamisen syy
"Tykkään pelata ystävän kanssa" "Pelaan veljeni kanssa"	Sosiaalisuus osana pelaamista	
"Tykkään seikkailupeleistä" "Pelaan ajopelejä"	Erilaiset peligenret	Pelin sisältö
"Tykkään kilpailupeleistä"	Kilpailu peleissä	

"Minulla on pelipäivä" "En saa pelata iltaisin"	Peliamajan rajoittaminen	Perheen ja kodin vaikutus pelaamiseen
"Kotonani on tietokone" "Pelaan äitini puhelimella"	Laitehankinnat	

6. TUTKIMUSTULOKSET

Tässä luvussa esittelemme lasten haastatteluista ja taustatietolomakkeista saatuja tuloksia. Aluksi tarkastelemme lapsia pelaajina sekä pelaamiseen liittyviä rajoitteita ja kannustimia. Tämän jälkeen esittelemme lapsille tyypillisiä pelejä sekä heille merkityksellisiä pelien piirteitä, joita selvisi haastatteluista ja taustatietolomakkeista.

6.1 LAPSET PELAAJINA

Kaikki kuusi tutkimukseen osallistunutta lasta ilmoittivat käyttävänsä säännöllisesti digitaalisia ympäristöjä ja pelaavansa digitaalisia pelejä. Jokainen lapsi ilmoitti pelaavansa kotonaan vähintään muutamana päivänä viikossa, useimmiten viikonloppuisin. Pelaamiseen käytetty aika vaihteli jonkin verran tutkimukseen osallistuneiden kesken. Vastauksista arvioitiin, että keskimäärin pelaamiseen käytettiin arkisin aikaa 15 minuutista tuntiin ja viikonloppuisin puolesta tunnista kahteen. Muutama lapsi ilmoitti pelaavansa myös päiväkodilla pelaamiseen varattuina päivinä.

Tyttöjen ja poikien vastauksissa ei ollut eroja pelaamiseen käytetyn ajan suhteen. Viisi lasta ilmoitti vanhempiensa rajoittavan digitaaliseen pelaamiseen käytettävissä olevaa aikaa pelipäivillä tai pelihetkien kestolla. Vanhempien kontrollin lisäksi myös liiallisen pelaamisen aiheuttamia fyysisiä haittoja, kuten niskakivut ja silmien

särkeminen, mainittiin haastatteluissa. Lisäksi jotkut lapset kokivat liiallisen pelaamisen aiheuttavan ennen pitkää myös muita erinäisiä haittoja kuten tylsistymistä ja oppimiskyvyn heikentymistä. *[Jos pelaa liikaa niin] sitte kyllästyy siihen peliin. Jos pelaa aina vaa nii ei oikein pysty oppii muita juttui ku vaan sitä peliä (Haastattelu 1).*

Taustatietolomakkeissa yksin pelaaminen merkittiin yleisimmäksi pelaamisen tavaksi. Kuitenkaan moni lapsi ei ollut perheensä ainoa digitaalisia pelejä pelaava. Haastateltaessa lapset nostivat toistuvasti esiin perheen, erityisesti sisarusten, merkityksen pelaamiseen motivoivina tekijänä. Varsinkin perheisiin kuuluvat isoveljet mainittiin hyviksi pelikavereiksi, joiden pelaamista seurattiin, ja jotka myös opettivat pelaamista nuoremmille sisaruksilleen. Erään lapsen kohdalla isän kanssa pelaaminen, ja tämän pelaamisen sivusta seuraaminen näyttäytyivät merkityksellisenä toimintana. Myös ystävien kanssa pelaaminen oli melko tavallista lasten keskuudessa.

Yhdistimme haastatteluista esiin nousseet huomiot lasten pelaamisesta taustatietolomakkeista selvinneisiin tietoihin ja laadimme niiden pohjalta kolme esikouluikäisen lapsen pelaajaluokkaa. Suurimmat lasten pelaamistottumusten eroavaisuudet liittyivät pelaamisen motiiviin esimerkiksi siinä ilmenevään yhdessäoloon tai kilpailumiseen. Se lisäksi eroja pelaamisessa näkyi siihen käytetyssä ajassa, mihin peligenreen peli kuuluu sekä millä pelialustalla sitä pelataan. Luokat eivät kuitenkaan ole itsestäänselviä ja niihin tulisikin suhtautua ennemminkin ohjaavina kuin rajaavina. Luodut pelaajaluokat esitellään taulukossa 3. Löydetyt luokat ovat myös johdettavissa Kallion, Mäyrän & Kaipaisen (2009) laatimiin pelaajamentaliteetteihin, jotka on esitelty aiemmin taulukossa 1.

TAULUKKO 3. Esikouluikäisten lasten pelaajaluokat

	Pelaamisen syy	Peliaika	Tyypilliset pelit
Sosiaalinen pelaaja	Yhdessä pelaaminen	n. 60 minuuttia päivässä	Tablet tai pelikonsoli pelit
Kilpapelaja	Kilpaileminen	n. 30 minuuttia päivässä	Tabletilla tai pelikonsolilla pelattavat kilpapelit, kuten ajopelit
Taukopelaaja	Muun tekemisen puute	n. 30 minuuttia päivässä	Puhelin-pelit

Sosiaalinen pelaaja on esikoululainen, joka kokee pelaamisen tarjoavan mahdollisuuden yhdessäoloon. Tällöin syy pelaamiseen on viettää aikaa joko perheen (useimmiten sisarusten) tai ystävien kanssa. Sosiaaliselle pelaajalle pelaaminen itsessään ei ole toiminnan tarkoitus, vaan pelaamiseen yhdistellään leikkiä ja peliä sekä pelaajaa vaihdetaan tiuhaan. Tutkimukseen osallistuneilla esikoululaisilla ei kuitenkaan näyttänyt olevan vakiintuneita käytäntöjä moninpelien pelaamiseen, vaan pelihetkissä pelattiin yhden pelaajan pelejä vuorotellen ja toisen pelaamista sivusta seuraten. Tutkimuksemme lapsista kolme sopi tähän kategoriaan. Tyypilliset pelit sosiaaliselle pelaajalle olivat erinäiset yhden pelaajan puhelin- tai tablet-pelit kuten Minecraft. Pelaamiseen käytettiin aikaa noin tunnin verran päivittäin, mutta tähän käytetty aika sisälsi myös muuta toimintaa kuten yhdessä leikkimistä.

Kilpapelajaan, toisin sanoen kilpailunhaluisen pelaajan, luokkaan profiloitui ainoastaan yksi tutkimukseen osallistunut lapsi. Päätimme kuitenkin muodostaa

tästä oman pelaajaprofiilinsa aineistomme pienen koon, pelaajaluokan erityispiirteiden sekä aiempien tutkimusten (esim. Kallio, Mäyrä & Kaipinen 2009; Kahila & Saarikoski 2014) pohjalta. Kilpapelaja oli ainoa, joka ilmoitti nauttivansa pelien tarjoamista mahdollisuuksista verrata omaa suoritusta toisten pelaajien suorituksiin. Kilpapelajalle mieluisimpia pelejä olivat tabletilla pelattavat ajopelit sekä erinäiset tietokoneella pelattavat nettimoninpelit, kuten Brawl Stars tai Slither.io. Kilpapelaja käytti päivittäin vähemmän aikaa pelaamiseen kuin esimerkiksi sosiaalinen pelaaja, mutta pelihetket vaikuttivat intensiivisemmiltä ja keskittyneemmiltä.

Viimeisen löydetyn pelaajaluokan nimesimme **taukopelajaksi**. Taugopelajalle pelaaminen vaikutti mielekkäältä ja hauskalta toiminnalta, johon käytettiin aikaa noin puoli tuntia päivittäin ja tunnin verran viikonloppuisin. Pelaamisen mielekkyydestä huolimatta taukopelajalle pelaaminen näyttäytyi toissijaisena toimintana. Pelaamaan ryhdyttiin ainoastaan silloin kun ”ei oo mitään tekemistä eikä oo mitään kaveria” (Haastattelu 2). Kaverien tai perheen kanssa ajan viettäminen ja leikkiminen mainittiin pelaamista tärkeämmiksi ajanviettotavoiksi. Pelaaminen sijoittuikin useimmiten tilanteisiin, joissa lapsi odotti hänelle tärkeämmän toiminnan alkamista, kuten harrastuksiin lähtemistä. Taugopelaajien keskuudessa ei myöskään juurikaan ilmennyt yhdessä pelaamista muiden lasten tai perheen kanssa. Pelatessaan taukopelaja käytti useimmiten vanhempansa puhelinta, mutta satunnaisesti myös tablettia. Mainittuja pelejä oli useita, muun muassa erilaiset urheilu-, pulma- ja rakentelupelit.

6.2 LASTEN PELIMIELTYMYKSET

Esittelemme seuraavaksi taustatietolomakkeiden ja haastatteluiden avulla selvitettyjä lasten pelaamiseen liittyviä mieltymyksiä ja tottumuksia. Taustatietolomakkeiden alussa kysyttiin, mitä pelialustoja lapset hyödynsivät

kotona pelatessaan. Kaikkien lasten kotona oli jokin pelaamiseen sopiva elektroninen laite. Vastaukset jakaantuivat tasan tablet-tietokoneen, puhelimen ja pelikonsolin välille. Haastatteluiden pohjalta mobiilit pelialustat, eli tablet-tietokone ja puhelin, vaikuttivat kuitenkin suosituimmilta lasten keskuudessa. Konsolipelaaminen mainittiin useimmiten silloin, kun puhuttiin sisarusten tai vanhempien kanssa pelaamisesta.

Yleisin syy lasten pelaamiseen oli tutkimuksessa hyödynnettyjen taustatietolomakkeiden mukaan pelaamisen hauskuus. Viisi lasta kuudesta nimesi pelaamisen hauskuuden tärkeimmäksi syyksi pelata ja yksi lapsi toiseksi tärkeimmäksi. Haastatteluissa lapset avasivat tarkemmin syitä, mitkä tekevät peleistä hauskoja. Pelaamisen hauskuus vaikutti muodostuvan lapsille subjektiivisesti. Lapsille hauskuus muodostui erinäisistä piirteistä, eikä yksiselitteistä syytä minkään pelin suosiolle löytynyt. Esimerkiksi eräälle lapselle pelin hauskuus näyttäytyi pelin sisäisten fantasiaolentojen keräämisenä kansainvälisestäkin suositussa Pokemon Go -pelissä. Toiselle lapselle pelin sisäinen kilpailu ja haasteellisuus puolestaan tekivät pelaamisesta mielekästä toimintaa. Osalle lapsista pelien haasteellisuus näyttäytyi epämiellyttävänä ja pelaamisen iloa vähentävänä tekijänä. Varsinkin haastateltujen tyttöjen puheesta nousi esiin pelien haasteellisuuden sekä kilpailullisten aspektien vähentävän kiinnostusta pelata. Pelejä kuvailtiin muun muassa "liian vaikeiksi ja tylsiksi" (Haastattelu 2.).

Lähestyimme lasten pelimieltymyksiä haastatteluissa myös unelmapelin käsitteellä. Suurin osa haastatteluihin osallistuneista lapsista ei osannut kuvailla mielestään ihanteellista peliä vaan tyytyivät kuvailemaan jotain jo olemassa olevaa peliä, kuten Minecraftia. Eräs tyttö kuitenkin kuvaili omaa unelmapeliään laajemmin.

“No mä tykkäisin sellasesta unelmapelistä jota sais aina pelata. Ja sitte siinä olis sellanen tanssipeli, vaikka häviäis niin sitten ei koskaan häviäis vaan tulee aina vaan tasapeliä. Aina vaan voittaa.” (Haastattelu 3)

Oleellista täydellisessä pelissä olisi siis aikuisten asettamien rajojen puute huolimatta pelin sisällöllisistä ominaisuuksista. Lisäksi pelistä puuttuisi tässä tapauksessa kokonaan kilpailullinen aspekti eli oman suoriutumisen vertaaminen toisiin pelaajiin. Peli voisi sisältää kilpailua, mutta lopputulos olisi suoriutumisesta huolimatta aina tasapeli. Haastateltujen poikien kuvailemissa unelmapeleissä korostui puolestaan useimmiten toiminnan vapaus ja konventionaalisten sääntöjen rikkominen, kuten esimerkiksi sisätiloissa riehuminen ja sotkeminen.

Myös taustatietolomakkeessa selvitettiin lasten mielipiteitä siitä, mitkä ominaisuudet tekevät pelistä hyvän. Jaottelimme pelien ominaisuudet viiteen eri luokkaan, jotka olivat pelin ulkoasu ja äänet, mukaansatempaava maailma, pelin tarina, pelissä olevat hahmot sekä kilpaileminen. Lapselle tärkeimmät pelien ominaisuudet pyydettiin merkitsemään numeroin 1–5 siten, että 1 on tärkein ja 5 vähiten tärkeä. Tärkeimmiksi ominaisuuksiksi peleissä useimmiten merkittiin mukaansatempaava maailma sekä pelissä olevat hahmot. Myös haastatteluissa pelien monipuoliset sisällöt ja pelin sisäinen maailma nousivat arvostetuiksi piirteiksi. Pelin sisältämän maailman arvostus näkyi esimerkiksi fantasiaelementtejä sisältävien pelien suosiossa. Moni lapsi kuvaili myös nauttivansa erityisesti peleistä, joissa peliympäristöä pystyi muokkaamaan mieleisekseen. Tällaisia pelejä olivat esimerkiksi rakentelu- ja seikkailupelit Minecraft ja Lego City. Moni koki myös pelien sisältämien hahmojen olevan tärkeitä pelaamisen mielekkyyden kannalta. Sen lisäksi että pelihahmot toimivat lapsille pelin sisäisessä tarinassa samaistumisen kohteena, pelihahmojen kerrottiin toimivan myös pelihetkien ulkopuolisten roolileikkien hahmoina.

Lapsille tärkeistä pelien ominaisuuksista kysyttiin haastatteluissa konkreettisesti esimerkkien ja näiden kuvailun kautta. Lapset kuvailivat itselleen tärkeitä pelejä värikkäästi ja monisanaisesti, joiden lisäksi niistä neuvoteltiin jonkin verran toisen haastateltavan lapsen kanssa. Lapset kommentoivat toistensa nimeämiä pelejä ja kertoivat yhdessä niiden sisältämistä ominaisuuksista ja pelimekaniikoista. Useimmiten haastatteluissa sekä taustatietolomakkeissa mainittu peli oli rakentelu- ja seikkailupeli Minecraft. Pelissä lapset kertoivat heitä kiehtovan erityisesti ympäristön muokattavuus ja talojen rakentaminen sekä seikkaileminen itse luodussa maailmassa. Pelin ympäristö ja hahmot tarjosivat lisäksi osalle lapsista virikkeitä erilaisiin leikkeihin, joita he kertoivat leikkivänsä ystäviensä kanssa pelihetkien aikana. Muita mainittuja pelejä olivat muun muassa erinäiset pelikonsoleilla pelattavat urheilu ja ajopelit. Näiden lisäksi suosiossa olivat myös monet eri mobiilipelit, kuten tasohyppelypeli Geometry Dash sekä virtuaalista ja fyysistä maailmaa yhdistelevä Pokemon Go.

7. POHDINTA

Tutkimuksemme tavoitteena oli selvittää esikoululaisten näkemyksiä omasta pelaamisestaan sekä heidän koteihinsa sijoittuvaan pelaamiseen liittyviä tottumuksia ja mieltymyksiä. Seuraavassa luvussa kootaan keskeisimmät tutkimustulokset ja esitetään tulosten pohjalta johdettuja johtopäätöksiä. Luvun lopussa pohdimme vielä tutkimuksen luotettavuuteen vaikuttavia tekijöitä sekä mahdollisia jatkotutkimuskohteita.

7.1 TUTKIMUSTULOSTEN TARKASTELU JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Luomissamme pelaajatyypeissä, sosiaalinen pelaaja, kilpapelaaja ja taukopelaaja, lasten motivaatio pelata näyttäytyi rakentuvan useasta eri tekijästä. Sosiaaliselle pelaajalle pelaaminen syynä toimi vuorovaikutteisena ajanviettotapana kaverien tai perheenjäsenten kanssa. Etenkin kaverien kanssa vietetyt pelihetket olivat luonteeltaan lyhytkestoisia ja sisälsivät myös leikkilisiä piirteitä. Myös Koivula ja Mustola (2015) ovat aiemmin havainneet lasten yhdessä pelaamisen näyttäytyvän leikinomaisena toimintana, jossa yhdistellään digitaalista ja fyysistä ympäristöä. Sosiaalisesti orientoituneelle pelaajalle oli myös tyypillistä lopettaa pelaaminen, mikäli mielekkäämpää toimintaa ilmeni, esimerkiksi jokin uusi leikki (ks. myös Kallio ym. 2009, 8). Pelaaminen itsessään näyttäytyy täten sosiaaliselle pelaajalle yhtenä osana leikkiä, jonka merkitys siinä määräytyy sen rakenteiden mukaan. Jos pelaaminen ei ole tärkeä osa leikkiä, on sen ajallinen määrä leikissä vähäinen.

Toinen löydetty syy pelaamiseen oli kilpaileminen, joka pelaajaluokaksi määrittelimme kilpapelaajan. Kallion, Mäyrän ja Kaipisen (2009) malliin verrattuna kilpapelaaja kuuluu sitoutuneisiin pelaajiin, joille pelaaminen on ensisijaisesti hauskanpitoa. Heille hauskuus peleissä rakentuu pitkälti elämäntilanteeseen sopivan peliajan ja sopivan vaikeustason varaan. (Kallio ym. 2009, 10-11.) Aineistostamme ilmennyt kilpailunhakuinen pelaaja koki pelaamisen keinona pitää myös hauskaa. Pelaamisen hauskuus rakentui tällöin kilpailun kautta muodostuvasta sopivasta haasteellisuudesta sekä pelin sisältämästä maailmasta.

Kolmas pelaajaluokka oli taukopelaaja, jonka pelaamista selittävä tekijä oli ajan kuluttaminen. Tällöin pelit toimivat väliaikaisena viihdykkeenä, kun mielekkäämpää tekemistä ei ollut tarjolla. Toisin kuin sosiaalisesti orientoituneen

pelaajan kohdalla, tällöin ei kuitenkaan ilmennyt sosiaalista vuorovaikutusta tai edes kenenkään välitöntä läsnäoloa. Varsinkin puhelimella pelattavat mobiilipelit toimivat taukopelaajilla usein lyhytkestoisena viihteenä ja ajankuluna. Kahila ja Saarikoski (2014, 65-66) ovatkin aiemmin todenneet pelaamisen toimivan joillekin lapsille ja nuorille väliaikaisena viihdykkeenä. Heidän mukaansa tämäntyyppiseen pelaamiseen hyödynnetään useimmiten puhelimella pelattavia, nopeita ja helposti aloitettavia pelejä, joista on tarvittaessa helppo irrottautua takaisin muun toiminnan pariin.

Kaikki tutkimukseen osallistuneet lapset ilmoittivat pelaavansa digitaalisia pelejä ja käyttävänsä viikoittain pelaamiseen suurinpiirtein yhtä paljon aikaa sukupuolesta riippumatta. Sukupuolella ei myöskään ollut vaikutusta käytettäviin pelilaitteisiin eikä niiden määrään kotitalouksissa. Eroja sen sijaan näkyi esimerkiksi pelimieltymysten kohdalla. Poikien suosimat pelit olivat useimmiten kilpailullisia ja toimintapainotteisia, kun taas tytöt ilmoittivat nauttivansa tarinallisista peleistä, joissa on mielikuvitukselliset ympäristöt. Lisäksi tyttöjen kohdalla pelien sisältämä, muita pelaajia vastaan käytävä kilpailu vaikutti vähentävän motivaatiota pelata. Myös esimerkiksi Inali ja Cagiltay (2007, 463) ovat aiemmin todenneet tyttöjen suosivan pelejä, jotka eivät sisällä jatkuvaa kilpailua tai liian monimutkaisia pelimekaniikkoja tai -ympäristöjä. Tutkimuksessamme tyttöjen pelaamisen syynä vaikutti olevan useimmiten hauskanpito tai yhdessä jonkun (useimmiten sisarus tai ystävä) kanssa pelaaminen, ennemminkin kuin kilpaileminen muita pelaajia vastaan. Lisäksi tytöt ilmoittivat pelihetkien sisältävän myös muuta toimintaa, kuten roolileikkejä, kun taas pojat keskittyivät yksin tai yhdessä pelatessaan ensisijaisesti itse peliin. Poikien suosituimmat pelit kuuluivat toiminta-, rakentelu- ja ajopelien genreihin, kun taas tytöille mieluisimmat pelit olivat tyyppiltään nopeatempoisia ja suoraviivaisia pulma-, simulaatio- tai

tasohyppelypelejä. Myös Suoninen (2002, 115) on todennut vastaavanlaisten peligenrejen olevan useimmiten tyttöjen suosiossa.

Jokaisella tutkimukseen osallistuneella lapsella oli mahdollisuus käyttää kotonaan jonkinlaista digitaalista pelilaitetta, yleisimmin puhelinta tai tablettia. Käytettävissä oleva peliaika oli lähes kaikkien lasten kohdalla vanhempien säätelemää, jota rajoitettiin monessa perheessä illalla nukahtamisen helpottamiseksi. Ainoastaan oman puhelimensa omistava lapsi, ilmoitti saavansa pelata sillä milloin vain halusi. Ermi, Mäyrä ja Heliö (2004) ovat huomanneet myös lasten pelaamisen suurimpina hallintakeinoina olevan säädetyt peliajat sekä erilliset pelipäivät. Pelien rajoittaminen sisältönsä perusteella vaikuttaisi puolestaan olevan harvinaisempaa.

Pelien sisältämistä ominaisuuksista lapsille tärkeimmät olivat pelissä olevat hahmot sekä mukaansatempaava maailma. Myös Ermi, Mäyrä ja Heliö (2005b) ovat aiemmin havainneet lasten pelikokemusten keskiössä tapahtuvien eläytymiskokemusten perustuvan erilaisiin onnistuneisiin pelillisiin rakenteisiin sekä audiovisuaalisiin toteutuksiin. Pelaamiseen liittyvä mielihyvän kokemus on kuitenkin vahvasti kytköksissä myös onnistumisen tunteeseen, joka puolestaan perustuu muun muassa riittävälle haastavuudelle (Ermi ym. 2005b, 126). Liian haastava peli puolestaan nousi haastatteluissa esiin monelle lapselle epämiellyttävänä ja tylsänä kokemuksena. Pelien digitaaliset ympäristöt eivät siis yksinään riitä luomaan onnistunutta pelikokemusta, vaan ovat ennemminkin vain osa sitä. Onnistuneen pelikokemukseen voi myös liittyä tasaväkinen kilpailu, sosiaalinen kanssakäyminen tai kiehtova tarina.

Kysyimme myös lasten unelmapeleistä ja siitä, mitä ominaisuuksia ne voisivat sisältää. Monet lapset perustivat ihanteellisen pelin näkemyksensä johonkin olemassa olevaan peliin. Mertala (2016) on huomauttanut lasten unelmapelien rakentuvan usein vahvasti jonkin tutun pelin pohjalle lisäten siihen jotain uutta.

Tutkimuksessamme peleihin lisättiin pelaajan toimintamahdollisuuksia tai poistettiin joitakin häiritseviä rajoituksia. Minecraft-peli nousi haastatteluissa sekä taustatietolomakkeissa monen lapsen suosikkipeliksi, ja osa kertoi unelmapelinsä omaavan sen sisällöllisiä ominaisuuksia.

Tutkimuksemme tulosten ja johtopäätösten perusteella esikouluikäisten pelaaminen vaikuttaa laajalta ja monitahoiselta ilmiöltä. Lapset antavat itse pelaamiselleen erilaisia merkityksiä ja myös pelaavat eri syistä. Pelaaminen kuitenkin mielletään hauskaksi ja mielekkääksi ajanvietteeksi, joka tarjoaa mahdollisuuden myös yhdessäoloon. Pelaamista rajoittaa tai kannustaa perheeseen tehdyt laitehankinnat sekä perheen suhtautuminen pelaamiseen. Perheiden pelaamiseen liittyvät säännöt ja sopimukset ovatkin yleisimpiä lasten digitaalisen pelaamisen rajoittajia.

7.2 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS

Koimme hyödynnettyjen tutkimusmetodien toimivan tarkoituksenmukaisesti. Kahden eri aineiston kerääminen ja hyödyntäminen vahvistaa tutkimuksemme luotettavuutta. Vanhempien kanssa täytetyt taustatietolomakkeet tarjosivat määrällistä tietoa lasten pelaamisesta, kun taas haastattelut antoivat lapsille tilaisuuden kuvata pelaamistaan omista näkökulmistaan käsin. Teemamuotoinen haastattelu mahdollisti meidän osallistumisemme keskusteluun ja esittämään tarkentavia kysymyksiä. Omien näkökulmiemme ja huomioidemme esittäminen osoitti lapsille kiinnostuksemme aiheita kohtaan ja kannusti heitä osallistumaan yhteiseen keskusteluun. Lisäksi pareittain toteutetut haastattelut tarjosivat lapsille tilaisuuden hakea tarvittaessa tukea toistensa vastauksista. Taustatietolomakkeen

heikkoutena voidaan osittain pitää sitä, että kysymyksiä ei voida tarkentaa eikä varsinaista lomakkeiden täyttämistä voida havainnoida.

Tutkimuksen luotettavuutta voi jossain määrin heikentää pieni otoskoko sekä keskitetty otanta, jotka vaikuttavat esimerkiksi tulosten yleistettävyyteen. Tämä oli kuitenkin tietoinen päätös, sillä pyrimme laadullisen tiedon keräämiseen ja tutkittavan ilmiön ymmärtämiseen, emme suureen yleistettävyyteen. Tutkimustuloksia ei siis ole tarkoitus yleistää koskemaan kaikkia Suomen esikoululaisia, vaan ne toimivat enemmän viitteellisinä ja suuntaa antavina.

7.3 EETTISET KYSYMYKSET

Lasten tulkintojen ja mielipiteiden tutkiminen on perusteltavissa mm. YK:n lapsen oikeuksien julistuksella (1959), jossa korostetaan lapsen oikeutta tulla kuulluksi ja nähdä omilla ehdoillaan. Johtuen kuitenkin lasten itsemääräämisoikeuden ja kompetenssin vajavuudesta, heidän osallistumisensa tieteelliseen tutkimukseen on huoltajien tai muun laillisen edustajan päätettävissä (ks. esim. Kuula 2015; ETENE 2003, 7).

Ennen tutkimuksen toteuttamista, haimme EU:n tietosuojalainsäädännön mukaisesti Jyväskylän kaupungilta tutkimusluvan kandidaatintutkielman toteuttamista varten. Lisäksi lupaa haastatteluihin pyydettiin erikseen jokaisen lapsen vanhemmilta suostumuslomakkeella (Liite 1.). Ennen haastatteluja lapsilta kysyttiin vielä henkilökohtaisesti halukkuutta osallistua haastatteluun. Haastattelujen alussa kävimme lapsille ymmärrettävästi läpi heidän roolinsa tutkimukseen osallistujina sekä meidän roolimme haastattelijoina. Pyrimme näin huomioimaan tutkimuseettiset toimintatavat, jotta haastatteluihin osallistuvat lapset voisivat ymmärtää tutkimuksen tarkoituksen ja päämäärän (ks. Alasuutari 2005, 148; Kuula 2015; TENK 2012). Tutkimukseen osallistuneista ei käytetty

tutkimuksessa heidän oikeita nimiään tietosuojan turvaamiseksi. Tutkimuksen aineisto kerättiin Jyväskylän yliopistolta lainattujen nauhurien avulla ja säilytettiin yliopiston salatulla U-aseamalla. Kaikki tutkimuksessa kerätty materiaali hävitettiin tutkimuksen jälkeen.

Tutkimuksessa pyrimme noudattamaan hyviä tieteellisiä ja eettisiä käytäntöjä, jotta kerätty tieto pysyy avoimena ja luotettavana. Tällöin tutkimus toteutetaan ja raportoidaan selkeästi sekä puolueettomasti (Tuomi & Sarajärvi 2018). Tutkimuksen toteuttamisessa pidimme huolen, ettei kukaan tutkimukseen osallistuneesta koe henkistä, fyysistä tai taloudellista haittaa tutkimuksemme takia. Sitoudumme noudattamaan tutkimuksen toteuttamisessa Tutkimuseettisen neuvottelukunnan laatimia yleisiä hyviä tieteellisiä käytäntöjä sekä vastuullisen tutkimuksen toteuttamisen periaatteita (TENK 2012). Huolehdimme tietosuojalain (Finlex 2018) mukaisesti haastatteluihin osallistuneiden henkilöiden identiteetin suojaamisesta ja aineiston käsittelystä sovittujen sopimusten mukaan. Tutkimukseen osallistujilla oli myös oikeus peruuttaa osallistumisensa tutkimukseen ja vaatia tietonsa poistettavaksi.

7.4 JATKOTUTKIMUSKOhteita

Eräs tutkimuksessamme esiin noussut huomio oli tyttöjen ja poikien pelimieltymysten ja tottumusten eroavaisuudet. Jatkossa olisi mielenkiintoista perehtyä laajemmalla otannalla sukupuolittuneeseen pelikulttuuriin varhaiskasvatuksessa ja itse syihin sukupuolten välisten erojen taustalla. Samoin perheiden sosioekonomisten taustojen kartoittaminen ja näiden vaikutus lasten pelaamiseen olisi kiinnostava jatkotutkimuskohde.

Lasten pelaamisen haitallisuuteen ja toisaalta sen tarpeellisuuteen otetaan usein kantaa myös julkisissa keskusteluissa. Keskusteluja leimaa monesti mielipiteiden kaksijakoisuus ja ääripäiden korostuminen, jolloin lasten pelaaminen saattaa näyttäytyä vain kokonaan positiivisena tai negatiivisena ilmiönä. Olisikin tärkeää perehtyä tarkemmin kasvattajien, kuten vanhempien, tai varhaiskasvatuksenopettajien mielipiteisiin pelaamisen merkityksestä lasten kasvulle ja kehitykselle. Esimerkiksi, miten vanhempien asenteet pelaamista kohtaan vaikuttavat perheiden laitehankintoihin tai käytettävissä olevaan peliaikaan.

LÄHTEET

- Alasuutari, M. 2005. Mikä rakentaa vuorovaikutusta lapsen haastattelussa?
Teoksessa: Ruusuvuori, J. & Tiittula, L. (toim.) 2005. Haastattelu
Tutkimus, Tilanteet ja vuorovaikutus. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä
- Byron, T. (2008) Safer children in a digital world.
<https://dera.ioe.ac.uk/6881/3/Summary%20Report%20of%20Byron%20Review%20Call%20for%20Evidence.pdf> luettu. 18.2.2019
- Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta, lapset ja
nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopiston
Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6.
- Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. 2005a. Mediakasvu ja pelaamisen hallinta.
Teoksessa: Lahikainen, A. Hietala, P. Inkinen, T. Kangassalo, M. Kivimäki, R ja
Mäyrä, F. (toim.) 2015. Lapsuus mediamaailmassa, näkökulmia lasten
tietoyhteiskuntaan. Gaudeamus Helsinki.
- Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. 2005b. Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen
vetovoima Teoksessa: Lahikainen, A. Hietala, P. Inkinen, T. Kangassalo,
M. Kivimäki, R ja Mäyrä, F. (toim.) 2015. Lapsuus mediamaailmassa,
näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Gaudeamus Helsinki.
- ETENE/Valtakunnallinen terveydenhuollon eettinen neuvottelukunta. 2003.
Näkökulmia lääketieteellisistä tutkimuksista lapsilla. Työryhmän
loppuraportti.
<https://etene.fi/documents/1429646/1559090/Ty%C3%B6ryhm%C3%A4n+loppuraportti+N%C3%A4k%C3%B6kulmia+l%C3%A4%C3%A4ketieteellisist%C3%A4+tutkimuksista+lapsilla.pdf/431c583a-bcea-4719-96b9-7b609e44bf65>
Luettu 27.1.2019
- Finlex. 2018. Tietosuojalaki 1050/2018.
<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2018/20181050#Pidp445818448> luettu
2.2.2019

- Fleer, M. 2014. Theorising play in the early years. E-kirja Cambridge University Press
- Friman, U. 2015. Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat. Vuosikirja 2015. Turun yliopisto
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-sukupuolittuneen-pelikulttuurin-tutkimuksen-lahtokohdat#fnref1> luettu 17.2.2019
- Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy
<http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf> luettu 1.2.2019
- Healy, J. M. 1998. Failure to Connect. How Computers Affect Our Children's Minds - and What We Can Do About It. New York: Touchstone
- Hirsmäki, S. & Hurme H. 2008. Tutkimushaastattelu, temahaastattelun teoria ja käytäntö. Gaudeamus Helsinki: University Press
- Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim). 2002. Elektronisten pelien historiaa. Teoksessa: Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) 2002. Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus
- Inal, Y. & Cagiltay, K. 2007. Flow experiences of children in an interactive social game environment. Teoksessa: British Journal of Educational Technology vol 38 No 3 2007. luettu 5.2.2019
- Kahila, J. & Saarikoski, O. 2014. Lasten kokemuksia digitaalisista peleistä oppimisesta. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto
- Kalliala, M. 1999. Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä, leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos. Helsinki: Gaudeamus

Kallio, K., Mäyrä, F. Kaipainen, K. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot, Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa: Suominen J (Toim.) 2009. Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>
Luettu: 16.2.2019

Kallio, K., Mäyrä, F. Kaipainen, K. 2007. Gaming nation. Piloting the international study of Games cultures in Finland. Hypermedialaboration verkkojulkaisuja 14. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65774/978-951-44-7141-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y> 17.2.2019

Kangas, S. 2002. "Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?" tytöt ja elektroniset pelit. Teoksesta: Huhtamo, E. Kangas, S. (Toim.) 2002. Mariosofia. Gaideamus Helsinki.

Kemppainen, J. 2012. Genre-metsä peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Teoksessa: Suominen, J.(toim.) 2012. Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-06.pdf>
luettu: 16.2.2019

Kiuru, A. 2005. Tietokonepelien pelaamisen yhteys kognitiivisiin taitoihin ja koulusuoriutumiseen lapsilla. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto

Kuula, A. 2015. Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Tampere: Vastapaino 2015

Koivula, M. 2015. eHipsu-Eskarin tulevaisuusnäyttö. Koonti 2013-2014 eHipsu-hankkeessa aloittaneille lastentarhanopettajille suunnatun kyselyn tuloksista. <https://docplayer.fi/7125094-Ehipsu-eskarin-tulevaisuusnaytto.html> luettu 29.1.2019

Koivula, M. & Mustola, M. 2015. Leikisti pelissä – pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-leikisti-pelissa-pohdintaa-lasten-digitaalisesta-leikista> luettu 6.1.2019

- Laine, T. 2010. Miten kokemusta voidaan tulkita? Fenomenologinen näkökulma. Kirjassa Aaltola, J. & Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. (3. uudistettu ja täydennetty painos) Jyväskylä: PS-kustannus. 28-45.
- Madej, K. 2016. Physical Play and Children's Digital Games. E-kirja. Springer International Publishing.
- Marsh, T., Greg, B., Hughes, J., Ritchie, L., Roberts, S. & Wright, K. 2005. Digital beginnings: young children's use of popular culture, media and new technologies. University of Sheffield.
- Matikkala, U. & Lahikainen, A. R. 2005. Pelit, tietokone ja kännykkä lasten sosiaalisissa suhteissa. Teoksessa A. R. Lahikainen, P. Hietala, T. Inkinen, M. Kangassalo, R. Kivimäki & F. Mäyrä (toim.) Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus, 92-109.
- McClure, E., R., Guernsey, L., Clements, D. H., Bales, S. N., Nichols, J., Kendall-Taylor, N. & Levine, M. H. 2017. Stem starts early: grounding science, technology, engineering, and math education in early childhood. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.

Mertala, P. 2016. Yksisarvinen sateenkaaripuistossa: huomioita digitaalisista peleistä varhaisvuosien mediakasvatuksessa. Kirjassa Mulari, H. (toim.) 2016. Solmukohtia. Näkökulmia lasten media-kulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Helsinki: Paino Unigrafia. 103-110.

Mitchell, C. & Reid-Walsh, J. 2002. *Researching Children's Popular Culture: The Cultural Spaces of Childhood*. London: Routledge

Mäyrä, F. 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Los Angeles, CA: Sage Publications

Noppiari, E. 2014. *Mobiilimuksut. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3*. Tampereen yliopisto: Journalismin, viestinnän ja median tutkimusyksikkö. Tampere: PK-paino

Opetushallitus (2014). *Esiopetussuunnitelman perusteet* https://www.oph.fi/download/163781_esiopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf luettu 8.1.2019

Palaiologou, I. 2014. Children Under Five and Digital Technologies: Implications for Early Years Pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 1–20.

Patton, M. Q. 2015. *Qualitative Research & Evaluation Methods*. Fourth edition. Thousand Oaks (Ca): Sage Publications: United States of America.

Patton, M. Q. 2002. *Qualitative Research & Evaluation Methods*. Third edition. Thousand Oaks (Ca): Sage Publications: United States of America

PEGI: Pan European Game information. <https://pegi.info/fi> luettu 14.2.2019

- Pennanen, S. 2009. Lasten medialeikit päiväkodissa. Kirjassa Alanen, L. & Karila, K. (Toim.) 2009. Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta.
- Plowman, L., McPake, J. & Stephen, C. 2010. Growing up with technology: young children learning in a digital world. London: Routledge
- Raittila, R., Vuorisalo, M. & Niina R. 2010. Lasten haastattelu. Teoksessa: Hyvärinen, M., Nikander, P., Ruusuvuori, J. & Aho, A. (toim) 2017. Tutkimushaastattelun käsikirja. E-kirja Vastapaino 2017.
- Riessman, C. 2008. Narrative methods for the human sciences. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Roos, P. 2015. Lasten kerrontaa päiväkotiarjesta. Acta Universitatis Tamperensis. Suomen Yliopistopaino OY
- Ruckenstein, M. 2013. Lapsuus ja talous. Helsinki University Press: Tallinna (Lapset digitaalisessa ympäristössä s. 60)
- Ruusuvuori, J. & Nikander, P. 2017. Haastatteluaineiston litterointi. Teoksessa: Hyvärinen, M., Nikander, P., Ruusuvuori, J. & Aho, A. (toim) 2017. Tutkimushaastattelun käsikirja. E-kirja Vastapaino 2017.
- Saunamäki, M. 2007. Esi- ja alkuopetusikäisten lasten digitaalisten pelien pelaaminen - kuinka lasten vanhemmat näkevät lastensa pelitottumukset ja miten digitaalisten pelien pelaaminen näkyy koulun arjessa. Pro gradu -tutkielma, Hämeenlinnan Opettajankoulutuslaitos.
- Smahel, David & Chaudron, Stephane & Beutel, Manfred & Šmahelová, Martina & Navarette V., Donoso & M, Dreier & B, Fletcher-Watson & A-S, Heikkilä &

Zurkova, Vera & R-L, Korkeamäki & Livingstone, Sonia & Marsh, Jackie & Mascheroni, Giovanna & Micheli, Marina & D, Milesi & Müller, Kai & T, Myllylä-Nygård & M, Niska & O, Olkina & Wölfling, Klaus. (2015). Young Children (0-8) and digital technology: A qualitative exploratory study across seven countries. Publications Office of the European Union

Stephen, C. & Edwards, S. 2018. Young children playing and learning in a digital age, a cultural and critical Perspective. Routledge

Suoninen, A. 2002. Lasten pelikulttuuri. Teoksessa: Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus Kirja

Suoninen, A. 2014. Lasten mediabarometri 2013, 0-8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Nuorisotutkimusverkosto
<http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/lastenmediabarometri2013.pdf> Luettu 18.1.2019

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi

Turja, L. 2017. Teknologiakasvatus varhaisvuosina. Kirjasta: Varhaiskasvatuksen käsikirja, E- kirja Hujala, E. & Turja, L. (toim) 2017.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta (TENK). 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa (HTK)
https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf luettu 18.1.2019

Tökkäri, V. 2018. Fenomenologisen, hermeneuttis-fenomenologisen ja narratiivisen kokemuksen tutkimuksen käytäntöjä. Teoksessa: Toikkanen, J & Virtanen, I. (Toim.) 2018. Kokemuksen tutkimus VI, kokemuksen käsite ja käyttö. Lapland university press. 64-84

Valkonen, S. 2016. Lapset oman mediakulttuurinsa kuvaajina haastattelututkimuksessa. Kirjassa Mulari, H. (toim.) 2016. Solmukohtia. Näkökulmia lasten media-kulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Helsinki: Paino Unigrafia. 55-78.

Young, K. S., Abreu, C. N. 2010. Internet addiction : a handbook and guide to evaluation and treatment. E-kirja Wiley & Sons.

Liitteet

Liite 1. Taustatietolomake

Nimi: _____

Ikä: _____

Sukupuoli: Tyttö Poika Muu

Millä pelaat mieluiten? Merkitse yksi tai useampi

- Tablet tietokoneella
- Puhelimella
- Pelikonsolilla
- Tietokoneella
- Katson peliaiheisia videoita
- En pelaa digitaalisia pelejä

Miksi pelaat? Numeroi 1–4 siten, että 1 on tärkein ja 4 vähiten tärkeä.

- Pelatessa oppii uusia asioita ja taitoja (kuten kieliä)
- Pelaan silloin, kun minulla ei ole muuta tekemistä
- Pelatessa voin viettää aikaa ystävien tai perheen kanssa
- Pelaaminen on mielestäni hauskaa

Millä tavalla pelaat mieluiten:

- Yksin
- Yhdessä muiden kanssa samalla laitteella (vuorotellen tai yhtä aikaa)

- __ Yhdessä muiden kanssa verkossa
 __ En ole koskaan pelannut digitaalisia pelejä

Arvioi, kuinka monta tuntia yleensä pelaat eri viikonpäivinä:

Ma	Ti	Ke	To	Pe	La	Su

Arvioi, kuinka pitkiä pelihetket ovat:

Mainitse kolme suosikkipeliäsi:

Mitkä asiat tekevät pelistä hyvän. Numeroi 1-5 siten, että 1 on tärkein ja 5 vähiten tärkeä.

- __ Pelin ulkoasu ja äänet
 __ Mukaansatempaava maailma
 __ Pelin tarina
 __ Pelissä olevat hahmot
 __ Kilpaileminen

Jos et ole koskaan pelannut digitaalisia pelejä, kerro lyhyesti jostain muusta

sinulle mielekkästä ajanvietto tavasta tai harrastuksesta.

Kiitos osallistumisesta tutkimukseen!

Liite 2. Teemahaastattelun runko

- *Varmista lasten halukkuus osallistua ja herätä kiinnostus haastattelua kohtaan*
- *Kerro lapsille ymmärrettävästi tutkimuksen ja haastattelun tarkoitus*
- *Nauhurin mainitseminen*
- *Huomioi kumpikin lapsi*
- *Kiitä lopuksi haastattelusta*

Tutkimusongelmat: Millaisia pelaajia lapset ovat? Mikä motivoi lasta pelaamaan? Millaisista peleistä lapset pitävät?

Keskusteltavat aihealueet

- Miksi ja mitä pelaat?
- Millaisia peli tottumuksia lapsilla on?

- Pelaamisen hyödyt ja haitat
- Pelaamisen rajoitteet ja sopimukset
- Mitkä ominaisuudet tekevät pelistä hyvän
- Minkälaisista peleistä et tykkää
- Millainen olisi täydellinen peli