

Iiris Nieminen ja Vuokko Vehkamäki

**PELAAMINEN PUHEEKSI**  
Esi- ja alkuopetusikäisen  
digitaalisen pelaamisen ohjaaminen

Opinnäytetyö  
Terveystieteiden  
terveydenhoitaja

2020



**Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu**

<b>Tekijä/Tekijät</b>	<b>Tutkinto</b>	<b>Aika</b>
Iiris Nieminen Vuokko Vehkamäki	Terveystenhoitaja (AMK)	Joulukuu 2020
<b>Opinnäytetyön nimi</b>		
Pelaaminen puheeksi Esi- ja alkuopetusikäisen digitaalisen pelaamisen ohjaaminen		35 sivua 9 liitesivua
<b>Toimeksiantaja</b>		
Kouvolan Kaupunki		
<b>Ohjaajat</b>		
Liisa Korpivaara, Henna Karvonen		
<b>Tiivistelmä</b>		
<p>Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää digitaalisten pelien merkitystä esi- ja alkuopetusikäisen lapsen kasvuun ja kehitykseen sekä sitä, millainen rooli aikuisella on digitaalisen pelaamisen ohjauksessa. Käsittelemme asiaa positiivisen näkökulman kautta. Menetelmänä on käytetty kuvailevaa kirjallisuuskatsausta.</p> <p>Opinnäytetyön tulokset on koottu kymmenestä eri tutkimuksesta teorialähtöisellä sisällönanalyysillä. Tulokset osoittavat, että digitaalisilla peleillä voidaan tukea lapsen kasvua ja kehitystä. Pelien grafiikoista sekä lapsen yksilöllisistä ominaisuuksista riippuen peli voi kehittää lapsen akateemisia, sosiaalisia sekä fyysisiä ominaisuuksia. Tulosten mukaan myös aikuisen rooli on merkittävä esi- ja alkuopetusikäisen lapsen digipelaamisen ohjauksessa. Tuntemalla pelimaailman, arvioimalla erilaisten pelien soveltuvuutta, sekä auttamalla tunteiden käsittelyssä aikuinen voi tukea lapsen kehittävää pelaamista.</p> <p>Tutkimuksista nousi esille myös pelimotivaation merkitys. Motivoiva peli kannustaa lasta pitkäjänteisempään työskentelyyn ja asettaa tavoitteita myös oppimiselle. Motivaatiota lisääväksi tekijäksi havaittiin pelien mielenkiintoiset grafiikat. Myös aikuisen rooli pelimotivaation ylläpitämisessä on merkittävä. Tulosten mukaan aikuisen antamalla ohjauksella sekä tavoitteiden asettamisella on merkitystä siihen, kuinka peli motivoi lasta.</p> <p>Tulokset sekä teoria ovat sellaisten ammattiryhmien hyödynnettävissä, jotka työskentelevät esi- ja alkuopetusikäisten lasten parissa. Tuloksia voidaan hyödyntää vanhempien motivoimiseksi tukemaan lapsen kehittävää digipelaamista. Peligrafiikoiden ja tuen merkityksen ymmärtäminen osana oppimista voi myös auttaa opetushenkilöstöä valitsemaan sekä tuottamaan opetuspelejä entistä paremmin.</p>		
<b>Asiasanat</b>		
digitalisaatio, pelaaminen, opetus, lapsi, vanhemmuus		

<b>Author (authors)</b>	<b>Degree</b>	<b>Time</b>
Iiris Nieminen Vuokko Vehkamäki	Bachelor of Health Care	December 2020
<b>Thesis title</b>		
Bringing up gaming		35 pages
Guiding digital gaming of a pre- and elementary education aged child		9 pages of appendices
<b>Commissioned by</b>		
Kouvola Kaupunki		
<b>Supervisor</b>		
Liisa Korpivaara, Henna Karvonen		
<b>Abstract</b>		
<p>The objective of this thesis was to examine the effect of digital gaming on pre- and primary education aged child's growth and development and also to examine what kind of role an adult has on guiding digital gaming. The thesis subject is approached from a positive angle, presenting results of positive educational influence.</p> <p>The thesis method was a descriptive literature review. The results have been compiled from ten different research with data-driven content analysis. The used studies were limited to be ten years old. The results indicate that digital games can be used to support a child's growth and development. Depending on the game's graphics and the individual attributes of the child the game can develop academic, social and physical attributes of the child. According to the results, an adult has a significant role in guiding pre- and primary education aged child digital gaming. By knowing and understanding digital games, by evaluating the appropriateness of different games and by helping with the child's emotional regulation the adult can support educational gaming.</p> <p>The studies also highlighted the significance of motivation in playing digital games. Motivational games encourage the child to work persistently and set goals for learning. It was noted that if a game had interesting graphics, the motivation for gaming was higher. The adult's role in upholding the motivation was significant. The results indicated that the adult's guidance and establishing set goals influenced how the game motivated the child.</p> <p>The results can be used by occupational groups who are work with pre- and primary education aged children. The results can also be used for motivating parents to support their children's educational gaming. The significance of the game graphics and the guidance of an adult can help educators to choose and to produce educational games more efficiently.</p>		
<b>Keywords</b>		
Digitalization, gaming, education, child, parenthood		

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	1
2 LAPSEN KEHITYS .....	2
2.1 Kielellinen kehitys.....	2
2.2 Fyysinen ja motorinen kehitys .....	3
2.3 Sosiaalinen, emotionaalinen ja moraalinen kehitys .....	4
3 DIGIPELAAMINEN KÄSITTEENÄ JA PELITYYPIT .....	5
4 MEDIKASVATUS .....	6
5 PELIT OPPIMISEN TUKENA .....	8
6 DIGIPELAAMINEN OSANA LEIKKIÄ JA KEHITYSTÄ .....	9
6.1 Vuorovaikutus digitaalisissa peleissä .....	10
6.2 Digipelaamisen merkitys fyysisessä ja motorisessa kehityksessä.....	11
6.3 Digipeleistä tukea sosiaaliseen, emotionaaliseen ja moraaliseen kehitykseen .....	13
7 AIKUISEN ROOLI LASTEN PELIOHJAUKSESSA .....	15
7.1 Vanhempien rooli pelikasvattajina .....	17
7.2 Pelikasvatus koulussa .....	18
8 OPINNÄYTETYÖPROSESSI .....	20
8.1 Opinnäytetyön tavoitteet.....	21
8.2 Tutkimusmenetelmä .....	21
8.3 Aineiston analyysi.....	24
9 TULOKSET .....	24
9.1 Digipelaamisen merkitys esi- ja alkuopetusikäisen kasvuun ja kehitykseen.....	25
9.2 Aikuisen rooli digipelaamisen ohjauksessa .....	26
10 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET.....	27
11 LUOTETTAVUUS, EETTISYYS JA HYÖDYNNETTÄVYYS.....	29
11.1 Luotettavuus ja eettisyys .....	29
11.2 Hyödynnettävyys .....	31
12 KEHITTÄMISEHDOTUKSET JA JATKOTUTKIMUSAIHEET .....	31

13 LÄHTEET.....	32
-----------------	----

## LIITTEET

Liite 1 Tutkimustaulukko

Liite 2 Sisällönanalyysi

Liite 3 Peligenret

Liite 4 Ikäraajat ja sisältösymbolit digitaalisissa peleissä

## 1 JOHDANTO

Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2017 väestöstä yli puolet kymmenen vuotta täyttäneistä olivat pelanneet digitaalista peliä. Vastanneista lähes jokainen pelasi säännöllisesti. Tilastohistoria osoittaa digitaalisen pelaamisen myös lisääntyneen vuosi vuodelta. 25 vuoden tarkastelujaksolla digitaalinen pelaaminen oli nelinkertaistunut vuoteen 2017 mennessä. (Tilastokeskus 2019.) Tilastoista voidaan päätellä digitaalisuuden olevan merkittävä osa monen perheen arkea. Palveluiden ja toimintojen digitalisoituessa ruudulla vietettyä aikaa on haastavaa asettaa tarkkojen suositusten sisään. Sen sijaan digipelien ominaisuuksien tuntemisella on entistä suurempi merkitys, jotta digitalisaation tarjoamia mahdollisuuksia voidaan hyödyntää lapsen kasvun ja kehityksen tukemisessa.

Uusin opetussuunnitelma kannustaa erilaisten työtapojen käyttöön, kuten pelien ja virtuaaliympäristöjen hyödyntämiseen opetuksessa. (Opetushallitus 2016.) Keinot tukea lapsen kehittävää pelaamista on työelämässä kuitenkin koettu riittämättöminä. Esimerkiksi lastenneuvolan ja kouluterveydenhuollon menetelmäkäsikirjassa ohjeistetaan kysymään terveystarkastusten yhteydessä ruutuajasta sekä ohjeistetaan viihdemedian käyttö alle kahteen tuntiin päivässä, jotta se ei haittaisi fyysistä aktiivisuutta. Muussa yhteydessä menetelmäkäsikirja ei tuo digitalisaatiota esille. (Mäki ym. 2017.)

Tarve opinnäytetyölle on nostettu esiin työelämästä Kouvolan alueen koulukuraattorien toimesta. Kävimme aihekeskustelun keväällä 2019 kuraattorikokouksessa, johon otti osaa koulukuraattorit useasta eri Kouvolan alueen koulusta. Aihekeskustelun yhteydessä tutkimustarvetta tarkennettiin: ongelmakohdaksi työelämä koki juuri vanhempien tavoitettavuuden, kun aiheena on digitaalisten pelien merkitys lasten kasvuun sekä kehitykseen ja tätä kautta myös lasten hyvinvointiin.

Aiheen lähestyminen vain digitaalisen pelaamisen haittoja tarkastellen ei vaikuta vastaavan nykyistä pelikulttuuria. Tästä syystä lähestymme aihetta pelaamisen hyötyjä tarkastellen. Opinnäytetyössä kuvailemme esi- ja alkuopetusikäisten lasten eri kehitysvaiheet sekä jo tutkittua tietoa apuna käyttäen selvitämme, miten digitaalisilla peleillä voidaan lapsen eri kehitysalueita tukea.

Esitämme myös, minkälainen rooli aikuisella on lapsen kehittävän digipelaamisen tukemisessa.

Lasten kanssa työskentelevät, kuten koulukuraattorit ja terveydenhoitajat, voivat hyödyntää opinnäytetyön teoriaa sekä tuloksia perusteltaessa digitaalisen pelaamisen hyötyjä sekä vanhemman osallistuvuuden merkitystä lasten pelaamiseen. Tuloksista sekä teoriasta saa myös viitteitä siihen, minkälaisia pelejä tulisi suosia esimerkiksi oppitunneilla. Ohjauksen merkityksen ja digitaalisten pelien hyödyt tuntemalla voidaan tukea lapsen ja perheen hyvinvointia.

## **2 LAPSEN KEHITYS**

Lapsen kehitystä voidaan arvioida esimerkiksi fyysisen, motorisen, kielellisen, sosio-emotionaalisen sekä kognitiivisen eli älyllisen kehityksen näkökulmista. Eri kehitysvaiheiden voidaan ajatella olevan sidoksissa keskenään: fyysinen kasvu edesauttaa myös motorista kehitystä lapsen ruumiinrakenteen muuttuessa mahdollistaen eri toimintoja. Fyysinen kasvu ja motoriset taidot ovat taas oleellisia kehitysvaiheita minäkuvan muodostumiselle. Ne tukevat myös sosiaalista kehitystä. Sosiaalisuus tukee kielellistä kehitystä ja vuorovaikutus tukee kognitiivisten taitojen vahvistamista. Kognitiivisuus käsittää esimerkiksi ymmärryksen, muistin, ajattelun, oppimisen, hahmottamisen ja kielellisen toiminnan. (THL 2019.) Kognitiivinen toimintakyky on monen eri osa-alueen yhteistulos, ja se mahdollistaa toiminnan ja suoriutumisen arjessa.

Lapsi käy luonnostaan kehitysvaiheita läpi eri ikäkausina. Ympäristö, kuten kaverit, vanhemmat, sisarukset, koulu ja media vaikuttavat myös osaltaan yksilön kasvuun ja kehitykseen. (Lasten mielenterveystalo.) Tarkastelemme digitaalisten pelien merkitystä esi- ja alkuopetusikäisen kasvuun ja kehitykseen, mutta taustalla on myös ymmärrys siitä, että lapsen kehitys on jatkumo imeväisiästä nuoruuteen, ja näin ollen se on laaja ja yksilöllinen kokonaisuus.

### **2.1 Kielellinen kehitys**

Kielen kehityksen edellytyksenä on ympäristöstä saatu palaute, riittävä kuulo, sekä fyysiset ominaisuudet, kuten kielen riittävä liikkuvuus. Lapsen sanavarasto kehittyy ääntelystä yksittäisiin sanoihin, ja näistä kokonaisvaltaisempiin lauseisiin. Sanojen ääntäminen selkeytyy ja sanavarasto kasvaa. Lapselle voi

kehittyä myös oma tapa kommunikoida käyttäen elekieltä ja omia sanojaan ilmaisuun, jolloin malli oikeaoppisista äänneistä ja lauserakenteista korostuu. (Hermanson 2012.)

Kielen ja kommunikaation kehittyminen vaatii myös ymmärrystä. Esimerkiksi samalta kuulostavien sanojen erottaminen eri asioiksi, kysymysten muodostaminen, muistin kehittyminen, sekä syy- ja seuraussuhteiden käsittäminen ovat taitoja, joilla voidaan arvioida lapsen ikätasoista kehitystä.

Esimerkiksi viisivuotiaan lapsen tulisi jo tuottaa ja erottaa eri konsonantteja ja vokaaleja. Myös sanajärjestys kehittyy noin viiteen ikävuoteen mennessä. (Hermanson 2012.)

Kielen kehityksen viivästyksset voivat enteillä ongelmia lukemaan ja kirjoittamaan oppimisessa kouluikässä. Käypähoitosuosituksen (2019) mukaan kehityksellistä kielihäiriötä voidaan diagnosoida luotettavasti noin 4 vuoden iässä, mutta mikäli epäilyä kielellisistä haasteista ilmenee aikaisemmassa iässä, suositellaan lapsen kehityksen tukemiseen kiinnittämään erityistä huomiota jo varhain.

## **2.2 Fyysinen ja motorinen kehitys**

Fyysinen kasvu käsitteenä tarkoittaa kehon koon kasvua sekä kehon kypsymistä, jonka hormonaaliset tekijät sekä hermoston kehittyminen mahdollistavat. Fyysistä kasvua säätelee perimä, mutta kasvun ja kehityksen kannalta on tärkeää myös oikeanlainen ravinto, uni sekä ympäristötekijät. (Sääkslahti 2018.)

Motorinen kunto tarkoittaa liikkeiden tarkoituksellista hallintaa, käsittäen perustaidot kuten tasapainon, koordinaatio- ja reaktiokyvyn, sekä suuntautumisen ja liikeaistin. Näillä on merkitystä voimaan, nopeuteen, liikkeiden sujuvuuteen, sekä yleisesti kehon hallintaan. Motorinen kyky alkaa kehittyä jo lapsuudessa, ja se on edellytys turvalliselle liikkumiselle. Motorista kykyä tarvitaan samankaltaisesti eri liikkeissä ja liikkeiden hallinta on edellytys turvalliselle liikkumiselle: esimerkiksi nopeat reaktiot tasapainon ylläpitämiseen horjahtaessa tai väistäessä estettä. (Terveyskirjasto, 2016.)



Aivot toimivat hermoston ohjaajina. Selkäydintaso hallitsee tiedostamatonta refleksitoimintaa. Aivorungon tehtävänä on säädellä vireystilaa, sekä käsitellä aisteista tulevaa tietoa, joista liikunnan kannalta merkittävimmät aistit ovat näkö-, kuulo-, tunto-, tasapaino-, sekä lihasjänne aistit. Myös liikkeiden koordinaatio ja liikemallit ovat aivorungon säädeltävissä. Aivokuori taasen vastaa liikkeiden säätelystä. (Sääkslahti, 2018.)

### **2.3 Sosiaalinen, emotionaalinen ja moraalinen kehitys**

Sosioemotionaalinen kehitys käsittää sosiaalisten sekä tunnetaitojen kehittymisen. Kehityksen edellytyksenä on taito oppia kuuntelemaan ja ottamaan kontaktia, yhteistyötaitojen oppiminen, toisen tunteisiin samaistuminen, kyky odottaa omaa vuoroaan sekä häviämisen tunteen sietäminen. Tunnesäätelytaidot ovat tärkeitä myös kognitiivisia tehtäviä suoritettaessa. (Sääkslahti 2018.)

Näiden taitojen kehittyessä lapsi voi saavuttaa tasapainoisen tunne-elämän, tähdätä tarkoituksenmukaiseen toimintaan sekä saavuttaa sosiaalisia vuorovaikutussuhteita. Emotionaaliseen kehitykseen vaikuttavat kokemukset esimerkiksi häviämisen tunteen sietämisestä tai samaistumisesta toisen tunteisiin. Lapsi oppii tunteiden ilmaisua sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Lapselle kehittyy myös sosiaalisia tunteita, kuten häpeän tai lojaaliuden tunteita. Tunnekokemuksia ohjaa ympäristö käsittäen laajalti yhteisölliset ja kulttuuriset normit. Myös perheen sisällä on yksilöllisiä tapoja tunteiden ilmaisuun, josta lapsi saa mallin. (Sääkslahti 2018.) Suomalainen kasvatuskulttuuri arvostaa omatoimisuutta sekä itsenäisyyttä. Jo esikouluikäisellä lapsella epävarmuus sekä hylätyksi tuleminen tunne ovat tyypillisiä kokemuksia, jolloin tunteiden sanoittaminen aikuisen kanssa on tärkeää tunnesäätelyn kannalta. (Parvela & Sinkkonen 2011, 37.)

Lapsen oppiessa tulkitsemaan toisen aikeita ja tunteita lisää se myös lapsen sosiaalista pätevyyttä. Temperamentti ohjaa kuitenkin tunteiden säätelyn kehitystä, jolloin yksilölliset piirteet ohjaavat osaltaan tunnekokemuksia ja ilmaisua. Jokaisen aktiivisuustaso on myös yksilöllinen. Lapsen ollessa 5–8-vuotias osaa hän ilmaista tunteitaan sanoittamalla, jolloin tunteiden näyttämisen toiminnan kautta jää vähäisemmäksi. Lasta tulee kuitenkin rohkaista

myös toiminnalliseen itseilmaisuun esimerkiksi liikunnan myötä. (Sääkslahti 2018.)

### **3 DIGIPELAAMINEN KÄSITTEENÄ JA PELITYYPIT**

Digipelaamisella tarkoitetaan kaikkea pelaamista, jota harjoitetaan tietokoneella, pelikonsoleilla ja mobiililaitteilla kuten puhelimella tai taulutietokoneilla. Digitaalinen pelimaailma on lapselle oiva tilaisuus oppia uutta, seikkailla, harjoittaa tunteiden säätelyä sekä testata omia rajojaan. Pelin kautta voidaan luoda myös kaverisuhteita, ja pelikulttuurin moninaistuessa se lisää myös yhteenkuuluvuuden tunnetta. (Mäyrä ym. 2015.) Digitaaliset pelit nähdään kulttuuriteoksina, jotka ovat samanarvoisia esimerkiksi kirjallisuuden ja elokuvien kanssa. Ne ovat hyödyllisiä ja suosittuja harrastuksia, sekä sosiaalisen vuorovaikutuksen pohja tai aihe. Digitaalinen pelaaminen voi olla myös perhettä lähentävää toimintaa, urheiluväline, tai tuki oppimiseen ja liikuntaan. (Harviainen 2013.)

Pelaaminen on nykypäivänä lapsille ajanvietettä tai harrastus. Pelaamisesta on tullut sosiaalinen tapahtuma, ja suurin osa peleistä pelataan nykyään useimmiten verkossa ystävien kanssa. Myös e-sports eli elektroninen urheilu, jossa tähdätään ammattipelaajaksi jo hyvin nuoresta iästä lähtien, on nostanut päätään. Vanhemmat ovat huolissaan, kun lapsi vain pelaa iltaisin, ja ajattelevat lapsen olevan yksinäinen, vaikka todellisuudessa lapsi pelaa sosiaalisessa ympäristössä toteuttaen pitkäjänteistä vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa. Pelejä ja pelaajia on jaoteltu erilaisiin kategorioihin, jotka auttavat ymmärtämään digipelaamisen maailmaa. Digitaaliset pelit muuttuvat ja kehittyvät kuitenkin nopeasti, joten uusia genrejä syntyy myös jatkuvasti. Syitä luokittelujen käyttöön on useita, ne kertovat pelaajalle, minkä tyylinen peli on kyseessä ja auttavat markkinoijia kohdentamaan markkinointia yleisölle. (Pentikäinen ym. 2010.)

Pelikasvattajan käsikirjassa on Mark J. P. Wolfin (2008) laatima luokittelu, jossa pelien genret jaetaan 42 luokkaan (liite 1). Luokittelu avaa pelien sisältöä ja tarvittavia taitoja lyhyesti sekä ymmärrettävästi. Pelimaailma on kuitenkin luokittelun julkaisun jälkeen muuttunut ja muuttuu koko ajan teknisesti sekä sisäl-

öllisesti. Tällä vuosituhanella pinnalle ovat nousseet mm. uusi luokitus, liikuntapelit, joista hyvänä esimerkkinä Nintendo Wii. (Pentikäinen ym. 2010.)

Pelaajatyyppejä voidaan tarkastella useammasta näkökulmasta. Digitaalinen pelaaminen on niin monimuotoista ja käyttäjästään riippuvaista. Sama pelaaja voi olla erityyillisissä peleissä eri rooleissa, ja selkeä tyyppijaottelu ei näin ollen ole aina järkevää tai edes mahdollista pelaajan näkökulmasta. Tyypityksessä voidaan kuitenkin lähteä liikkeelle esim. pelaamisen määrästä. Pelaajille on määritetty kaksi ääriyhmää sekä väliin jäävä kolmas ryhmä. Satunnaispelaajat pelaavat vain ajankuluksi, eli esim. sosiaalisessa mediassa olevia pelejä tai tietokoneelta löytyviä korttipelejä. He ovat enemmänkin kokeilijoita ja seikkailijoita pelimaailmassa. Keskivertopelaajat harrastavat pelaamista, he panostavat jo pelaamisen välineistöön ja seuraavat pelimaailman menoa eri lähteistä. He kuuluvat monesti tietyn pelin ihailijoihin ja suorittavat peliä tavoitteellisesti. Henkilöt, jotka pelaavat ammatikseen tai ovat riippuvaisia pelaamisesta, luetaan vakaisiin pelaajiin. Vakaat ja keskiverto pelaajat keskittyvät yleensä vain yhteen tai muutamaan eri pelin pelaamiseen. (Pentikäinen ym. 2010.)

Tyypitystä voidaan miettiä myös esimerkiksi siltä kannalta mitä tavoitteita pelaajan on pelin suhteen, millä tavalla hän pelaa tai mikä häntä motivoi pelin pelaamisessa. Suorittavan pelaajan tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä tai saavuttaa mahdollisimman korkea taso pelissä, hänelle tärkeää on saada selkeästi esitetty tulos etenemisestä. Seikkailijat taas haluavat löytää kaikkea uutta pelistä ja oppia jo tehdyistä valinnoista pelin sisällä. Seurustelijat pelaavat sosiaalisesta näkökulmasta ja pelillä itsellään ei ole suurta merkitystä vaan sen tarjoamalla vuorovaikutuksella toisten pelaajien kanssa. Kilpailijat haluavat otella ja taistella toisten pelaajien kanssa. Hakkerit ovat edistyneitä pelaajia, jotka haluavat saavuttaa tavoitteensa pelin tarjoamista rajoituksista huolimatta. Fanittajat ovat kiinnostuneita myös kaikesta siitä, mitä peli tarjoaa myös pelin ulkopuolella, esimerkiksi fanitapahtumat ja fanisivustot. (Pentikäinen ym. 2010.)

#### **4 MEDIKASVATUS**

Mediasisältö voi myös olla kehitykselle haitallista. Tästä syystä lapsia pyritään suojelemaan pelien ikärajamerkinnöillä, jota määrittelee kuvaohjelmalaki.

(701/2011). Toimijoita velvoitetaan arviomaan sekä tiedottamaan tuottamansa pelisisällön laadusta. Lapsille haitalliseksi sisällöksi luokitellaan seksi, väkivalta, päihteet, tai pelit, jotka ovat ahdistavia ja pelottavia. Lapsen sosiaaliset sekä kognitiiviset valmiudet sekä kyky ymmärtää ja käsitellä mediasisältöjä ovat edellytys turvalliselle pelaamiselle. (Harviainen 2013, 38–39.) Ikärajasuositukset perustuvat PEGI-järjestelmään, ja ikärajojen perusteita on avattu vanhemmille ymmärrettäväksi Mediametkaa kirjassa (liite 2). (Pentikäinen ym. 2010.)

Digipelaamisen ohjaukseen liittyy myös oleellisesti mediakasvatus. Mediakasvatuksessa tarkkaillaan mediavälineistöä, sen sisältöä ja käyttöä yksilötasolla sekä yhteiskunnallisesti. Sen avulla on tarkoitus myös vahvistaa ja kehittää yhteiskunnan valmiuksia ja asennoitumista mediakulttuurissa elämiseen. Myös eri mediakokemukset ja niiden jakaminen muiden kanssa on osa mediakasvua. Kasvatuksen tavoitteena on vahvistaa medianlukutaitoa, auttaa yksilöä tarkastelemaan omaa mediakäyttämistään, sekä lisäämään hyvinvointia. Digitaalisuuden lisääntyessä myös vahvat mediataidot ovat yksi hyvinvointia ja elämänhallintaa vahvistava tekijä. Lasten mediakasvatuksessa vanhempien on hyvä tarkastella ja tiedostaa myös omaa media- ja digipelikäyttämistään, jolloin lähtökohdat ovat hyvät myös mediakasvattajana toimimiseen. (Mediakasvatusseura ry.)

Mannerheimin lastensuojeluliitto kuvaa myös itseään mediakasvatuksen asiantuntijaksi, jonka tavoitteena on edistää lasten ja perheiden hyvinvointia laaja-alaisesti yhdessä muiden toimijoiden kanssa. Myös Mannerheimin lastensuojeluliiton internetsivuilla tiedotetaan mediakasvatuksen tärkeydestä. Julkaisussa painotetaan paitsi vanhempien myös opettajien ja muiden lasten kanssa työskentelevien ammattimaista näkemystä ja tukea mediakasvatuksessa. Mediakasvatusta pidetään lasten oikeutena, sekä aikuisen velvollisuutena. (MLL 2019.)

Yilmaz ym. (2014) on tehnyt tutkimuksen, voiko interventiolla vaikuttaa esi- ja alkuopetusikäisen lapsen ruutuaikaan. Tutkimuksen taustalla on tieto haitallisista terveysvaikutuksista, joita liiallinen ruutuaika voi aiheuttaa, kuten ylipaino, väkivaltainen käytös, tupakoinnin aloittaminen tai kielellisen kehityksen ongelmat. Tutkijat keskittyivät selvittämään, millainen merkitys interventiolla

on haitallisten elämäntapojen ehkäisyyn. He tekivät kotikäynnin satunnaisesti valituissa perheissä 2:n, 6:n ja 9 kuukauden kohdalla. Kotikäynneillä perheille annettiin ohjausta ruutuajan lyhentämiseksi. Tuloksissa nousee esille, että vanhemmat, joille interventioita oli tehty, raportoivat vähemmän väkivaltaista käytöstä lapsillaan ja kertoivat ruutuajan vähentyneen. Ylipainoon puuttumisella ei kuitenkaan ollut vaikutusta. Tutkimus osoittaa, että säännöllisellä puheeksi otolla olisi myönteistä merkitystä lapsen pelaamiseen puuttumiseksi.

## **5 PELIT OPPIMISEN TUKENA**

Oppimispelit ovat hyötypelejä, eli niitä pelataan muistakin syistä kuin viihtymisen takia. Pelillä on siis jokin hyötytavoite, esimerkiksi taidon tai tiedon sisäistäminen. Oppimiseen suunniteltuja pelejä voi hyödyntää opetuksessa niin koulussa kuin kotona, vaikkei olisi erikoistunut pelaamiseen. Pelin avulla voidaan herättää kiinnostusta, opetella uusia asioita, tai pelin avulla voidaan kerrata jo opittua. Pelin lisäksi oppimista tulee kuitenkin tukea myös muilla tavoin, sillä pelin innostava vaikutus oppimiseen voi olla lyhytaikaista. Peliä valittaessa tulee kiinnittää huomiota sen pedagogisiin ominaisuuksiin sekä haastetasoon. Sopiva vaikeustaso sekä mahdollisuus edetä pelissä porrastetusti lisää keskittymiskykyä sekä kiinnostusta ja tuo nautintoa pelaamiseen. Hyödyn vuoksi peli liitetään jo opittuun, sekä pelissä opittua kerrataan keskustelulla purkaen. Näin voidaan myös arvioida valitun digipelin sopivuutta ja hyödynnettävyyttä opetuksessa. (Tossavainen 2019, 139–148.)

Kaikki lapset eivät kuitenkaan saa mielihyvää tai hyötyä pelaamisesta opetustarkoituksessa. Pelaaminen vaatii leikillisen asenteen ja pelin sääntöihin tulisi pystyä sitoutumaan. Niin sanottuun piilo-oppimiseen kehitetyt pelit vaativat tavallista enemmän muuta oppimista tukevaa materiaalia, sillä oppimisen taustalla tulee olla ymmärrys opittavasta asiasta. Piilo-oppimisella tarkoitetaan sellaisia pelejä, jotka sisältävät esimerkiksi matemaattisia tehtäviä, mutta ne jäävät taka-alalle pelien muun grafiikan ja toimintojen pitäessä pelikiinnostusta ja pelimotivaatiota yllä. Opetustarkoituksessa käytettävien pelien ei tarvitse olla aina hauskoja, vaan ne tuovat vaihtelua ja monipuolisuutta oppimiseen. Niin kuin kaikessa oppimisessa, kiirehtiminen tai pakottaminen ei tue oppimismotivaatiota. Myöskään liiallista kilpahenkisyyttä ei tulisi korostaa, jotta päämääräksi ei nouse vain muiden voittaminen, jopa vilpillisin keinoin oppi-

miskokemuksen jäädessä taka-alalle. Pelillä voidaan turvallisesti harjoitella yritystä ja erehdystä, mutta pelimenestystä ei tule käyttää kuitenkaan suoraan esimerkiksi arvioitaessa oppimismenestystä. (Tossavainen 2019, 139–148.)

Valmiissa oppimispelissä on yleensä selkeät ohjeet pelin toteuttamiseksi ja niissä kerrotaan, minkälaisia taitoja kyseisen pelin on tarkoitus vahvistaa. Oppimispeli on kuitenkin mahdollista myös rakentaa itse tai esimerkiksi yhdessä lapsien kanssa. Pelisuunnitteluun on olemassa valmiita alustoja, joille pelin rakentaminen sujuu vaivatta. Suunnittelun pohjana on haluttu oppisisältö sekä kohderyhmä, jonka käyttöön peli tulee. Huomiota kannattaa kiinnittää myös tiloihin sekä ryhmäkokoon. Myös kohderyhmän tekniset taidot tulee ottaa huomioon. Toisaalta osana oppimistapahtumaa voi olla myös uuden tekniikan opettelu. Peliä suunniteltaessa tulee kiinnittää huomiota siihen, kuinka pelistä saataisiin kannustava, jotta se toimisi harjoittelualustana, eikä vain kokeena pelaajan taidoista. Tarinan, tai teeman luominen peliin pitää myös pelaajan mielenkiintoa paremmin yllä, etenkin kun sen liittyy sellaiseen aiheeseen joka lapsia jo ennestään kiinnostaa. (Tossavainen 2019, 139–148.)

Myös viihdepelit soveltuvat oppimiskäyttöön, mutta silloin on kiinnitettävä enemmän huomiota pelin ulkopuolella tapahtuviin oppimistehtäviin. Viihdepelistä tulee arvioida mikä on sen tarkoitus oppimisen tukemisessa ja suunniteltava peliä tukevat tehtävät. Viihdepelit ovat opetusvälineinä epätarkkoja, sillä ne on suunniteltu ajanvietteeksi opettamisen sijaan. Esimerkiksi pelit, jotka sijoittuvat grafiikoiltaan historialliseen aikakauteen, voivat olla osana oppituntia. Kun peliä hyödynnetään oppimistarkoituksessa, tulee kyseiseen aikakauteen tutustua esimerkiksi keskustellen ja teorian kautta, ja sitten pelaamiseen jälkeen purkaa pelikokemukset. (Tossavainen 2019, 139–148.)

## **6 DIGIPELAAMINEN OSANA LEIKKIÄ JA KEHITYSTÄ**

Pelit mahdollistavat lapselle tavan toteuttaa itseään ja kehittää luovuuttaan. Pelien erilaiset ympäristöt antavat lapselle luvan leikkiä erilaisissa maailmoissa esimerkiksi todellisuutta jäljitellen tai fantasiamaailmassa. Pelihahmoille voi rakentaa ominaisuuksia, joita lapsi ihannoit tai joista hän haaveilee. Pelaaminen positiivisessa mielessä voikin edustaa arvokasta leikkimisen muotoa. (Pentikäinen ym. 2010.)

Etenkin mobiililaitteet, kuten puhelimet ja tabletit, ovat suosiossa mikä mahdollistaa pelaamisen lähes kaikkialla, kun pelitapahtuma ei ole enää sidoksissa pelkästään raskaaseen konsoliin. Pelien kirjo on myös hyvin laaja oppimis-, ja roolipeleistä väkivaltavaltapeleihin, ja uusia sovelluksia tuotetaan ja kehitetään jatkuvasti. Myös oheistoiminta, kuten pelikokemuksen videoiminen ja sen jakaminen, on noussut osaksi lasten ja nuorten pelikulttuuria. (Kosola ym. 2019.)

Perintötekijät määrittävät osaltaan, millaiseksi lapsen aivot kehittyvät. Geenit yhdessä ympäristön kanssa muovaavat eri aivoalueiden sekä aivoratojen muodostumista, jolloin kehitys on jatkuvaa ja täten edellytys myös uusien taitojen oppimiselle. Digitaaliset pelit ovat myös ympäristötekijöitä, jotka toimivat aivoja muokaten. Pelit ja älylaitteet kehittyvät jatkuvasti ja niiden käyttötarkoitukset moninaistuvat. Oleellista on tunnistaa tilanteet ja lapsen tarpeet, jolloin älylaitteesta on lapselle hyötyä sekä vastavuoroisesti oppia tunnistamaan myös, milloin digipelaaminen on haitaksi terveelliselle kasvulle ja kehitykselle. Aikuisen tukea tarvitaan tunteiden säätelyssä sekä toiminnan ohjaamisessa, joita digitaalisten pelien käyttö tuo mukanaan. (Kosola ym. 2019.)

### **6.1 Vuorovaikutus digitaalisissa peleissä**

Kommunikaatiotaitoja arvostetaan eri verkkoympäristöissä. Kuuntelutaito, sekä kokonaiskuvan hahmottaminen ovat myös osa vuorovaikutusta, jota pelimaailmassa voi kehittää. Pelistriimit ovat nousseet lastenkin suosioon. Striimit ovat pelaajan live-lähetyksiä, jotka keskittyvät digitaaliseen peliin. Lähetyksessä näkyy pelattava peli sekä yleensä itse pelaaja. Katsojilla on tavallisesti mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa pelaajan tai muiden katsojien kanssa esimerkiksi chatin kautta. Myös eri digitaalisissa joukkuepeleissä vuorovaikutus on keskeisessä asemassa. (Tossavainen 2019, 32–33.)

Pelaajat saattavat olla eri puolilta maailmaa, joten tavallisesti kommunikaatiokieleksi muodostuu englanti. Useiden pelien ohjeet voivat myös olla englannin kielellä, jolloin lapsen kielitaitokin voi kehittyä yhdistämällä englannin kielen sanat pelissä tapahtuvaan toimintaan. Pelatessa käytetään myös joitakin ly-

henteitä ja sanontoja viestinnän tehostamiseksi. Niin sanottuun pelikieleen harjaannutaan nopeasti. (Tossavainen 2019, 32–33.)

Virtuaalisen vuorovaikutuksen haasteena voidaan kuitenkin nähdä sosiaalisten vihjeiden puuttuminen, eli pelaaja ei pääse tulkitsemaan toisen osapuolen ilmeitä ja eleitä. Anonyymissa pelimaailmassa on myös haastavampaa hallita vihapuhetta sekä häiriköintiä. Toisaalta anonyymiteetti voi antaa sijaa muutoin ujolle lapselle, jolle on helpompi olla vuorovaikutuksessa digitaalisen pelin kautta. Lasta tuleekin rohkaista reiluuteen pelikavereita kohtaan. Lasta tulisi myös muistuttaa mitkä ovat sellaisia asioita, joita voi itsestään kertoa ja jakaa pelin välityksellä tuntemattomille ja millaisista asioista ei kannata puhua (Tossavainen 2019, 32–33.)

Pelitutkimuksen vuosikirjan tekemän haastattelututkimuksen mukaan lapsuudessa pelaamisen kautta koettu sosiaalinen vuorovaikutus on monipuolisinta muihin ikäkausiin verrattuna. Pelaamisen hyvät muistot liittyivät lapsuudessa yleensä yhdessä pelaamiseen, vaikka yksinpelitkin ovat tarjonneet lapsena vahvoja kokemuksia. Pelit yhdistävät lapsia myös muissa sosiaalisissa suhteissa tarjoamalla keskustelunaiheen ja kehittäen kaveruussuhteita. (Koskimaa ym. 2017.)

## **6.2 Digipelaamisen merkitys fyysisessä ja motorisessa kehityksessä**

Lapsen on tärkeää saada riittävästi ja monipuolisesti ärsykeitä kaikkien eri aistien kautta kehittyäkseen. 6–8-vuotiaan lapsen oppimisvalmiuksien kehittymisen kannalta on olennaista aistien kautta saadun tiedon yhdistäminen. Liikkuessaan lapsella on useimmat aistit käytössä, joten liikunnallisilla peleillä ja tehtävillä voidaan tukea kokonaisvaltaisesti lapsen oppimista ja kehitystä. Esi- ja alkuopetusikäisellä lapsella tulisi olla jo motoriset perustaidot sekä itsenäisen liikkumisen valmiudet, jolloin monipuolinen liikunta tukee fyysistä kehitystä. Tämän ikäinen lapsi alkaa kaivata kuitenkin jo lisähaastetta ja monipuolisuutta liikkumiseen ja lapsi haluaa soveltaa oppimiaan taitoja. (Sääkslahti 2018.)

Digitaaliset pelit voivat olla myös hyödyllisiä lapsen fyysisen ja motorisen kehityksen kannalta. Digipelaamista voidaan käyttää lasten liikunnan tukena ja



jopa urheiluvälineenä. Pelit voivat tarjota yhteisiä kokemuksia ja lisätä yhdessä vietettyä aikaa liikunnallisten aktiviteettien parissa. (Aurava ym. 2010.) Eri-laiset terveyspelit voivatkin motivoida liikkumaan. Esimerkiksi virtuaalikeilominen tai tanssipelit ovat tällaisia virtuaalipelejä, jotka nostattavat sydämen sykettä ja saavat hengästymään. Pelin edellyttäessä sekä ylä- että alavartalon liikkeitä on peli fyysisesti myös tehokkaampi. Terveyspelejä on kehitelty myös esimerkiksi kroonisten sairauksien kuten astman tai diabeteksen hoidon tueksi. Pelit voivat opettaa esimerkiksi diabeetikolle hiilihydraattien määrän arviointia tai oikeanlaisen insuliiniin pistostekniikan. Digitaalinen peli mahdollistaa tällöin turvallisen harjoittelun virtuaalimaailmassa, ilman että harjoittelusta aiheutuu terveysriskejä. Tällaiset pelit on suunniteltu tukemaan ammattilaisen jo antamaa ohjausta. Pelit voivat lieventää esimerkiksi leikkaus- tai toimenpidepelkoa, kun lapsi voi käydä uusia ja jännittäviä tilanteita jo ennakkoon läpi pelaten. (Tossavainen 2019.)

Induktiivisessa sisältöanalyysissä selvitettiin lasten kokemuksia terveyttä edistävästä peleistä. Tutkimukseen osallistui ensimmäisen luokan oppilaita 24 länsimaisesta koulusta. Tulokset osoittivat, että kiinnostusta terveyspeleihin ylläpitää mielenkiintoiset roolihahmot, pelin eteneminen sekä sopeutuva vaikeustaso. Lasten pelikokemus on nykyään hyvin laaja, joten terveyttä edistäviinkin peleihin kaivataan monipuolisuutta ja sopivaa haastetta. (Aikasalo ym. 2016.)

Opetus- ja kulttuuriministeriön määrittämä liikunnan tarve lapselle on vähintään kolme tuntia päivässä monipuolisesti erilaisia taitoja kehittäen. Pelaavan lapsen kohdalla erityshuomiota tuleekin kiinnittää liikunnan riittävyyteen sekä siihen, että lapsi saa riittävästi unta. Liikkuva koulu tutkimuksessa 2010–2012 todettiin, että vain osa lapsista liikkuu suositusten mukaisesti. Noin puolet kouluikäisistä liikkuvat tunnin päivässä reippaasti. Ruutuaikaa oli vähemmän koulupäivinä kuin viikonloppuisin, lapset olivat muutenkin tutkimuksessa vähemmän aktiivisia vapaa-ajalla ja ruutuaika kasvoi viikonloppuisin. Vanhempien on vaikea arvioida lapsensa viettämää ruutuaikaa. Ruutuaajan vähentämiseksi ja liikunnan tukemiseksi tarvitaan yhteistyötä kaikkien lapsen arkeen osallistuvien toimijoiden kesken. Terveystieteiden tutkimuksessa suoritettava fyysisen aktiivisuuden kartoittaminen ja siinä tukeminen auttavat ja tukevat perhettä liikunnallisuuteen. (Tammelin ym. 2014.)

Pelikasvattajan käsikirjassa kerrotaan useiden tutkimusten osoittaneen, että fyysiset taidot ja tiedollinen osaaminen kehittyy pelaamisen avulla. Esimerkiksi silmän ja käden yhteiskoordinaatio paranee, reaktioajat nopeutuvat ja tilan hahmottamiskyky kehittyy. Etenkin taistelu- ja toimintapeliin nähdään kehittävän näitä osa-alueita. Taistelu- ja toimintapelit nähdään usein negatiivisessa valossa, mutta juuri näiden pelien grafiikat vaativat pelaajalta kykyä käsitellä jatkuvaa tietomäärää sekä poimia oleelliset asiat pelin etenemiseksi ja soveltaa niitä. Kyseisten pelien nähdään myös vahvistavan nopeaa päätöksentekokykyä sekä kokonaisuusien hallintaa. Tiedon nopea erottelu sekä kokonaisuusien hallinta on noussut merkittävään asemaan arjen muuttuessa kiireisemmäksi sekä eri medioiden ja laitteiden moninaistuessa. (Harviainen 2013, 32.)

### **6.3 Digipeleistä tukea sosiaaliseen, emotionaaliseen ja moraalien kehitykseen**

Useat pelit sisältävät sosiaalista aktiivisuutta, tai niiden ympärille luodaan sosiaalisia peliyhteisöjä. Esimerkiksi Online pelit, joissa kirjaututaan verkkoon muiden pelaajien kanssa, ovat sosiaalisia pelimaailman yhteisöjä, joissa pääsee jakamaan roolipelikokemuksiaan jopa tuhansien muiden pelaajien kanssa. Pelisosiaalisuus konkretisoituu moninpeleissä, joissa vuorovaikutus tapahtuu muiden pelaajien kanssa esimerkiksi pelaajajoukkueita muodostamalla. Vaikka pelaajat olisivat toisilleen ennestään tuntemattomia, muodostuu pelitiimistä monesti tiivis yhteisö. Digipelaamisen kautta voidaan muodostaa uusia ystävyssuhteita, mutta myös reaali maailman kavereiden kanssa voidaan viettää aikaa online-pelien välityksellä. Virtuaaliympäristö luo puitteet ryhmään kuulumisen tunteelle myös niille lapsille, joille ystävyssuhteiden luominen on tavallisesti hankalampaa tai vaikeampaa. Sosiaalisten taitojen ollessa heikot, koulukiusatut, tai esimerkiksi syrjemmässä asuvat lapset saavat virtuaalipelin kautta mahdollisuuden luoda ja ylläpitää kehitykselle tärkeitä sosiaalisia kontakteja. (Harviainen 2013, 33–37.)

Virtuaaliympäristö luo puitteet myös kulttuuristen rajojen ylittämiseen pelaajatoverin voidessa olla mistä puolelta maailmaa tahansa. Ryhmässä toimiminen opettaa paljon erilaisia taitoja. Moninpelit eli pelit, joihin osallistuu useampi eri pelaaja, vaatii yhteistyötaitoja sekä tehokasta kommunikaatiota ryhmän tavoit-

teiden saavuttamiseksi. Pelaaminen ryhmässä tuo monesti mukanaan myös sosiaalista painetta, joka osaltaan myös voi opettaa vastuuntuntoa ryhmän yhteistä etua tavoiteltaessa. Itse pelitapahtuman ympärille muodostuu sosiaalista kanssakäymistä niin verkkokeskusteluissa kuin kasvotustenkin. Yhteisöön kuuluvuuden tunne digitaalisen pelaamisen kautta voi vahvistaa lapsen identiteettiä. Digitaalisuus nähdään osana nykypäivää ja monen lapsen arkea, joten täysi pelaamattomuus voi muodostua jopa eristäväksi tekijäksi lasten keskuudessa. (Harviainen 2013, 33–37.)

Fiktiiviset eli kuvitteelliset pelit mahdollistavat kokemuksia, joita pelaaja ei voisi tai haluaisi reaalielämässään kokea. Ne mahdollistavat rajojen ylittämisen sekä voivat tarjota onnistumisen kokemuksia ja uusia haasteita. Peliin rakennettu tarina voi tarjota pelaajalleen monia tunteita, kuten pelkoa, surua, tai vihaa kuitenkin turvallisessa ympäristössä. Usean pelaajan digipeleissä on mahdollista harjoittaa kilpaviettiään, sekä harjoitella myös pettymyksen tunteen sietämistä. Etenkin lapsille on erityisen tärkeää oppia käsittelemään vastoinkäymisiä. Epäonnistuminen pelissä voi vihastuttaa, mutta samalla lapselle tarjoutuu mahdollisuus oppia käsittelemään negatiivisia tunteitaan. Pelimaailma tarjoaa myös mahdollisuuden sinnikkyyteen, ja lapselle muodostuu mahdollisuus yrittää uudestaan. (Harviainen 2013, 33–37.)

Pelaaminen luo myös positiivisia tunteita: onnistumisen kokemukset voivat vahvistaa mielen hyvinvointia. Pelkästään pelin ääressä viihtyminen voidaan nähdä positiivisena asiana, kun asiaa tarkastellaan viihdearvon kannalta. Pelien kehittyminen vuosien saatossa on mahdollistanut nykypäivän pelaajille maailmankuvan laajentumisen. Digitaaliset pelit voivat haastaa pelaajan tekemään moraalisia valintoja näyttäen valintojen seuraukset tai saaden pelaajan pohtimaan eettisiä kysymyksiä. Peli voi tarjota myös mahdollisuuden eri identiteettien kokeiluun turvallisessa ympäristössä. Kyky erottaa fakta ja fiktio toisistaan on lähtökohtainen edellytys sille, että osaa ottaa tarvittavaa etäisyyttä liian pelottavaan mediasisältöön. Tämä kyky alkaa vähitellen kehittyä keskimääräisesti esikouluikäisellä lapsella. Alkuopetusikäinen lapsi osaa jo enemmän kyseenalaistaa sekä arvioida mediasisältöjä, ymmärtää syy- ja seuraussuhteita, sekä käsittää oikean ja väärän. (Harviainen 2013, 33–37, 39.)

Pelien väkivaltavaikutteista on ollut kiistelyä ja ristiriitaista tutkimustietoa. Vä-kivaltainen media- ja pelisisältöjen vaikutusta on tutkittu lasten ja nuorten hyvinvointiin katsausartikkelissa: Media ja lasten hyvinvointi. Tutkimuksessa osoitettiin väkivaltapelien lisäävän vihamielisiä ajatuksia, sekä vaikuttavan empatiakykyä heikentävästi. Katsausartikkelissa painotetaan vanhempien tietämyksen lisäämistä mediasisältöjen vaikutuksista, sekä mediasisällön arviointia huomioiden lapsen ikä ja kehitys. (Paavonen ym. 2011.) Pelikasvattajan käsikirjassa taas on nostettu esiin ruotsin mediaviranomaisen Statens Mediarådin julkaisema tutkimuskatsaus peliväkivallan merkityksestä käytökseen. Tutkimuskatsauksessa käytettiin 106 empiiristä tutkimusta, jotka olivat vuosilta 2000–2011. Tulokset osoittivat, että digitaalisen väkivallan ja arkielämän väkivaltakäytöksen välille ei voida osoittaa syy-seuraussuhdetta. (Harviainen 2012.)

## **7 AIKUISEN ROOLI LASTEN PELIOHJAUKSESSA**

Leikkiin ja tarinoihin kuuluu ja on aina kuulunut myös pahuuden käsitteleminen erilaisten negatiivisten tunteiden, ajatusten ja tekojen kautta. Tämä kuuluu lapsen normaaleihin tunteisiin ja aikuisen vastuulla onkin missä määrin lapselle annetaan tilaa leikkiä näiden tunteiden kanssa, tai millaiset rajat näille leikeille pelaamisen kannalta asetetaan. Tämä on yksi aikuisen tärkeistä tehtävistä lapsen peliohjauksessa. (Pentikäinen ym. 2010.)

Lapsen digipelaamiselle on olennaista löytää yhteiset säännöt, joita noudattaa. Sääntöjen selkeys, sekä lapsen osallistuttaminen sääntöjen laatimiseen tekevät niistä lapselle helpommin ymmärrettäviä, jolloin esimerkiksi peliajan rajoittamiseen liittyviä konflikteja ei synny niin helposti. Sääntöjen yhdessä laatiminen ja perustelu auttaa lasta myös ymmärtämään pelaamisen vaikutuksen perheen arkeen. Se voi auttaa myös hallitsemaan lapsen omaa pelaamista. Sääntöjä voidaan sopia esimerkiksi peliaikaan liittyen, sekä niistä tilanteista arjessa, jotka sopivat, tai eivät sovi pelaamiselle. (Tossavainen 2019, 36–37.)

Pelaamisesta olisi hyvä keskustella myös muiden aikuisten kanssa, jotka ovat paljon mukana lapsen arjessa. Lapsella saattaa olla esimerkiksi useampi koti, tai hän saattaa esimerkiksi viettää aikaa usein isovanhemmillaan tai kavereillaan. Johdonmukaisuuteen tulisi pyrkiä. Olisi hyvä pohtia, onko eri kodeissa

erilaiset säännöt pelaamisen suhteen, ja millaisia konflikteja se voisi aiheuttaa? Tärkeänä osana mediakasvatusta pidetään myös keskustelua muiden huoltajien kanssa mediankäyttöön liittyvistä säännöistä ja niiden kunnioittamisesta. Sääntöjä voi yrittää keskustellen sopia yhdenmukaisiksi kaveriperheiden välillä, mutta on kuitenkin muistettava, että perheet ovat yksilöllisiä ja pelisäännöt usein sovitaan oman perheen arkeen sopiviksi. (Tossavainen 2019, 36–37.)

Ruutuajaksi suositellaan koululaiselle alle kaksi tuntia päivässä. Ruutuajaksi sisältää kaikki television, tietokoneen, pelikonsolien ja mobiililaitteiden parissa vietettyä aikaa, lukuun ottamatta liikunnallisia pelejä. (TEKO 2020).

Lapsi tarvitsee myös ohjausta. Toiminnanohjaus määritellään taidoiksi, joiden kautta ihminen suunnittelee, tarkastelee sekä säätelee ajatteluaan ja toimintaansa. Siihen liittyy myös juostavuus, sekä kyky muokata ja ylläpitää tietoa. Toiminnanohjauksen taito on hitaasti kehittyvää jopa varhaisaikuisuuteen saakka, joten esi- ja alkuopetusikäisellä lapsella ei ole tällöin vielä tarvittavia valmiuksia oman toimintansa tarkkailuun siinä määrin missä aikuisella. Tästä syystä lapsi ei osaa säädellä myöskään omaa pelikäyttäytymistään. Digitaaliset pelit kehitetään myös koukuttaviksi, joka tuo lisähaastetta toiminnan itesäätelyyn. (Kosola ym. 2019) Digitaalisille peleille asetettujen ikärajojen tavoitteena on auttaa kasvattajia valikoimaan lapsen kehitystasoon sopivat mediasisällöt. Huomioitavaa on, että korkea ikäraja on aina merkki haitallisesta mediasisällöstä, joka sisältää seksiä, väkivaltaa, tai muuta vastaavaa lapsen mieleltä järkyttävää sisältöä. Väkivaltaisimmat pelit ovat aina vain aikuisille suunnattuja, jolloin aikuisen vastuulla on huolehtia siitä, että lapsi ei altistu tälle pelisisällölle ennen kuin hän on riittävän kypsä sitä käsittelemään. (Harvainen 2013, 39–40.)

Pelissä tapahtuvaan vuorovaikutusta olisi myös hyvä tarkkailla. Peleissä on oma kulttuurinsa, joka rakentuu peliympäristöstä ja muista pelaajista. Lasta tulisi tukea olemaan kannustava ja myönteinen myös pelatessaan. Kasvattajien tulisi kiinnittää huomiota siihen, kuinka muita pelaajia puhutellaan ja millainen suhtautuminen epäonnistumisiin on. Esiintyykö pelatessa esimerkiksi vihapuhetta, toisten ulos sulkemista, tai esimerkiksi häirintää. Aikuinen voi täl-

löin kannustaa lasta esimerkiksi pohtimaan kaverin näkökulmaa asiaan. Tämä tukee myös lapsen empatiataitojen kehittymistä. (Tossavainen 2019, 38–39.)

### **7.1 Vanhempien rooli pelikasvattajina**

Aikuisen tehtävänä on huolehtia, että pelisisältö on lapsen ikä sekä kehitys huomioiden lapselle sopivaa. Ikäraja ohjeistuksien lisäksi on oleellista kiinnittää huomiota siihen, että lapsella on riittävät valmiudet myös käyttää peliä, sekä sisäistää ja edetä pelin ideologiikan mukaisesti. Pelien rajoitusten ja ohjeistuksien pohjana käytetään lapsen tyypillistä kehitystä, mutta lasta on tarkasteltava aina yksilötasolla. On hyvä muistaa, että jokaisessa tapauksessa ikärajojen rikkomisesta ei lapselle aiheudu haittoja. Vastavuoroisesti, vaikka pelin ikärajoja noudattaa, voi se silti aiheuttaa lapselle psyyketasolla haittaa. Kyvyssä tulkita ja käsitellä mediasisältöjä voi siis olla suuriakin yksilöllisiä eroja. Kasvattajan on oleellista myös tiedostaa, että omat pelikokemukset eivät ole rinnastettavissa lapsen pelikäyttäytymiseen. Vaikka itse olisi lapsuudessa pystynyt käsittelemään haitallisia mediasisältöjä, eikä koe niistä itselleen aiheutuneen haittaa, voi jälkipolvi silti reagoida negatiivisesti haitalliseen mediasisältöön. (Harviainen 2013, 38–39.)

Vanhempia suositellaan tutustumaan lastensa digipelien sisältöön. Lapsen pelaamiseen tutustuminen voi tuntua alkuun hankalalta, sillä usein vanhempi itse ei ole kasvanut samanlaiseen pelikulttuuriin mihin lapset nykyaikana kasvavat. Kuitenkin jaettu pelikokemus vanhemman kanssa sekä annettu huomio on lapselle erittäin arvokasta. Kun vanhempana opettelee lapsen pelaamisesta perusasiat, pystyy reagoimaan peleistä nouseviin kysymyksiin ja tilanteisiin helpommin. Lapselta voi esimerkiksi kysyä hänen omaa suosikkiahmoaan pelissä, tiedustella tuntuuko peli pelottavalta, mikä on kyseisen pelin tavoite, tai mikä pelaamisessa on kivaa. Mikäli lapsen sietokyvyn rajat arvioidaan väärin ja peli luo voimakkaita tunnekokemuksia, kasvattajan tulisi keskustelun avulla auttaa lasta kohtaamaan ja käsittelemään tunteensa. (Harviainen 2013, 38–39.)

Aikuisen malli, pelien yhdessä kokeileminen ja niistä keskustelu edistävät lapsen ymmärrystä pelaamista kohtaan monin tavoin. Myös mediakasvatusseuran julkaisussa (2016), kehoitetaan kasvattajia tutustumaan lasten käyttämään

mediasisältöön. Materiaalissa neuvotaan, kuinka lapsen kanssa voi yhdessä pohtia mikä pelissä voisi olla todellista ja mikä fiktiota, tai mikä tekee pelin sisällön niin sanotuista pahiksista pahoja ja hyviksistä hyviä.

Näin aikuinen yhdessä lapsen kanssa pystyy kehittämään lapsen medianlukutaitoa ja parhaimmillaan lapsi voi myös itse oppia arvioimaan ja välttämään haitallista mediasisältöä. (Harviainen 2013, 38–39.)

Joitain pelisisältöjä voidaan verrata esimerkiksi jännittävään kirjaan tai elokuvaan. Jännittäviä pelejä on turvallisempi pelata aikuisen kanssa kuin yksin, yhtä lailla, kuin jännittävää elokuvaakin haluaa katsoa vanhemman kanssa. Läsnä olemalla aikuinen voi myös tarkkailla lapsen tunnetiloja. Yhdessä pelaaminen digitaalisilla laitteilla tukevat myös vanhemman ja lapsen vuorovaikutusta, siinä missä lautapeliäkin pelaaminen. (Harviainen 2013, 38–39, 50.) Lapsi saa nautintoa yhteisistä pelihetkistä vanhemman kanssa. Näistä hetkistä syntyy muistoja ja kokemuksia yhdessäolosta, sekä lapselle jää kokemus siitä, että aikuinen on kiinnostunut lapsen pelaamisesta. Yhdessä pelaaminen tukee paitsi vanhemman ja lapsen välistä vuorovaikutusta, vaikuttaa se myös positiivisesti ongelmanratkaisuun digitaalisessa kulttuurissa sekä muussa vuorovaikutuksessa: lapsi saa yhdessä pelatessa mallin siitä, että ongelmia voidaan ratkoa myös yhdessä. Lähtökohtana on, että aikuinen tukee myönteistä mediasuhdetta, sekä edistää hallittua pelaamista olemalla avoin ja utelias, sekä tutustuu lapsen ikätasoon sopiviin pelikulttuureihin. (Tossavainen 2019, 31.)

## **7.2 Pelikasvatus koulussa**

Pelikasvattajan käsikirja 2 on jakanut pelikasvatuksen kolmeen osa-alueeseen: pelillistyvään yhteiskuntaan kasvattaminen, peleillä opettaminen, sekä peleistä opettaminen. Kyseinen teos korostaa myös kasvatustietoisuutta onnistuneen pelikasvatuksen taustalla. Opetuksellisessa kasvatuksessa on taustalla lait ja linjaukset, jotka säätelevät kasvattajan toimintaa. Kasvattajalla on kuitenkin myös itsellään omat käsitykset, jotka osaltaan tiedostamattakin ohjaavat valintoja kasvatuksessa. Mitä tietoisempi kasvattaja on omista käsityksistään, sitä helpommin hän kykenee tekemään perusteltuja kasvatusratkaisuja. Esimerkkinä, jos digitaaliset pelit mielletään ainoastaan vaarallisena ajanvietteenä, tai syynä lapsen negatiiviseen käytökseen on ymmärrettävä

ratkaisu tällöin yrittää erottaa lapsia pelimaailmasta. Mutta jos pelit ymmärretään osana kulttuuria, leikkiä ja oppimista voidaan niiden havaita tukevan sosiaalisia taitoja, sekä saada lapsi oppimaan uutta. (Tossavainen 2019 17–21.)

Pelikasvatusta toteuttaessa voidaan kasvatustietoisuus jaotella osa-alueisiin, jotka ovat: käsitykset kasvatuksen tavoitteista ja päämääristä, kasvatuksellisen vuorovaikutuksen ja virikkeiden merkitys kasvulle, kasvu- ja kehitystapahumien yleiset lainmukaisuudet, sekä käsitys mediasta. Kasvattajan käsitys pelimaailmasta ja pelikulttuurista on tärkeää, jotta hänellä on taidot hyvään pelikasvatukseen. Ensisijaisina pelikasvatuksen tehtävinä voidaan nähdä olevan uusien näkökulmien tarjoaminen lapselle, pelaamisen käsitteellistäminen sekä sen ymmärtäminen. Kasvatustavoitteiden tulee olla tällöin selkeät, sekä kasvattajalla tulee olla oman pelikäsityksensä lisäksi kykyä yhteiskunnasten ilmiöiden ja pelikulttuurin tarkasteluun, sekä havaitsemaan pedagogiset tilaisuudet. Pelikasvattajan käsikirja kannustaa vuorovaikutteiseen pelikasvatukseen, jossa taustalla on ajatus siitä, että kasvattajan ei tarvitse olla tietoinen kaikista nykyajan pelitrendeistä yksityiskohtineen, vaan pelikasvatus on vastavuoroista, jossa innostunut pelaaja voi jakaa tietouttaan. (Tossavainen 2019, 17–21.)

Digitaalisia pelejä voidaan hyödyntää myös opetustarkoituksessa. Oppimispeleihin on pyritty lisäämään viihdesisältöä, jotta ne motivoisivat pelaamaan enemmän. Ongelmakohtaksi on kuitenkin noussut viihdesisällön olevan lasta harhauttavaa, jolloin itse oppiminen voi jäädä pelissä vähemmälle. Opetuspelejä valittaessa kasvattajan kannattaa pohtia kuinka kyseinen peli tukee oppimista, kuinka sitä käytetään opetuksessa, sekä millainen rooli lapsella on pelikasvatuksessa. Voiko lapsi esimerkiksi vaikuttaa mikä peli valitaan opetustilaisuuteen? Kasvattajan tulee myös huomioida, että sama pelisovellus ei välttämättä tue koko luokkaryhmän oppimista. Oppiminen ei myöskään voi rakentua pelkästään pelin sisälle, sillä uusien taitojen oppiminen ja soveltaminen myös muissa yhteyksissä on tärkeää. (Tossavainen 2019 17–21.)

Koulumaailmassa esimerkiksi vanhempainillat ovat hyviä tilaisuuksia puhua lasten digitaalisesta pelaamisesta. Vanhempien kanssa keskusteltaessa tärkeää on avoin mieli ja vuorovaikutus tulisi olla rohkaisevaa ja kannustavaa. Ennakoon on hyvä selvittää, mitkä asiat puhututtavat perheissä, jotka kuulu-



vat koulun ja esiopetuksen piiriin. Esimerkiksi opettajalta voi selvittää mitkä ovat niitä tekijöitä, joiden takia digipelaaminen nostetaan vanhempainillan aiheeksi. Esi- ja alkuopetusikäisen lapsen kohdalla keskustelu rajautuu normaalisti edelläkin mainittujen sääntöjen sopimiseen perheessä, sopivien pelien valikoinnissa kuten myös pelien ikärajojen huomioinnissa. Ennakkoon on hyvä tutustua myös mediaan ja mediakasvatukseen yleensä, sillä keskustelu voi laajentua internetin- ja muun median osa-alueille. Pelikasvatukseenkin on osa laajempaa mediakasvatusta. (Tossavainen 2019, 46–47.)

Vanhempien luottamusta ja mielenkiintoa voi herättää kertomalla omasta suhtautumisestaan pelaamiseen. Digitaalista pelaamista kannattaa avata myös yleisesti, sillä se käsittää monia eri pelimuotoja ja genrejä, joista vanhemmilla itsellään ei välttämättä ole kokemusta. Oma tietopohja tulee pitää ajan tasalla ja olla valmistautunut vastaamaan kysymyksiin, jotka ovat esimerkiksi sen hetkisessä mediassa pinnalla. Virheelliset oletukset tulisi korjata faktoilla provosoitumatta. Konkreettiset esimerkit, kuten pelien videoklipit voivat edesauttaa vanhempia sisäistämään aiheen. Pelaamisen puheeksi ottamisessa vanhempien kanssa on tärkeänä tavoitteena saada vanhemmat kiinnostumaan pelisisällöistä ja lapsen pelaamisesta. Tällöin myös vanhemmat voivat alkaa toteuttaa onnistunutta pelikasvatusta. (Tossavainen 2019, 46–47.)

White ym. (2017) ovat tutkineet neljä- ja kuusivuotiaiden lasten motivointia pitkäjänteisyyden opettamisessa digipelaamisen kautta. He antoivat lapsille tehtäväksi pelata 10 minuuttia yhtäjaksoisesti mielenkiintoista videopeliä. Tutkimuksessa selviää, että kuusivuotiaat pystyvät keskittymään jo huomattavasti paremmin kuin neljävuotiaat, kuten myös ovat sitkeämpiä kärsivällisyyttä vaativissa peleissä. Tutkimuksen keskeisenä tuloksena tulee esille, että roolipelaamisen kautta voi lapselle opettaa pitkäjänteisyyttä. Kun lapsi saa kehittää oman hahmonsa tai supersankarinsa pelin maailmassa hän myös keskittyy pelaamiseen huomattavasti paremmin.

## **8 OPINNÄYTETYÖPROSESSI**

Opinnäytetyöprosessi on aloitettu keväällä 2019. Kävimme aihekeskustelua työelämän kanssa, jolloin myös tutkimustarvetta kohdennettiin. Aihe on vahvistettu toukokuussa 2019. Sopimuksen opinnäytetyöstä allekirjoitimme syys-

kuussa 2019. Tutkimusongelma on valmiiksi määritelty työelämän toimesta, eli tässä tapauksessa Kouvolan alueen koulukuraattorien. Tutkittavana ilmiönä on esi- ja alkuopetusikäisen digitaalinen pelaaminen. Jo määritetystä ilmiöstä olemme muodostaneet tutkimuskysymykset, joihin etsimme opinnäytetyösämme vastauksia.

Tässä opinnäytetyössä käytämme kuvailevaa kirjallisuuskatsausta, eli etsimme kriittisesti tarkastellen aiemman tutkimustiedon aiheeseen liittyen ja kuvaamme sekä arvioimme tiedon paikkansapitävyyttä ja laajuutta.

Työelämä esitti huolen vanhempien tavoitettavuudesta. Tämän vuoksi teimme päätelmän, että kyselytutkimuksen toteuttaminen ei olisi tuottanut reliaabelia tutkimusaineistoa. Lasten digitaalinen pelaaminen koetaan aiheena myös sensitiiviseksi. Näistä syistä tutkimusmenetelmäksi valikoitui kirjallisuuskatsaus.

## 8.1 Opinnäytetyön tavoitteet

Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää digitaalisen pelaamisen merkitystä lapsen kasvuun ja kehitykseen ja etsiä ratkaisumalleja miten esi- ja alkuopetusikäisten pelikasvatusta voitaisiin tukea kotona ja kouluympäristössä. Tässä opinnäytetyössä digitaalisella pelaamisella tarkoitamme video- ja verkkopelaamista konsoleilla, tableteilla, puhelimilla ja tietokoneilla. Esi- ja alkuopetusikäisellä lapsella tarkoitamme esikouluikäistä, sekä ensimmäisen- ja toisen luokan oppilaita.

Tutkimuskysymyksinä on:

- Miten digitaaliset pelit tukevat esi- ja alkuopetusikäisen lapsen kehitystä?
- Miten aikuinen voi tukea lapsen kehittävää digipelaamista?

## 8.2 Tutkimusmenetelmä

Kirjallisuuskatsauksessa kartoitetaan tutkimustietoa jota on jo olemassa tietyltä aihealueelta. Lähtökohtana on muodostettu tutkimusongelma tai kysymys, johon halutaan etsiä vastausta. Menetelmällä voidaan selvittää, kuinka laajasti aiheesta on jo ennestään tutkittu ja onko jo tutkitussa tiedossa tai sen kohdistamisessa puutteita. Kirjallisuuskatsaustyypit voidaan jakaa kolmeen luok-

kaan: määrälliseen meta-analyysiin, kuvailevaan tai systemaattiseen kirjallisuuskatsaukseen. Kirjallisuuskatsaustyyppit eroavat toisistaan hieman aineistonhankinnan, määrittelyn, analyysimenetelmän ja katsauksen tavoitteiden osalta. Tässä opinnäytetyössä käytämme kuvailevaa kirjallisuuskatsausta. (Opinnäytetyön ohjaajan käsikirja s.a.)

Kuvailevan kirjallisuuskatsauksen tavoitteena on ymmärtää tiettyä ilmiötä. Kirjallisuuskatsaukseen liittyy viisi eri vaihetta. Ensimmäisessä vaiheessa määritetään tutkimusongelma ja katsauksen tarkoitus. Toisessa vaiheessa tehdään kirjallisuushaku ja tutkimukseen käytettävä aineisto valitaan. Kolmas vaihe sisältää tutkimuksien arvioinnin, josta siirrytään tekemään neljännessä vaiheessa aineiston analyysi ja synteesi. Viimeisessä, eli viidennessä vaiheessa tulokset raportoidaan. (Stolt ym. 2016. 16–23.)

Keväällä 2019 kuraattorikokouksessa käytyjen asioiden ja aihekirjallisuuden pohjalta loimme miellekartan. (Kuva 1.) Miellekarttaan olemme koonneet tekijät ilmiön ympärillä. Ilmiönä on esi- ja alkuopetusikäisen digitaalinen pelaaminen. Miellekartta hahmottaa aihetta kokonaisuutena ja se on toiminut pohjana opinnäytetyön teoriaosan laatimiselle. Miellekartasta esille nousseet asiat ovat auttaneet hahmottamaan ilmiön laajuutta, sekä selkiyttänyt mitkä tekijät ovat tutkimuksen kannalta relevantteja. Teoriaosa koostuu korkeintaan kymmenen vuotta vanhasta aihekirjallisuudesta ja tutkimuksista. Tulokset on rajattu korkeintaan kymmenen vuotta vanhoihin tutkimuksiin.



## Kuva 1. Miellekartta.

Tutkimuskysymysten muodostuttua aloimme etsiä väitöskirjoja aiheista pelikasvatus ja digitaalinen pelaaminen. Pelikasvatusaiheisten väitöskirjojen avainsanoista saimme lopulliset hakusanat, joiden avulla aloimme suorittaa koehakuja eri hakukanavien kautta. Tiedonhakuun saimme ohjausta tiedonhakupöytäkirjasta. Opinnäyteyöhön hyväksyttiin kaiken kaikkiaan 10 eri tutkimusta. (Liite 1.) Hakua rajattiin korkeintaan 10 vuotta vanhoihin tutkimuksiin. Tiedonhaun läpinäkyvyyttä kuvaa tiedonhaun taulukko 1.

Tiedonhaun taulukko 1.

Tietokanta	Rajaukset	Hakusanat/ -lauseke	Hakutulos	Valittu otsikon perusteella	Valittu tiivistelmän perusteella	Hyväksytyt aineistoon
PUBMED	2015-2020, All results	Game based AND child OR teach	47	5	3	3
CINAHL	2015-2020 All results	Game edu- cation, skills, child*	12	4	2	2
CINAHL	2015-2020 All results	Game* AND Edu- cation* AND Child*	143	3	1	1
MEDIC	All results	Videopelit	52	7	5	1
FINNA	2010-2020 Väitöskirjat, pro gradu	gam*, educ*, child*	41	10	6	3
Yhteensä			295	29	17	10

### 8.3 Aineiston analyysi

Tässä opinnäytetyössä olemme käyttäneet teorialähtöistä sisällön analyysia. Sisältöanalyysin tarkoituksena on luokitella tekstisisältö ja näin saada esiin tekstin keskeisimmät asiat ja tiivistää ne ydinsisällöksi. Teorialähtöistä luokittelua ohjaa teoriasta esiin nousseet luokat. Tässä opinnäytetyössä teoriapohjainen pääluokka on digitaalisten pelien merkitys lapsen kasvuun ja kehitykseen. (Kananen 2012, 116–117.)

Aloitimme luokittelun tietokantahakujen jälkeen. Tutkimustaulukkoon kokosimme kymmenen eri tutkimuksen keskeisimmät tulokset.

Tämän jälkeen keskeisimmät tutkimustulokset on redusoitu, eli pelkistetty lyhyempään muotoon. Seuraavana vaiheena pelkistetyt ilmaukset on ryhmitelty alaluokkiin yhdistävän tekijän perusteella. Yhdistävistä tekijöistä tulee yläluokka. Sisältöä kuvaavia, opinnäytetyön kannalta relevantteja yläluokkia saimme yhteensä kaksi: pelien kehittävyys ja aikuisen rooli. Sisällönanalyysia kuvaa Liite 2.

## 9 TULOKSET

Tuloksista tuli ilmi, että digitaalisilla peleillä voidaan tukea lapsen motoristen, kognitiivisten, sosiaalisten ja muiden arkielämän taitojen kehittymistä. (Aikasalo 2016). Myös aikuisen antamalla tuella havaittiin olevan merkitystä siihen kuinka digitaalinen peli kehittää lapsen taitoja ja ominaisuuksia. (Ronimus ym. 2012.)

Keskeisimpiä tuloksia selkeyttää taulukko 2.

<b>Digitaalisen pelin merkitys lapsen kasvuun ja kehitykseen</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitaalisella pelillä harjoittelu lisää laskentatehokkuutta.</li> <li>▪ Digitaalinen peli voi kehittää fyysistä aktiivisuutta.</li> <li>▪ Lapsi voi oppia digitaalisista peleistä vuorovaikutustaitoja.</li> <li>▪ Lapsi voi oppia digitaalisista peleistä terveyttä edistäviä valintoja.</li> <li>▪ Lapset voivat oppia digitaalisista peleistä arkielämän taitoja.</li> <li>▪ Kognitiivisia taitoja voidaan vahvistaa siihen soveltuvalla digitaalisella pelillä.</li> <li>▪ Digitaalinen peli voi tukea sosiaalisia suhteita.</li> <li>▪ Lapsi suosii grafiikoiltaan etenevää peliä.</li> <li>▪ Pelaamista motivoivat palkinnot.</li> </ul>
<b>Aikuisen rooli digipelaamisen ohjauksessa</b>

- Aikuisen antamalla tuella ja ohjauksella on merkitystä siihen, millainen hyöty pelistä saadaan.
- Positiivinen palaute tuottaa lapselle mielihyvää.
- Pelivalinnoilla on merkitystä oppimiseen.
- Peli tulisi valita yksilön taitoihin ja ominaisuuksiin sopivaksi.
- Vanhemman oma pelikokemus voi tukea lapsen kehittävää pelaamista.

### **9.1 Digipelaamisen merkitys esi- ja alkuopetusikäisen kasvuun ja kehitykseen**

Tuloksissa näkyi digitaalisen pelaamisen merkitys lapsen kehityksen tukemisessa. Aiksalon (2016) tutkimuksessa havaittiin, että digitaalisella pelillä voitiin kehittää lapsen sosiaalisia taitoja, kuten ristiriitatilanteista selviytymistä, sekä opettaa riitely- ja sovittelutaitoja. Tutkimuksessa lapset kokivat myös oppivansa pelin avulla hyvinvointia edistävästä valinnoista, kuten liikkumisen tärkeydestä, riittävästä unesta ja terveellisestä ravitsemuksesta. (Aikasalo 2016.) Vastaavasti toisella tutkimuksella osoitettiin, että videopelien ja ylipainon välillä ei voitu osoittaa luotettavaa yhteyttä. Sen sijaan aktiivisuuteen kannustava videopeli voi auttaa lasta tasaamaan painoaan. (Kracht ym. 2020).

Aiksalon (2016) tutkimus osoitti myös, että lapset kokivat oppineensa pelistä arkielämän taitoja, kuten pukeutumista ja digitaalisen pelaamisen omatoimista säätelyä. (Aikasalo ym. 2016.) Tulokset osoittavat myös, että digitaalisten pelien virtuaaliympäristö voi tukea sosiaalisuutta. Pelien vuorovaikutus perustuu pelaajan läsnäoloon peliympäristössä, yhteenkuuluvuuden tunteeseen, sekä kilpailuun. (Hämäläinen 2014).

Bedioun (2018) tutkimuksessa havaittiin, että kognitiivisia taitoja voidaan kehittää digitaalisten pelien avulla. Etenkin toimintapelit, jotka vaativat strategioiden miettimistä sekä nopeaa silmän ja käden koordinaatiokykyä kehittävät kognitiivisia taitoja. (Bediou ym.2018.) Digitaaliset pelit voivat tuottaa myös lapselle positiivisia tunteita, kuten innostumista, yllättyneisyyttä ja nautintoa, kun peli antaa palautetta lapselle onnistuneesta suorituksesta. (Lucrezia ym. 2020). Ven ym. (2017) suoritti tutkimuksen, jossa arvioitiin laskennallisten taitojen kehittymistä digitaalisen pelin avulla. Tulokset osoittivat pelin kehittävän matemaattisia taitoja, kun laskentatehokkuutta verrattiin verrannaisryhmään.

Peli- ja mediasisällöllä havaittiin olevan myös merkitystä akateemiseen suori- tuskyykyyn. (Adelantado-Renau ym. 2019.) Arbianingsih (2018) osoitti tutki- muksessaan, että esikouluikäiset lapset suosivat digitaalisissa peleissä pää- henkilöä, joka liikkuu ja siinä on fantasia elementtejä sekä houkutteleva ulko- näkö. Myös digitaaliset pelit joissa oli mahdollisuus saada palkinto, olivat suo- sittuja. Pelin kirkkaiden värien huomattiin myös lisäävän mielenkiintoa. Pelin sisällöllä, etenemistahdilla, roolihahmolla ja palkitsemisella nähtiin olevan merkitystä siihen riittääkö lapsen mielenkiinto pelaamiseen. (Arbianingsih, 2018.)

## **9.2 Aikuisen rooli digipelaamisen ohjauksessa**

Tulosten mukaan aikuisen antamalla tuella on merkitystä siihen miten digitaalinen peli kehittää lasta. Ronimus ym. (2012) tutkivat Ekapelin motivoivuutta esi- ja alkuopetusikäisten keskuudessa. Merkittävänä tuloksena nousi ympä- ristön merkitys. Aikuisen antamalla tuella on oletettavasti merkitystä siihen, kuinka digitaalinen peli motivoi lasta. Aikuisen tulisi ohjata lasta pois häiriöteki- jöiden parista, olla apuna tavoitteiden asettamisessa, sekä vaihtelevuuden lisäämisessä. Aikuisen rooli korostuu myös tunteiden käsittelyssä. Lucrezian (2020) tutkimuksessa nousi esiin, että mikäli lapsi ei ymmärtänyt pelisisältöä, se oli liian haastava tai liian helppo edetä, aiheutti se lapsessa turhautumisen tunnetta.

Ronimuksen tutkimuksessa havaittiin, että kotiympäristössä motivaatio pe- laamiseen ei ollut yhtä korkealla kuin kouluympäristössä. Tutkimuksessa huomattiin myös, että pelin ominaisuudet, sekä pelaajan yksilölliset piirteet vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa vaikuttivat pelaamismotivaatioon ja tätä kautta myös oppimiseen. Sopiva etenemistahti tasolta toiselle, sekä pal- kinnot pitivät lapsen mielenkiintoa yllä. (Ronimus 2012.)

Lucrezian (2020) tutkimuksessa huomattiin, että lapsi tauottaa pelaamistaan myös omatoimisesti. Suurin osa tutkimusryhmän lapsista halusi lopettaa pe- laamisen noin 30 minuutin kohdalla, vaikka tarjolla oli 15 erilaista digitaalista pelisovellusta. Tutkimus suoritettiin kouluympäristössä, jossa aikaraja pela- miselle oli asetettu korkeintaan 45 minuuttiin. Lapset olivat tietoisia että he

saavat jatkaa erilaisten pelisovellusten kokeilua seuraavana päivänä. (Lucrezia ym. 2020).

Ahvenjärven (2015) verkkokyselyssä nousi esille, että vanhemmat, jotka pelaavat itse hyväksyvät paremmin myös lapsensa pelaamisen ja kannustavat pelaamiseen. Itse pelaavat vanhemmat luottavat myös vertailuryhmää enemmän omaan harkintakykyynsä pelien ikärajoja arvioitaessa. Sen sijaan vanhempien omilla pelitottumuksilla ei huomattu olevan eroa, kun arvioitiin lasten käyttämää aikaa digitaalisilla laitteilla. (Ahvenjärvi, 2015.)

## **10 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET**

Tutkimuskysymyksinä olivat miten digitaaliset pelit tukevat esi- ja alkuopetusikäisen lapsen kehitystä ja miten aikuinen voi tukea lapsen kehittävää digipelaamista. Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää digitaalisten pelien positiivista merkitystä lapsen kasvuun ja kehitykseen sekä millainen merkitys aikuisen antamalla ohjauksella on lapsen kehittävään pelaamiseen.

Tiedonhakua tehdessä huomasimme, että useimpien digitaalista pelaamista käsittelevien tutkimusten näkökulmana olivat digitaalisten pelien negatiivinen merkitys kehitykseen. Valtaosa tutkimuksista jotka käsittelevät pelien positiivisia vaikutuksia olivat tuotettu ulkomailla. Oman päätelmämme mukaan suomalainen pelikulttuuri lasten osalta on vasta kehittymässä. Myös työelämän esille tuoma tarve tutkimukselle puoltaa tätä. Puheeksi ottamisen keinot on koettu riittämättömiksi sekä aihe sensitiiviseksi. Päätelmämme mukaan pelaamisen puheeksi ottaminen tulisi olla valistuneempaa ja perheitä tulisi ohjata enemmän kehittävän pelaamisen pariin. Pelikasvattajan käsikirja ohjaa digitaalisen pelaamisen tuomista osaksi kulttuuria, oppimista ja leikkiä. (Tossavainen 2019). Myös Mannerheimin lastensuojeluliitto esittää mediakasvatuksen olevan lapsen oikeus (2019).

Monien toimintojen ja palveluiden digitalisoituessa sopivaa ruutuaikaa on haasteellista määrittää. Ruutuaika sisältää niin hyötyä kuin viihdetoimintoja, jolloin ruutuaikaa ei välttämättä voida arvioida yksiselitteisesti WHO:n suosituksen mukaan alle kahteen tuntiin päivässä. Myöskään viihdepelin määritelmä ei ole yksiselitteinen. Kuten tutkimuksista olemme tuoneet ilmi, useat digi-



taaliset pelit, jotka eivät ole suoraan suunnattu oppimispeleiksi voivat toimia myös monia taitoja kehittävästi.

Lapset ovat pääsääntöisesti hyvin valveutuneita ja taitavia digimedian käyttäjiä. Jotta pelaaminen voidaan ottaa vaikuttavalla tavalla puheeksi, edellyttää se myös aikuiselta sen hetkistä media- ja pelitarjonnan tuntemusta. Kun pelaamisesta opettelee perusasiat, aikuinen pystyy merkittävämmiin reagoimaan tilanteisiin ja kysymyksiin, joita pelaamisesta nousee. (Harviainen 2013.) Väitettä tukee myös Ahvenjärven (2015) tutkimus, jossa havaittiin, että itse pelaavat vanhemmat kannustavat pelaamiseen, sekä luottavat omaan harkintakykynsä pelien ikärajoja arvioitaessa. Pelikasvattajan käsikirjassa kuitenkin painotetaan, että aikuisen ei tarvitse olla kartalla jokaisesta pelitrendistä yksityiskohtineen, vaan sitä merkittävämpää on yhdessä pelaaminen, jossa innostunut lapsi voi jakaa tietouttaan. (Tossavainen 2019).

Tutkimuksissa aikuisen merkitys digipelaamisen ohjaamisessa koettiin tärkeänä, sillä lapsen tunne- ja itsesäätelykeinot ovat vielä kehittymässä. (Lucrezia ym. 2020). Myös pelikasvattajan käsikirjassa kerrotaan aikuisen läsnäolon merkittävydestä. Aikuisen vastuulla on arvioida pelin soveltuvuutta sekä olla läsnä. Pelin on sallittua ja tunnetaitojen opettelun kannalta hyödyllistä aiheuttaa lapselle myös negatiivisia tunteita. Lapsen tunnesäätelytaidot ovat kuitenkin vasta kehittymässä, jolloin aikuisen apu tunteiden sanoittamisessa ja säätelyssä on merkittävä. (Pentikäinen ym. 2010). Pelikasvattajan käsikirjassa tuodaan ilmi, että ymmärrys digitaalisen pelin tuottamista tunnekuohuista ei ole yksiselitteistä. Pelikulttuuri ja digitaalinen tarjonta on muuttunut paljon viime vuosien aikana. Vaikka vanhempi itse kokee, että ei ole lapsuudessaan altistunut haitalliselle mediasisällölle voi nykypäivän mediasisältö aiheuttaa tunnekuohuja jälkikasvulle. Pelien rajoitukset on tehty arvioiden lapsen tyypillistä kehitystä, mutta lasta on silti arvioitava aina yksilönä. Ikärajojen lisäksi aikuisen on kiinnitettävä huomiota siihen, että lapsella on valmiudet pelata tiettyä peliä sekä sisäistää sen ideologia. (Harviainen 2013).

Bedioun (2018) tutkimuksessa huomattiin toimintapelien kehittävä kognitiivisia taitoja. Myös Pelikasvattajan käsikirja (2018) tukee tätä havaintoa. Sen mukaan viihdepelit soveltuvat oppimiskäyttöön, mutta tällöin tulee huomioida myös pelin ulkopuolella tuotettavat oppimistehtävät, jotka yhdessä pelin kans-

sa tukevat lapsen kehitystä. (Tossavainen 2019.) Digitaalinen peli on mahdollisuus myös luovuuteen ja itsensä toteuttamiseen grafiikoiden mahdollistaessa lähes rajattomia peliympäristöjä. (Pentikäinen ym. 2010).

Digitaalisten pelien on huomattu tuottavan myös positiivisia tunteita pelaajalleen, tukevan sosiaalisuutta, lisäävän yhteenkuuluvuuden tunnetta ja kehittävän keskittymiskykyä. (Arbianingsih ym. 2018.) Virtuaalinen peliympäristö mahdollistaa kulttuuristen rajojen ylittämisen, kun samaan peliympäristöön voi liittyä pelaajia mistä päin maailmaa tahansa. Moninpelit voivat kehittää myös yhteistyötaitoja pelijoukkueen tavoitellessa samaa päämäärää. Peliyhteisöön kuuluminen voi vahvistaa lapsen identiteettiä, kun taas täysin pelaamattomuus voi olla jopa eristävä tekijä lasten keskuudessa. (Harviainen 2013). Pelisosiaalisuuden merkitystä osana lapsen sosiaalista statusta tukee myös Hämäläisen (2014) tutkimus, sekä Koskimaan (2017) havainnot siitä, että pelaamisen kautta koettu vuorovaikutus on lapsuudessa monipuolisinta muihin ikäkausiin verrattuna.

Tutkimuksista ja teoriasta nousi esiin myös pelimotivaation ylläpitäminen merkittävänä tekijänä lapsen kehittävän ja opettavan digipelaamisen kannalta: pelimotivaation ylläpitäminen kannustaa pitkäjänteisempään työskentelyyn. Myös aikuisen antamalla tuella ja ohjauksella on merkitystä motivaation ylläpitämisessä sekä tavoitteiden asettamisessa. (Ronimus 2012.) Samoin digitaalisten pelien mielenkiintoiset grafiikat motivoivat pelaajaa. (Arbianingsih 2018.)

## **11 LUOTETTAVUUS, EETTISYYS JA HYÖDYNNETTÄVYYS**

### **11.1 Luotettavuus ja eettisyys**

Tutkimuksen luotettavuus (reliabiliteetti) tarkoittaa saatujen tutkimustulosten pysyvyyttä, eli tutkimustulosten tulisi säilyä samankaltaisina tutkimusta toistettaessa. Validiteetilla tarkoitetaan oikeiden asioiden tutkimista, eli tulosten yleistettävyyden on tärkeintä. Kuvailevan kirjallisuuskatsauksen luotettavuuteen vaikuttaa kuinka tarkasti tutkijat ovat käsitelleet kirjallisuuskatsauksen eri vaiheita. Tutkimuksen luotettavuuteen voidaan vaikuttaa kirjaamalla tarkkaan eri tutkimusvaiheet. (Kananen 2012, 172–173, Salminen 2011).

Eettisyys ja luotettavuus liittyvät vahvasti toisiinsa. Tutkimusetiikassa tarkastellaan aineiston hankintaan, hankitun tiedon soveltamiseen, vaikutuksiin ja käyttöön liittyviä kysymyksiä. Kirjallisuuskatsaus menetelmänä koostuu muiden tutkijoiden tuloksista, jolloin tärkeää on käytettyjen tutkimusten kunnioittaminen säilyttämällä niiden alkuperäisyys. Työn eettisyyttä ja luotettavuutta lisää tiedon tarkistettavuus. (Kuula 2011.) Tässä työssä tulokset on lähdemerkitty alkuperäisen julkaisijan mukaan. Tekemämme johtopäätökset pohjautuvat tutkimuksiin ja aihekirjallisuuteen.

Tässä opinnäytetyössä olemme edenneet opinnäytetyön ohjeiden mukaisesti vaihe kerrallaan luotettavuuden lisäämiseksi. Tulokset olemme tuoneet esille sanallisesti, sekä taulukoita apuna käyttäen. Tuloksista teimme johtopäätökset, jotka auttavat lukijaa saamaan selkeämmän kuvan tutkimuksestamme. Raportoinnissa olemme pyrkineet noudattamaan huolellisuutta sekä kuvaamaan työn vaiheet mahdollisimman kattavasti. Tutkimukset on tietoisesti valittu kuvaamaan digitaalisen pelaamisen positiivista merkitystä. Vaikka työmme näkökulma on rajannut tutkimusten valintaa, olemme pyrkineet eettisten periaatteiden mukaisesti tuomaan ilmi tutkimusten keskeiset tulokset mitään relevanttia tietoa niistä pois rajaamatta.

Tutkimuksen haut on tehty tutkimustaulukon mukaisesti ja hakutulokset ovat jäljennettävissä, eli uudelleen haettavissa. Luotettavuutta lisää myös lähteiden merkintä asianmukaisesti ohjeistuksen mukaan. Tutkimuksia on haettu luotettavista hakufoorumeista Pubmedista, Cinahlista, Medicista ja Finnasta. Olemme hakeneet tutkimuksia myös vieraskielisesti. Vieraskielisten tutkimusten kääntäminen suomenkieliseksi voi kuitenkin heikentää esittämämme tulosten luotettavuutta. Käyttämämme tutkimukset ovat vertaisarvioituja, joka lisää sisällön luotettavuutta. Sen sijaan osassa tutkimuksissa tutkimuskohde-ryhmä oli pieni alle 10 osallistujaa, joten tulosten yleistettävyys tulee kyseenalaistaa. Asiasanamme on tarkistettu olevan yleisen suomalaisen ontologian mukaisia.

Opinnäytetyömme näkökulmana on digitaalisten pelien positiivinen merkitys. Positiivinen näkökulma on ohjannut opinnäytetyön toteutusta alusta alkaen ja tutkimukset työhömmme on valittu vastaamaan mahdollisimman hyvin tutkimuskysymyksiimme. Digitaalisen pelaamisen negatiivista merkitystä ei voi kuiten-

kaan täysin sivuuttaa sillä digitaalisella pelaamisella on osoitettu olevan myös negatiivista merkitystä lapsen kehitykseen ja käytökseen. Ristiriidan olemassaolon vuoksi tuloksia tulee tarkastella kriittisesti.

## **11.2 Hyödynnettävyys**

Ammattihenkilöiden työn kannalta pelaamisen vaikutukset on olennaista tietää lasten mediakasvatusta arvioidessa. Tämä opinnäytetyö tarjoaa pohjan sen arvioimiseen mitkä asiat pelaamisessa ovat positiivisia sekä tarjoaa uusia näkökulmia lasten pelaamisen puheeksi ottoon. Opinnäytetyön tuloksista saavat hyötyä terveydenhoitajat, muut lasten kanssa työskentelevät ammattiryhmät ja vanhemmat. Tutkimuksesta on hyötyä myös arvioitaessa lasten pelaamistottumuksia.

Tulokset pelimotivaation ylläpitämisestä ovat hyödynnettävissä, kun vanhemmille perustellaan aikuisen osallistuvuutta lapsen pelaamiseen, tai kun arvioidaan digitaalisten oppimateriaalien käyttöä opetuksessa. Opinnäytetyötä voidaan hyödyntää myös lasten pelaamistottumuksia arvioivissa tutkimuksissa. Tulosten pohjalta ohjausta voidaan myös kohdentaa perheen yksilöllisten tarpeiden mukaisesti tarvittaville osa-alueille.

## **12 KEHITTÄMISEHDOTUKSET JA JATKOTUTKIMUSAIHEET**

Tulosten mukaan etenkin oppimiseen suunnattuja pelejä tulisi kehittää grafiikaltaan mielenkiintoisimmiksi. Lapsen kehityksen ja oppimisen tukemisessa voidaan hyödyntää myös sellaisia pelejä, jotka eivät ole suoraan oppimispeleiksi suunniteltu. Tällä hetkellä vanhempien suhtautuminen peli-interventioon on ollut torjuvaa, joten jatkotutkimuksena voisi selvittää millainen merkitys sallivalla ja positiivisella peli-interventiolla on vanhempien suhtautumiseen ja tavoitettavuuteen. Vanhempien motivoimisen ja puheeksi oton tueksi voisi myös tuottaa selkokielisten oppaan, josta aikuisen on helppo tarkistaa erilaisten pelisovelluksien soveltuvuutta lapsille. Jatkotutkimusaiheena voisi tutkia myös digitaalisten pelien hyödyntämistä opetuksessa.

### 13 LÄHTEET

Adelantado-Renau, M, Moliner-Urdiales, D, Caverro-Redondo, I, Reyes Beltran-Valls, M, Martínez-Vizcaíno V, Álvarez-Bueno. C. Association Between Screen Media Use and Academic Performance Among Children and Adolescents A Systematic Review and Meta-analysis. 2019. Saatavissa: [10.1001/jamapediatrics.2019.3176](https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.3176) [Viitattu: 11.10.2020]

Ahvenjärmi, M. ”Meille pelaaminen on semmoista mukavaa yhdessäoloa” 3–8-vuotiaiden lasten vanhempien osallistuminen ja suhtautuminen lapsen digitaaliseen pelaamiseen” 2015. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2015101214866> [viitattu:11.10.2020]

Aikasalo, A, Fröjd, S, Joronen, K. Alakoulun ensimmäisen luokan oppilaiden näkemyksiä terveyttä edistävästä mobiilipelistä. Hoitotiede. 2016. Saatavissa: <http://elektra.helsinki.fi.ezproxy.xamk.fi:2048/se/h/0786-5686/28/4/alakoulu.pdf> [viitattu 24.11.2019]

Arbianingsih, N, Rustina, Y, Krianto, T, Ayubi, D, Developing a health education game for preschoolers: What should we consider?, 2018, Indonesia. Saatavissa: [https://doi.org/10.1016/S1130-8621\(18\)30025-1](https://doi.org/10.1016/S1130-8621(18)30025-1) [viitattu: 10.10.2020]

Aurava, R. Hamari, J. Harviainen, J. Hentonen, E. Huttunen, T. Hernesniemi, S. Kataja, E. Koulu, S. Kähkönen, R. Laakso, M. Lehtonen, M. Marjomaa, H. Markkula, T. Meriläinen, M. Sihvo, R. Silvennoinen, I. Sjölund, A. Tenkanen, T. Tossavainen, T. 2010. Pelikasvattajan käsikirja. Saatavissa: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf> [viitattu:24.11.2019]

Bediou, B, Adams, D. M., Mayer, R. E, Tipton, E., Green, C. S, & Bavelier, D. Meta-Analysis of Action Video Game Impact on Perceptual, Attentional, and Cognitive Skills. 2018 Saatavissa: <https://doi.org/10.1037/bul0000130> [viitattu:11.10.2020]

Crescenzi-Lanna, L, Emotions, private speech, involvement and other aspects of young children's interactions with educational apps. Espanja, 2020. Saatavissa: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106430> [Viitattu: 11.10.2020]

Ermi, Laura & Heliö, Satu & Mäyrä, Frans. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta - Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hybermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampereen yliopisto. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939-3.pdf?sequence=1> [viitattu: 30.11.2019]

Harviainen, J. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus. Helsinki.

Hermanson, E. 2012. Kielen ja kommunikaation kehitys. Terveyskirjasto. Artikkel. Saatavissa: [https://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p\\_artikkeli=kot00607](https://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=kot00607) [viitattu:17.12.2019]

Huhtanen, E. 2016. Mediakasvatusseura. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/Lasten-mediamaailma-pahkinankuoressa-1.pdf> [viitattu: 6.3.2020]

Hämäläinen, O. Verkkopelin pelaaminen ja pelaajien vuorovaikutus. Pro – gradu tutkielma. 2014. Saatavissa: <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/44676/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201411173273.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu: 18.10.2020]

Hämäläinen, P, Takatalo, J. Millainen peli koukuttaa ja tuottaa mielihyvää? Lääketieteellinen aikakauskirja Duodecim. 2017. Saatavissa: <https://www.duodecimlehti.fi/duo14046> [viitattu: 24.11.2019]

Karvinen, J, Sotamaa, O. Pelit hyvän ja pahan tuolla puolen. Lääketieteellinen aikakauskirja Duodecim. 2015 Saatavissa: <https://www.duodecimlehti.fi/duo12866> [viitattu: 24.11.2019]

Kosola, S., Moisala, M., Ruokoniemi, P., 2019. Lapset, nuoret ja älylaitteet. Taiten tasapainoon.

Koskimaa, R. Arjoranta, J. Friman, U. Mäyrä, F. Sotamaa, O. Suominen, J. Pelitutkimuksen vuosikirja 2017. 2017. Saatavissa: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/ptvk2017.pdf> [viitattu: 30.11.2019].

Kracht, C, Joseph ,E, Staiano, A, 2020. Video Games, Obesity, and Children. Saatavissa: [10.1007/s13679-020-00368-z](https://doi.org/10.1007/s13679-020-00368-z) [viitattu: 09.10.2020]

Kuula, A., 2011. Tutkimusetiikka: aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Kustannusosakeyhtiö Vastapaino.

Mannerheimin lastensuojeluliitto. Mediakasvatus. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/mediakasvatus/> [viitattu: 6.3.2020]

Mediakasvatusseura ry. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://mediakasvatus.fi/mediakasvatus/> [viitattu: 6.3.2020]

Mielenterveystalo. WWW-dokumentti. Saatavissa: [https://www.mielenterveystalo.fi/lapset/vanhemmille/perhe\\_ ja\\_vanhemmuus/vanhempien\\_merkitys/Pages/lapsen\\_kehitykseen\\_vaikuttavat\\_tekijat.aspx](https://www.mielenterveystalo.fi/lapset/vanhemmille/perhe_ ja_vanhemmuus/vanhempien_merkitys/Pages/lapsen_kehitykseen_vaikuttavat_tekijat.aspx) [viitattu: 17.12.2019]

Mäki, P., Wikström, K., Hakulinen T. & Laatikainen T., 2017. Terveystarkastukset lastenneuvolassa ja kouluterveydenhuollossa. Menetelmäkäsikirja Saatavissa: [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135858/URN\\_ISBN\\_978-952-302-964-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/135858/URN_ISBN_978-952-302-964-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y) . [viitattu: 11.11.2020]

Mitä toimintakyky on? THL, 2019. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://thl.fi/web/toimintakyky/mita-toimintakyky-on> [viitattu: 18.12.2019]

Mäyrä, Karvinen & Ermi, 2015. Ehkäisevä päihdetyö. Digipelaaminen. WWW-dokumentti.

Saatavissa: <http://www.pelitaito.fi/new/digipelaaminen/> [viitattu: 5.3.2020]

Opetushallitus. Perusopetuksen opetussuunnitelman ydinasiat. 2016. Saatavissa: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/perusopetuksen-opetussuunnitelman-ydinasiat> [viitattu: 12.11.2020]

Opinnäytetyön ohjaajan käsikirja. Kirjallisuuskatsaukset. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://oppimateriaalit.jamk.fi/yamk-kasikirja/kirjallisuuskatsaukset/> [viitattu: 6.3.2020]

Paavonen, E., Roine, J., Korhonen, M., Valkonen, S., Pennonen, M., Partanen, J., & Lahikainen, A. 2011 Media ja lasten hyvinvointi. Duodecim, katsausartikkeli. Saatavissa: <https://www-terveysportti-fi.ezproxy.xamk.fi/xmedia/duo/duo99683.pdf> [viitattu: 19.11.2019]

Parvela, T., Sinkkonen, J. 2011. Kouluun! Ekaluokkalaisten vanhemmille. WSOY.

Pentikäinen, A., Ruhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R. & Ruddock, E. (toim.) 2011. Mediametkaa!

Ronimus, M. 2012. Digitaalisen oppimispelin motivoivuus : havaintoja Ekape-  
liä pelanneista lapsista. Väitöskirja. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-4721-7> [viitattu: 09.10.2020]

Salminen, A. 2011. Mikä kirjallisuuskatsaus? – Johdatus kirjallisuuskatsauksen tyypeihin ja hallintotieteisiin sovelluksiin. Vaasan yliopiston julkaisuja.

Stolt, M., Axelin, A & Suhonen, R. 2016. Kirjallisuuskatsaus hoitotieteessä. Turun yliopisto.

Suomalaisen Lääkäriseuran Duodecimin, Suomen Foniatri ry:n ja Suomen Lastenneurologisen Yhdistyksen asettama työryhmä. 2019. Käypähoito.] Saatavissa: <https://www.kaypahoito.fi/hoi50085> [viitattu: 17.12.2019]

Sääkslahti, A. 2018. Liikunta varhaiskasvatuksessa. PS-kustannus. Painos 2

Tammelin, T., Aira, A., Kulmala J., Kallio, J., Kantomaa, M. & Valtonen, M. 2014. Suomalaislasten fyysinen aktiivisuus : tavoitteena vähemmän istumista ja enemmän liikuntaa. Suomen lääkäri-lehti, katsausartikkeli. Saatavissa: <https://www-laakarilehti-fi.ezproxy.xamk.fi/tieteessa/katsausartikkeli/suomalaislasten-fyysinen-aktiivisuus-tavoitteena-vahemman-istumista-ja-enemman-liikuntaa/> [viitattu: 19.11.2019]

TEKO. 2020. Terve Koululainen. UKK- instituutti. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.tervekoululainen.fi/ylakoulu/fyysinen-aktiivisuus/ruutu aika/> [viitattu: 7.11.2019]

Tilastokeskus. 2019. Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa. Saatavissa: [https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa\\_2017\\_02\\_2019-01-31\\_kat\\_001\\_fi.html](https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html) [viitattu: 11.11.2019]

Tossavainen, T. 2019. Pelikasvattajan käsikirja 2. AM Digipaino. Helsinki.

Van der Ven, F., Segers, E. Takashima, A. & Verhoeven, L. 2017. Effects of a tablet game intervention on simple addition and subtraction fluency in first graders.

Saatavissa: <https://www-sciencedirect-com.ezproxy.xamk.fi/science/article/pii/S0747563217301048?via%3Dihub> [viitattu: 10.10.2019]

Väyrynen, P. & Saarikoski, R. 2016. Liikehallinnan harjoittaminen. Artikkel.

Saatavissa:

[https://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p\\_artikkeli=tju00210&p\\_hakusana=motorinen%20kehitys](https://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=tju00210&p_hakusana=motorinen%20kehitys) [viitattu:28.2.2020.]

White, R., Prager, E., Schaefer, C., Kross, E., Duckworth, A. & Carlson, S. 2016. The "Batman Effect": Improving Perseverance in Young Children. Child Development. 2016 Saatavissa:

<http://web.b.ebscohost.com.ezproxy.xamk.fi:2048/ehost/detail/detail?vid=0&sid=0e306934-ee5e-4b2b-800b-0cd03e4b3874%40pdc-v-sessmgr03&bdata=JnNpdGU9ZWlhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#db=cin20&AN=124970333&anchor=AN0124970333-2> [viitattu:24.11.2019]

Yilmaz, G., Demirli Caylan, N. & Karacan, C. D. 2014. An intervention to preschool children for reducing screen time: a randomized controlled trial. Child: Care, Health & Development. Saatavissa:

<http://web.a.ebscohost.com.ezproxy.xamk.fi:2048/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=28&sid=26f541c5-eb8e-43cd-b0b9-5dbe30d7bb45%40sessionmgr4008> [viitattu: 20.11.2019]



## LIITTEET

### Liite 1 Tutkimustaulukko

Tekijä(t), vuosi, maa	Tutkimuksen tarkoitus	Aineisto/otos /menetelmä	Keskeiset tulokset
van der Ven, Frauke; Segers, Eliane; Takashima, Atsuko; Verhoeven, Ludo 2017, Alankomaat.	Tutkia kuinka tabletti pelien avulla voidaan kehittää aritmeettisiä, eli matemaattisia taitoja.	Tutkimuksessa oli mukana 103 1 –luokan oppilasta. Tutkimuksessa oli kaksi verrattavaa ryhmää, joista puolet harjoitteli laskentaa tablettipelin avulla virtuaalivastustajaa vastaan, kun toinen ryhmä harjoitteli laskentaa ilman tablettia. Matemaattisia taitoja testattiin molemmilta ryhmiltä ennen interventiota, sen aikana, ja sen jälkeen.	Vertailuryhmä, joka harjoitteli laskentaa tablettipelin avulla kilpailijaa vastaan, suoriutui tutkimuksessa matemaattisista tehtävistä paremmin. Tablettipelin huomattiin parantavan laskentatehokkuutta.
Arbianingsih, Null, Rustina, Yeni, Krianto, Tri, Ayubi, Dian, 2018, Indonesia.	Selvittää, mitä asioita esikouluikäiset lapset suosivat tietokonepelissä, jotta pelejä voidaan kehittää kiinnostaviksi terveystieteiden välineiksi, ja oppimispeleiden koulutustavoitteet voidaan saavuttaa.	Kuvaileva laadullinen tutkimus, johon osallistui 7 lasta. Lapset valittiin opettajan arvioinnin perusteella, kriteerinä lapsen hyvät viestintätaidot. Tulosten tiedot kerättiin haastattelemalla ja havainnoimalla.	Tutkimus osoitti, että esikoululaiset suosivat peleissä päähenkilöä, joka liikkuu ja siinä on fantasian elementtejä, sekä houkutteleva ulkonäkö. Digitaalisia pelejä, joissa oli palkinto suositettiin. Myös pelin kirkkaat värit lisäsivät pelaajan mielenkiintoa.  Päätelmänä: jotta oppimispeli olisi esikoululaisen mielestä mielenkiintoinen, tulisi edellä olevat seikat huomioida.
Miia Ronimus, väitöskirja, 2012. Suomi.	Mitata EkaPelin motivoivuutta esi- ja alkuopetusikäisten keskuudessa, oppimista, sekä sosiaalisen ympäristön merkitystä oppimiseen.	Aineistoa kerättiin havainnoimalla esi- ja alkuopetusikäisten pelaamista, sekä itsearviointin avulla. Osallistujat olivat 6–7-vuotiaita, ja heitä oli yhteensä n.250. Osallistumiskriteerinä oli, että lapsi ei osaa	Pelaamismotivaatioon vaikuttaa pelin ominaisuudet, sekä pelaajan yksilölliset piirteet vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa.  Pelaamista motivoi palkinnot, sekä tasolta toiselle eteneminen. Toisaalta pelitasot koettiin liian pitkinä, jolloin lapsen mielenkiinto pelaamiseen ei riitä.  Kouluympäristössä pelaaminen koettiin mielekkäämpänä, kuin lukemaan opettelu kirjasa-

		vielä lukea.	<p>ta. Eroa lukemaan oppimiseen ei havaittu kirjan ja pelaamisen välillä.</p> <p>Kotiympäristössä lasten mielenkiinto Ekape- lin pelaamiseen jäi keskimäärin vähäiseksi. Aikuisen antamalla tuella luultavasti suuri vaikutus siihen, kuinka peli motivoi lasta. Aikuisen tulisi osata ohjata lasta eri strategi- oihin motivaation ylläpitämiseksi, kuten häi- riötekijöiden poistaminen, tavoitteiden aset- taminen ja tehtävän vaihtelevuuden lisäämi- nen.</p>
Chelsea L. Kracht, Elizabeth D. Joseph, Amanda E. Staiano, 2020, Yhdysvallat	Videopelien ja lasten lihavuuden välinen yhteys.	Usean tutkimuksen katsaus: 26 tutkimusta pelien vaikutuksesta lasten lihavuuteen.	<p>Hieman yli puolet tutkimuksista osoitti, että videopelien ja lihavuuden välillä ei ole yhteyttä. 12 tutkimusta osoitti pelaamisen ja painon välillä olevan positiivisia yhteyksiä. Varmaa näyttöä ei ole videopelien yhteydestä lasten lihavuuteen. Sen sijaan on voitu osoittaa, että fyysiseen aktiivisuuteen kannustava videopeli voi auttaa lasta tasaamaan painoaan.</p>
Lucrezia Crescenzi-Lanna, 2020. Espanja	Arvioida lasten mobiilisovellusten käyttöä ja tarkkailla lasten reaktiota ja käyttäytymistä eri mobiilisovellusten parissa.	<p>12 osallistujaa päiväkodista. Tutkimuksessa arvioitiin lapsen pelin sisälön ymmärtämistä ja saavuttamista, tunteita, osallistumisen tasoa, lapsen ilmeiden, käyttäytymisen ja sanoittamisen kautta.</p> <p>Tutkimus toteutettiin lapsille tutussa tilassa koulun monitoimihuoneessa. Tilanteessa oli mukana kaksi tutkijaa tarkkailemassa. Tutkimustilanteessa lapsi sai pelata 15 eri pelisovellusta niin kauan kuin itse halusi. Yhteensä tutkimustilaisuuksia suoritettiin 23 kertaa.</p>	<p>Koska tutkimus tapahtui koulupäivän aikana opettaja oli asettanut rajan pelaamiselle, joka oli korkeintaan 45 minuuttia. Suurin osa lapsista halusi lopettaa pelaamisen itse jo 30 minuutin jälkeen, ja jatkaa toisen pelisovelluksen kokeilua seuraavana päivänä.</p> <p>Lapsissa havaittiin innostumista, yllättyneisyyttä ja nautintoa, kun peli sisälsi animoidun palautteen lapselle onnistuneesta suorituksesta. Vastaavasti turhautumista aiheutti, jos hän ei saanut pelistä positiivista palautetta suoriuduttuaan siitä kuitenkin hyvin.</p> <p>Turhautumista havaittiin myös, mikäli lapsi ei ymmärtänyt pelin sisältöä, se oli liian haastava, tai jos peli oli liian helppo edetä.</p> <p>Yhdenkään lapsen kohdalla ei havaittu ahdistumisen tunnetta pelaamisen aikana.</p>
Mari Ahvenjärvi, 2015. Suomi	Vanhempien osallistuminen ja suhtautuminen lastensa pelaamiseen.	Kyselytutkimus verkkokyselyllä. Kyselyyn osallistui 327 3-8 vuotiaiden vanhempaa. Ai-	<p>Vanhemmat, jotka itse pelaavat paljon hyväksyvät paremmin myös lapsen pelaamisen, sekä kannustavat pelaamiseen. Pelaavat vanhemmat luottavat myös muuta enemmän omaan harkintakykyynsä pelien ikärajo-</p>

		neisto käsiteltiin sisällönanalyysillä.	ja arvioitaessa. Riippumatta siitä, kuinka kokenut pelaaja vanhempi itse on, he rajoittavat lastensa pelaikaa ja pelisisältöä saman verran. Pelien opettavaista sisältöä pidettiin hyväksyttävänä tekijänä pelaamiselle.
Anna Aikasa- lo, Katja Jo- ronen, Sari Fröjd, 2016. Suomi	Tutkimuksen tarkoitus selvit- tää, kuinka ter- veyttä edistävi- nä lapset koke- vat digitaaliset terveyspelit	Tapaustutkimus, jossa käytettiin 1 – luokkalaisille suun- nattua pelidemoa. Tutkimus toteutet- tiin ryhmähaastat- teluna, joka eteni teemoittain. Osal- listujia 24 1. luokan oppilasta. Analy- sointi tapahtui in- duktiivisella sisäl- töanalyysillä.  Tutkimus toteutet- tiin lapsille tutussa ympäristössä.	Tulokset osoittivat, että lasten mielestä pelin avulla voi oppia toisten ihmisten kanssa toimimisesta, kuten ristiriitatilanteista sekä yhteiskunnallisesta osallistumisesta. Ristiriitatilanteiden harjoittelu käsitti itsensä puolustamista, sekä riitely- ja sovittelutaitojen harjoittelua. Lapset kokivat oppineensa myös hyvinvointia edistävästä elintavoista, kuten liikkumisen tärkeys, monipuolinen ravitsemus ja lepo. Lapset oppivat pelaamisen kautta myös arkielämän taitoja, kuten sään mukaista pukeutumista ja pelaamisen säätelyä.  Lasten mielestä pelin kiinnostavuutta lisäsi mahdollisuus muokata pelihahmo itselleen sopivaksi, sopiva vaikeustaso, monipuolisuus, sekä nykyaikainen tekniikka.
Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S, & Bavelier, D. (2018) Yhdysvallat	Tarkoitus selvit- tää digitaalisten toimintapelien vaikutusta kog- nitiivisiin taitoi- hin.	Tutkimus toteutettu tekemällä ensin poikkileikkaustutkimus, jotta on voitu selvittää pelaajien kognitiivinen profiili. Tämän jälkeen suoritettu interventiotutkimus, jossa vertailuryhmä on pelannut toimintapeliä, kun toinen vertailuryhmä on pelannut muuta digitaalista peliä. Kognitiivinen profiili selvitetty uudelleen intervention jälkeen.	Kognitiivisia taitoja voidaan vahvistaa digitaalisen pelin avulla. Pelin sisällöllä, kuten tekniikoilla ja pelin tavoitteella on kuitenkin merkitystä. Etenkin toimintapeleillä nähtiin olevan kognitiivisia taitoja kehittävä vaikutus.
Mireia Ade- lantado- Renau, Die- go Moliner- Urdiales, Iván Cavero- Redondo, Maria Reyes Beltran- Valls, Vicente	Tutkittu ruu- tuajan ja aka- teemisen suo- riutumisen yhte- yttä.	Poikkileikkaustutkimusten seulomien kahden tutkijan toimesta. Tutkimukseen on valittu 58 poikkileikkaustutkimusta tarkasteluun.	Kaikissa tutkimuksissa osoitettiin, että mediassa käytetyllä kokonaisajalla ei ollut yhteyttä akateemiseen suorituskyykyyn. Sen sijaan joitain eroja suorituskyykyyn voitiin havaita esimerkiksi peli- ja mediasisällöstä riippuen.  Jotta voitaisiin osoittaa tuloksia siitä, minkä tyyppinen ruutuaika toimii akateemista suorista heikentävästi, vaatisi se kohdennettua tutkimusta eri mediasisältöihin.

Martínez-Vizcaíno, Celia Álvarez-Bueno. 2019. Yhdysvallat.			
Otto Hämläinen. 2014. Suomi.	Tutkimus tarkastelee ja analysoi lasten verkkopelien pelaamista ja siihen liittyvää vuorovaikutusta.	Laadullinen tutkimus: haastattelu ja havainnointi. Tutkimukseen osallistui 9 kpl 9–12-vuotiasta lasta.	Pelin vuorovaikutus perustuu pelaajan läsnäoloon peliympäristössä, joukkueeseen kuulumiseen, sekä kilpailuun. Pelaajat voivat opettaa toisiaan, ja pelaaminen voi olla sosiaalisen statuksen lähde. Tutkimuksessa havaittiin myös, että lapset pitävät edistymistä, sekä voittamista erityisen tärkeänä osana pelaamista.

## Liite 2. Sisällönanalyysi

Pelkistys	Alaluokat	Yläluokat	Pääluokka
<p>Digitaalisella pelillä harjoittelu lisää laskentatehokkuutta.</p> <p>Digitaalinen peli voi auttaa fyysisen aktiivisuuden ylläpitämisessä.</p> <p>Oppimispelit koettiin hyväksyttävimpinä peleinä lapsille.</p> <p>Lapsi voi oppia digitaalisista peleistä vuorovaikutustaitoja.</p> <p>Lapsi voi oppia digitaalisista peleistä terveyttä edistäviä valintoja.</p> <p>Lapset voivat oppia digitaalisista peleistä arkielämän taitoja.</p> <p>Kognitiivisia taitoja voidaan vahvistaa siihen soveltuvalla digitaalisella pelillä.</p> <p>Digitaalinen peli voi tukea sosiaalisia suhteita.</p> <p>Peligrafiikoilla on merkitystä pelin mielenkiintoisuuteen.</p> <p>Lapsi suosii grafiikoiltaan etenevää peliä.</p> <p>Pelaamista motivoivat palkinnot.</p>	<p>Sosiaalisten taitojen vahvistaminen.</p> <p>Arkielämän taitojen kehittäminen.</p> <p>Kognitiivisten taitojen kehittyminen.</p> <p>Pelimotivaatio tukee oppimista</p> <p>Peligrafiikoilla on merkitystä pelin mielenkiintoisuuteen.</p>	<p>Pelien kehittävyys</p>	<p>D I G I T A A L I S T E N  P E L I E N  M E R K I T Y S</p>
<p>Aikuisen antamalla tuella ja ohjauksella on vaikutusta.</p> <p>Positiivinen palaute tuotti lapselle mielihyvää.</p> <p>Vanhemman oma pelikokemus tukee lapsen kehittävää pelaamista.</p> <p>Vanhemman omat pelitottumukset eivät vaikuttaneet lapsen pelaikaan.</p> <p>Pelivalinnoilla on merkitystä oppimiseen.</p> <p>Pelin tulisi olla yksilön taitoihin ja ominaisuuksiin sopiva.</p> <p>Palkinto koettiin tärkeänä osana pelaamista.</p>	<p>Positiivinen palaute.</p> <p>Ympäristön haittatekijöiden poissulkeminen.</p> <p>Ohjaus.</p> <p>Aikuisen osallistuvuus.</p> <p>Yksilöllistäminen</p> <p>Palkitseminen</p> <p>Pelimotivaation ylläpitäminen</p> <p>Lapsi suosii grafiikoiltaan etenevää peliä.</p> <p>Pelaamista motivoivat palkinnot.</p>	<p>Aikuisen rooli</p>	<p>L A P S E N  K A S V U U N  J A  K E H I T Y K S E E N</p>

### Liite 3 Peligenret

- 1) **Abstraktit pelit** sisältävät graafisia kuvioita tai objekteja. Näissä peleissä ei ole tarinaa. Abstrakteissa peleissä voi olla inhimillistettyjä hahmoja, mutta pelin maailma ei pyri jäljittelemään todellisuutta. Esimerkkeinä: Tetris ja Pac-Man.
- 2) **Ajopelit** vaativat ajotaitoa. Ne ovat yleensä yksinpelejä, joissa pyritään ajallisesti nopeaan suoritukseen kilpailematta muiden kanssa.
- 3) **Ampumapelit** sisältävät ampumista ja tuhoamista. Nämä niin sanotut Shooter- tai Shoot 'Em Up-pelit edellyttävät nopeita refleksejä.
- 4) **Demopelit** on tarkoitettu pelisysteemien tai pelien esittelyyn tarkoitettut. Demot mahdollistavat pelin kokeilun ennen sen ostamista.
- 5) **Estepeleissä** päätarkoituksena on vaikealla reitillä eteneminen. Peleihin kuuluu juoksemista, hyppimistä sekä vaarojen välttämistä.
- 6) **Flipperipelit** jäljittelevät pelihallien flippereitä.
- 7) **Hallintasimulaatioissa** pelaaja rakentaa ja ylläpitää yhteisöjä. Pelaajan on huomioitava sisäisten (esimerkiksi taudit, rikollisuus) ja ulkoisten (esimerkiksi ufojen hyökkäykset, pyörremyrskyt) voimien vaikutus. Yksi tunnetuimmista simulaatiopeleistä on SimCity.
- 8) **Hyötypelien** päätarkoituksena ei ole tarjota viihdytystä vaan hyötyä. Ne eivät ole varsinaisesti pelejä, vaikka niiden rakenne muistuttaa pelejä,
- 9) **Interaktiivinen elokuva** sisältää videoklippejä tai muita liikkuvia kuvia. Pelaajan valinnat ja toiminta määräävät tarinan kulun.
- 10) **Jäljittelypeleissä** pyritään simuloimaan muuntyyppisten pelien pelaamista. Esimerkiksi Virtual Pool jäljittelee biljardia ja NHL- pelisarja jääkiekkoa.
- 11) **Keinotekoista elämää** jäljittelevissä peleissä pelaaja luo elävän olennon ja pitää siitä huolta. Lajityypin tunnetuin peli lienee The Sims.
- 12) **Keräilypeleissä** päätarkoituksena on liikkumattomien objektien keräily. Keräily voi tarkoittaa objektien ylittämistä tai niihin törmäämistä.
- 13) **Kiinniottopeleissä** otetaan kiinni karkuun pyrkiviä liikkuvia objekteja.
- 14) **Klassisissa lautapeleissä** jäljitellään esimerkiksi Monopolyn kaltaisia pelejä.

- 15) **Korttipelit** jäljittelevät suosittuja korttipelejä kuten pokeria ja pasianssia.
- 16) **Koulutussimulaatiot** jäljittelevät todellisia tilanteita koulutustarkoituksessa. Esimerkiksi Police Trainer kouluttaa poliisin työhön.
- 17) **Lentopelit** edellyttävät lentämisessä vaadittavien taitojen hallintaa. Lentokokemus saattaa jäljitellä lentokoneen tai avaruusaluksen lentämistä tai lintuna liitelemistä. Tunnetuin lentopeli on Microsoft Flight Simulator.
- 18) **Maalitaulupeleissä** tarkoituksena on ampua tai osua liikkumattomaan maaliin.
- 19) **Ohjelmointipelit** tarkoittavat pelejä, joissa pelaaja kirjoittaa lyhyitä ohjelmia peliä kontrolloidakseen. Esimerkiksi Robot Battle- pelissä ohjelmoidaan robotteja.
- 20) **Opetuspelit** pyrkivät opettamaan pelaajalle jonkin taidon pelaamisen kautta. Näitä pelejä käytetään jonkin verran myös kouluissa.
- 21) **Pakopeleissä** päätarkoituksena on paeta jotain tai jostain ilman taistelua.
- 22) **Paperi ja kynä- pelit** jäljittelevät ristinollan kaltaisia paperilla ja kynällä pelattavia pelejä.
- 23) **Pulmapelit** vaativat ongelmanratkaisukykyä.
- 24) **Pöytäpelit** jäljittelevät fyysisiä taitoja vaativia pelejä, joita tavallisesti pelataan pöydällä, kuten pöytätennis tai biljardi.
- 25) **Ralli (Racing)** tarkoittaa ajokilpailupelejä, joissa pyritään voittamaan toiset kilpailijat.
- 26) **Roolipeleissä** pelaajat luovat tai ottavat roolihahmon. Pelit voivat olla yksin tai ryhmässä pelattavia.
- 27) **Seikkailupelit** ovat juonellisesti sekä toiminnallisesti haastavia pelejä. Pelin maailma sijoittuu usein tiettyyn historialliseen aikaan tai se liittyy teemallisesti genreen. Tunnettuja seikkailupelejä ovat Tomb Raider-pelit, Lego Star Wars.
- 28) **Simulaatiot** ovat pelejä, jotka jäljittelevät todellista tilannetta, kuten rautatieverkoston rakentamista tai huvipuiston pyörittämistä.
- 29) **Sokkelot** ovat erilaisissa tiloissa tapahtuvia navigaatioita vaativia pelejä. Pelaajan perspektiivi vaihtelee lintu-, sivu-, ensimmäisen persoonan ja piiloperspektiivin välillä. Sokkelopelit voivat sisältyä myös muihin peleihin.

- 30) **Strategiapelit** vaativat kykyä suunnitella ja hahmottaa laajempia kokonaisuuksia, ei niinkään nopeita refleksejä.
- 31) **Taistelupeleissä** pelaaja ja tietokone tai usea pelaaja yhdessä taistelevat ampuen kohti toisiaan. Taistelut perustuvat tasaväkisyyteen aseiden ja voimien osalta. Menestymiseen vaaditaan nopeutta ja kekseliäisyyttä.
- 32) **Takaa-ajopeleissä** ajetaan takaa objekteja ottamatta niitä kiinni.
- 33) **Tanssi- ja rytmipelit** vaativat musiikillista rytmitajua.
- 34) **Tappelupeleissä** taistellaan tavallisesti ilman aseita. Hahmot ovat joko ihmisiä tai inhimillisiä ominaisuuksia omaavia eläimiä tai hahmoja.
- 35) **Tarttumispeleissä** tartutaan objekteihin. Erona kiinniottopeleihin on se, että objektit eivät pyri karkuun.
- 36) **Tasohyppelyissä** pelaajan tarkoituksena on liikkua tasolta toiselle juoksemalla, kiipeämällä, hyppäämällä tai muulla tavalla. Pelaaja pelaa peliä sivuperspektiivistä.
- 37) **Tekstiin perustuvissa seikkailupeleissä** pelin maailma ja kulku koetaan tekstin kautta.
- 38) **Tietokilpailuissa** tarkoituksena on vastata oikein kysymyksiin. Monet näistä peleistä jäljittelevät lautapelejä tai television tietokilpailuja.
- 39) **Uhkapelit** sisältävät vedonlyöntiä.
- 40) **Urheilupeleissä** jäljitellään eri urheilulajeja. Esimerkkeinä FIFA- ja NHL-sarjan pelit.
- 41) **Vianmääritysohjelmapelit** testaavat pelikonsolin toimivuutta. Ne eivät ole itsessään pelejä, mutta ovat pelin kaltaisia.
- 42) **Väistelypeleissä** keskeisenä tehtävänä on ammusten ja muiden liikkuvien objektien väistely.

(Mediametkaa osa 4 – kaikki peliin, 42–44)



## Liite 4 Ikärajat ja sisältösymbolit digitaalisissa peleissä

### Ikärajat ja sisältösymbolit digitaalisissa peleissä



(Pan-European Game Information s.a.)