Jyväskylän yliopiston julkaisuarkisto
Jyväskylä University Digital Archive

UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

This is an electronic reprint of the original article.
This reprint *may differ* from the original in pagination and typographic detail.

Author(s): Koivula, Merja; Mustola, Marleena

Title: Leikisti pelissä : pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä

Year: 2015

Version:

Please cite the original version:

Koivula, M., & Mustola, M. (2015). Leikisti pelissä : pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä. In R. Koskimaa, J. Suominen, F. Mäyrä, J. T. Harviainen, U. Friman, & J. Arjoranta (Eds.), Pelitutkimuksen vuosikirja 2015 (pp. 39-53). Tampereen yliopisto. Pelitutkimuksen vuosikirja, 2015. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-leikisti-pelissa-pohdintaa-lasten-digitaalisesta-leikista

All material supplied via JYX is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.

Leikisti pelissä – pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä

Merja Koivula

Jyväskylän yliopisto

Marleena Mustola

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelissamme tarkastellaan esikouluikäisten lasten digitaalista pelaamista leikin näkökulmasta. Viime vuosina tieto- ja viestintäteknologia on tullut osaksi yhä nuorempien lasten arkea ja herättänyt myös huolta siitä, miten lisääntynyt pelaaminen vaikuttaa lasten leikkiin ja mahdollisesti heikentää leikin laatua. Toistaiseksi pienten lasten digitaalisesta leikistä on kuitenkin vain vähän tutkimustietoa. Tässä artikkelissa pohditaan perinteisen leikin määrittelyä ja sen soveltumista digitaalisen leikin määrittelyyn. Peilaamme käytännön esimerkkejä lasten digitaalisesta leikistä Burghardtin (2012), Caillois'n (2001) ja van Oersin (2013) perinteisen leikin kriteeristöihin, joista valitsimme tarkempaa tarkastelua varten neljä: säännöt, vapaus, hauskuus ja tavoitteellisuus. Tutkimuksen empiirisenä aineistona toimii eräässä 6-vuotiaiden lasten esiopetusryhmässä toteutettu peliprojekti, jossa lapset pelasivat tableteilla meikkaamis- ja pukeutumispelejä ja keskustelivat niistä. Tutkimustulokset osoittavat, että lasten digitaalinen leikki näyttäytyy moniulotteisena ja rikkaana ilmiönä. Lapset hyödyntävät leikissään joustavasti peleistä kumpuavia ideoita, eläytyvät pelihahmoihin sekä muuttavat nämä leikiksi. Voidaankin todeta, että digitaalisten pelien pelaaminen ei tämän tutkimuksen valossa muodosta uhkaa perinteiselle leikille, vaan pikemminkin teknologian ja leikin yhdistäminen tarjoaa leikille lapsia kiinnostavia mahdollisuuksia. Digitaalisella leikillä ja perinteisellä leikillä on tutkimuksemme mukaan niin paljon yhteisiä piirteitä, ettei digitaalisen leikin käsitteellistäminen "uudenlaiseksi leikkikulttuuriksi" ole välttämättä perusteltua.

Asiasanat: Digitaalinen leikki, digitaaliset pelit, leikkikulttuuri, lapsuus

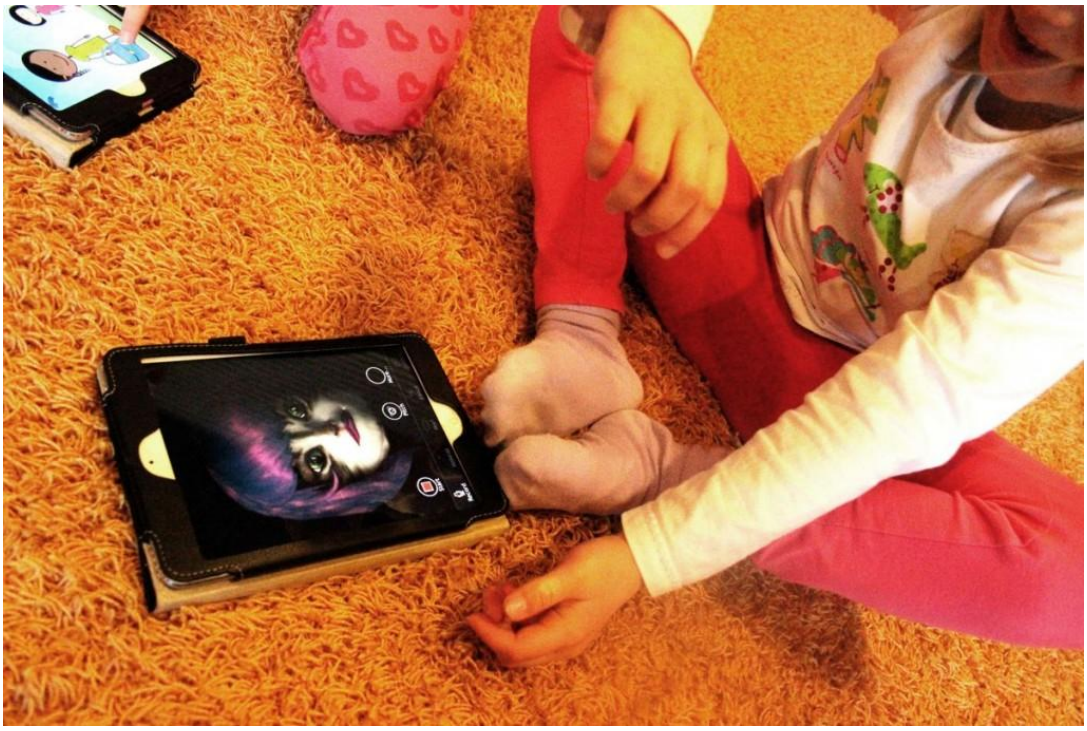
Abstract

In this article we explore the digital gameplay of six-year-old children at a Finnish day care center. In recent years, information technology has increasingly become a part of the daily lives of young children, including in the context of early childhood education. At the same time, there is growing concern regarding the effects of children's increased digital gameplay on the the quality of their play. However, there is not enough empirical research focusing on the relationship between gameplay and play. We analyze empirical examples from our research data in relation to the criteria of contemporary play by Burghard (2012), Caillois (2001) and van Oers (2013). We focus on exploring the criteria of rules, freedom, fun and aims of play in detail. The empirical data of this study consists of a gameplay project carried out in a preschool group of six-year-old children. During this project, children played different dress-up and makeover games and discussed their gameplay experiences. The results highlight the multifacetedness and richness of children's digital gameplay. Children flexibly use the characters and ideas of digital games and transform those into play. Thus, children creatively combine the possibilities of new technologies and use them to enrich

their play in multiple ways. There are such significant similarities between contemporary play and digital play that the conceptualization of digital play as a “new play culture” is not necessarily justifiable.

Keywords: Digital play, digital games, play culture, childhood

Lähtökohtia



Kuva 1. Esikoululainen pelaa päiväkodin iPadilla peliä, jossa meikataan kissa

Digitaalinen teknologia on tullut yhä kiinteämmäksi osaksi pienten lasten arkea paitsi kotona myös varhaiskasvatuksessa, kuten meikkauspeliä päiväkodissa pelaavan lapsen kuva (kuva 1) havainnollistaa. Tämä on herättänyt puheenvuoroja lasten teknologian käytön puolesta ja sitä vastaan (Singer & Singer 2005; Stephen & Plowman 2014). Erityisesti mitä nuoremmista lapsista puhutaan, sitä kriittisemmin lasten digitaalisen teknologian käyttöön suhtaudutaan (Palaiologou 2014). Monet ovat olleet huolissaan siitä, miten lisääntynyt digitaalisten pelien pelaaminen vaikuttaa lasten leikkiin, mahdollisesti laskee leikin laatua (Edwards 2014; Marsh 2010) ja jopa uhkaa lasten kehitystä (Plowman, McPake & Stephen 2010). Viimeaikaiset tutkimukset kuitenkin korostavat digitaalisen pelaamisen moninaisia hyötyjä lapsen kehitykselle, oppimiselle ja leikille (Koivula 2015; Lieberman, Fisk & Biely 2009; Mustola ym. 2015). Usein pelaamisen aikana lasten toiminta voikin näyttäytyä leikillisenä, jolloin on perusteltua puhua pelaamisen sijaan digitaalisesta leikistä (Stephen & Plowman 2014). Lisäksi lähtökohtaisesti leikillisyys ja leikki liittyvät tyypillisesti paitsi digitaalisten pelien, myös digitaalisen teknologian perusideaan (Frissen ym. 2015, 10). Näin ollen leikki ja pelaaminen eivät siis välttämättä asetu vastakkain, kuten huolipuheessa annetaan ymmärtää, vaan ne saattavat yhdistyä lasta kehittävällä ja innostavalla tavalla. Tämän artikkelin tarkoituksena onkin syventää ymmärrystä digitaalisesta leikistä teoreettisen ja empiirisen tarkastelun avulla.

Toistaiseksi on vain vähän tutkimustietoa siitä, millä tavoin digitaaliset pelit vaikuttavat lasten leikkiin. Vaikka digitaalinen leikki eroaakin perinteisestä leikistä sisältöjensä ja teknologisen välittyneisyytensä johdosta, leikin laatu ei kuitenkaan välttämättä ole perinteistä leikkiä heikompaa tai huonompaa (ks. Edwards 2013, 205). Käytämme tässä artikkelissa käsitettä *perinteinen leikki*[1] lasten tavallisista, ei-teknologian välittämästä leikeistä, kun taas *digitaalisen leikin* (‘*digital play*’) käsitteellä viittaamme teknologian välittämään leikkiin. Mielestämme digitaalinen leikki on riittävän laaja ja kattava käsite kuvaamaan eräänlaisena sateenvarjona niitä variaatioita, joiden kautta tällainen leikki voi toteutua. Lisäksi digitaalisen leikin käsite on viime aikoina alkanut vakiintua ainakin kasvatustieteen tutkimuskirjallisuudessa.

Leikin ja erityisesti digitaalisen leikin määrittely on osoittautunut haastavaksi, sillä leikki on käsitteenä kompleksinen, ja rajanveto sen suhteen, mikä on leikkiä, on osoittautunut liukuvaksi paitsi perinteisessä, myös digitaalisessa leikissä (Grimes & Feenberg 2009; Marsh 2010; Stephen & Plowman 2014). Lisäksi leikki ja pelit ovat kulttuurisia ilmiöitä, jotka kuvastavat nykyistä lapsuutta ja kantavat mukanaan historiallisen kehityskaaren sukupolvelta toiselle (Marsh 2010, 404). Perinteisiä leikkiteorioita on muutamissa tutkimuksissa sovellettu digitaalisen pelaamisen tarkasteluun (ks. esim. Frissen ym. 2015; Kapp 2012; Mäyrä 2004; Mäyrä & Lankoski 2009), mutta kasvatustieteen ja lapsuudentutkimuksen näkökulmat on huomioitu pelitutkimuksen kentällä heikohkosti. Lisäksi valtaosa lasten pelaamiseen liittyvistä tutkimuksista kohdentuu nuoriin ja jo koulunsa aloittaneisiin lapsiin sekä heidän kokemusmaailmaansa. Empiiristä tutkimustietoa pienten lasten pelaamisesta ja heidän omista pelikokemuksistaan on edelleen niukalti. (Marsh 2010, 405.)

Tässä artikkelissa pohjaamme ajattelumme lapsuudentutkimuksen, kulttuurihistoriallisen teorian ja kulttuurintutkimuksen teoreettisiin näkökulmiin digitaalisen leikin tarkastelussa. Lapsuudentutkimuksen kentällä lapsuus ymmärretään sosiaalisena, historiallisena ja kulttuurisena rakenteena (James, Jenks & Prout 1998) sekä lapset sosiaalisesti aktiivisina toimijoina (Edwards 2014) ja leikillisiä osallisuuden muotoja käyttävinä kansalaisina (Jans 2004). Voimme tarkastella lasten digitaalisen teknologian hyödyntämistä kahdesta näkökulmasta. Ensinnäkin lasten osallistuessa aktiivisesti teknologisoituneen yhteiskunnan eri toimintoihin, digitaalinen leikki mahdollistaa osallistumisen ja tuottaa lapsille pääsyn erilaisten digitaalisten mahdollisuuksien tai resurssien äärelle (Arnott 2013). Toiseksi lapsilla on merkittävä ja kasvava rooli teknologian ja digitaalisen median kuluttajina, tuottajina ja niistä hyötyjinä (ks. Edwards 2013; Nixon & Hateley 2013), sekä kanssatutkijoina esimerkiksi pelisuunnittelussa ja pelien testaamisessa (Lieberman, Fisk & Biely 2009). Kulttuurihistoriallisessa teoriassa korostetaan lapsuudentutkimuksen tavoin lasten aktiivista toimijuutta: lapset omaksuvat ja luovat kulttuurista tietoa ja työkaluja sekä siirtävät näitä toinen toisilleen esimerkiksi leikin aikana. Lisäksi teknologinen toimintaympäristö mahdollistaa uudentyyppisten kulttuuristen tapojen kehittymisen ja teknologisten mahdollisuuksien hyödyntämisen leikissä. (Edwards 2013.) Tästä syystä teknologian käytön konteksteja ja niitä toimintamuotoja, joita lapset muodostavat teknologian avulla, on tärkeää tutkia (Stephen & Plowman 2014, 334; Salonius-Pasternak & Gelfond 2005).

Kulttuurintutkimuksellinen näkökulma rajautuu tässä artikkelissa pelikulttuurien tutkimukseen (ks. esim. Mäyrä 2004). Pelikulttuuri määrittyy monella tapaa: ajatteluna, ideoina, sosiaalisina käytänteinä ja prosessina. Kulttuurintutkimuksellinen näkökulma peleihin on keskeinen ja näkyvä, mutta tästä huolimatta pelitutkimusta on kritisoitu siitä, ettei se ole vielä omaksunut pelien tarkastelussa tarpeeksi syvällisesti niitä kriittisiä ja joustavia suuntauksia, jotka ovat kulttuurintutkimukselle ominaisia. (Shaw 2010, 405.) Pelikulttuurien tutkiminen on tärkeää useista eri syistä. Ensinnäkin pelit nähdään eri tavoin riippuen siitä kulttuurisesta ympäristöstä, johon pelit ja pelaaminen sitoutuvat. Esimerkiksi Mäyrä (2007) kuvaa pelikokemukseen vaikuttaviksi tekijöiksi muun muassa kulttuurin sosiaaliset normit ja arvot, sen sosiaalisen kontekstin, jossa toimimme,

sekä henkilökohtaisen kontekstin eli esimerkiksi omat motiivimme pelata vaikkapa tietyn tyyppisiä pelejä. Toiseksi pelit itsessään voidaan ymmärtää omaksi, pelilliseksi kontekstikseen (Stenros, Montola & Mäyrä 2007). Kolmanneksi, kuten Mäyrä (2007) huomauttaa, myös digitaalisten pelien tuottamisen konteksti sekä pelien historiallisen kehittymisen konteksti (ks. kulttuurihistoriallinen teoria) ovat kietoutuneet pelikokemukseen.

Tehtävä, aineisto ja menetelmät

Tutkimuksemme lähtökohtana ovat havaintomme siitä, että kaikki pelaaminen ei ole leikkiä, mutta usein pelaamisella ja leikillä vaikuttaisi olevan yhteisiä piirteitä. Näkemyksemme mukaan digitaalinen leikki edellyttää tiettyjen kriteerien toteutumista. Pohdimmekin sitä, millaisia nämä digitaalisen leikin määrittelyssä käytettävät kriteerit voisivat olla. Hyödynnämme tässä tarkastelussa kolmen, perinteisen leikin kriteeristöjä kuvanneen teoreetikon, Burghardtin (2012), Caillois'n (2001) ja van Oersin (2013) määrittelyjä analyyttisena työkaluna ja sovellamme niitä digitaalisen leikin analysointiin. Tavoitteenamme on tarkastella digitaalisen leikin ilmenemistä päiväkodissa lasten pelatessa tabletilla digitaalisia pelejä sekä aineiston empiiristen esimerkkien analyysin kautta määritellä digitaalista leikkiä. Näistä lähtökohdista olemme muotoilleet tämän tapaustutkimuksen tutkimustehtävät seuraavanlaisiksi: 1) millaisina lasten digitaalinen leikki näyttäytyy päiväkodissa ja 2) miten digitaalista leikkiä voidaan määritellä teoreettisesti. Tämän laadullisen tapaustutkimuksen empiirinen aineisto kerättiin keväällä 2014 eräässä 6-vuotiaiden lasten esiopetusryhmässä osana Marleena Mustolan monitieteistä tutkimushanketta, jossa teoreettinen ydin rakentuu estetiikan, lapsuudentutkimuksen ja pelitutkimuksen tieteenalojen ympärille. Merja Koivula keräsi samassa esiopetusryhmässä tutkimusaineistoa lasten ja aikuisten tabletin käyttökokemuksista sekä lasten pelaamisesta (Koivula 2015). Havaitsimme Koivulan aineiston perusteella, että leikin ja pelin välinen yhteys vaatii syvempää analyysia, sillä meille tutkijoille pelaamisen ja leikin välinen yhteys näyttäytyi kompleksisena.

Tutkimusaineisto kerättiin etnografisia menetelmiä soveltaen. Tutkimukseen osallistui 13 lasta, joista poikia oli 3 ja tyttöjä 10. Sukupuolijakauma ei ollut etukäteen laskelmoitu: tutkimukseen osallistunut esiopetusryhmä sattui koostumaan enimmäkseen tytöistä. Esiopetusryhmään oli hankittu Opetushallituksen rahoituksella kolme tablettia, joihin ladattuja oppimispelejä lapset olivat käyttäneet puoli vuotta. Tablettien käyttö oli ryhmässä vapaata: lapset saivat itse neuvotella tabletin käyttövuorot, peliajat sekä valita pelattavat pelit itsenäisesti.

Käytännössä tutkimuksen aineistonkeruu toteutettiin niin, että lapset pelasivat digitaalisia meikkaamis- ja pukeutumispelejä pareittain tai yksin sekä keskustelivat niistä yhdessä tutkijan kanssa. Tutkimuksen aineistonkeruumenetelminä olivat osallistuva havainnointi ja lasten haastattelut. Sekä tutkija että lapset valokuvasivat pelejä ja pelihetkiä ja lisäksi lapset suunnittelivat piirtämällä omia pelejä. Meikkaamis- ja pukeutumispelit valikoituivat osaksi hanketta siitä syystä, että ne ovat osa viihteellistä lastenkulttuuria ja sivuavat temaattisesti kauneutta, kulutuskulttuuria ja sukupuolittuneita peliympäristöjä.

Tutkija oli valinnut ennakolta 27 ilmaista pelisovellusta, joista lapset saivat pelata, mitä halusivat. Pelit oli valittu siten, että ne muodostivat edustavan valikoiman meikkaamis- ja pukeutumispeligenren mahdollisuuksista sekä tyttöjen että poikien pelaamista ajatellen (pelien sukupuolieroista ks. esim. Salonius-Pasternak & Gelfond 2005). Mukana oli muun muassa partasalonkipelejä, eläinten pukemispelejä, hygieniapelejä, prinsessapelejä, eri alakulttuureihin liittyviä pukemispelejä ja hammasdesignpelejä. Pelisovellusten valinnan kriteerinä oli se, että peli oli maksuton ja voitiin luokitella meikkaamis- tai pukeutumispeliksi, joka voisi tuottaa keskustelua erilaisista kauneuteen, rumuuteen ja estetiikkaan liittyvistä kysymyksistä.

Tutkimukseen valikoituneet pelit olivat keskenään varsin erityyppisiä. Osassa oli enemmän tilaa pelaajan luovuudelle ja osa oli tiukemmin strukturoituja ja toiminnoiltaan rajoitetumpia. Esimerkiksi pukeutumispeleissä tämä näkyi siten, että toisissa peleissä pelaaja saattoi valita muutamasta valmiista vaatekappaleesta haluamansa vaihtoehdon, kun taas toisissa pelaaja saattoi virtuaalisesti ommella haluamansa vaatteen käyttäen erilaisia kankaita ja koristeita. Jotkut pelit olivat niin selvästi sukupuolittuneita, että lapset itsekin puhuivat "tyttöjen ja poikien peleistä". Lapset kuitenkin tahtoivat kokeilla myös toiselle sukupuolelle suunnattuja pelejä.

Lasten ja tutkijan yhteiset pelihetket kestivät keskimäärin 40 minuuttia. Pelaajaparit valikoituivat spontaanisti joko lastentarhanopettajan kehotuksesta tai lasten omasta aloitteesta. Parit olivat joko samaa sukupuolta tai tyttö-poika -pareja. Prosessista kerättiin videoaineistoa (yhteensä 7 h 27 min), visuaalista aineistoa eli lasten piirroksia ja valokuvia sekä haastatteluaineistoa. Tutkimusaineisto on analysoitu sisällönanalyysin ja diskurssianalyysin menetelmiä soveltaen. Analyysin aluksi koko tutkimusaineisto litteroitiin ja videomateriaalia katsottiin toistuvasti aineiston kokonaisuuden hahmottamiseksi. Litterointeja täydennettiin samalla kirjaamalla niihin videoaineistosta havaittuja kontekstuaalisia huomioita ja tulkintoja. Seuraavassa vaiheessa koko aineisto koodattiin ja ensimmäiset luokittelut muodostettiin. Tässä hyödynnettiin apuna edellä mainittuja Burghardtin (2012), Caillois'n (2001) ja van Oersin (2013) leikin kriteerejä. Lopuksi aineistosta valittiin otteita tarkempaa diskurssianalyysia varten, jonka jälkeen tutkimuksen pääluokat, säännöt, vapaus, hauskuus ja tavoitteellisuus, jäsentyivät.

Peli, leikki ja digitaalinen leikki

Digitaalisen pelikulttuurin yleistymisen myötä pelejä, pelillisyyttä ja leikillisyyttä on alkanut esiintyä myös lastenkulttuurin, vapaa-ajan ja viihteellisten käyttötarkoitusten ulkopuolella, esimerkiksi työssä, kasvatuksessa tai politiikassa (Frissen ym. 2015). Pelitutkimuksen parissa onkin alettu enenevässä määrin käyttää käsitteitä pelillistyminen (ks. Tulloch 2014) ja leikillistyminen, joilla viitataan paitsi pelin leikillisiin ominaisuuksiin, myös pelillisen kulttuurin levittäytymiseen ja nivoutumiseen yhä laajemmin eri yhteiskunnan osa-alueille (Grimes & Feenberg 2009; Kangas 2014; Kapp 2012; Suominen & al. 2014). Pelillistymisen ja leikillistymisen käsitteitä käytetään osittain rinnakkain johtuen niiden yhteisestä englanninkielisestä peruskäsitteestä "playfulness". Kuten Mäyrä (2004) toteaa, pelin ja leikin raja ei ole tiukka, vaan pikemminkin on perusteltua puhua pelillisemmistä ja leikillisemmistä tavoista käyttää digitaalisia pelejä (ks. myös Grimes & Feenberg 2009). Etenkin pienten lasten digitaalista pelaamista tarkasteltaessa leikillisyys ja leikillinen tapa hyödyntää digitaalisia pelejä vaikuttaisivat usein korostuvan.

Pelillisyyden ja leikillisyyden keskeisimpiä, varhaisia teoretisointeja on Caillois'n (2001, 12-13) näkemys pelien jaottelusta. Caillois näkee pelien muodostavan neljä perusluonteeltaan ja perustehtävältään eroavaa ryhmää: "agon" (kilpailu ja konflikti), "mimicry" (jäljittely ja eläytyminen), "ilinx" (huimaus ja fyysiset elämykset) sekä "alea" (sattuma ja onni). Tässä tutkimuksessa analysoidut digitaaliset meikkaamis- ja pukeutumispelit kuuluvat lähinnä "mimicry"-ryhmään. Kuten Mäyrä (2004) toteaa, monien pelien viehätys perustuu suurelta osin jaettuun fantasiamaailmaan osallistumiseen, tämän maailman yhteiseen kehittämiseen tai erilaisten pelihahmojen kautta toimimiseen. Sama toteutuu perinteisessä roolileikissä leikkihahmojen, leikin juonen ja tapahtumakulkujen yhteisen kehittelemisen kautta. Caillois (2001, 13) kuvaa pelien olemusta kahden ulottuvuuden, "paidian" ja "luduksen" välisenä jatkumona. "Paidia" kuvaa nk. vapaata leikkiä, joka pitää sisällään ennalta suunnittelematonta improvisaatiota, roolileikkiä ja fantasiaa. Toisena ääripäänä on hallittu ja säädelty pelillisyys, eli "ludus", johon kuuluvat olennaisesti tarkkaan määritellyt pelien säännöt, rajoitukset ja ohjeistukset. Esimerkiksi tässä tutkimuksessa käytetyt meikkaamis- ja pukeutumispelit ovat laadultaan erilaisia ja sijoittuvat eri

kohtiin “paidian” ja “luduksen” väliselle akselille. Pelin aikana nämä ulottuvuudet myös vaihtelevat ja vuorottelevat.

Grimes ja Feenberg (2009) ovat Caillois’n tavoin teoretisoineet leikillisyyden ja pelillisyyden elementtejä. He korostavat niiden välistä jatkumoa sekä siirtymiä peli- ja leikkitilojen välillä. Toisin sanoen, vaikka peli ja leikki ovatkin rinnakkaisia ja niiden välillä on “paidian” ja “luduksen” jatkumo, ne ovat silti erillisiä. Näin ollen on oleellista, että myös tutkimuksellisesti pelin ja leikin käsitteet erotetaan toisistaan, niiden syvällisestä ja kiistattomasta yhteydestä huolimatta. Käytännössä, kuten Glenn ja kollegat (2013) ovat havainneet, lapset itse voivat nähdä leikkiä lähes kaikkialla ja melkein mikä tahansa toiminta voidaan mieltää leikiksi. Oleellista on se, että leikki on perustavanlaatuinen osa lapsuutta. Huizingan (1967) määrittelyn mukaan leikki on ihmisen vapauden ilmenemismuoto: se on kuvitteluun perustuvaa toimintaa, johon vaikuttavat esimerkiksi säännöt ja rajat ja joka luo järjestystä maailmaan. Lapset oppivat leikkiessään ja leikin kautta. Leikki muovaa ja välittää myös lasten suhdetta teknologiaan. Ilmiöinä leikki ja peli ovatkin alkaneet lähentyä toisiaan osana lastenkulttuuria, mikä osaltaan vaikeuttaa leikin ja pelin määrittelyä ja erontekoa. Markkinoille on tullut paljon hybridileluja, joissa perinteinen leluväline yhdistyy digitaaliseen sovellukseen (Goldstein 2011; Nixon & Hateley 2013, 28; Tyni, Kultima & Mäyrä 2013). Tähän liittyen Tyni, Kultima ja Mäyrä (2013) puhuvat käsitteestä “hybrid play” eli hybridi leikki, joka kuvaa materiaalisia leluja ja digitaalisia pelejä yhdistäviä leikkejä.

Näkemyksemme mukaan teknologia, tässä tutkimuksessa tabletti, toimii välittäjänä lapsen ja pelimaailman välillä. Se ikään kuin tarjoaa lapsen ulottuville pelien erilaiset mahdollisuudet ja niihin sisältyvät leikilliset elementit. Se, miten lapsi peliä käyttää ja missä määrin hän hyödyntää pelin leikillisiä mahdollisuuksia on hänen itsensä valittavissa (playing self, ks. Gergen 2015). Pelisovellukset eroavat huomattavasti toisistaan sen suhteen, miten avoimet tai luovat ratkaisut ne mahdollistavat (Mustola & Thompson 2015). Avoimet pelit, kuten tässä tutkimuksessa hyödynnetyt meikkaamis- ja pukeutumispelit, voivat soveltua digitaaliseen leikkiin ja leikkivälineiksi paremmin kuin tiukasti säädellyt ja vain rajoitetut toimintavaihtoehdot tarjoavat pelisovellukset. Kiinnostavaa on pohtia myös niin sanottujen oppimispelien suhdetta leikillisyyteen. Tutkimuksemme empiiristä aineistoa kerätessämme havaitsimme, että lapset voivat hyödyntää myös oppimispelejä ja niiden sisältöjä leikissään. Lasten luovuudesta riippuen leikin ja teknolgian hyödyntäminen saa moninaisia muotoja. Leikki voi sisältyä pelihetkeen ja pelin kontekstiin, lapset voivat ammentaa peleistä sisältöjä perinteiseen leikkiinsä tai laite voi olla myös sellaisenaan osa leikkiä. Tämän tutkimuksen aineistoa kerätessämme lapset halusivat piirtää erilaisia pelejä paperille ja kuvitella pelien sisältöjä. Tabletti itsessään voi toimia lelun kaltaisena välineenä, sillä lapset voivat luovasti keksiä erilaisia leikillisiä käyttötapoja laitteelle, kuten ottaa sen osaksi perinteistä leikkiä ja vaikkapa videoida roolileikin etenemistä sen avulla. Tässä tutkimuksessa näemme näin ollen tabletin oleellisena osana lasten hybridiä leikkiä ja sen rakentumista.

Kuten jo edellä mainitsimme, lasten pelaamalla pelillä on paljon vaikutusta pelitapahtuman ja näin ollen digitaalisen leikin rakentumiseen. Lapsia kiinnostava peli on usein sellainen, että se mahdollistaa pelaajan oman luovuuden toteuttamisen, on riittävän avoin ja lapsen muokattavissa sekä sisältää lasta kiinnostavia elementtejä, esimerkiksi kiehtovia roolihahmoja tai tapahtumakulkuja (Ermi & Mäyrä 2005; Mallon & Lynch 2014; Noppari 2014). Pelitutkimuksessa peliin eläytymiseen ja siihen uppoutumiseen viitataan immersion käsitteellä (ks. Ermi & Mäyrä 2005; Mallon & Lynch 2014). Ermi ja Mäyrä (2005) toteavatkin, että lasten mielestä digitaalisten pelien ero verrattuna muihin medioihin liittyy nimenomaan siihen, että peliin ja sen tapahtumakulkuihin liittyvä eläytyminen korostuu (immersion tyypit, ks. Ermi & Mäyrä 2005). Tämän saman voi ymmärtää myös niin, että peliin eläytyminen kiinnittyy kokemuksellisesti

leikillisyyteen ja leikin maailmaan, sillä eläytyminen on myös perinteiseen leikkiin kuuluva ilmiö, ja siten lapsille tuttua, “tämä on leikkiä” (ks. Frissen ym. 2015).

Salonius-Pasternak ja Gelfond (2005) toteavat, että digitaalinen leikki muodostaa oman, laadullisesti ainutlaatuisen ja omaleimaisen leikkimuotonsa: sillä on sellaisia ominaispiirteitä, jotka erottavat sen perinteisestä leikistä. Tyypillisesti leikissä lapset ovat vuorovaikutuksessa paitsi toistensa, myös erilaisen fyysisten artefaktien kanssa. Digitaalisessa leikissä vuorovaikutus tapahtuu ei-kosketeltavien, digitaalisten ohjelmien tarjoamien kokemusten ja digitaalisten maailmojen kanssa (Kalaš 2010; Salonius-Pasternak & Gelfond 2005). Esimerkiksi virtuaalimaailmassa leikki voi tapahtua fyysisen toiminnan sijaan avatarien välityksellä (Marsh 2010). Tässä lasten ja teknologian vuorovaikutuksessa erilaisilla laitteilla ja ohjelmistoilla on välittäjän rooli: ne mahdollistavat lasten astumisen pelien ja digitaalisen leikin maailmaan (Salonius-Pasternak & Gelfond 2005, 6). Digitaalinen online-leikki, kuten Marsh (2010) toteaa, eroaa ratkaisevasti perinteisestä leikistä myös siinä suhteessa, että lapset eivät välttämättä tiedä, kenen kanssa he leikkivät.

Digitaalinen leikki teknologian avulla mahdollistaa roolien omaksumisen, seikkailujen kokemisen ja oman mielikuvituksen laajentamisen uudella tavalla, sillä teknologia ja lasten pelaamat pelit tarjoavat tähän mahdollisuuksia ja virikkeitä ikään kuin ohjatusti. Perinteisessä leikissä nämä mahdollisuudet eivät tule samalla tavalla annettuina tai tarjottuina, joten tältä osin perinteisen leikin dynamiikka ja mahdollisuuksien repertuaari on erilainen. Lasten digitaalinen leikki on usein myös sosiaalista: lapset pelaavat pareittain ja ryhmissä, rakentavat yhdessä tietoa, hulluttelevat ja eri tavoin luovat omaa leikkikulttuuriaan (leikkikulttuurista ks. Corsaro 2003). Kuten Arnott (2013) korostaa, samalla kun lapset leikkivät yhdessä teknologisissa ympäristöissä, he uudelleen määrittelevät, muokkaavat ja rakentavat erilaisia rooleja ja identiteettiään leikkinsä aikana.

Vaikka teoreettisesti leikkiä ja digitaalista pelaamista voidaan tarkastella erillisinä ilmiöinä, käytännössä niiden väliset yhteydet ovat monimutkaiset ja tiiviisti limittyneet toisiinsa. Kuten Marsh (2014) korostaa, leikkiä ei voida useinkaan erottaa online- eli virtuaalisen maailman ja offline- eli perinteisen leikin alueiden välillä, sillä raja perinteisen leikin ja digitaalisen leikin välillä on alkanut hälventyä (ks. myös Edwards 2014). Tämä johtuu siitä, että lapset liikkuvat sujuvasti näiden leikkitilojen välillä yhdistäen erilaisia perinteisen leikin muotoja, kuten esimerkiksi roolileikkiä, fantasialeikkiä ja sääntöleikkejä, joustavasti virtuaalisen maailman leikkiin. Samoin erilaiset virtuaalisten maailmojen leikkihahmot ja -teemat ilmenevät perinteisen leikin kontekstissa. Lapset ottavat digitaalisissa leikeissä kuvitteellisia rooleja sekä tekevät ja käsittelevät erilaisia digitaalisia artefakteja osana leikkiään (Craft 2011, 77; hybridi leikki ks. Tyni, Kultima & Mäyrä 2013). Näin ollen digitaaliset leikit muovaavat paitsi lasten leikkiä, myös heidän mielikuvitustaan ja luovaa ajatteluaan (Singer & Singer 2005). Lisäksi, kuten Marsh (2014; 2010; myös Noppari 2014, 70) toteaa, virtuaalimaailma mahdollistaa sen, että lapset voivat rakentaa erilaisia sosiaalisia identiteettejä, testata niitä, vaihtaa identiteetin toiseen, hankkia kokemuksia sekä ottaa riskejä tavalla, joka ei ole mahdollista kasvokkaisessa leikissä.

Leikistä teoriassa ja käytännössä

Tässä artikkelissa pyrimme tuottamaan uutta tietoa soveltamalla perinteisen leikin kriteeristöä digitaalisen leikin analysointiin. Näin ollen pyrimme analysoimaan, millaisena digitaalisen leikin ja perinteisen leikin yhteys näyttäytyy empiirisen aineistomme valossa sekä miten perinteiset, kasvatustieteelliset leikkiteoriat soveltuvat digitaalisen leikin teoretisointiin. Hyödynnämme tässä tarkastelussamme van Oersin (2013), Burghardtin (2012) ja Caillois’n (2001) kuvaamia leikin kriteereitä (Huizingan leikkiteorian sovelluksesta nykypäivään ks. Frissen ym. 2015). Callois’n teoriaa esittelimme jo aiemmin, mutta haluamme tarkastella sitä rinnakkain van Oersin ja

Burghardtin teorioiden kanssa. Van Oers (2013) korostaa, että leikkiä kuvaavat seuraavat kolme perusparametriä: säännöt, vapaus(asteet) ja sitoutumisen taso. Kun nämä kolme kriteeriä täyttyvät, voimme puhua leikistä. Burghardt (2011) puolestaan kuvaa leikin kriteereiksi spontaaniuden, vapaaehtoisuuden, tavoitteellisuuden ja nautinnollisuuden. Leikki on aina vapaata mutta silti säännöt sisältävää, tiettyyn aikaan ja paikkaan sitoutunutta sekä kuvittelemiseen perustuvaa. Leikki on ilon ja hauskuuden lähde (Caillois 2001). Van Oersin (2013), Burghardtin (2012) ja Caillois'n (2001) leikin kriteeristöissä on monta yhteistä elementtiä. Tässä artikkelissa olemme valinneet niistä tarkasteluun neljä, jotka ovat *säännöt*, *vapaus*, *hauskuus* ja *tavoitteellisuus*. Van Oersin (2013) kuvaaman sitoutumisen tason sijaan puhumme tässä artikkelissa hauskuudesta, sillä näkemyksemme mukaan hauskuus (Burghardtin kriteereissä nautinnollisuus) on usein se toiminnan motiivi, joka ohjaa lasten digitaalista leikkiä ja näin ollen tuottaa sitoutumisen leikkiin. Kuten Huizinga (1967) toteaa, leikki on olemukseltaan mielekästä toimintaa. Tämä mielekkyyden periaate kytkeytyy läheisesti tavoitteellisuuteen (ks. Burghardt 2011), sillä lapset asettavat itse leikilleen tavoitteita ja päämääriä, joihin he yhdessä pyrkivät. Tarkastelemme seuraavaksi aineistoesimerkkien kautta sitä, miten nämä valitsemamme perinteisen leikin kriteerit soveltuvat digitaalisen leikin tarkasteluun.

Säännöt

Jokaisella leikillä on olemassa omat sääntönsä, jotka säätelevät leikkimaailmassa tapahtuvaa toimintaa (Huizinga 1967, 21). Leikkiin liittyvät säännöt ovat monenlaisia. Van Oers (2013) on jaotellut leikin säännöt 1. sosiaalisiin sääntöihin (esim. lelujen tai pelivuoron jakaminen, toisen kanssa toimiminen), 2. teknisiin sääntöihin (esim. kuinka jotakin esimerkiksi tablettia tai peliä käytetään), 3. käsitteellisiin sääntöihin (esim. asioiden tai esineiden sovitut merkitykset) ja 4. strategisiin sääntöihin (esim. toiminnan edistäminen, rooleista sopiminen, pelistrategiat). Tämä jaottelu osoittaa leikin sääntöjen moninaisuuden. Digitaalisessa pelaamisessa nämä säännöt muotoutuvat omanlaisikseen (ks. Grimes & Feenberg 2009) ja erilaiset peliin liittyvät säännöt ovat olennainen osa esimerkiksi online-pelaamista (Marsh 2010). Useat digitaaliset pelit perustuvatkin sääntöihin ja niiden mukaan toimiminen on edellytys pelin etenemiselle. Samalla peli myös haastaa lasta ylittämään oman osaamisensa sekä antaa jatkuvaa palautetta pelisuoritteesta. Tämä tuottaa lapselle merkityksellisiä kokemuksia, jotka voivat olla paitsi palkitsevia ja kannustavia, joskus myös turhauttavia. (Ermi & Mäyrä 2005; Lieberman, Fisk & Biely 2009.)

Salonius-Pasternak ja Gelfond (2005) korostavat, että digitaaliset pelit tarjoavat lapsille myös ainutlaatuisia mahdollisuuksia sääntöjen kautta leikkimiseen digitaalisessa, kuvitteellisessa maailmassa. Ensinnäkin peli mahdollistaa sääntöjen rikkomisen ja ylittämisen (esimerkiksi fyysisen todellisuuden säännöt), mutta samanaikaisesti peli toisaalta velvoittaa sääntöjen noudattamiseen: pelin sääntöjä on pakko noudattaa, jos haluaa pelin jatkuvan. Tämä jännite ja dynamiikka opettavat lapsia säätelemään ja hahmottamaan todellisuutta samalla kun he digitaalisessa maailmassa kokeilevat muuttaa ja muovata sitä halutunlaiseksi (Salonius-Pasternak & Gelfond 2005, 9), kuten seuraava aineistoesimerkki osoittaa.

Kaarlo ja Onni pelaavat peliä, jossa dinosauruksen hygieniasta huolehditaan kylpyhuoneympäristössä. Hahmon käsiä pestään, hampaita harjataan ja kynsiä leikataan. Pojat toivoisivat, että dinosaurus voisi käydä taustalla näkyvällä vessanpöntöllä. On Onnin vuoro pelata.

Kaarlo: Onni, tehtäiskö niin, että laitettais eka saippuaa tähän käteen, noin, ja sitte pestäis se lämpimällä vedellä. Noin!

Tutkija: Keksittepä hyvin.

Kaarlo: Sammuttakaa tuo.

Onni: Vessanpöntölle!

Tutkija: Eikse mee?

Kaarlo: Ei.

Tutkija: Hö.

[–]

Kaarlo: Ota paperia ja pyyhitään. *(pelaa Onnin olan yli)*

Onni: Mitenkä tuota voi tuolle vessanpöntölle?

Tutkija: Se ei vissiin voi mennä sinne, vaikka hassua, että se on sinne laitettu. Joskus ne pelit ei vaan…

[–]

Onni: Vessanpönttö…

Kaarlo: Tuo on aika hassua!

Tutkija: Se ei vaan mee…

Esimerkissä Onni ja Kaarlo haluavat muuttaa pelimaailmaa siten, että pelihahmo voisi käyttää vessanpönttöä. Kuitenkaan pelissä olevat säännöt eivät mahdollista tätä, sillä usein digitaalisten pelien säännöt ovat hyvin joustamattomia ja tarkkoja (Grimes & Feenberg 2009; ks. myös Caillois'n 2001 "ludus"). Tämä johtaa siihen, että pojat joutuvat pohtimaan pelin sääntöjen ja todellisen elämän välistä problematiikkaa. Miksi meille niin arkipäiväinen asia ei onnistukaan pelissä? Koska kyseisen digitaalisen pelin säännöt eivät tältä osin mahdollista erilaisia toimintatapoja, poikien mielestä hauska ja viihdyttävä pelin muuntelu jää toteutumatta. Kuten Ermi ja Mäyrä (2005) toteavat, pelaajien skeemat eli ulkomaailmaa edustavat sisäiset mallit vaikuttavat siihen, mitä he odottavat peliltä ja millaista nautintoa peli voi tuottaa.

Tietyn pelin valinta virittää pelaajalle odotuksia tietyn tyyppisten pelikokemusten saamisesta (Ermi & Mäyrä 2005). Kuten edellä kuvattu esimerkki osoittaa, kysymys vessanpöntöstä on tärkeä, sillä Onni palaa siihen itsepintaisesti yhä uudelleen, vaikka peli muilta osin etenee. Kyse on myös pelin designista: taustaa on haluttu kuvittaa tyypillisellä kylpyhuonevarustuksella, mutta pelaaja ei kuitenkaan saa käyttää pelin logiikkaan eli dinosauruksen hygieniasta huolehtimiseen oleellisesti liittyviä välineitä haluamallaan tavalla. Tämän pelimaailman sääntöjä ja rajoituksia ei ole kirjattu minnekään, mutta ne tulevat pelaajille kyllä selväksi ("ludus"). Säännöt eivät noudata arkilogiikkaa tai kunnioita pelissä olevia ilmiselviä visuaalisia tarjoumia. Dinosaurus seisoo paikallaan, hymyilee pelaajalle, eikä suostu ottamaan kahta ratkaisevaa askelta kohti virtuaalista vessanpönttöä. Kuten Grimes ja Feenberg (2009) toteavat, peleissä läsnä olevan leikillisyyden kautta pelaaja voi joissakin tapauksissa vaikuttaa, horjuttaa ja uudelleen määritellä pelin ja sen teknisen järjestelmän sääntöjä ja lakeja. Joskus, kuten edellä kuvattu esimerkki osoittaa, tämä taas ei onnistu.

Vapaus

Leikkiteorioiden ytimessä on leikin vapauden korostaminen (Burghardt 2011; van Oers 2013). Kuten Huizinga (1967, 17) toteaa: “kaikki leikki on ensi kädessä vapaata toimintaa” ja “lapsi ja eläin leikkivät, koska niille on siitä huvia ja juuri siinä on niiden vapaus”. Tämä ei tarkoita kuitenkaan sitä, etteikö leikki olisi kytkeytynyt sääntöihin tai että leikissä ollaan täysin vapaita kaikista rajoituksista. Leikki on oma maailmansa, erillään arkimaailmasta (ks. myös Stenros, Montola & Mäyrä 2007). Tähän maailmaan kuuluvat olennaisesti mielikuvitus, fantasia ja toden ja leikin ulottuvuuksien vuorottelu, mutta kuitenkin leikki on samalla sitoutunut tiettyihin ajan ja paikan rajoihin: leikki on oma kulttuurimuotonsa (ks. Caillois’n 2001 “paidia”; Huizinga 1967, 17–19).

Pelisovelluksien säännöt ja rajoitukset ohjaavat lasten toimintaa digitaalisessa leikissä, mutta eivät kerro koko totuutta leikkiprosessista. Vaikka aikuisten lapsille suunnittelemilla kulttuurituotteilla on tiettyjä käyttötarkoituksiin liittyviä lähtöoletuksia, voivat lapset rikkoa ennakko-odotuksia ja käyttää tuotteita odottamattomallakin tavalla, kuten seuraava aineistoesimerkki osoittaa.

Hilma ja Sophie pelaavat peliä, jossa tyttö- tai poikahahmolle voi suunnitella ja ommella vaatteita. Lopuksi hahmolle voi laittaa myös erilaisia hattuja, kenkiä ja naamareita. On Hilman vuoro pelata. Hilma on laittanut tyttöhahmolle päähän irtoparran ja susinaamarin.

Tutkija: Susi ja parta, kylläpä on hyvin naamioitu.

Kovaa kikatusta.

Tutkija: Sekö on hyvä?

Nauru vain yltyy.

Tutkija: Hei, tytöt… no kertokaapa nyt, että mikä teitä oikeen naurattaa?

Hilma: No toi.

Sophie: Ja toi.

Tutkija: No mikä siinä on huvittavaa.

Hilma: Sehän, sillä on toi, hattu, susi…

Nauru yltyy taas.

Tutkija: Onks niinkö parrassa jotain hauskaa vai?

Hilma: Parta…

Hilma: On…

Nauru jatkuu.

Hilma: Sudella on parta!

Sophie: Ja sudella on hattu!

Hilma: Ja sudella on kaulahuivi!

Tutkija: Onkse oikee susi?

Hilma: On.

Nauru alkaa taas.

Sophie: Oisit tehny se kokonaan, öö, öö, tota, ton väriseksi, niin sit se ois ollu.

Hilma: Hei. *(alkaa taas pelata)*

Sophie: Laita suden kengät.

Sophie: Nuo.

Hilma: Joo.

Sophie: Laitetaan sille sudelle jotaki hassuu.

Naurua.

Hilma: Hei silmät kiinni niin mä pistän tälle jotain hassuu.

Tutkija: Okei, me laitetaan. Sano sitte ko saa avata.

Hilma: Ooo…

Tutkija: Ai nyt?

Hilma: Ei.

Hilma: *(nauraa)* Saa avata!

Naurua.

Tutkija: Mikä nyt on?

Sophie: Äää, tuo!

Hilma: Ollaan sellasta, että, täytyy arvata mikä, mitä mää oon vaihtanu. Hattu, vaatetta tai…

Tutkija: Okei. Ollaanko?

Hilma: Ollaan.

Tutkija: Silmät kiinni.

Sophie: Mä katon tonne päin.

Tutkija: Sano sitte Hilma.

Hilma: Mitä tältä on… mitä tältä on, tuota, mennyt pois? *(pitää tablettia itsellään*)

Digitaalisten pelien on todettu parhaimmillaan edistävän pienten lasten luovuutta (Ott & Pozzi 2012). Hilman ja Sophien pelaama peli on jo sovelluksena sellainen, että se tarjoaa pelaajalleen paljon vapauksia ja mahdollisuuksia käyttää mielikuvitustaan. Monissa peleissä pelaaja valitsee hahmolle valmiita vaatteita ja yhdistelee esimerkiksi eri housuja eri paitoihin. Tässä sovelluksessa pelaaja saakin toimia vaatesuunnittelijana: työstää vaatteita eri kangasmateriaaleja ja -kuoseja yhteen ommellen. Pelisovelluksen tarjoaman vapauden lisäksi lapset ottavat vapauksia itse. Hilma keksii, että pelisovellusta voi käyttää myös perinteisemmän arvausleikin välineenä – tavalla, jota aikuinen pelisuunnittelija olisi tuskin osannut ennakoida. Tässä kohtaa digitaalinen leikki muuntuu hybridiksi. Näin ollen esimerkki osoittaa digitaalisen leikin ja perinteisen leikin välisen rajan häilyvyyden. Aineistoesimerkin kuvaamassa tilanteessa syntynyttä leikkiä on mahdotonta luokitella vain jommaksi kummaksi, perinteiseksi tai digitaaliseksi leikiksi. Kyseessä on siis lasten oma hybridi leikki (ks. Tyni, Kultima & Mäyrä 2013; myös Edwards 2014; Marsh 2014).

Hauskuus

Huizinga (1967, 11) korostaa leikin kytkeytyvän perustaltaan hauskuuteen. Tämä sama pätee myös pelillisyyteen ja pelillistymiseen. Kun pelillisiä teknologioita lisätään tavanomaisiin toimintoihin, niiden ajatellaan tekevän toiminnoista motivoivampia ja hauskoja (Kapp 2012, 9-10). Hauskuus, kuten huumori, on tieteellisenä käsitteenä haastava, sillä se tuntuu pakenevan kaikki yksiselitteisiä määrittelyjä. Hauskuus liittyy olennaisesti pelikokemuksiin, mutta sen tutkimuksellinen tarkastelu on vaikeaa. Esimerkiksi Dormann ja Biddle (2009) päätyvät tutkimuksessaan pelien huumorista tarkastelemaan perinteisiä huumoriteorioita ja tämän jälkeen pohtimaan huumorin sosiaalisia, emotionaalisia ja kognitiivisia funktioita pelikokemuksessa. Huumorin määrittely ei kuitenkaan ole yksiselitteistä, vaan tutkijoiden mukaan on vaikea jäsentää, kuinka se liittyy nauramiseen ja hauskuuteen (Dormann & Biddle 2009, 803). Pelien hauskuutta on yritetty analysoida erityisen aktiivisesti pelidesignin parissa toimivien, ei-akateemisten tutkijoiden keskuudessa. Nicole Lazzaro on määritellyt neljä kasvojen ilmeistä pääteltävää eritasoista hauskuutta pelatessa (hard fun, easy fun, altered states, the people factor) ja Marc LeBlanc puolestaan on löytänyt kahdeksan hauskuuden tyyppiä: sense-pleasure, make-believe, drama, obstacle, social framework, discovery, self-discovery and expression sekä surrender (Koster 2004, 90). Tosin, kuten McAllister ja Ruggill (2010, 44) huomauttavat, hauskuuden tutkimisessa sen määrittely ja lajittelu on leikillisten käytäntöjen, kuten digitaalisten pelien, yhteydessä erityisen haastavaa, koska kaikista strukturoiduimmatkin pelit on lähtökohtaisesti tarkoitettu hauskoiksi.

Hauskuus kumpuaa toisaalta pelidesignista ja pelistä itsestään, mutta se on myös sosiaalisesti yhdessä rakennettua. Hauskuus on myös tilannesidonnaista. Kuten Ermi ja Mäyrä (2005) huomauttavat, yksittäinen pelisessio saattaa olla lapsen mielestä hauska, mutta kun hän kuulee jonkun toisen lapsen suoriutuneen samassa pelissä paremmin, hauskuus saattaakin kääntyä mielipahaksi. Joka tapauksessa yhdessä pelaamisen idea on sisäänrakennettu useimpiin peleihin, ja nimenomaan pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus onkin lasten mielestä tärkeä osa pelien viehätystä (Mäyrä 2004, 425; Noppari 2014, 65). Tällainen yhdessä tekeminen tai ihmisten ja yhteisöjen välisen yhteyden muodostuminen liittyy olennaisesti virtuaalisten kontekstien leikillisyyteen (Craft 2011, 81). Seuraavassa esimerkissä hauskuuden elementit tulevat toisaalta pelisisällöistä ja toisaalta rakentuvat sosiaalisessa vuorovaikutuksessa.

Sophie, Hilma ja tutkija leikkivät Hilman ehdottamaa leikkiä, jossa Hilma vaihtaa vaatesuunnittelupelin tyttöhahmolle vaatekappaleen ja muut yrittävät arvata, mikä on vaihtunut. Tytölle on jo aiemmin puettu susinaamari.

Tutkija: Eksää näytä meille?

Hilma: En! Teiän täytyy arvata.

Sophie: Hattu?

Hilma: Joo.

Tutkija: Oi, Sophie arvas heti!

Hilma näyttää tabletin. Susitytölle on laitettu huivi päähän. Alkaa kova nauru.

Hilma: Hei mui, tiiättekste sen tarinan missä oli se, ne pikku, missä oli se punahilkka ja se susi? Niin se susi pukeutu ton näköseks oikeesti.

Tutkija: Niin pukeutuki. Isoäidiksi, eikö vaan?

Hilma: Ton näköseks, niin ton näköseks!

Tutkija: Huivi päässä…

Hilma: Niin sillä oli.

Kovaa naurua.

Hilma: Sillä oli ihan samanlaiset vaatteet.

Tutkija: Miks se pukeutu semmoseksi?

Hilma: Siks koska se halus olla mummosusi.

Jo tyttöjen pelaamassa sovelluksessa itsessään on tarjoumia, jotka mahdollistavat hassuttelun: hahmolle voi pukea konventionaalisten vaateratkaisujen lisäksi erilaisia naamareita ja hauskoja asusteita. Kuitenkin varsinainen hauskuus syntyy, kun Hilma peittää ja paljastaa sudelle pukemansa huivin sekä keksii yhteyden pelihahmon ja erään lastenkulttuurin klassikkohahmon, Punahilkka-sadun suden, välillä. Mummosusi naurattaa niin lapsia kuin aikuista tutkijaa. Tutkimusaineistosta löytyy esimerkkejä, joissa lapset mainitsevat suoraan, että peli tai jokin pelin osa-alue on hauska: “Tää on musta hauskaa tää peli”. Vielä useammin pelaamisen hauskuus käy kuitenkin ilmi epäsuorasti: lapset nauravat, eivät halua lopettaa pelaamista ja toivovat saavansa pelata pelejä myös jatkossa. Kun 7-9-vuotiailta kanadalaislapsilta kysyttiin, mikä toiminta on leikkiä ja mikä ei, juuri toiminnan hauskuus oli määrittelyn kannalta ratkaiseva tekijä. Kun toiminta oli hauskaa, se oli leikkiä, mutta jos se oli tylsää, sitä ei enää pidetty leikkinä. (Glenn ym. 2012, 190–191.) Tylsyys voi tarkoittaa ei-leikkiä, mutta tutkimusaineistomme mukaan myös asian haastavuutta. Eräs lapsi toteaa pelejä arvioidessaan, että “ne, jotka on mulle helppoja niin ne on mulle kivoja, ne jotka on mulle vaikea, ne on mulle tylsiä”. Toisaalta peli voi muuttaa arkisen asian tylsästä hauskaksi, kuten seuraava aineistoesimerkki vihjaa.

Kaarlo: Se hammasjuttu oli tosi kiva.

Tutkija: Miks se oli kiva?

Kaarlo: No ku, siinä vaan pestiin.

Tutkija: Onks peseminen kiva?

Kaarlo: No, ainaki näissä peleissä, mutta muuten ei oo.

Kaarlon huomautus pesemisen mukavuudesta peleissä mutta "ei muuten" osoittaa pelien toisinaan ylittävän arkitodellisuuden puuduttavuuden ja tekevän tylsistä toiminnoista mielekkäitä. Yleisesti onkin havahduttu pelien pedagogiseen potentiaaliin esimerkiksi mekaanisten ja "tylsien" asioiden opettelemisen motivaattoreina ja kannustajina (Hromek 2009; Tomlinson & Masuhara 2009). Seuraavassa esimerkissä lapset kommentoivat meikkaamis- ja pukemispelien mahdollisia pedagogisia tarkoitusperiä. Oppimisen sijaan Sophien mielestä peleissä korostuu hauskuuden tavoittelu.

Taija ja Sophie pelaavat peliä, jossa meikataan naiskasvoja. On Taijan vuoro pelata.

Sophie: Tää on hyvä!

Sophie nauraa.

Sophie: Toi olis.

Sophie: Ja tuo.

Taija: *(kuiskaa)* Vau.

Sophie: Mä en tiiä miks aikuiset on keksiny… tää on mun mielestä hieno.

Tutkija: Ai miks aikuiset on keksiny tän pelin?

Sophie: Niin.

Tutkija: Mitä sää luulet?

Sophie: En tiiä.

Tutkija: Aatteleeks ne että lapset oppii tästä jotaki?

Sophie: Ei.

Tutkija: *(naurahtaa)* Eikö?

Tutkija: Aatteleeks ne että lapsilla voi olla hauskaa?

Sophie nyökkää hymyillen.

Meikkaamis- ja pukeutumispelit eivät lähtökohtaisesti ole oppimispelejä vaan viihdepelejä, ja tämän Sophiekin tuntuu ymmärtävän. Mielikuvituksellisuus, jäljittely ja pelin hahmoihin eläytyminen (ks. Caillois'n 2001 käsitteet "paidia" ja "mimicry") ovat lasten näkökulmasta tarkasteltuna erityisesti viihteellisempien pelien pelaamisessa olennaisia. Vaikka hauskuus ja tämän tutkimuksen aineistossa sosiaalinen pelien kautta hulluttelu kiehtovatkin lapsia, ei hauskuus välttämättä poissulje oppimista. Voisikin pohtia, kuinka on mahdollista erottaa toisistaan oppimispelit ja viihdepelit, sillä monilla viihdepeleillä on valtava pedagoginen potentiaali ja myös niin sanottuja oppimispelejä voi käyttää viihtymiseen. Mitä pelien hauskuuteen tulee, sen on myös todettu edistävän oppimista: positiiviset tunteet tukevat luovaa ongelmanratkaisutaitoa (Hromek 2009, 630).

Tavoitteellisuus

Kulttuuri-historiallisen näkökulman mukaan lasten sosiaalinen tilanne ja erityisesti toiminnalle asetetut tavoitteet vaikuttavat siihen, millaiseksi lasten toiminta kyseisessä toimintakontekstissa rakentuu. Digitaalisessa leikissä tämä näkyy siinä, että lasten mieltymykset ja halut sekä se sosiaalinen, materiaalinen ja kulttuurinen ympäristö, jossa lasten osallisuus toteutuu, vaikuttavat siihen, millaiseksi digitaalinen leikki muovautuu (Stephen & Plowman 2014, 338) ja missä määrin digitaalinen leikki innostaa lapsia. Digitaalisen ja ei-digitaalisen sekä tosi- ja virtuaalimaailmojen limittyminen ja sekoittuminen siis muovaavat sekä leikin kehityksellistä että kulttuurista luonnetta (Stephen & Plowman 2014, 339).

Digitaalisen leikin tavoitteellisuuteen vaikuttavat monet seikat, esimerkiksi lasten päämäärät ja heidän saamansa sosiaalinen tuki (aikuisilta tai toisilta lapsilta) sekä se, missä määrin lasten omat leikkipyrkimykset ja digitaalisen pelin luomat toimintamahdollisuudet (mukaan lukien pelin design, estetiikka sekä pelin mahdollistama kuvitteellisuus ja luovuus) kohtaavat. Vaikka lasten leikki yhdistetään usein hauskuuteen, siinä on myös vakavuutta (Helgesen 2014), joka näkyy muun muassa tavoitteellisuutena. Lasten digitaalisen leikin tavoitteellisuus voi ilmetä sekä leikkijöiden henkilökohtaisina tavoitteina että leikkitilanteessa neuvoteltavina yhteisinä tavoitteina, kuten seuraavassa aineistoesimerkissä.

Hilma ja Taija pelaavat peliä, jossa naishahmoa puetaan. On Taijan vuoro pelata.

Hilma: Hei kato! Eikö ois ihana?

Hilma: Otaksä laukun? Toi on hieno! Toi on hieno-o-o-o!

Taija: Mä otan jonku pitkän…

Hilma: Toi! Toi violetti on hyvä.

Taija: Mikäs…?

Hilma: Öööö, en tiiä, ota jos haluat.

Hilma: Hhh! Toi on hyvä, ehkä.

Taija: Tai mä teen jotain pelottavaa.

Taija: Noin!

[–]

Tutkija: Täältä saat valita eri tukkaa ja…

Taija: Aaa.

Hilma ja Taija nauravat.

Hilma: Toi on hyvä.

Hilma: Tai katotaan vielä jos löytyy tosi pitkä tukka.

Taija: *(epäselvää)*

Hilma: Toi kukka oli hyvä. Se kukka…

Hilma: Toi koru on hyvä!

Taija: Mää voin valita…

Hilma: Niin voit valita ite. Tietysti.

Taija: Eiku, oota, otetaan… sää voit valita.

Hilma: Toi on hyvä tukka ehkä.

Taija: Joo.

Tutkimusasetelmassa lasten pelivuorot vaihtuvat: toinen lapsista katsoo vierestä ja toinen pelaa. Usein pelaamisesta muotoutuu kuitenkin yhteistä digitaalista leikkiä, jossa sekä pelaaja että vierestä katsoja vaikuttavat pelin kulkuun ja tavoitteisiin. Aineistosta käy ilmi, että toisinaan vieressä istuva lapsi konkreettisesti tablettia painelemalla vaikuttaa pelin kulkuun, usein pelaajan sanattoman suostumuksen turvin. Edellä kuvatussa aineistoesimerkissä Taija on pelaaja, mutta Hilma osallistuu aktiivisesti digitaaliseen leikkiin ja pelin etenemiseen. Hilman osallistuminen on sovittelevaa ("Hei kato! Eikö ois ihana?"; "Ota jos haluat") ja pelaajan päätösvaltaa kunnioittavaa. Aineistoesimerkin alkupuolella tulee esille, että tämän digitaalisen leikkitilanteen osallistujilla on omia, yksilöllisiä tavoitteita. Vierestä katsova Hilma haluaa tehdä hahmosta "ihanan" ja pukea sen violettiin väriin, kun taas pelaaja Taijan tavoitteena on tehdä hahmosta pelottavan näköinen.

Leikin edetessä käy ilmi, että leikki on yhteinen ja osallistujat pyrkivät yhteistyöhön tavoitteiden neuvottelemisessa. Sekä Hilma että Taija käyttävät predikaateissa perinteisessä leikissä tyypillisesti käytettävää passiivi-muotoa ("katotaan", "otetaan"), mikä osoittaa, että he kokevat pelaavansa yhdessä eivätkä yksin. Pelivuorossa oleva Taija myöntää lopulta Hilmalle päätösvallan pelihahmon tukan valitsemisesta, mikä osoittaa joustavuutta pyrittäessä yhteisten leikkitavoitteiden luomiseen. Mallon ja Lynch (2014) korostavat, että pelaajien näkökulmasta on tärkeää kokea merkityksellisiä kokemuksia peliin ja sen hahmoihin liittyen. Näin ollen pelihahmot ja niiden rakentaminen yksin ja yhdessä ovat tärkeässä merkityksessä myös digitaalisen leikin tavoitteiden toteuttamisessa. Kuten Arnott (2013, 109) toteaa, yksi lasten teknologian käyttämisen ydinasioista on tarve neuvotella yhdessä ja rakentaa jaettua toimintaa. Näin lapset säätelevät paitsi toinen toisensa toimintaa, myös teknologian ja sen tarjoamien mahdollisuuksien hyödyntämistä leikissä.

Uudenlainen leikkikulttuuri?

Digitaalisten pelien ja leikin kontekstit muuttuvat jatkuvasti (Mäyrä & Lankoski 2009) ja ne koskettavat tämän päivän yhteiskuntaa yhä syvällisemmin (ks. Stenros, Montola & Mäyrä 2007). Digitaaliset teknologiat ovat tulleet osaksi yhä nuorempien lasten arkea ja näin ollen ne muovaavat paitsi lasten toimintaympäristöjä, myös lasten sosiaalista elämää ja koko lastenkulttuuria (Nixon & Hateley 2013). Tässä artikkelissa olemme tarkastelleet sitä, millaisia ilmenemismuotoja lasten digitaalinen leikki saa päiväkodin kontekstissa. Olemme halunneet tuoda esille niitä keskeisiä teoreettisia näkökulmia ja haasteita, joita digitaalisen leikin määrittelyyn liittyy, ja pyrkineet empiiristen esimerkkien kautta kuvaamaan sitä, mihin suuntaan digitaalisen leikin määrittelyssä voisi mielestämme olla perusteltua suunnata. Artikkelissa kuvaamamme digitaalisen leikin kriteerit, säännöt, vapaus, hauskuus ja tavoitteellisuus, tuottavat ymmärrystä paitsi digitaalisen leikin moniulotteisuudesta, myös sen rikkaudesta lasten itsensä luomana leikkikulttuurina (leikkikulttuurista ks. Corsaro 2003).

Lasten näkökulmasta raja leikin ja digitaalisen leikin välillä on keinotekoinen, sillä lapset itse suhtautuvat leikin käsitteeseen hyvin joustavasti. Lasten mielestä melkein mikä tahansa toiminta, kuten esimerkiksi urheilu ja digitaalisten pelien pelaaminen, voi määrittyä leikiksi. (Glenn ym. 2013, 190.) Näin ollen leikin kompleksisuuden jäsentäminen sekä virtuaalimaailman ja reaalimaailman ulottuvuuksien limittyminen perinteisessä ja digitaalisessa leikissä tarkoittavat jatkuvaa, dynaamista vuoropuhelua lapsen ja vertaisten välillä (Craft 2011, 81). Leikki on sosiaalinen käytänne, joka rakennetaan yhdessä (Marsh 2010, 32), myös digitaalisen leikin kontekstissa. Lapset keskustelevat pelimaailmoista yhdessä, jakavat tietoaan ja luovat leikkikulttuuria yhdessä. Tästä syystä kysymys “onko tämä leikkiä” (ks. myös Frissen ym. 2015) on keskeinen. Kuka määrittelee, milloin pelaaminen on leikkiä ja milloin se ei ole sitä: tutkija, kasvattaja, heterogeeninen joukko pelaajia vai yksittäinen pelaaja/leikkijä?

Tutkimuksellisesti olisi tärkeää määritellä digitaalisen leikin kriteerit ja pyrkiä laajemmin teoretisoimaan digitaalisen leikin ilmenemistä eri konteksteissa ja erityisesti eri-ikäisten lasten kokemana. Pohdimmekin, voisivatko tässä tutkimuksessa kuvatut säännöt, vapaus, hauskuus ja tavoitteellisuus toimia laajemminkin digitaalisen leikin kriteereinä. Mielestämme ne kuvaavat, ainakin tämän tutkimuksen puitteissa, digitaalisen leikin olennaisia ulottuvuuksia ja mahdollistavat paitsi pelaajien näkökulman laadullisen tutkimisen (esimerkiksi motivaatio, immersio ja digitaalisen leikin sosiaalinen rakentuminen), myös digitaalisen leikin ilmenemismuotojen ja lasten digitaalisen leikkikulttuurin analysoinnin. Digitaalinen leikki on tänä päivänä kiinteä ja tulevaisuudessa myös entistä merkittävämpi ja monimuotoisempi osa lapsuutta ja lastenkulttuuria. Siksi sen tunteminen, ymmärtäminen ja “digitaalisten pelien sukupolvikuilun” (ks. tarkemmin Mäyrä & Lankoski 2009) ylittäminen on paitsi tutkijoille, myös vanhemmille ja kasvattajille tärkeää.

Praktisessa mielessä yksi tämän artikkelin tehtävistä onkin toimia eräänlaisena vastadiskurssina digitaaliseen pelaamiseen ja sen haittoihin liittyvälle huolipuheelle ja tuoda lasten pelaamiseen kytkeytyvä leikin ulottuvuus aiempaa paremmin esille. Mediassa vanhemmat ja kasvattajat ovat olleet huolissaan lasten liiallisesta pelaamisesta ja sen haitallisista vaikutuksista. Stephen ja Plowman (2014) toteavat, että tutkimusten mukaan ainakin alle 8-vuotiaiden lasten kohdalla tämä huoli pelaamisen haitallisista vaikutuksista on toistaiseksi turha, sillä digitaaliset teknologiat muodostavat vain yhden osa-alueen lapsuuden sosiokulttuurisessa ympäristössä. Digitaaliset teknologiat ovat tulleet Suomessakin kiinteäksi osaksi yhä nuorempien ja useampien lasten arkea, kuten Suoninen (2014) ja Noppari (2014) ovat tutkimuksissaan todenneet, mutta meillä on yhä edelleen liian vähän tietoa teknologian käytön tavoista, lasten pelikokemuksista, pelikulttuurista sekä ylipäätään digitaalisesta leikistä. Oleellista on mielestämme se, että tutkimuksen kautta

voimme vähitellen paremmin ymmärtää paitsi digitaalisen pelaamisen ja leikin hyötyjä, myös mahdollisia riskejä. Tämä on sellaista tietoa, jota vanhemmat ja kasvattajat tarvitsevat median huolipuheen sijaan mahdollistaessaan ja myös arvioidessaan lasten teknologioiden käyttöä (ks. myös Salonius-Pasternak & Gelfond 2005).

Erilaisia teknologian käyttöön liittyviä havaintoja ja näkökulmia tarkastellessa keskeiseksi nousee se, minkä tieteenalan diskurssein asiaa pohditaan. Esimerkiksi vapaus käyttää materiaalista kulttuuria hyödykseen ei tunnu uhkaavalta kulttuurintutkimuksen tai lapsuudentutkimuksen näkökulmasta, ja kuten tutkimuksessamme esitämme, vapaus on olennainen osa digitaalista leikkiä. Lisäksi tämän tutkimuksemme perusteella vapaus eli Caillois'n (2001) leikin ulottuvuus "paidia", tuottaa leikin näkökulmasta lapsille arvokkaita, luovuutta ruokkivia ja leikkikulttuurin kehittymisen kannalta merkityksellisiä kokemuksia ja mahdollisuuksia. Kasvatustieteen kontekstissa havaintoa voi kuitenkin lähestyä myös kriittisesti pohtien: onko lapsilla riittävästi mediataitoja käsitellä digitaalisia ympäristöjä ja niiden haitallisiakin sisältöjä vapaasti? Kuten Salonius-Pasternak ja Gelfond (2005) toteavat, monitieteisyys ja eri tieteenalojen välinen keskustelu ovat olennaisia digitaalisen leikin ilmiön ymmärtämiseksi ja selittämiseksi.

Kuten edellä olemme kuvanneet, digitaalinen teknologia on tuonut mukanaan uudenlaisia virtuaalisia tiloja sekä uudenlaisia leikkiympäristöjä. Pitäisikö digitaalisten peliympäristöjen myötä sitten puhua uudesta tai uudenlaisesta leikkikulttuurista? Analyysimme osoittaa, että ainakin tämän aineiston kontekstissa digitaalisella leikillä on paljon samaa ainesta, jota kuvataan perinteisissä leikkiteorioissa. Kenties leikillä ja pelillä on niin paljon essentiaalisesti yhteisiä ominaispiirteitä, että niiden polarisoiminen teoreettisesti on perusteetonta (vrt. myös Ermi, Heliö & Mäyrä 2004). Kenties digitaalisen leikin analyysia kannattaa lähestyä sovittelevasti, uutta ja vanhaa yhdistellen. Leikin yhteisten elementtien esiin nostaminen on toivottavaa, sillä tiukka rajanteko perinteisen leikin ja digitaalisen leikin välillä saattaa ruokkia huolipuhetta uusista teknologioista lasten käytössä. Se, miten lasten oikeudet (ks. Alanen 2010; Powell & Smith 2009) muotoutuvat digitaalisen kulttuurin aikana, liittyy kiinteästi myös digitaalisen pelaamisen käsitteellistämiseen ja teoretisointiin. Niin tiedeyhteisön kuin suuren yleisön voisi olla hyvä mieltää, että usein lapset ovat leikisti pelissä.

Lähteet

Alanen, Leena (2010). Taking Children's Rights Seriously. *Childhood* 17:1, 5–8.

Arnott, Lorna (2013). Are We Allowed to Blink? Young Children's Leadership and Ownership while Mediating Interactions around Technologies. *International Journal of Early Years Education* 21:1, 97–115.

Burghardt, Gordon, M. (2011). Defining and Recognizing Play. Teoksessa A. D. Pellegrini (toim.) *Oxford Handbook of the Development of Play.* New York: Oxford University Press, 9–18.

Caillois, Roger (2001). *Man, play, and games*. Käänt. Meyer Barash (1961). Champaign: University of Illinois (ransk. alkuteos 1958).

Corsaro, William A. (2003). *We're friends, right? Inside kids' culture*. Washington: Joseph Henry.

Craft, Anna (2011). *Creativity and Education Futures. Learning in a Digital Age*. Staffordshire, Sterling: Trentham Books Limited.

Dormann, Claire & Biddle, Robert (2009). A Review of Humor for Computer Games: Play, Laugh and More. *Simulation & Gaming* 40:6, 802–824.

Edwards, Susan (2014). Towards Contemporary Play: Sociocultural Theory and the Digital-consumerist Context. *Journal of Early Childhood Research*, 12:3, 219–233.

Edwards, Susan (2013). Digital Play in the Early Years: a Contextual Response to the Problem of Integrating Technologies and Play-based Pedagogies in the Early Childhood Curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21:2, 199–212.

Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing views – worlds in play.* Verkossa: http://www.digra.org/digital-library/publications/fundamental-components-of-the-gameplay-experience-analysing-immersion/ Viitattu 25.4.2015.

Ermi, Laura, Heliö, Satu & Mäyrä, Frans (2004). *Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina.* Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampere: Tampereen yliopiston Hypermedialaboratorio. Verkossa: http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf / Viitattu 30.3.2015.

Frissen, Valerie, Lammes, Sybille, de Lange, Michiel, de Mul, Jos & Raessens, Joost (2015). Homo Ludens 2.0: Play, Media, and Identity. Teoksessa V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul & J. Raessens (toim.) *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 9–50.

Gergen, Kenneth J. (2015). Playland: Technology, Self and Cultural Transformation. Teoksessa V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul & J. Raessens (toim.) *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 55–73.

Glenn, Nicole M., Knight, Camilla J., Holt, Nicholas L. & Spence, John C. (2013). Meanings of Play among Children. *Childhood* 20:2, 185–199.

Goldstein, Jeffrey (2011). Technology and Play. Teoksessa A. D. Pellegrini (toim.) *Oxford Handbook of the development of play.* New York: Oxford University Press, 322–340.

Grimes, Sara M. & Feenberg, Andrew (2009). Rationalizing Play: A Critical Theory of Digital Gaming. *The Information Society: An International Journal,* 25:2, 105–118.

Helgesen, Espen (2014). Miku's Mask: Fictional Encounters in Children's Costume Play. *Childhood,* 1–15. 3.11.2014. Verkossa: http://chd.sagepub.com/content/early/2014/11/03/0907568214554962.full.pdf+html / Viitattu 29.3.2015.

Hromek, Robyn (2009). Promoting Social and Emotional Learning with Games. "It's Fun and We Learn Things". *Simulation & Gaming* 40:5, 626–644.

Huizinga, Johan (1967). *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseksi*. Suom. Sirkka Salomaa. 2. painos. Porvoo, Helsinki: WSOY (hollantil. alkuteos 1944).

James, Allison, Jenks, Chris & Prout, Alan (1998). *Theorizing childhood*. Cambridge: Polity Press.

Jans, Marc (2004). Children as Citizens. Towards a Contemporary Notion of Child Participation. *Childhood* 11:1, 27–44.

Kalaš, Ivan (2010). Recognizing the Potential of ICT in Early Childhood Education. Moscow: Unesco Institute for Information Technologies in Education. Verkossa: http://iite.unesco.org/publications/3214673/ / Viitattu 27.3.2015.

Kangas, Marjaana (2014). Leikillisyyttä peliin: Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto (toim.): *Oppiminen pelissä. Pelit pelillisyys ja leikillisyys opetuksessa*. Tampere: Vastapaino, 73–92.

Kapp, Karl M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.

Koivula, Merja (2015). eHipsu-Eskarin tulevaisuusnäyttö. Koonti 2013-2014 eHipsu-hankkeessa aloittaneille lastentarhanopettajille suunnatun kyselyn tuloksista. 25.02.2015. Verkossa: https://peda.net/jyvaskyla/ict/ehipsu/tutkimukset/mkte / Viitattu 20.4.2015.

Koster, Raph (2004). *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.

Lieberman, Debra A., Fisk, Maria C. & Biely, Erica (2009). Digital Games for Young Children Ages Three to Six: From Research to Design. *Computers in the Schools*, 26:4, 299–313.

Mallon, Bride & Lynch, Ronan (2014). Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games: Engaging Players with Game Characters. *Simulation & Gaming*, 45:4–5, 508–527.

Marsh, Jackie (2014). Media, Popular Culture and Play. Teoksessa L. Brooker, M. Blaise & S. Edwards (toim.) *The Sage Handbook of Play and Learning in Early Childhood Education.* Los Angeles, London: Sage, 403–414.

Marsh, Jackie (2010). Young Children's Play in Online Virtual Worlds. *Journal of Early Childhood Research*, 8:1, 23–39.

McAllister, Ken S. & Ruggill, Judd Ethan (2010). "Is he 'Avin a Laugh?" The Importance of Fun to Virtual Play Studies. Teoksessa J. T. Wirght, D. G. Embrick & A. Lukács (toim.) *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies. Critical Approaches to Researching Video Game Play*. Laham, Boulder, New York, Toronto & Plymouth: Lexington Books, 43–58.

Mustola, Marleena, Koivula, Merja, Turja, Leena & Laakso, Marja-Leena (2015). Reconsidering Passivity and Activity in Children's Digital Play. *New Media & Society*. Submitted.

Mustola, Marleena & Thompson, Christine Marmé (2015). Children, Digital Games, and the Question of Global Imagination. *Studies in Art Education*. Submitted.

Mäyrä, Frans (2007). The Contextual Game Experience: On the Socio-cultural Context for Meaning in Digital Play. *Proceedings of DiGRA 2007 Conference.* Verkossa: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.4031&rep=rep1&type=pdf / Viitattu 24.4.2015.

Mäyrä, Frans (2004). Virtuaaliset pelit ja leikit. Teoksessa L. Piironen (toim.) *Leikin pikkujättiläinen*. Helsinki: WSOY, 422–428.

Mäyrä, Frans & Lankoski, Petri (2009). Play in a Mixed Reality: Alternative Approaches to Game Design. Teoksessa A. de Souza & D. Sutko (eds.) *Digital Cityscapes: Merging Digital and Urban Playspaces.* New York: Peter Lang Publishing, 129-147.

Nixon, Helen & Hateley, Erica (2013). Books, Toys, and Tablets. Playing and Learning in the Age of Digital Media. Teoksessa K. Hall, T. Cremin, B. Comber & L. C. Moll (toim.) *International Handbook of Research on Children's Literacy, Learning and Culture.* West Sussex: Wiley-Blackwell, 28–41.

Noppari, Elina (2014). *Mobiilimuksut. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3.* Tampere: Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskus COMET. Verkossa: http://www.uta.fi/cmt/index/mobiilimuksut.pdf / Viitattu 29.3.2015.

van Oers, Bert (2013). Is it Play? Towards a Reconceptualization of Role-play from an Activity Theory Perspective. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21:2, 185–198.

Ott, Michela & Pozzi, Francesca (2012). Digital Games as Creativity Enablers for Children. *Behaviour & Information Technology,* 31:10, 1011–1019.

Palaiologou, Ioanna (2014). Children Under Five and Digital Technologies: Implications for Early Years Pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 1–20. 24.06.2014. Verkossa: http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1350293X.2014.929876?journalCode=recr20\# / Viitattu 29.3.2015.

Pelletier, Caroline (2009). What Education Has to Teach Us about Games and Game Play. Teoksessa R. Willett, M. Robinson & J. Marsh (toim.) *Play, Creativity and Digital Cultures*. New York, London: Routledge, 166–182.

Plowman, Lydia, McPake, Joanne & Stephen, Christine (2010). The Technologisation of Childhood? Young Children and Technology in the Home. *Children and Society,* 24:1, 63–74.

Powell, Mary Ann & Smith, Anne B. (2009). Children's Participation Rights in Research. *Childhood*, 16:1, 124–142.

Salonius-Pasternak, Dorothy E. & Gelfond, Holly S. (2005). The Next Level of Research on Electronic Play: Potential Benefits and Contextual Influences on Children and Adolescents. *Human Technology,* 1:1, 5–22.

Shaw, Adrienne (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture* 5(4), 403-424.

Singer, Dorothy G. & Singer, Jerome L. (2005). *Imagination and Play in the Electronic Age.* Cambridge: Harvard University Press.

Stenros, Jaakko, Montola, Markus & Mäyrä, Frans (2007). Pervasive Games in Ludic Society. *Future Play '07. Proceedings of the 2007 conference on Future Play.* 14.11.2007. Verkossa: http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1328209 / Viitattu 24.04.2015.

Stephen, Christine & Plowman, Lydia (2014). Digital Play. Teoksessa Brooker, Liz, Mindy Blaise & Susan Edwards (toim.) *The Sage Handbook of Play and Learning in Early Childhood Education*. Los Angeles, London: Sage, 330–341.

Suominen, Jaakko, Mäyrä, Frans, Koskimaa, Raine, Saarikoski, Petri & Sotamaa, Olli (2014). Johdanto. Pelimaailmoista maailman pelillistymiseen – pelitutkimuksen ja pelikulttuurin muutoslinjoja. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski & O. Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Tampere: Tampereen yliopisto, 3–7. Verkossa: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2014 / Viitattu 13.3.2015.

Suoninen, Annikka (2014). *Lasten mediabarometri 2013: 0–8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010.* Verkkojulkaisuja 75. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto. Verkossa: http://www.nuorisotutkimusseura.fi/catalog/verkkojulkaisut/lasten-mediabarometri-2013 / Viitattu 29.3.2015.

Tomlinson, Brian & Masuhara, Hitomi (2009). Playing to Learn: A Review of Physical Games in Second Language Acquisiton. *Simulation & Gaming* 40:5, 645–668.

Tulloch, Rowan (2014). Reconceptualising Gamification: Play and Pedagogy. *Digital Culture & Education*, 6:4, 317–333. Verkossa: http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2014/12/tulloch.pdf / Viitattu 1.3.2015.

Tyni, Heikki, Kultima, Annakaisa & Mäyrä, Frans (2013). Dimensions of Hybrid in Playful Products. Teoksessa A. Lugmayr, H. Franssila, J.Paavilainen & H. Kärkkäinen (toim.) *Proceedings of the 17th International Academic MindTrek Conference: Making Sense of Converging Media*. New York: ACM, 237–244. Verkossa: http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2523489&dl=ACM&coll=DL&CFID=492000877&CFTOKEN=65534193 / Viitattu 23.3.2015.

---

1. Perinteinen leikki on käännetty käsitteestä '*contemporary play*'. Myös tämän käsitteen käytössä on tieteenalakohtaista variaatiota. Kasvatustieteilijä Susan Edwards (2014, 225) ehdottaa käsitettä "contemporary play", vapaasti käännettynä nykyleikki, kuvaamaan digitaalisten ympäristöjen ja median vaikutusta lasten leikkiin. Sitä vastoin pelitutkijat Frissen ja kollegat 2015 käyttävät samaa *contemporary play* -käsitettä kuvaamaan nimenomaan perinteistä, ei-teknologian välittämää leikkiä.

This entry was posted in Vuosikirja 2015 and tagged artikkeli. Bookmark the permalink. Comments are closed, but you can leave a trackback: Trackback URL.

« Artikkeli: Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat
Artikkeli: Pelaajien Pokémon: Twitch Plays Pokémon ja Pokémon-videopelien pelaajalähtöiset muokkaukset »

- Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

-

Powered by WordPress. Built on the Thematic Theme Framework + Second To None Child Theme.