

## OPINNÄYTETYÖ

### **Naiset ja digipelaaminen**

Voiko peleistä opittuja taitoja hyödyntää opinnoissa?

Pipsa Kinnunen

Yhteisöpedagogi

(210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika

(9/2023)

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Yhteisöpedagogin koulutus

---

Tekijät: Pipsa Kinnunen

Opinnäytetyön nimi: Naiset ja digipelaaminen : Voiko peleistä opittuja taitoja hyödyntää opinnoissa?

Sivumäärä: 39 ja 3 liitesivua

Työn ohjaaja(t): Katri Karjula

Työn tilaaja(t): Saavutettavat koulutuspolut ja oikeus oppia – Saako oppia (ESR) -hanke

---

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia ja selvittää täysi-ikäisten opiskelevien naisten digipelaamistaustaa ja harrastuneisuutta ja sitä voiko digipeleistä opittuja taitoja hyödyntää jollain tapaa opinnoissa ja ehkä myös elämän muilla osa-alueilla. Naiset ja digipelaaminen – voiko peleistä opittuja taitoja hyödyntää opinnoissa? -opinnäytetyön tilaajana toimi Humanistisen ammattikorkeakoulun Saavutettavat koulutuspolut ja oikeus oppia, Saako oppia (ESR) -hanke, jonka tavoitteena on koulutuksellisen tasa-arvon sekä digitaalisten ohjaus- ja oppimisympäristöjen saavutettavuuden edistäminen.

Tämä opinnäytetyö toteutettiin pääasiassa yhdeksän haastateltavan kanssa teemahaastatteluita käyttäen, jotta saataisiin mahdollisimman paljon omakohtaisia kokemuksia. Kaikilla opinnäytetyön tutkimuksen haastateltavilla henkilöillä on jonkinlaista pelitaustaa edes pienissä määrin ja käsitystä digipelaamisesta. Opinnäytetyön kohderyhmä, eli digipelaavat täysi-ikäiset opiskelevat naiset, opiskelevat tai opiskelivat prosessin aikana toisen tai korkean asteen tutkinnoissa. Teemahaastattelujen tutkimustuloksissa selvisi, että digipeleillä on positiivisia vaikutuksia oppimisen edistämässä, sillä haastateltavat kokivat oppineensä tai kehittäneensä erilaisia taitoja, kuten englannin kielen taitoa, tietoteknistä osaamistaan ja kirjoittamistaitoa.

---

Asiasanat: saavutettavuus, oppiminen, digitaaliset pelit, taidot

# ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Community Educator

---

Author: Pipsa Kinnunen

Title: Women and digital gaming : can you utilize gaming skills in your studies?

Number of Pages: 39 and 3 attachment pages

Supervisor(s): Katri Karjula

Commissioned by: Accessibility in educational pathways and the right to learn – Is learning achievable for me? (ESF+)

---

The goal of this bachelor's thesis was to research and clarify the gaming background and overall gaming enthusiasm of studying adult women. There was also a hypothesis of whether the skills learnt from gaming can be applied also in other studies, maybe even outside them, or not. The contractor of this bachelor's thesis was Humak University of Applied Sciences' project called "Accessibility in educational pathways and the right to learn - Is learning achievable for me? (ESF+)". The goal of the project is to promote educational equality and accessibility of digital guidance and learning environments.

The research was done mainly using thematic interviews to get as much personal experiences as possible. All the interviewees have some kind of gaming experience even a little bit and they know what digital gaming is. The target group of this thesis, studying gaming adult women, they study or used to study in second or high degree during this process. The research results of the thematic interviews told that digital games can have some positive effects in learning as the interviewees felt that they had learned or developed their skills, for example English language skills, IT skills and writing skills.

---

Keywords: accessibility, learning, digital games, skills

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	6
2	TILAAJA.....	7
	2.1 Saako Oppia-hankkeesta.....	7
	2.2 Hankkeen tarkoitus ja tavoitteet .....	8
	2.3 Tarve .....	9
	2.4 Minä oppijana .....	10
3	DIGIPELAAMINEN.....	12
	3.1 Mitä on digipelaaminen? .....	12
	3.2 Digipelaamisen hyödyt ja haitat .....	12
	3.3 Digipelaaminen harrastuksena ja eSports .....	13
4	OPPIMINEN .....	15
	4.1 Mitä oppiminen on? .....	15
	4.2 Oppimistyyylit .....	15
	4.3 Oppimisvaikeudet .....	16
	4.4 Oppiminen ja digitaalisuus .....	17
5	SAAVUTETTAVUUS.....	18
	5.1 Mitä saavutettavuus tarkoittaa? .....	18
	5.2 Mitä verkkoalustan tulee ottaa huomioon? .....	18
	5.3 Pelien saavutettavuus .....	19
6	NAISET JA PELAAMINEN .....	20
	6.1 Stereotypiat .....	20

6.2	Pelikulttuuri ja sukupuoli-jakauma .....	20
6.3	Naiset ja peliala .....	21
7	MENETELMÄT .....	22
7.1	Lähestymistapa .....	22
7.2	Teemahaastattelut .....	22
7.3	Haastatteluaineiston käsittely .....	23
7.4	Haastattelukysymykset .....	23
8	TULOKSET JA ANALYSOINTI.....	25
8.1	Haastateltavien pelitausta.....	25
8.2	Peleistä opitut taidot.....	26
8.3	Mielenterveys ja hyvinvointi .....	28
8.4	Vihakommentit .....	29
9	YHTEENVETO .....	31
9.1	Tuotos .....	31
9.2	Tulokset ja taidot .....	31
9.3	Tulevaisuus ja toiminnan kehittäminen .....	34
10	LOPPUPOHDINNAT .....	35
10.1	Opinnäytetyöprosessi .....	35
	LÄHDELUETTELO .....	37
	LIITTEET .....	40

# 1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia toisella tai korkealla asteella opiskelevien täysi-ikäisten naisten kokemuksia ja ajatuksia digipeleihin ja opiskeluun liittyen. Tutkittavilta löytyy jonkinlaista taustaa ja osaamista digitaalisista peleistä jo entuudestaan. Digipelejä saatetaan usein pitää pelkästään haittaa aiheuttavina häiriötekijöinä, vaikka niillä on myös paljon hyvä puolia, kuten erilaisten taitojen oppiminen ja niiden kehittäminen. Pelaamista ei välttämättä aina määritellä harrastukseksi tai sitä saatetaan pitää epäsosiaalisena sellaisena, negatiivisessa mielessä. Tässä opinnäytetyössä selvitetään voiko digipeleistä opittuja taitoja hyödyntää opinnoissa tai ulottuuko nämä taidot jopa muualle elämän osa-alueille opintojen ohella.

Opinnäytetyön tilaajana toimii Saavutettavat koulutuspolut ja oikeus oppia, Saako oppia -hanke (ESR), jonka päätavoitteita ovat koulutuksellisen tasa-arvon sekä digitaalisten ohjaus- ja oppimisympäristöjen saavutettavuuden edistäminen. Hanketta toteutettiin ajalla 1.9.2021-31.8.2023. Saako oppia -hankkeen kohderyhmää ovat pääasiassa 18 vuotta täyttäneet henkilöt, joilla on opiskelussaan jonkinlaisia esteitä tai saavutettavuushaasteita.

Naispelaajia on tutkittu jo jonkin verran, mutta digipelaamisen hyödyistä ei voi koskaan puhua liikaa – varsinkaan jos se liittyy jollain tapaa opiskeluun. Tämän opinnäytetyön kohderyhmää ovat siis 18 vuotta täyttäneet naispuoliset opiskelijat, jotka suorittavat toisen tai korkean asteen tutkintojaan. Heillä ei välttämättä ole esteitä tai haasteita opiskeluun tai sen saavutettavuuteen liittyen, mutta heidän digipelikokemuksien avulla selvitänkin, voisiko pelitaustasta olla hyötyä opiskeluissa tai niiden etenemisessä. Tämä opinnäytetyöprosessi toteutettiin vuoden 2023 keväästä syksyyn.

## 2 TILAAJA

Tämä luku kertoo opinnäytetyön tilaajastani, eli Saavutettavat koulutuspolut ja oikeus oppia, Saako oppia -hankkeesta (ESR) sekä hieman heidän toiminnastaan, tavoitteista ja yhteistyökumppaneista. Luku sisältää tietoperustan lisäksi myös omia oivalluksiani tai mietintöjä opiskelujen saavutettavuuteen liittyen. Näiden lisäksi kerron itsestäni oppijana. Olen työskennellyt hankkeen ja tämän opinnäytetyön parissa vuoden 2023 keväästä saman vuoden syyskuuhun asti.

### 2.1 Saako Oppia-hankkeesta

Saavutettavat koulutuspolut ja oikeus oppia, tarkemmin sanottuna, Saako Oppia –hanke (ESR) on Humanistisen ammattikorkeakoulun, Humakin, hanke, jonka kanssatuottajina ovat Livesäätiö sr, Valo-Valmennusyhdistys ry sekä konsultoitavana kumppanina toimii ADHD-liitto. (Saako oppia 2023.) Humakissa on yli 2000 opiskelijaa ja hankkeita on yli 65. Sen vahvuuksia ovat esimerkiksi yhteisöjen kehittäminen, kulttuurituotanto ja tulkkaus ja kielellinen saatavuus. (Humanistinen ammattikorkeakoulu 2023.) Kyseinen hanke oli tämän opinnäytetyön kirjoitushetkellä käynnissä, eli 1.9.2021-31.8.2023 välisen ajan. Sen kohderyhmänä toimivat täysi-ikäiset, eli 18 vuotta täyttäneet henkilöt, joilla on haasteita tai vaikeuksia opiskelussa tai sen saavutettavuudessa. Näitä haasteita voivat olla esimerkiksi erilaiset oppimis- ja keskittymisvaikeudet, näkö- ja liikuntarajoitteet ja erilaiset sairaudet, jotka voivat vaikeuttaa tai olla jopa pahimmassa tapauksessa opintojen esteenä, mikäli opiskelujen tasa-arvoisuus ei toteudu.

Myös henkilön taloudellinen tilanne tai asuinpaikka voi vaikuttaa opiskelujen saavutettavuuteen, sillä kaikki eivät asu hyvien liikenneyhteyksien varrella tai he eivät voi syystä tai toisesta muuttaa opiskelupaikkakunnalle. Tällaisia syitä voivat olla esimerkiksi erilaiset elämäntilanteet, kuten perheen perustaminen tai joku voi toimia esimerkiksi omaishoitajana sukulaiselleen. Syitä on monia ja kaikki näistä syistä eivät näy päällepäin. Myöskään kaikki oppilaitokset eivät tarjoa monimuoto-opintoja, jotka antaisivat mahdollisuuden etäopiskeluun tai kaikki eivät osaa käyttää kaikkia digitaalisia työkaluja tai ajatus niiden käyttämisestä saattaa jopa pelottaa, jos kokemusta niistä ei ole.

Hankkeen yhtenä tavoitteena on tukea yhteiskunnallista osallisuutta tehden ihmisoikeusperustaista, moninaisuuden huomioon ottavaa osallistavaa kehittämistä pedagogisten toimintaympäristöjen näkyvyyden edistämiseksi.



Kuva 1: Saako oppia -hanke (ESR) logo. Grafiikka: Saako oppia -hanke (ESR) (2023).

Saako oppia -hankkeen (ESR) rahoittajana toimi Hämeen ELY, eli Hämeen elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus. Heillä on esimerkiksi erilaisia hankkeita ja projekteja liittyen työelämän monimuotoisuuteen tai työpalvelujen saavutettavuuteen ja tuottavuuteen. Heidän tehtäviinsä kuuluu jo mainittujen lisäksi ympäristönsuojelu, innovaatioympäristön kehittäminen ja esimerkiksi maaseudun kehittäminen, johon keskus myös erikoistuu. Hämeen elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus on valtionhallinnon toimija ja arvoihin kuuluu mm. asiantuntijuus, yhteistyö ja asiakaslähtöisyys. Strategiassa on mainittuna mm. työllisyyden edistäminen, ilmastomuutoksen hillintä ja suojeleminen ja tähän sopeutuminen. (Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus 2023.)

## 2.2 Hankkeen tarkoitus ja tavoitteet

Saako oppia -hankkeen kohderyhmää ovat 18 vuotta täyttäneet henkilöt, joilla on haasteita opiskelussa tai opiskelujen saavutettavuudessa. Hankkeen tavoitteena onkin edistää koulutuksellista tasa-arvoa ja digitaalisten ohjauksen ja oppimisympäristöjen saavutettavuutta kehittämällä



esimerkiksi monikanavainen digitaalinen oppimisympäristö yhdessä osallistujien kanssa, joka samalla parantaa digitaalisia taitoja. Osallistujien taidot sekä kyky hyödyntää digitaalisia palveluita vahvistuvat heidän osallistuessaan kehittämistyöhön. (Saako oppia-hankehakemus 2021.) Voisin nostaa yhdeksi hankkeen tärkeimmäksi asiaksi saavutettavuuden edistämisen ja lisää saavutettavuudesta kerron myöhemmissä luvuissa. Tavoitteina on mm. kehittää kohderyhmään kuuluvien henkilöiden digitaalista osaamista ja digitaalisten palveluiden hyödyntämistä, Hankkeen eteen on tehty myös konkreettisia toimenpiteitä, kuten suunnitelmien laatimiset, henkilöstörekrytoinnit, nykytilanteen kartoitus, haasteiden ja tarpeiden tunnistaminen ja ohjausympäristön kehittäminen pilotteineen.

Saako oppia -hankkeen kotisivulle on kerätty paljon tarinoita, artikkeleita ja blogitekstejä saavutettavuuteen liittyen, joista osa on Humanistisen ammattikorkeakoulun opiskelijoiden kirjoittamia. Hanke myös julkaisee Saavutettavat polut nimisen verkkosivuston elokuun 2023 aikana, jonne on koottu erilaisia menetelmiä, oppimis- ja ohjausympäristöjä ja koulutuspolkuja. Verkkosivusto on kehitetty yhdessä heidän osallistujien kanssa. (Saako oppia 2023.) Hankkeesta tullaan julkaisemaan sen päättymisen jälkeen myös e-kirja, jonne on koottu kokemuksia, prosessikuvaus sen vaiheineen ja kehittämistyön tulokset.

## 2.3 Tarve

Koulutuksellisella tasa-arvolla on erilaisia ulottuvuuksia ympäri Suomea, mutta se ei välttämättä aina toteudu täysin, mikäli erilaisia näkökulmia ja tarpeita ei huomioida. Opetushallituksen tilaisuuksissa on juteltu ja pohdittu sitä miten koulutuksellinen tasa-arvo toteutuu Suomessa ja on myös todettu, että se ei valitettavasti toteudu vielä kokonaan, sillä yksilöllisiä tarpeita ei voida huomioida tarpeeksi. (Opetushallitus 2023.) Tarpeiden huomiointi tarvitsee toimenpiteitä, kuten monimuotoisuuden huomioimista, erilaisten elämäntilanteiden ymmärtämistä ja ymmärrystä siitä, että oppijoita on erilaisia, kuten myös oppimistapoja. On tärkeää kerätä tietoa etukäteen sekä kokeilla erilaisia tapoja. Mikäli digipeleistä opittuja taitoja tunnustetaan enemmän, se voi myös auttaa opiskelijaa löytämään uusia vahvuuksia sekä se voi luoda itseluottamusta. Esimerkiksi myös nuorisotyö tarvitsee lisää tietoisuutta digipelien hyödyistä ja niiden kerryttämistä taidoista, jotta nuorisotyöntekijä osaa tukea nuorta oikein ja kannustaa häntä löytämään hänen omia vahvuuksiaan. Myöskään kaikki hakuprosessit eivät palvele monimuotoisia ryhmiä, kuten maahanmuuttotilaisuuksia oppijoita on vähän. Tähän voi vaikuttaa riittämätön suomen kielen tuki. (Pietiläinen 2022.) Yhtenä hyvänä menetelmänä voisi toimia benchmarking,

joka on yksinkertaisemmin sanottuna vertaisarviointia, jossa ideana on oppia toisilta sekä kyseenalaistaa omaa toimintaansa. Sen avulla voi tehdä kehittämissideoita ja kehittämiseen tähtäviä tavoitteita. (Oppariapu 2023.)

Digitaalinen pelaaminen saatetaan nähdä hyvinvoinnin esteenä ja myöhemmässä vaiheessa tätä tutkimusta tulenkin puhumaan digipelaamisen hyöty- ja haittavaikutuksista. Tarvetta pelien hyötyjen tunnistamiselle opinnoissa löytyy, sillä usein juuri digipelaamisen haittapuolet huomataan helpommin kuin ne positiiviset puolet. Digipelaaminen saattaa hyvinkin aiheuttaa ongelmia koulunkäynnissä, mikäli henkilöllä on taustalla vaikuttavia riskitekijöitä, kuten huonoa itsetuntoa tai masennusta. (Silvennoinen 2023.) On hyvä selvittää myös niitä hyviä puolia ja voiko digipeleistä opittuja taitoja hyödyntää opinnoissa jollain tapaa, sillä peliharrastajia löytyy monia.

## 2.4 Minä oppijana

Tämän opinnäytetyön aihe koskee myös minua henkilökohtaisesti, vaikka en osallistunutkaan Saako oppia-hankkeeseen muuta kuin tämän tutkimuksen tekijänä, eli opinnäytetyön kirjoittajana. Olen kirjoitushetkellä korkeakouluopiskelija ja minulla on digipeli- ja oppimisvaikeustausta, joten käytännössä olen jollain tapaa hankkeen kohderyhmää kuten myös tämän opinnäytetyön. Minulla on jonkin verran oppimis- ja keskittymishäiriöitä, mutta niitä ei aina olla otettu niin tosissaan ja minua on aina pidetty enemmän laiskana ja tyhmänä. Minulla on diagnosoitu aikuisiällä jo ammattikorkeakouluopintojen alkamisen jälkeen ADD, joka tulee sanoista attention deficit disorder. Lyhyesti suomennettuna se on tarkkaavuushäiriö, johon liittyy keskittymisvaikeuksia. Joskus saatan myös jäädä haaveilemaan enkä saa asioita välttämättä edes aloitettua lainkaan tai huomaankin tekeväni jotain muuta mitä ei pitänyt. Tämä on aiheuttanut todella paljon päänvaivaa ja moni toisen asteen koulutuskin jäi aikoinaan kesken, sillä en jaksanut keskittyä ja minulla oli haasteita oppimisen kanssa. Minun on ollut vaikea opiskella ja perinteiset oppimistavat ovat olleet minulle jollain tapaa haastavia. Minulla on ollut samankaltaisia haasteita mitä Saako oppia -hankkeen osallistujilla.

Toisella asteella minut pelasti aikuiskoulutuksen näyttötutkinto, jossa pääsin tekemään ja keilemaan lukemisen ja kuuntelemisen sijasta. Tätä sanotaan kinesteettiseksi oppimistyyliksi ja oppijan oppimista voikin edistää esimerkiksi erilaiset pelit, toiminalliset menetelmät ja vaikkapa simulaatiot. Opetuksen mieleen painumisessa auttaa salliva ja luova oppimisympäristö, jossa kaikki ei mene tietyn kaavan mukaan. (Kokkinen, Rantanen-Väntsi & Tuomola 2008, 23.)

Suoritin työharjoittelut sekä koitin ohessa opiskella myös vähän teoriaa – näyttötutkinto kannatti ja sain paperit noin vuoden opiskelun jälkeen. Tätä ennen olin kokeillut muutamaa eri koulua ja alaa, mutta opiskelusta ei tullut kuitenkaan mitään. Noihin aikoihin milloin olin lukiossa tai ammattikoulussa ei ollut vielä hirveästi digitaalisia oppimisympäristöjä ja jos oli, niin ne eivät olleet vielä niin laadukkaita tai monipuolisia – kaikille saavutettavia. Käyn tällä hetkellä myös tutkimuksissa, jossa tutkitaan hahmotusvaikeuksia ja huonontunutta muistia. Olen huomannut, että keskityn paremmin esimerkiksi henkilön puheeseen, jos teen käsilläni jotain samanaikaisesti, kuten piirrän tai pitelen puhelinta, joka saatetaan tulkita hieman törkeänäkin tapana. Muussa tapauksessa ääni saattaa mennä minulta aivan kokonaan ohi. Olen huomannut oppineeni erilaisia taitoja näistä asioista huolimatta juuri digipelien kautta – esimerkiksi kieli-taitoni on kehittynyt hurjan paljon, sillä pelien kommunikointikielenä on ollut usein englanti. Peleissä minun on ehkä helppo keskittyä senkin takia, sillä teen jotain käsilläni koko ajan, eli tässä tapauksessa käytän tietokoneen näppäimistöä.

## 3 DIGIPELAAMINEN

Tämän opinnäytetyön yksi tärkeimmistä ja keskeisimmistä käsitteistä on digipelaaminen, sillä tarkoitukseni on tutkia digipelaavia naisia ja digipelaamisen hyötyjä opinnoissa tai niihin liittyen. Tässä luvussa käsitteelenkin digipelaamista käsitteenä ja harrastuksena, ja avaan enemmän mitä se on, sen hyötyjä ja myös mahdollisia haittapuolia.

### 3.1 Mitä on digipelaaminen?

Digipelaaminen, joka tunnetaan myös esimerkiksi sanalla videopelaaminen tai digitaalisen pelaamisenä, on yksinkertaisesti sanottuna pelaamista tietokoneella, pelikonsolilla tai mobiililaitteella. Siihen ei liity rahapanoksia, eli se ei ole uhkapelaamista. (Pelituki 2023.) Tässä opinnäytetyössä puhun myös jossain määrin digipelaamisesta pelkkänä pelaamisenä. Helmi Korhonen mainitsee digipelaamisen ehkäpä tärkeimmäksi päämääräksi nautinnon saamisen pelaamisesta, ja digipelit ovatkin jo monelle se lempiajanviettopa television sijaan (Korhonen 2020). Vaikka digipelaaminen saatetaankin mieltää usein yksinäiseksi harrastukseksi, se voi olla myös sosiaalista. Useita pelejä voi pelata yhdessä kaverin tai jopa tuntemattoman kanssa internetin välityksellä tai sitten samassa paikkaa samanaikaisesti ohjaimia käyttäen. Mahdollisuuksia on monia. Joskus digipelaamisesta käydyssä keskustelussa huomio saattaa kiinnittyä pelaamisen haittavaikutuksiin positiivisten puolien sijasta. Yksi haittapuoli voi olla peliriippuvuus. Digipelaamisella on monia hyviä ja hyvinvointia edistäviä puolia ja digipelaaminen voi olla myös rakas harrastus, vaikka sitä ei aina välttämättä lasketakaan sellaiseksi erilaisten ennakkoluulojen myötä, jota yhteiskunta asettaa. On olemassa myös erilaisia pelaamiseen liittyviä ja keskittyviä tapahtumia, kuten Assembly, joka on Suomen suurin digitaalisen taiteen ja pelaamiseen keskittynyt festivaali (Assembly 2023). Assembly järjestetään kaksi kertaa vuodessa ja se tuo yhteen peliharrastajat ja heidän yhteiset mielenkiinnonkohteet ohjelmineen.

### 3.2 Digipelaamisen hyödyt ja haitat

Vaikka digipelaamisessa on paljon hyviä hyötyjä, niin myös haittapuolia löytyy. Digipelaamisen haitat ovat yleensä fysiologisia, kuten silmien ja vartalon väsymystä ja tuki- ja liikuntaelinten vaivoja. Myös henkisiä haittoja saattaa syntyä, kuten riippuvuutta mikäli muut elämän osa-alueet eivät ole kunnossa tai sitten myös peliriippuvuus saattaa aiheuttaa toimintakyvyn heikkenemistä eri osa-alueilla. (Castrén 2023.)

Hyviä puolia löytyy monia erilaisia ja ihmiset kokevat nekin eri tavoin. Jollekin pelaaminen tuottaa yhteisöllisyyden ja onnistuneisuuden tunnetta, taitojen ja kykyjen kehittämistä, sosiaalisten suhteiden luontia ja niiden ylläpitoa sekä yleisesti hyvinvoinnin ylläpitoa ja sen edistämistä (Meriläinen 2023). Ne tuottavat viihdettä, mielikuvitusta ja jossain tapauksissa keskittymiskyky voi parantua mieluisan tekemisen myötä. Digipelit voivat auttaa palautumiseen. Josain määrin digitaaliset pelit voivat edistää myös liikkuvuutta, riippuen tietty pelin genrestä ja ominaisuuksista ja pelaavasta yksilöstä. Näissä oletuksena on, että henkilöllä ei ole esimerkiksi liikuntarajoitteita, jotka voisivat hankaloittaa näiden pelien pelaamista. Esimerkiksi Pokémon Go-pelissä liikutaan luonnossa metsästäen pokémoneja, jolloin päivittäinen askeltavoite saattaa täytyä lähes huomaamatta. On myös julkaistu Wii Fit-niminen kuntoilupeli Nintendo Wii-pelikonsolille. Pelissä tehdään erilaisia harjoitteita liittyen esimerkiksi lihaskuntoon ja tasapainon ylläpitämiseen. Mikäli pelaa digipelejä jollain muulla kuin suomen kielellä, voi ylläpitää kieli-taitoa ja oppia uutta sanastoa, jota ei muualta välttämättä oppisi.

### 3.3 Digipelaaminen harrastuksena ja eSports

eSports tai e-sports, tarkemmin sanottuna elektroninen urheilu tai kilpapelaminen, alkaa olemaan jo tunnetumpi harrastus ja se saakin paljon näkyvyyttä esimerkiksi Twitch-striimauspalvelussa. Se on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua, jota yleensä harrastetaankin tietokoneen tai konsolin välityksellä. Suosituimpia genrejä ovat ehkä ensimmäisen persoonan ammunta- ja strategiapelit sekä erilaiset reaaliaikaiset strategiapelit. Niitä voi pelata joko yksin tai vaikkapa suuren joukkueen voimin. (Pelikasvattajan käsikirja 2014, 30.) Nämä pelit eivät välttämättä tarvitse fyysistä voimaa, mutta sitäkin enemmän nopeaa reagointia, ennakointia ja paineensietokykyä. Joukkuepeleissä tarvitaan hyvää tiimityöskentelyä ja kärsivällisyyttä. Digitaalinen pelaaminen muuttuu elektroniseksi pelaamiseksi siinä vaiheessa, kun pelaaminen muuttuu vakavaksi ja tavoitteena on muita vastaan kilpaileminen. Kilpailut voivat olla hyvinkin suuria ja kansainvälisiä: karsinnoista edetään kohti finaalia ja voittoa. Kilpailemaan lähdetään jopa ulkomaille asti, kuten Etelä-Koreaan. Muutama joukkue nimi onkin jo tuttuja myös Suomen ulkopuolella, kuten ENCE eSports ja HAVU. (Esports-suomi.com 2023.)

Digitaalinen pelaaminen on lähtöisin jo 1950-luvulta, sillä joitakin olemassa olevia pelejä lähdettiin digitalisoimaan ja syntyi pelihalleja kolikkopeleineen, jotka kehittyivät vähitellen konsoli- ja tietokonepeleiksi. Kilpailua pelaajien kesken on ollut alusta alkaen, mutta kaupalliseksi se muuttui 1990-luvulla yritysten kiinnostuttua kilpailuhenkisestä pelaamisesta. Vuonna 1990

Yhdysvalloissa pelattiin myös maailmanmestaruuskisat Nintendon NES-pelikonsolilla. Tämä oli merkittävää juuri elektronisen urheilun historian kannalta, sillä se oli yksi ensimmäisistä kaupallisista kilpailuista. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2019.)

## 4 OPPIMINEN

Tässä luvussa käsittelem oppimista käsitteenä ja siihen liittyviä asioita, kuten erilaisia oppimiseen liittyviä vaikeuksia ja haasteita. Käyn tässä luvussa läpi tietoperustaa ja näkökulmia oppimistyyleistä ja niiden vaikutuksista yksilön oppimiseen.

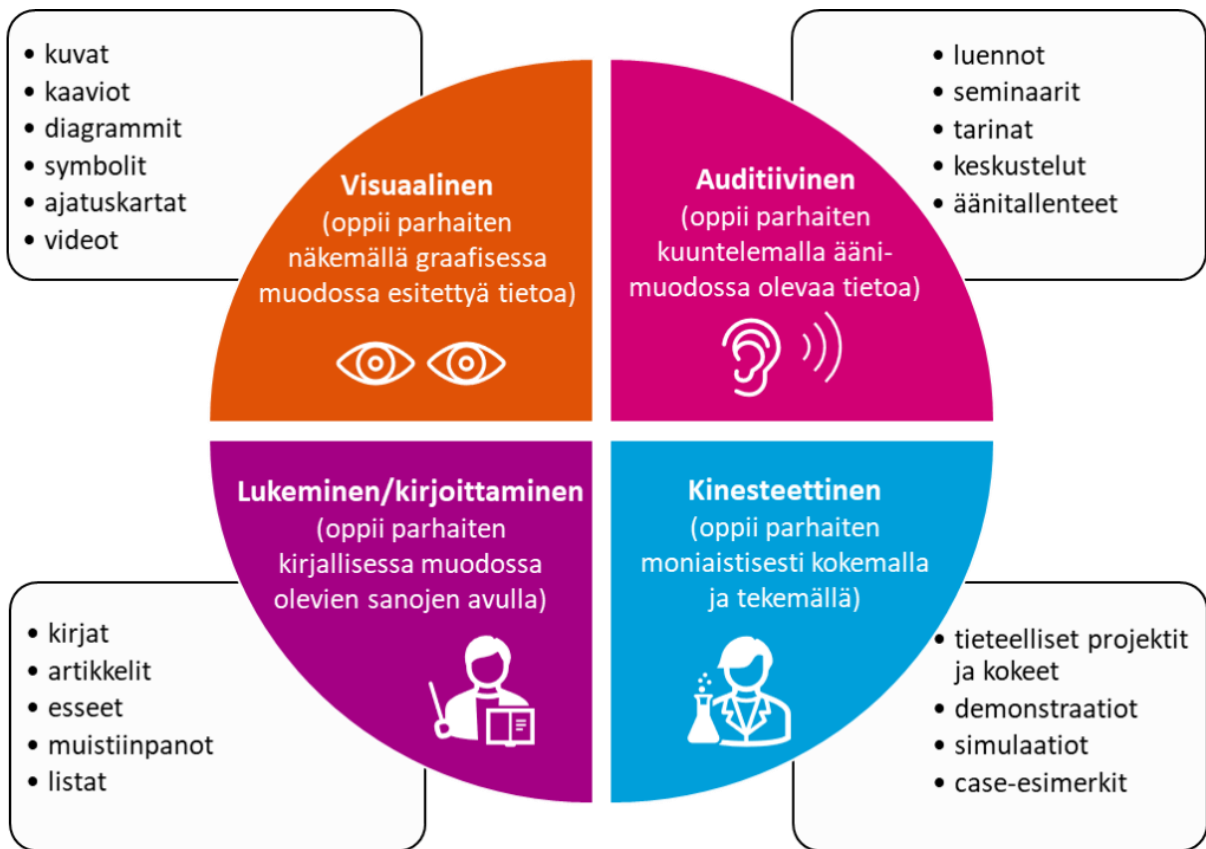
### 4.1 Mitä oppiminen on?

Oppiminen on koko eliniän pysyvä taito, joka alkaa ihmettelystä, erilaisista kysymyksistä sekä ihmisen havainnoista. Mikäli oppimista ajatellaan pedagogisesta näkökulmasta, siihen yhdistetään opiskeluun ja koulutukseen tutustuminen, erilaisten tuntemusten ja ajatusmallien tunnistaminen ja koulutus- ja oppimisprosessi, johon on yhdistetty toiminta ja oppiminen. Käsitys oppimisesta on muuttunut vuosien saatossa, sillä yhteiskunta on kehittynyt ja niin myös näkökulmat. Oppimista voidaan pitää vuorovaikutteisena prosessina, jossa oppija oppii uutta tietoa omaksuen ne ja näin muutoksia tapahtuu oppijan asenteissa, tiedoissa ja taidoissa. (Juvonen 2015.) Oppiminen on elinikäistä ja tämä tarkoittaa aivan kaikkea yksilön elämän aikana tapahtuvaa oppimista ja yksilön taitojen, tietojen ja kykyjen kehittämistä. Näitä taitoja tarvitaan omassa henkilökohtaisessa ja sosiaalisessa elämässä, yhteiskunnassa ja yhteisöissä ja koulu- ja työympäristössä. (Tilastokeskus 2023.) Oppiminen voi tapahtua aivan huomaamatta, mikäli jokin asia ei ajattele oppimisen kannalta.

### 4.2 Oppimistyyli

Oppimistyyli tarkoittaa tapaa, jolla opitaan eli hankitaan tietoa. Koska on olemassa erilaisia ihmisiä, niin on myös erilaisia oppimistyyliä ja -menetelmiä. Kaikki eivät opi samalla tavalla tai se saattaa olla hyvinkin hankalaa, mikäli menetelmä ei tunnu omalta tai on muita tekijöitä, kuten ADHD, joka voi aiheuttaa haasteita oppimisessa, keskittymisessä sekä tarvetta hitaalle oppimiselle. Tämä vaatii ohjattavien huomioimista kuuntelemalla heitä sekä ymmärtäväisyyttä. (Nikkola 2022, 193) Prosessi voi olla nimensäkin mukaisesti hidas, mutta se voi samalla auttaa oppimaan, mikäli opiskelija saa mennä omaan tahtiinsa.

Mikäli ei itse tunnista omaa oppimistyyliään, sitä varten voi tehdä erilaisia nettitestejä ja koittaa eri tapoja. Testit ovat kuitenkin vain suuntaa antavia. Myös psykologin kautta on mahdollista päästä testeihin. VARK-malli (Fleming & Mills 1992) jakaa oppijat omiin ryhmiinsä: visuaalisiin, audiivisiin, kirjallisiin ja kinesteettisiin.



Kuva 2. Oppimistyyli – totta vai tarua? Grafiikka: Energiaa-verkkolehti (2022).

Näihin oppimistyyliin vaikuttavat monet eri asiat, kuten yksilön luonne ja ominaisuudet, oppimisympäristö ja myös opittava asia. (Oppimisvaikeus.fi 2021) Eri tehtävät vaativat erilaisia lähestymistapoja ja välttämättä se aiemmin hyväksi todettu tapa ei toimikaan ehkä jossain toisessa tehtävässä samalla tapaa. Joku saattaa käyttää vaikka matematiikan tunneilla erilaista oppimistyyliä kun taas fysiikan tunneilla lähestyminen on erilaista.

### 4.3 Oppimisvaikeudet

Oppimisvaikeudet eivät ole enää kovinkaan harvinaisia, sillä jo noin 20–25 prosentilla ihmisistä on jonkinlaisia haasteita oppimisen suhteen ja nämä vaikeudet eivät välttämättä näy ihmisestä päällepäin. Nämä haasteet voivat liittyä esimerkiksi hahmottamiseen, tekstin tuottamiseen ja ymmärtämiseen sekä keskittymiseen. Muitakin haasteita saattaa esiintyä ja ne voivat olla yksi-



öllisiä. Oppimiseen liittyvät haasteet voivat vaikuttaa henkilön itsetuntoon, ja ne voivat heijastua myös sillä tavalla, että oppimisen vaikeuksista kärsivä henkilö ei halua käydä koulussa lainkaan, jolloin mahdollisesti myös arvosanat huononevat. (Erkko & Hannukkala 2013, 132.) Arvosanojen huonontuminen ei ole ainut huono puoli asiassa, vaan tämä voi johtaa esimerkiksi erilaisiin mielenterveyden häiriöihin, kuten masennukseen epäonnistumisen tunteen myötä. Onkin tärkeää tunnistaa ja huomata toimintakyvyn lasku ajoissa, jotta vahinkoa ei syntyisi. Asia saattaa olla toisinkin päin eli koulumenestyksen heikkeneminen voikin olla merkki mielenterveydellisistä haasteista. (Marttunen & Haravuori & Santalahti 2024.)

#### 4.4 Oppiminen ja digitaalisuus

Digitaalisia alustoja ja mediaa voi hyvinkin käyttää oppimiseen, sillä kuten aiemmin todettua, oppijoita ja oppimistyytlejä on erilaisia. Nuoret ovat aktiivisia sosiaalisessa mediassa ja kannattaakin huomioda, että sen käyttöön saattaa liittyä muutakin kuin pelkästään sisällön katsomista. Mediassa voi editoida ja tuottaa erilaista sisältöä, oppia tietoteknillisiä taitoja ja sen käyttöön liittyy usein myös vuorovaikutusta muiden käyttäjien kesken, jolloin oppimisvaikutukset syntyvät. (Hietajärvi 2021.) Digitaalisissa ympäristöissä voi oppia myös uusia asioita, sillä tiedonkulku on hyvin nopeaa mediassa. Täytyy kuitenkin myös muistaa tarkastella löytämäänsä tietoa kriittisesti, sillä kaikki netissä oleva tieto ei välttämättä ole totta ja sinne voi kirjoittaa kuka tahansa. Digitaalinen oppimisympäristö antaa mahdollisuuksia niin moneen asiaan, kuten yksilöllisempään ja tasa-arvoisempaan oppimiseen mikäli kaikki perusjutut ovat kunnossa, kuten saavutettavuus.

Myös monet oppilaitokset käyttävät digitaalisia alustoja, kuten monen korkeakoulun käytössä on virtuaalinen oppimisympäristö nimeltä Moodle. Kyseinen alusta saatetaan tuntea oppilaitoksissa eri nimillä ja Moodle soveltuu moneen eri käyttötarkoitukseen kohderyhmästä riippumatta (Moodle.com 2023). Muita digitaalisia verkkoympäristöjä ovat esimerkiksi Google Classroom ja Claned. Opetuksessa voi lisäksi käyttää myös muita sovelluksia, kuten Kahoot!ia tai erilaisia padleteja. Suomalaisissa peruskouluissa digitaalista opetusta käytetään kuitenkin aika vähän, vaikka se tarjoaisikin monipuolisempaa opetusta erilaisine materiaaleineen. Digivoo-tutkimushankkeen tulokset kertoivat, että oppilaat saattoivat kokea opiskelun mielenkiintoisemmaksi mikäli digitaalisia laitteita käytettiin oppimisen tukena. Myös digitaalisuus on hyvä tuki niille oppijoille, jotka eivät puhu kotikielensä koulun tarjoamaa opetuskieltä. (Kiviranta 2023.)

## 5 SAAVUTETTAVUUS

Yksi tärkeimmistä oppimiseen liittyvistä käsitteistä on saavutettavuus, jolla viitataan yleensä digitaaliseen ympäristöön ja sen esteettömyyteen. Saavutettavuuden edistäminen on myös yksi tärkeimmistä tämän opinnäytetyön tilaajan, Saako oppia (ESR) -hankkeen, tavoitteista. Tässä luvussa käsittelen saavutettavuutta käsitteenä, mitä verkkoalustojen, kuten sivujen, tulisi ottaa huomioon sekä lisäksi käsittelen digitaalisten pelien ja -alustojen saavutettavuutta.

### 5.1 Mitä saavutettavuus tarkoittaa?

Saavutettavuus tarkoittaa digitaalisen ympäristön esteettömyyttä ja sitä, että mahdollisimman monella ja erilaisella ihmisellä olisi mahdollista käyttää erilaisia verkkosivuja, sovelluksia, alustoja ja digitaalista sisältöä. Digipalvelun tulee olla helppokäyttöinen, ymmärrettävä ja myös teknisesti hyvin toteutettu, jotta se toimii myös esimerkiksi erilaisilla päätelaitteilla tai avustamiseen tarkoitetuilla teknologioilla, mukaan lukien puheohjaus. Kielen ja tekstin tulee olla selkeää ja helppolukuista ja navigoinnin helppoa, jotta voi löytää haluamansa asiat. (Aluehallintavirasto 2023.) Näissä asioissa tulee myös muistaa, että kaikilla ei välttämättä ole pääsyä internetiin kotoa, mikäli oppilaitos ei tarjoa tietokonetta, vaan myös fyysiseen opiskelumateriaaliin tulee antaa mahdollisuus.

Saako oppia -hankkeen yhtenä tavoitteena onkin edistää digitaalisten ohjaus- ja oppimisympäristöjen saavutettavuutta digitaalisen oppimisympäristön luomisen ja kehittämisen myötä (Saako oppia 2023). Hankkeen sivulta löytyykin jo tarinoita, artikkeleita ja videoita saavutettavuuteen ja sen edistämiseen ja tarkasteluun liittyen, joista osa on hankkeen osallistujien julkaisemia.

### 5.2 Mitä verkkoalustan tulee ottaa huomioon?

Opiskelijan näkökulmasta on hyvä ottaa huomioon, että esimerkiksi opiskelumateriaali löytyy digitaalisena ja se on teknisesti saavutettavaa. Navigoinnin ja oikean asioiden hakemisen tulee olla helppoa ja sujuvaa. Verkkosivun tai sovelluksen olisi hyvä tukea puheominaisuutta, jotta esimerkiksi näkövammaisen pystyy saamaan tarvitsemansa tiedon. Tutkimusta tehdessäni huomasin, että esimerkiksi Opiskelijakunta Kaakon (2023) sivulta löytyy puheominaisuus, joka lukee esimerkiksi valitun tekstin. Myös videoissa ja äänitteissä on hyvä olla tekstiominaisuus, jotta henkilö, joka ei kuule, voi tarvittaessa lukea ääneen sanotut asiat. Huonokuuloisuus on

yleisempää mitä luullaan ja huonokuuloiset ihmiset saattavat tarvita apuvälineitä. Saavutettavuus laajentaa käyttäjäryhmää, joten siitä ei ole mitään haittaa, vaikka asioista tehtäisiin kaikille saavutettavia ihan “varmuuden vuoksi” – parempi olla varautunut paljon kuin ei ollenkaan.

### 5.3 Pelien saavutettavuus

Digipelit ja pelikonsolit eivät aina välttämättä ole kaikille saavutettavia, vaikka niin on helppo ajatella digitaalisuuden vuoksi. Tällä tarkoitetaan laitteen tai järjestelmän käyttöönottoa ja käyttöä sekä pelien saavutettavuusominaisuuksia, kuten asetusten muuttamista käyttäjälle paremmaksi. Muita ominaisuuksia ovat esimerkiksi tekstitykset ja ohjauksen muokkaaminen. (Hämäläinen 2018.) Yksi haastateltavistani mainitsi jotain mitä en ollut aikaisemmin edes hirveämmin ajatellutkaan – kaikki konsoliohjaimet eivät ole esteettömiä ja ne eivät sovi kaikille pelaajille. Pelikonsolien perinteiset ohjaimet vaativat paljon sorminäppäryyttä ja nopeaa toimintaa ja tämä ei onnistu välttämättä kaikilta pelaajilta, kuten liikuntarajoitteisilta henkilöiltä. (Urpilainen 2016, 10). Onneksi jotkut pelikonsolit, kuten Sony'n PlayStation 5, tarjoavat vaihtoehtoisia ohjaimia, jotta pelaaminen onnistuisi paremmin myös liikuntarajoitteisilta.

Myös taistelupeleissä saattaa syntyä ongelmia, mikäli pelaaja ei kuule vastustajan lähestymistä. Onneksi jotkut pelit ja julkaisijat tarjoavat näihin ratkaisuja, kuten Epic Gamesin julkaisema ja kehittämä Fortnite. Pelissä on mahdollista laittaa visuaaliset ääniefektit päälle, joka esimerkiksi näyttää lähellä kävelevän pelaajan askeleet. Myös ääniasetuksia on mahdollista muokata säätämällä peliääniä, musiikin voimakkuutta ja tehosteita itselleen sopiviksi. Pelin muita ominaisuuksia ovat mm. tekstitykset ja erilaiset vaihdettavat pelimuodot.

Englanninkielinen Can I play that? -verkkosivu on koontanut yhteen arvosteluita eri digipelien saavutettavuuteen liittyen ja se on listannut Fortniten huonoihin puoliin ainakin sotkuisen pelikartan ja vaikean menuvalikon. (Bayliss 2022.) Tämä toistuu myös monen muun pelin kohdalla.

Digipelien saavutettavuuteen olisi hyvä kiinnittää enemmän huomiota, jotta ne voisivat olla useammalle henkilölle saavutettavampia. Tämä on erityisen tärkeää, mikäli digipelaamista katsoo oppimismenetelmänäkökulmasta tai mikäli opiskelija muuten vain harrastaa digipelaamista. Näissä tulee kiinnittää huomiota samaan mitä verkkosivuillakin. Pelit voivat myös parhaassa tapauksessa toimia oppimisympäristönä, mikäli mahdollisimman moni voi niitä käyttää. Tämä tarvitsee vain aiheeseen hyvin perehtyneitä ihmisiä ja halua ja kykyä ymmärtää sekä ennen kaikkea kehittää.

## 6 NAISET JA PELAAMINEN

Tämän kappaleen tarkoituksena on avata tarkemmin sitä mitä digipelaavista naisista tiedetään jo etukäteen tai mitä tietoa heistä löytyy tai mitä on jo tutkittu. Mukana on tietoa esimerkiksi digipelaaviin naisiin kohdistuvasta ennakkoluuloista, pelikulttuurista ja naisista pelialalla.

### 6.1 Stereotypiat

Valitettavasti naisiin ja digipelaamiseen liittyy paljon erilaisia ennakkoluuloja sekä jossain tapauksissa myös ihan puhdasta naisvihaa. Virpi Salmen artikkelin mukaan pelaaminen mielletään yhä edelleen pelkästään poikien harrastukseksi ja pelaavia tyttöjä ja naisia ei oteta aina tosissaan. Oletetaan myös, että he eivät osaa ja halua pelata. Joissakin pelipiireissä saatetaan ajatella, että “gamer girlit” tulevat mukaan pelaamaan vain sen takia, että saisi olla poikia lähempänä ja pelata heidän kanssaan, vaikka kiinnostus pelaamista kohtaan olisi aitoa ilman mitään taka-ajatuksia. Saatetaan olettaa, että naiset haluavat vain huomiota tai he eivät voisi edetä peleissä omin avuin. Jotkut saattavat myös ajatella, että kaikki digipelaavat naiset hakevat itselleen huomiota pukeutumalla paljastavasti kameran edessä striimaten peliä. Myös naishahmoista on saatettu luoda yliseksuaalisia, joiden virka on pelkästään miellyttää pelaajan silmää. (Salmi 2020.)

### 6.2 Pelikulttuuri ja sukupuoli-jakauma

Ennen saatettiin ajatella, että digitaaliset pelit ovat vain poikia varten, mutta asenteet ovat eri lähteiden mukaan muuttumassa toiseen. Esimerkiksi The Guardianin vuoden 2018 tutkimuksen mukaan videopelit ovat kasvattamassa suosiotaan teini-ikäisten tyttöjen keskuudessa ja se on ollut yksi suosituimmista harrastuksista esimerkiksi piirtämisen ja laulamisen jälkeen. (Hern 2018.) Myös elektroninen urheilu on kasvattanut suosiotaan ja suosituimpia striimejä tyttöjen keskuudessa ovatkin olleet Fifa, Overwatch ja Call of Duty. (Leppälä 2018.) Nämä samat pelit ovat myös hyvin suosittuja myös muiden kuin tyttöjen ja naisten keskuudessa. Newzoon vuonna 2022 tekemän tutkimuksen mukaan, jopa 45 prosenttia suomalaispelaajista (1,6 miljoonaa pelaajaa) on naisia. Tutkimuksessa on mukaan laskettuna mobiililaitteet, tietokoneet ja pelikonsolit (Lyyra 2022). Peliala myös työllistää paljon naisia.

### 6.3 Naiset ja peliala

Videopelialalle mahtuu monta erilaista roolia, kuten myös monta erilaista tekijää. Kyseinen ala työllistää todella monia henkilöitä ja myös todella moni nainen on löytänyt paikkansa pelialalta. Meagen Marien (2018) kirjoittamassa “Women in Gaming – 100 professionals of play” -kirjassa on esitelty monia naispuolisia pelimaailman ammattilaisia sekä heidän osaamistansa ja kokemustaan. Kirjassa esitelty Sarah Hebbler on pelituottaja, jolla on kansainvälisen bisneksen tutkinto, mutta hän kokee, että kyseisestä tutkinnosta ei ole ollut suoranaisesti hyötyä, vaan hän on opiskellut itse kirjoista ja kokemuksen kautta. Puolestaan taas pelisuunnittelija Katherine Jamesilla on viihde- ja teknologian maisterin tutkinto ja opinnoissaan hän suuntautui pelisuunnitteluun (mt., 22-29). Kuten vaikka Hebblerin sanoja lainaten, kokemuksesta voi olla hyötyä ja sen kautta voi oppia asioita, joita ei koulun penkiltä välttämättä voi.

Suomesta löytyy myös kattava videopeliala sekä monta yritystä, jotka kehittävät erityisesti mobiilipelejä. Peliala on työllistänyt vuoden 2019 jälkeen yli 3000 ihmistä. (Yrittäjät 2019) Leiviskän (2022) artikkelin mukaan alan työpaikoilla saatetaan kokea syrjintää ja seksuaalista häirintää, mutta peliala tarvitsee lisää naisia ja moninaisuutta.

Parhaimmillaan peliala voi antaa todella paljon ja esimerkiksi harrastaja voi käyttää peleistä saamaansa kokemusta hyödyksi esimerkiksi hakeutumalla alan töihin muita taitoja käyttäen, kuten myös aiemmin mainittu Hebbler teki. Digipelit jo entuudestaan tunteva henkilö voi olla hyödyksi suunnittelussa tai käsikirjoittamisessa ja hän voi myös toimia digipelien testaajana, mikäli esimerkiksi koodaustaustaa ei löydy. Pelialan ammattiliitto Game Makers of Finlandin palkkaselvityksen mukaan naisten ja miesten palkoissa saattaa olla eroa jopa tuhat eroa, sillä naiset työskentelevät enemmän hallinnollisissa tai graafisissa tehtävissä (GMoF 2022). Ehkä pelaamisen kautta naisetkin voisivat löytää paremmin pelialalle digipelejä kehittämään tai he voisivat hyödyntää osaamistaan muulla tapaa. Pelikehittäjänä voisi esimerkiksi suunnitella opimiseen tarkoitettuja digipelejä, joita voisi hyödyntää opiskelun saavutettavuudessa.

## 7 MENETELMÄT

Menetelmät-kappaleen tarkoituksena on avata tutkimuksessani käyttämiäni menetelmiä sekä niiden toimivuutta. Kerron myös millä tapaa olen haastateltaviani löytänyt ja millä tapaa tutkimusmateriaalia käsitellyt.

### 7.1 Lähestymistapa

Haastateltavien löytäminen ei ollut kovinkaan helppoa, sillä monikaan ei ollut valmis haastatteluun, jossa tulee puhua ääneen. Tosin mahdollisuus pitää kameraa pois päältä haastattelun ajaksi madalsi jonkin verran kynnyistä ja tieto siitä, että haastateltavien nimiä tai muita tunnistettavia tietoja ei julkaistaisi opinnäytetyön yhteydessä. Kerroin myös, että kaikki haastattelu-materiaali tuhoetaan opinnäytetyön julkaisemisen päätteeksi. Lisäksi tarjosin mahdollisuutta li-vetapaamiseen, mikäli puhelu jännittäisi.

Ensimmäisen haastateltavani sain opinnäytetyön tilaajan, eli Saako oppia-hankkeen kautta. Otin myös yhteyttä muutamaaan oppilaitokseen ja välitin eteenpäin kutsua, jossa kerroin etsiväni haastateltavia. Tätä kautta sain lopulta kolme haastateltavaa. Loput haastateltavat löysin omien yhteyksien kautta joko tutuista peliyhteisöistä tai tuttujen kautta. Nämä yhteisöt liittyvät niihin digipeleihin, joita pelaan, kuten kaksi erilaista chat-tyylistä digipeliä. Tutut olivat taas nettiy-stävieni kavereita, jotka lupasivat auttaa. Yksi haastateltava löytyi Saako oppia-hankkeen kon-taktien kautta. Loppujen lopuksi haastateltavia oli yhteensä yhdeksän. Tutkimukseen osallistu-minen oli täysin vapaaehtoista ja siitä oli mahdollista lähteä pois milloin tahansa.

### 7.2 Teemahaastattelut

Päädyin tiedonkeruumenetelmänä teemahaastatteluihin, sillä tahdoin päästä kuulemaan tutkit-tavieni omia ajatuksia, kokemuksia sekä heidän tarinoitaan. Suurin osa haastatteluista käytiin Microsoft Teams-puhelun kautta, jossa oli mahdollista pitää halutessaan kameraa päällä, mutta se ei ollut pakollista haastateltavalta, mutta pidin sen itse päällä tuodakseni jonkinlaista luotet-tavuuden ja turvallisuuden tunnetta minun ja haastateltavien välille. Käytin myös pikaviestin-täsovellus Discordia viestintään. Se on suosittu kommunikointiväline pelaajille sekä eri yhtei-söille (Alanen 2023). Kaikki haastatteluun osallistuneet henkilöt olivat yli 18-vuotiaita opiske-levia itsensä naiseksi identifioivia henkilöitä. He kaikki opiskelevat joko toisen tai korkean as-

teen tutkintoa. Esitin tarvittavat luvat ja kerroin mitä varten kerään aineistoa. Nauhoitin ja litteroin haastattelut tutkimusaineiston keruuta ja sen puhtaaksi kirjoittamista varten. Haastatteluja varten olin tehnyt jonkin verran apukysymyksiä keskustelun aloittamisen tueksi. Aihe oli kaikissa haastatteluissa sama, eli digipelaaminen ja opinnot. Etenimme jonkin verran eri järjestyksessä jokaisen haastateltavan kanssa, sillä jokaisella oli erilaiset taustat ja kokemukset saattoivat poiketa toisistaan. Haastattelut olivat muutenkin todella rentoja ja jutustelimme kysymysten lomassa. Yhteydenpito ennen haastatteluja hoitui enimmäkseen sähköpostitse sekä Discordin välityksellä. Erityisen tärkeää haastatteluissa oli vuorovaikutus ja oikeiden kysymysten kysyminen tarkennuksineen, jotta väärinymmärryksiä ei syntyisi ja haastateltava osaisi vastata haluamallaan tavalla.

### 7.3 Haastatteluaineiston käsittely

Haastattelut käytiin suurimmaksi osaksi Microsoft Teamsissa, jossa on mahdollista nauhoittaa ja litteroida haastattelut. Tämä on hyvä, sillä haastattelun kirjoittaminen puheesta tekstiksi voi viedä todella paljon aikaa. Aikaa haastatteluihin oli varattu noin tunti, mutta joissakin tapauksissa aikaa meni vähemmän sekä joissakin vähän enemmän, sillä joillakin osallistujilla oli muita enemmän mielipiteitä ja ajatuksia. Pääasia oli, että kaikki tuli sanotuksi.

Tallensin nauhoitteet tietokoneelleni sekä luin Teamsin tekemät automaattiset litteroinnit läpi. Katsoin ja/tai kuuntelin tallenteet läpi useamman kerran ja yritin myös kiinnittää huomiota haastateltavien ilmeisiin ja eleisiin, mikäli heillä oli videokamerat päällä. Haastatteluaineiston käsittelyssä käytin menetelmänä haastatteluaineiston teemoittelua. Kirjoitin itselleni ylös keskeisimmät asiat haastatteluista ja tein yhteenvedon, johon olin listannut haastatteluissa mainittuja taitoja ja hyötyjä, pelejä ja muita oleellisia asioita. Minulla oli kaikelle haastattelumateriaalille oma kansio tietokoneelleni. Heti kun opinnäytetyö on hyväksytty, poistan haastattelumateriaalit ja muut haastateltaviin liittyvät tiedot turvallisesti ja asiaan kuuluvalla tavalla tietosuojalakea noudattaen.

### 7.4 Haastattelukysymykset

Haastattelukysymyksiä varten olin tehnyt valmiiksi muutaman apukysymyksen, joita hyödynnän haastattelussa. En kysynyt kaikkia kysymyksiä välttämättä samassa järjestyksessä, vaan sitä mukaa mitä tuli milloinkin esille haastattelun/keskustelun yhteydessä. Joillekin haastateltaville

esittämäni kysymykset saattoivat hieman poiketa toisistaan, mikäli halusin saada lisätietoa jostain haastattelussa esille tulleesta asiasta. Kaikki keskustelut erosivat jollain tapaa toisistaan.

Kysymyksistä viimeinen “oletko saanut vihakommentteja?” herätti eniten tunteita ja keskustelua taitojen oppimisen lisäksi. Haastattelukysymykset ovat liitteenä (2). Kysyin haastateltavilta kokemuksia siihen, että ovatko he mielestään oppineet jotain taitoja ja tunnistavatko he niitä. Pyysin heitä myös nimeämään joitakin taitoja. Juttelin haastateltavien kanssa lisäksi mm. heidän pelikokemuksestaan, pelilaitteistaan ja ovatko he löytäneet kavereita digipelimaailmasta. Lisäksi aiheena oli mielenterveys ja hyvinvointi.



## 8 TULOKSET JA ANALYSOINTI

Kaikki haastateltavat olivat todella loistavia ja parasta oli päästä kuulemaan haastateltavien omakohtaisia kokemuksia digipelaamisesta ja heidän opinnoistaan. Jokaisen haastateltavan taustat erosivat toisistaan jollain tapaa, mutta kaikkia yhdisti yksi asia – digipelaaminen.

### 8.1 Haastateltavien pelitausta

Kaikkia haastateltavia yhdisti opinnäytetyön tarkoituksen mukaisesti digipelaaminen. Heistä kaikki olivat vähintään kokeilleet edes jotakin mobiilipeliä, kahdeksan haastateltavaa ovat pelanneet pelejä enemmän. Mobiilipelejä pelattiin vastausten mukaan ajallisesti eniten, sillä ne ovat helppoa ja hauskaa ajanvietettä, eikä niitä varten välttämättä tarvitse ostaa kalliita laitteita. Kaikki haastateltavat pelaavat mobiilipelejä viikossa edes jonkin verran, vähiten pelaava pelaa noin puolisen tuntia päivässä sekä eniten ajallisesti pelaava useamman kymmenen tuntia. Tämä saattaa riippua hyvinkin paljon omasta mielentilasta tai kiireellisyydestä. Todella moni haastateltavista, eli kuusi henkilöä, on pelannut videopelejä jo lapsesta aikuisikään saakka, eli todella monta vuotta. Osa taas ei määrittele itseään niinkään ”pelaajaksi”, vaikka pelejä jonkin verran pelaakin. Syyksi tähän mainittiin se, että kokee, että ei pelaa digitaalisia pelejä tarpeeksi, jotta voisi kutsua itseään tällä tittelillä tai pelit eivät välttämättä vaadi niin paljoa taitoja.

Vastaajat mainitsivat esimerkiksi yhdeksi mobiilipeliksi Hotel Hideawayn, joka on Sulakkeen julkaisema ja Planetmedian luoma, yli 17-vuotiaille suunnattu chat-peli, jossa liikutaan omilla hahmoilla, sisustetaan huoneita ja jutellaan pelaajille. Neljä haastateltavaa mainitsi myös monen lapsuudesta tutun Habbo Hotellin, mutta he eivät välttämättä pelaa sitä enää niin aktiivisesti.

Eniten mainittuna oli myös suosittu ja liikunnallinen Pokemon Go, joka on ilmainen (pelin sisäisiä vapaaehtoisia ostoja lukuun ottamatta) ja kaikenikäisille suunnattu mobiilipeli. Tämän pelin mainitsi viisi haastateltavaa. Lähes kaikki olivat kokeilleet tai kuulleet kyseisestä pelistä, mutta he eivät pelaa sitä niin aktiivisesti. Myös pulmapelit, jotka vaativat loogista päättelykykyä, kuten Sudoku, oli yksi mainituista peleistä. Haastateltavat pelasivat puhelimella myös jonkin verran sisustamiseen ja tyylin muokkaukseen liittyviä pelejä, dress up-pelejä. Yksi haastateltavista mainitsi myös sovelluksen nimeltä Duolingo, jolla hän on opetellut eri kieliä hausalla ja luovalla tavalla.

Viideltä haastateltavista löytyi jonkinlainen PlayStation-pelikonsoli, jolla he ovat pelanneet esimerkiksi Call of Dutya, Fortnitea, Red Dead Redemptionia, Minecraftia ja The Simsiä. Puolet haastateltavista halusi myös ostaa itselleen uuden PlayStation 5-pelikonsolin, mutta osa kokee, että pelikonsolit ovat aivan liian kalliita ja niillä ei välttämättä tulisi pelattua niin paljoa.

Kolmelta haastatteluun osallistuneelta henkilöltä löytyi Nintendo Switch-konsoli. Kohderyhmän suosikkipeleihin kuuluivat Pokémon, Mario Kart, Animal Crossing ja muut Nintendon suosikkipelit. Myös kahden henkilön kaapin syövereistä löytyi Xbox-konsoli, mutta se oli jostain syystä tämän ryhmän joukosta ehkä ”epäsuosituin” pelilaite.

## 8.2 Peleistä opitut taidot

Jokainen teemahaastatteluun osallistunut henkilö mainitsi oppineensa tai kehittäneensä englannin kieltä, sillä se on todella yleinen kommunikaatiokieli, mikäli pelaa yhdessä muiden kanssa. Myös osaa digipeleistä ei ole käännetty edes suomeksi syystä tai toisesta. Kaikki osallistujat kokivat, että tätä taitoa voi käyttää opinnoissa – oli kyseessä sitten lukio, ammattikoulu, korkeakoulu tai jokin muu koulu tai opisto. Yhtenä opittuna kielenä mainittiin japanin kieli, jota on voinut oppia esimerkiksi visual novel-peleistä, jossa fiktiiviset hahmot puhuvat keskenään. Myös espanjan kieltä on opittu pelaamisen kautta.

*”Menin kerran keskellä yötä läpällä Espanjan Habbo Hotelliin, josta löysin itselleni uuden ystävän. Hänen kanssaan me ollaan pidetty sellaista kielivaihtoa, jossa mä opetan frendille suomea ja hän opettaa mulle espanjaa. En puhu vielä espanjaa kovinkaan hyvin, mut päivä kerrallaan! Kommunikaatiokielenä me käytetään pääasiassa englantia.” – Haastateltava 1*

Kielten oppimisen ja niiden kehittämisen lisäksi osa haastateltavista mainitsi matemaattisten taitojen ja ongelmanratkaisukyvyyn paranemisen, joita he ovat hyödyntäneet esimerkiksi luki-ossa.

*”En tiää kuvittelenko vai mitä, mut pärjäsin matikan tunneil ihan hyvin, vaikka pelasin paljon videopelejä. Oon pelannut niin paljon pelejä, joissa pitää ratkaista pulmia tosi nopeesti ja joskus niis on täytyy käyttää laskupäätä. Kyl mä sanoisin, et ilman pelejä en tajuis noinkaan paljoo mitä nyt.” – Haastateltava 1*

Myös tunteita on pystytty hallitsemaan paremmin, sillä esimerkiksi häviö pelissä tai jokin muu haastava tilanne opettaa käsittelemään negatiivisia tunteita paremmin. Myös päätöstentekotaito ja kyky pysyä rauhallisena on hyvä myös muilla elämän osa-alueilla, sillä elämässä voi tulla

eteen paljonkin vaikeita tilanteita, joissa tarvitaan nopeaa reagoitua. Paineensietokyky on parantunut, kun on pelannut kilpailullisia pelejä ja tämä on oikein hyvä taito, mikäli esimerkiksi koulutehtävän deadline lähestyy ja tiedostossa on vasta pari lausetta kirjoitettuna.

***”Paineensietokyky nousee, kun pelaa kilpailullisia pelejä. Sillon oppii johtamaan ja työskentelemään yhdessä tuntemattomien kanssa ja miksei tuttujenkin. Pystyy tekeen nopeita päätöksiä millisekunnissa ja pysyy rauhallisena stressaavissa tilanteissa.” – Haastateltava 2***

***”Oon nykyisin aika nopea kirjoittamaan, sillä oon tottunut paineen alla työskentelemään. Kerran sain yhden ison esseän tehtyä yhdessä yössä.” – Haastateltava 3***

Mielikuvitusta ja luovuutta voi parantaa monissa eri peleissä, kuten The Sims-pelissä ja Minecraftissa, joissa pääsee paljon rakentamaan. Myös visuaalinen silmä paranee. Myös hahmottamiskyky mainittiin opittujen tai kehitettyjen taitojen listalla.

***”Ehkä mun hahmottamiskyky on parantunut Simssin pelatessa, mut sitä ei tuu aina ajatelleeks, mikäli pelaa vaa huvikseen ilman päämäärää.” – Haastateltava 2***

On hyvä, että osa kokee pelit hyödylliseksi esimerkiksi hahmottamisen kanssa, sillä hahmotusvaikeudet voivat haitata opiskelua ja jokapäiväistä elämää aiheuttamalla hankaluuksia mm. ohjeistuksen hahmottamisessa, toimimisessa ja liikkumisessa ja nopeatempoisessa toiminnassa. Hahmotusvaikeuksissa on kyse kognitiivisista vaikeuksista aivoissa liittyen aistitiedon tulkitsemiseen. (Mäki, Naukkarinen & Ylönen 2023.) Digitaalisten pelien avulla voi myös opetella nopeatempoisuuteen, mikäli kokee siihen tarvetta. Tätä voisi tukea erilaiset rytmipelit, kuten osu!

Pokémon Go-peli tukee joidenkin liikuntakykyä ja tästä voi olla hyötyä, mikäli koulussa on liikuntatunteja. Jos niitä ei ole, niin liikuntakykyä voi ylläpitää koulun ulkopuolellakin. Yksi haastateltava tunnusti pelaavansa kyseistä mobiilipeliä liikkuvasta autosta, jolloin kunto ei kohene.

***”Käydään aina välillä kaverin kanssa pelaamas Pokémon Go:ta ja se on kyl tosi hauska peli! Saatan liikkua vaikka kuinka paljon ihan huomaamatta vaik en normaalisti oo mikään urheilun ystävä.” – Haastateltava 4***

Myös pelikokemuksesta itsessään nähtiin olevan hyötyä, mikäli haluaisi vaikka tulevaisuudessa työllistyvän pelialalle esimerkiksi testaajan roolissa. Haastateltavista yksi olisi valmis tähän työhön, muut eivät olleet niinkään kiinnostuneita aiheesta tai he kokivat sen liian vaikeana.

*”Haluun pitää videopelaamisen enemmän harrastuksena enkä haluis tehdä sitä työkseni. Liikaa stressiä.” – Haastateltava 2*

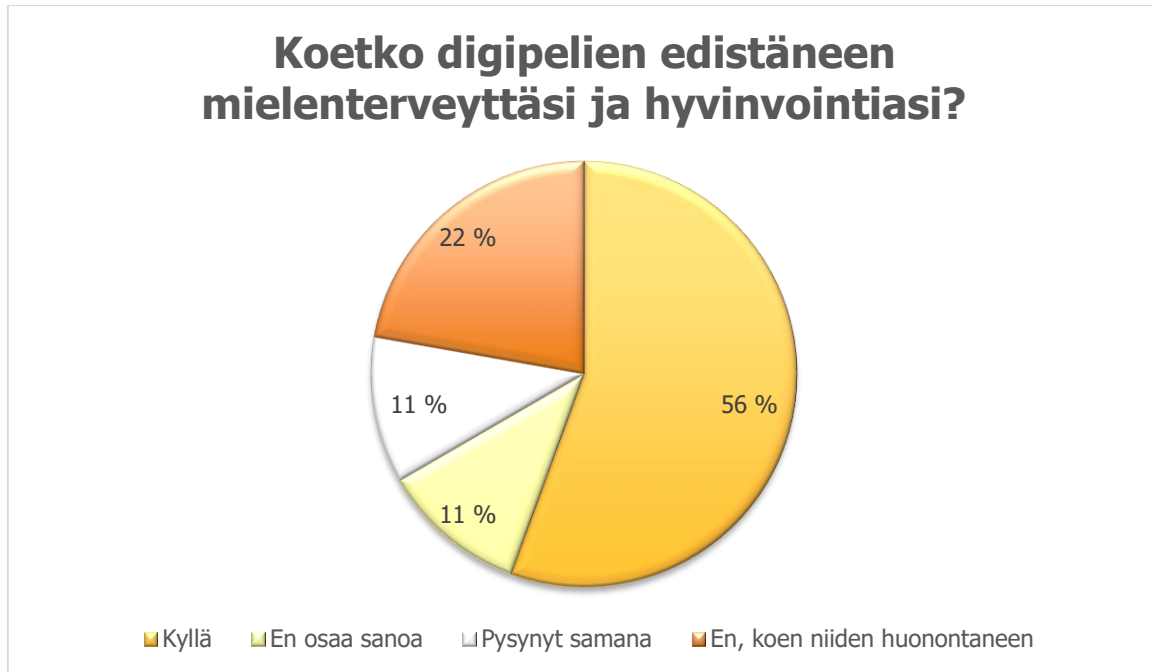
### 8.3 Mielen terveys ja hyvinvointi

Yhdeksi kysymykseni otin mielen terveyden, sillä opinnot saattavat olla joskus hyvinkin raskaita ja se saattaa vaikuttaa hyvinkin paljon opiskelukykyyn. Kysyin myös, että onko digipelit edistäneet mielen terveyttä ja omaa hyvinvointia. Viisi haastateltavaa koki näin ja kaksi heistä jopa sanoi, että pelaaminen on se asia, joka auttaa heitä jaksamaan kurjankin ajanjakson keskellä. Joillekin ne toimivat niin sanottuna turvapaikkana, jonne voi paeta pahaa oloa. Kaksi ihmistä kertoi kuitenkin, että digipelit ovat jossain määrin huonontaneet heidän mielen terveytensä – tosin myrkyllisen peliyhteisön takia tai he kokivat, että netti on tai on ollut liian suurena osana elämää.

Digipelit eivät välttämättä vaikuta suoraan mielen terveyden edistämiseen ja hyvinvointiin, vaan digipelit voivat auttaa löytämään uusia ystäviä online- peleistä ja peliyhteisöistä, jolloin ne ehkäisevät yksinäisyyttä sekä ne voivat luoda onnistumisen tunnetta esimerkiksi pitkän kamppailun voitettuaan.

*”Omalla kohdallani digipelit ovat vaikuttaneet mielen terveyteen positiivisesti vähentämällä yksinäisyyden tunnetta. Toki tällä voi myös olla kääntöpuolensa ja saatan kokea oloni erityisen yksinäiseksi silloin, kun mun koko sosiaalinen elämä tuntuu olevan netissä.” – Haastateltava 5*

Haastateltava jatkoi myöhemmin kokevansa onnistumisen tunnetta siitä, että useampi ihmissuhde on siirtynyt internetistä oikeaan elämään.



Kuva 3: Ympyräkaavio, joka on tehty Microsoft Wordilla.

#### 8.4 Vihakommentit

Neljä haastateltavaa mainitsi keskustelun yhteydessä saaneensa vihakommentteja digitaaliseen pelaamiseen liittyen. Jotkut kommentit olivat aika samankaltaisia, joita mainitsin aikaisemmin kappaleessa 6. Nämä kommentit olivat aika surullistakin kuunneltavaa ja ainakin yhdessä niistä oli mainittu miehiä lähemmäksi pääseminen tai se, että haluaa tuoda itseään väkisin esiin, jos esimerkiksi striimaa peliä videokamera päällä. Ulkonäöstä saa kuulla aina välillä ja se kommentointi ei aina ole niin imartelevaa.

***”V\*\*\*n ruma läski pick me girl, etkö sää huomioo muka muulla tapaa?” - Haastateltava 6***

Yllä on yhden haastateltavan saatu kommentti trollilta.

Myös näiden haastateltavien naisten pelitaitoihin on kiinnitetty huomiota negatiivisella tavalla heti sen jälkeen, kun haukkujalle on selvinnyt, että peliprofiilin takana onkin nainen. Tätä ennen ei välttämättä tullut mitään negatiivista kommenttia.

Kaikki saadut kommentit eivät onneksi ole vihamielisiä, vaan ihmiset osaavat olla myös hyvin kannustavia ja tukevia. On saatettu pitää sitä rohkeana ja positiivisella tapaa erilaisena, jos nainen on kertonut harrastavansa digipelaamista. Tämä harrastus on auttanut löytämään myös uusia ystäviä ja yksi haastateltavista kertoi löytäneensä seurustelukumppanin erään digipelin kautta.

***”Netissä sosialisointi ei katso lokaatiota, ja olen tutustunut ihmisiin eri puolelta Suomea.” – Haastateltava 5***

Yllä oleva haastateltava myös kokee suurta kiitollisuutta Habbo-peliä kohtaan, sillä ilman sitä hänen ja hänen ystäviensä polut eivät olisi välttämättä koskaan kohdanneet.

## 9 YHTEENVETO

Yhteenvedossa kokoon mitä ajatuksia kysymykset haastateltavissa herättivät ja millaisia tuloksia syntyi. Mitä haastatteluvastauksista voi oppia ja voiko niitä hyödyntää tulevaisuudessa?

### 9.1 Tuotos

Opinnäytetyön tuotoksena syntyi nuorisotyöntekijöille suunnattu lyhyt ohjeistus liittyen tyttöjen digipelaamiseen ja niistä opittujen taitojen kertymiseen (Liite 2). Tuotoksessa on käyty läpi tässä opinnäytetyössä esille tulleita taitoja ja mitä nuorisotyöntekijän olisi hyvä tietää niistä ja niiden vaikutuksista nuoriin. Tuotos sisältää myös muutamia pelisuosituksia ja toimintatapoja. Keskustelimme tilaajan kanssa erilaisista vaihtoehdoista ja siitä, minkälainen tuotos hyödyntäisi heitä sekä alaa. Valitettavasti tilaajan palaute tuotoksesta ei ehtinyt mukaan tähän opinnäytetyöhön. Aion lähettää tuotoksen myös erillisenä tiedostona tilaajalle, jotta se on helppo tarvittaessa tulostaa fyysiseksi kopioksi. Myös tämä opinnäytetyö julkaistaan Saavutettavat polut-verkkosivustolla.

### 9.2 Tulokset ja taidot

Kaikkien haastattelujen teemana oli digipelaaminen ja miten niistä opitut taidot ovat hyödyksi opinnoissa. Kaikki haastateltavat löysivät vähintään muutamia hyviä puolia digipelaamisesta ja kaikki kokivat oppineensa niistä edes jotakin sellaista mikä voi olla hyödyksi opinnoissa edes jossain määrin. Myös muut taidot koettiin hyödylliseksi muilla elämän osa-alueilla.

Kielitaito ja sen kehittyminen oli yksi suosituimmista vastauksista (yhdeksän vastausta), sillä todella moni pelaa digitaalisia pelejä englannin kielellä eikä kaikkia pelejä ole välttämättä edes suomennettu. Se on kaikista yleisin kommunikointikieli peleissä ja sitä käytetäänkin todella monissa online-peleissä, jotta voi jutella pelaajille ympäri maailmaa. Kaksi haastateltavaa sanoi oppineensa myös muita kieliä (mm. espanja ja japani) edes muutaman sanan verran. Tämä on oikein hyvä lisä, sillä esimerkiksi ansioluettelossa on hyvä mainita mitä kieltä osaa tai ymmärtää edes vähäsen. Osa koki, että heidän englannin kielensä on parempi kuin vaikka joidenkin heidän kavereidensa – kiitos digipelien. Yleisesti jokaisella opintoasteella tarvitaan englannin kieltä edes jossain määrin, ei väliä onko kyseessä toinen aste tai vaikka ammattikorkeakoulu. Monipuolinen kielitaito on myös hyödyksi, mikäli matkustelee paljon ulkomaille.

Kuusi haastateltavaa koki, että he ovat oppineet loogista ja matemaattista päättelykykyä ja he voivatkin laskea matematiikkaa helpommin ja ehkä jopa luovemmin. Yksi lukiossa opiskeleva haastateltava kertoikin, että hän pärjää nyt matematiikan tunneilla hieman paremmin mitä aikaisemmin, sillä hän on kehittänyt laskemisenopeuttaan. Matematiikka voi myös opettaa parempaa budjetointia koulumaailman ulkopuolella. Myös korkeakoulussa matematiikan ja muiden loogisten taitojen osaaminen voi olla hyödyksi, riippuen tietysti alasta.

Tekniset taidot kehittyvät digipelaamisen myötä myös todella helposti, mikäli pelaa tietokoneella. Seitsemän haastateltavaa koki, että heidän tietotekniset taitonsa ovat parantuneet, sillä he ovat joutuneet asentamaan pelejä yksin ja ratkaisemaan toimivuusongelmia. Tätä taitoa voi käyttää hyväksi esseitä kirjoittaessaan, kuten myös paineensietokykyä, jonka mainitsi neljä haastateltavaa. Myös hyvät tietotekniset taidot edistävät saavutettavuutta, sillä se edistää kykyä etsiä tietoa ja käyttää eri alustoja, vaikka saavutettavuudessa onkin tärkeää, että verkkopalvelut ovat kaikille helppoja ja mahdollisia omista teknisistä taidoista riippumatta (Verkkovaraani 2022). Tietoteknillistä osaamista voisikin koittaa harjoitella vaihtoehtoisesti digipelien avulla perinteisten atk-sijaan. Haastateltavista myös seitsemän koki, että heidän sosiaaliset taitonsa ovat kehittyneet pelien myötä. Nämä haastateltavat pelaavat digipelejä normaalisti esimerkiksi Discord-puhelun ollessa käynnissä tai sitten näissä digipeleissä on muita pelaajia samaan aikaan. Samat haastateltavat huomasivat myös kirjoitustaitonsa kehittyneen, sillä he käyttävät peleissä niin paljon chat-ominaisuutta. He oivalsivat, että kirjoitustaito on hyvä ominaisuus opintoja ajatellen, sillä kirjallisia tehtäviä on paljon.

Kaksi haastateltavaa mainitsi tunnetaidot ja toinen heistä kertoi, että hän osaa hallita pettymystään paremmin hävittyään videopeleissä niin useasti. Tunnetaitojen oppiminen on tärkeää ja ne toimivat myös mielenterveyden ja itsetunnon perustana. Mikäli ei osaa käsitellä tunteitaan, voi seurauksena olla isot ja arvaamattomat tunteenpurkaukset (Nyyti ry 2023). Nämä kyseiset haastateltavat mainitsivat myös päätöksentekotaidot, sillä he ovat pelanneet nopeatempoisia strategiapelejä.

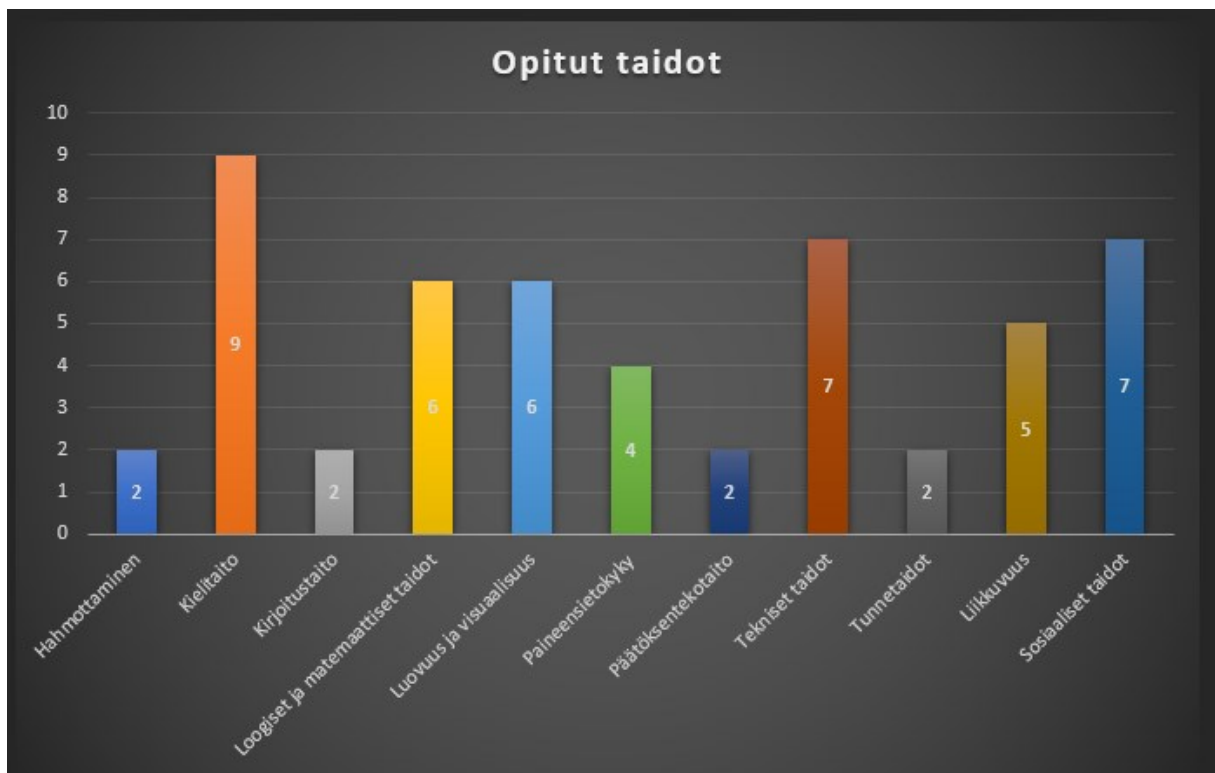
Luovuutta ja visuaalisuutta on opittu joidenkin digipelien kautta ja tämän vastauksen mainitsi kuusi haastateltavaa. Luovuutta ja visuaalisuutta voisi käyttää hyvin myös jonain oppimistapana ja näitä taitoja käyttämällä löytää varmasti hyvin vaihtoehtoisia ratkaisuja pulmiin ja uuden oppimiseen. Erilaiset simulaatio- ja stailauspelit tukevat visuaalista silmää ja tässä voisi hyödyntää esimerkiksi Fleming & Millsin (1992) jo aiemmin mainittua VARK-mallia, jossa yhtenä ryhmänä on visuaalisuus. Myös erilaisia piirustuspelejä löytyy ja kaikki haastateltavat



olivat kuulleet niistä. Kaksi haastateltavaa kertoi hahmotuskyvyn ehkä kehittyneen ainakin jollain tasolla digitaalisten pelien ansiosta, mutta toinen heistä koki, että hänen hahmotuskykynsä oli hyvä jo entuudestaan.

Kaikki haastateltavat osasivat nimetä joitakin taitoja ja yllättäviäkin vastauksia ainakin minulle tuli, kuten juuri tunnetaidot. Taitojen lisäksi yhdeksi positiiviseksi ja merkittäväksi puoleksi nousi saavutettavuus ja se, kuinka pelimaailmassa hahmo voi liikkua esteettömästi. Haastateltava kertoi pohtineensa, että kuinkahan monta pelihahmoa on olemassa, jolla on esimerkiksi jokin liikuntarajoite.

*”Jos miettii saavutettavuutta ja ylipäättään vaikka maailmoja, niin mä siis itse kävelen itsenäisesti ja mun puoliso käyttää pyörätuolia. Meidän arkeen nyt aina kuuluu se et kuinkahan hyvin sinne nyt pääsee pyörätuolilla ja onkohan esteetön ja näin... Ja pelatessa sä voit niin kuin seikkailla ihan missä sua ikinä huvittaa-kin niin siinä maailmas ei oookkaan sellasia rajoitteita.” – Haastateltava 7*



Kuva 4: Opitut taidot-kaavio, tehty Microsoft Wordissa.

Yllä olevassa kaaviossa on nimetty taitoja, joita haastateltavat mainitsivat haastattelun yhteydessä.

Tutkimuksen avulla voisi väittää ja todeta, että digipeleistä opittuja taitoja voi hyödyntää opinnoissa ja myös muilla elämän osa-alueilla. Niitä ei pelata välttämättä juurikaan sen oppimisen vuoksi, vaan se tulee mukavana lisänä hauskanpidon lisäksi. Tietystikään oppimiseen liittyvä peli ei varmastikaan olisi pahitteeksi.

### 9.3 Tulevaisuus ja toiminnan kehittäminen

Vaikka harmiksemme Saako oppia-hanke on päättynyt elokuun 2023 lopussa, niin onneksi siitä jää koottua tietoa ja aineistoa elämäämme ja internetiin.

Olisi hyvä, jos pelikasvatusta tarjottaisiin enemmän myös aikuisille ja sen hyödyistä puhuttaisiin. Kuten jo aiemmin todettua, digipelit voivat olla oppimisen ja opiskelun tukena ja ehkä niitä voi käyttää jopa saavutettavuuden apuna luomalla lisää oppimiseen tarkoitettuja pelejä. Digipelejä voi jo itsessään käyttää myös tietoteknisten taitojen opetteluun. Mikäli hanke saa joskus jatkoa, se voisi esimerkiksi tehdä yhteistyötä eri peliyritysten -tai opiskelijoiden kanssa ja kehittää pelaamiseen suunnatun digitaalisen oppimisympäristön, josta löytyy erilaisia mini-digipelejä oppimisen tueksi. Myös itse digipelaavien henkilöiden kokemusta ja taitoa voisi käyttää ja tarjota mahdollisuuden työryhmään. Alusta voisi myös toimia eräänlaisena kohtaamispaikkana opiskeleville pelaajille. Se loisi yhteisöllisyyttä ja olisi hauska ja luova tapa oppia. Peliin tai pelialustalle voisi lisätä tässä tutkimuksessa löydettyjä taitoja.

Tai sitten kyseessä voisi olla jokin isompi digitaalinen peli, jota varten ei tarvitsisi välttämättä internet-yhteyttä ollenkaan, vaan sitä voisi käyttää apuna tai välineenä oppitunnilla. Tietysti saavutettavuusnäkökulma tulisi huomioida, jotta se sopisi kaikille. Tätä jo valmiiksi kehitettyä oppimisalustaa voisi käyttää alustana ja sinne kehittää jotain uutta tulevaisuudessa. Koppia tästä projektista voi aina tietysti myös ottaa joku opiskelija.

Myös joku toinen tutkimustyötä miettivä opiskelija voisi ottaa tämän opinnäytetyön pohjalta koppia ja tehdä asiasta jatkotutkimuksen opinnäytetyn tuloksissa esille tulleista asioista, kuten peleistä ja niiden saavutettavuudesta tai ottaa saman aiheen kuin tässä opinnäytetyössä, eli digipelit ja niistä opitut taidot, mutta eri kohderyhmän, kuten pelkästään ADHD-aikuiset tai korkeakoulussa opiskelevat henkilöt. Tietysti voi olla myös sama kohderyhmä, mutta eri menetelmät. Vaihtoehtoja on monia ja myös tutkittavia löytyy kuinka paljon.

## 10 LOPPUPOHDINNAT

Tämä viimeinen kappale kertoo omista ajatuksistani ja pohdinnoistani opinnäytetyöprosessia kohtaan.

### 10.1 Opinnäytetyöprosessi

Aloitin tämän opinnäytetyöprosessin keväällä 2023. Aineistonkeruu oli suhteellisen helppoa, sillä aihe näytti kiinnostavan todella monia, kuten myös minua. Itse tilaaja ei ollut minulle tuttu, vaikka Humanistisessa ammattikorkeakoulussa opiskelen. Peruutuksia tuli valitettavasti hyvin paljon haastattelujen suhteen, mutta erilaisten kontaktien avulla löysin ”tuuraajia”, joten voisin sanoa, että peleistä löydettyt sosiaaliset suhteet ovat ainakin edistäneet opintojani todella paljon, sillä ilman heitä ja muita haastatteluun ja opinnäytetyöhön osallistuneita henkilöitä ei olisi myöskään tätä opinnäytetyötä. Haastattelujen lisäksi löytyi myös hyvin lähdemateriaalia, kuten kirjoja, artikkeleja ja tutkimuksia – myös naisiin ja heidän pelitaustaansa liittyen. Aihe on minua itseänikin koskettava, joten se auttoi hieman hahmottamaan mitä minun kannattaisi lähteä kysymään ja tekemään. Itse raportin kirjoittaminen tuntui hankalalta ja ehkä jopa pelottavalta sivumäärän suuruuden vuoksi, mutta peleistä opittujen kirjoitustaitojen avulla tämäkin tuli tehtyä.

Opinnäytetyötä varten kerätty aineisto osoittaa ja todistaa, että digipeleistä opittuja taitoja voi hyödyntää opiskelussa ja onkin hyvä, että näinkin moni naisopiskelija lähti mukaan. Halusin kohderyhmäkseni jonkun ei niin paljoa edustetun ryhmän. Tietty haastateltavia olisi voinut olla vähän enemmänkin ja tämän eteen olisin voinut tehdä enemmän työtä ja olla vieläkin aktiivisempi. Tämän opinnäytetyön tekeminen oli hyvinkin opettavaista ja mielenkiintoista ja oli mahdollavaa päästä kuulemaan erilaisia näkökulmia ja ajatuksia aiheeseen liittyen muiden opiskelijoiden suusta. Aihe tai ainakin opinnäytetyötapa haastoi minua todella paljon, sillä tutkimukset eivät ole omaa vahvuus- tai mukavuusalueitani, mutta oli mukavaa päästä tekemään jotain erilaista ja sellaista, mitä en ole vielä tehnyt.

Jos voisin, niin tekisin montakin asiaa toisin. Olisin voinut esimerkiksi paremmin aikatauluttaa omaa työskentelyäni ja ottaa myös itse vinkkiä oppimiseen lähdekirjallisuudesta ja hyödyntää niitä itseäni kirjoittaessani tätä tutkimusta ja koittaa erilaisia oppimistekniikoita itseäni. Lisäksi olisin voinut hyödyntää myös muita menetelmiä, kuten vaikka kyselylomakkeita, mutta yhtenä huolenaiheenani oli, että mitä jos ryhmästä tuleekin taas liian iso tai vastaukset olisivat ehkä

liiankin suppeita. Opinnäytetyö onnistui kuitenkin kaikesta huolimatta hyvin ja tutkimus tuotti tuloksia, mikä olikin myös päämääränä. Opinnäytetyötä ja siitä syntynyttä tuotosta voi käyttää hyödyksi monessa eri asiassa, esimerkiksi se voi olla digipelaavalle naiselle hyvä kannustin lähteä kehittämään itseään ja taitojaan, se voi toimia lähteenä nuorisotyöntekijälle tai vaikka koulun opettajille. Digipelaaminen on harrastuksena hyvin yleinen, mutta sen hyötyjen löytäminen voi viedä vielä aikaa.

## LÄHDELUETTELO

- Alanen, Jere 2023. Rtic-blogi. Discord: Kommunikointisovellus pelaajille ja yhteisöille. Viitattu 16.8.2023.
- Aluehallintavirasto 2023. Saavutettavuusvaatimukset. Yleistä saavutettavuudesta. Viitattu 20.8.2023. <https://www.saavutettavuusvaatimukset.fi/yleista-saavutettavuudesta/>
- Assembly 2023. Viitattu 16.8.2023. <https://assembly.org/>
- Bayliss, Ben 2022. Can I play that? Fortnite Accessibility Review. Viitattu 22.8.2023. <https://caniplaythat.com/2022/04/26/fortnite-accessibility-review-can-i-play-that/>
- Castrén, Sari 2023. Lääkärikirja Duodecim. Peliriippuvuus. Kustannus Oy Duodecim. Viitattu 14.8.2023. <https://www.terveyskirjasto.fi/dlk00406>
- Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus 2023. Työelämän monimuotoisuudella tuloksiin – Hämeen aluehanke, TYÖ2023-ohjelma. Työelämän monimuotoistuminen parantaa osaavan työvoiman saatavuutta. Viitattu 22.8.2023. <https://www.ely-keskus.fi/ely-hame-tyoelaman-monimuotoisuudella-tuloksiin>
- Erkko, Anna & Hannukkala, Marjo 2013. Mielenterveys voimaksi: käsikirja nuorisotyön ammattilaisille. Helsinki: Suomen Mielenterveysseura.
- Esports-suomi.com 2023. Parhaat suomalaiset ja ulkomaalaiset esports-joukkueet. Viitattu 22.8.2023. <https://www.esports-suomi.com/esports-joukkueet/>
- Fleming, Neil & Mills, Colleen 1992. Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection. To Improve the Academy a Journal of Educational Development. Viitattu 22.8.2023. [https://www.researchgate.net/publication/241605288\\_Not\\_Another\\_Inventory\\_Rather\\_a\\_Catalyst\\_for\\_Reflection](https://www.researchgate.net/publication/241605288_Not_Another_Inventory_Rather_a_Catalyst_for_Reflection)
- Game Makers of Finland 2022. Pelialan palkat ovat kovassa kasvussa. Viitattu 27.8.2023. <https://peliala.fi/uutiset/pelialan-palkat-ovat-kovassa-kasvussa/>
- Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2014. (toim.) Pelikasvat-tajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy.
- Hern, Alex 2018. The Guardian. Video games becoming more popular among teenage girls – survey. Viitattu 21.8.2023. <https://www.theguardian.com/games/2018/dec/04/games-popular-teen-girls-research-shows-esports>
- Hietajärvi, Lauri 2021. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Digitaalinen media ja oppiminen. Artikkelit. Viitattu 16.9.2023. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digijajassa/digitaalinen-media-ja-oppiminen/>
- Hämäläinen, Taru 2018. Pelaaminen kuuluu kaikille. Konsolipelien ja pelikonsolien saavutettavuus. Viestintätieteiden pro gradu -tutkielma. Vaasan yliopisto. Viitattu 22.8.2023. <https://osuva.uwasa.fi/handle/10024/9236>
- Juvonen, Liisi 2015. Jatkuva oppiminen. Oppiminen alkaa havainnoista, ihmettelystä ja kysymyksistä. Viitattu 27.8.2023. <https://blogs.uef.fi/jatkuvaoppiminen/2015/12/07/oppiminen-alkaa-havainnoista-ihmettelysta-ja-kysymyksista/>

- Kiviranta, Varpu 2023. Yle. Suomalaisissa kouluissa digitaalista oppimista hyödynnetään vähän, kertoo tuore tutkimus. Viitattu 16.9.2023. <https://yle.fi/a/74-20016530>
- Kokkinen, Annemari, Rantanen-Väntsi, Leena & Tuomola Anita 2008. Aikuisen oppijan kirja. Viitattu 16.8.2023.
- Korhonen, Helmi 2020. Päihdelinkki. Digipelaaminen. Viitattu 16.8.2023. <https://paihdelinkki.fi/fi/tietopankki/tietoiskut/pelaaminen/digipelaaminen>
- Leiviskä, Pekka 2022. Duunitori. Tarjan, 39, unelmien alaa varjostaa pimeä puoli: ”Olen kuulut kaikkea haukkumisesta raiskausuhkauksiin”. Viitattu 22.8.2023. <https://duunitori.fi/tyoelama/naisena-pelialalla>
- Leppälä, Samuli 2018. eUrheilu.org. Tutkimus: Teini-ikäiset tytöt pelaavat yhä enemmän videopelejä. Viitattu 21.8.2023. <https://eurheilu.org/tutkimus-teini-ikaiset-tytot-pelaavat-yha-enemman-videopeleja/>
- Lyyra, Miia 2022. v2.fi. Tutkimusyhtiön julkaiseman pelialan raportin mukaan suomalaispelaajista 45 prosenttia on naisia. Viitattu 22.8.2023. <https://www.v2.fi/uutiset/pelit/36167/Tutkimusyhtion-julkaiseman-pelialan-raportin-mukaan-suomalaispelaajista-45-prosenttia-on-naisia/>
- Marie, Meagan 2018. Women in Gaming – 100 Professionals of Play. Indianapolis: DK/Prima Games, a division of Penguin Random House LLC
- Marttunen, Mauri & Haravuori, Henna & Santalahti, Päivi 2014. Sosiaalilääketieteellinen aikakauslehti. Lasten ja nuorten mielenterveys ja syrjäytyminen. Helsinki: Sosiaalilääketieteen yhdistys ry. Viitattu 16.8.2023. [48317-Kirjoitus \(sisältäen ydinasiat, tiivistelmät & asiasanat\)-38213-1-10-20141201.pdf](https://www.sosiaalilaa.fi/48317-Kirjoitus_(sisältäen_ydinasiat,tiivistelmät_&_asiasanat)-38213-1-10-20141201.pdf)
- Meriläinen, Mikko 2023. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Pelaamisen hyödyt. Viitattu 21.8.2023. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/>
- Moodle 2023. Verkkosivusto. Viitattu 16.9.2023 <https://moodle.com/>
- Mäki, Niilo & Naukkarinen, Marjo & Ylönen, Suvi 2023. Aivoliitto. Hahmotusvaikeudet. Viitattu 22.8.2023. <https://www.aivoliitto.fi/hoppi/tunnistajatue/hahmotusvaikeudet/#7b33e1a9>
- Nikkola, Tiina 2022. Häiriö on ryhmän hyödyntämisen ytimessä. Oppimisen rakenteet ja hitaat prosessit. Teoksessa Kiilakoski, Tomi & Lanas, Maija (toim.) Häiriö? Tampere: Vastapaino, 193.
- Nyyti ry 2023. Tunnetaidot. Tunnetaidot on tunteiden säätelyä. Viitattu 27.8.2023. <https://www.nyyti.fi/opiskelijoille/opi-elamantaitoa/tunteet/tunnetaidot/>
- Opetushallitus 2023. Koulutuksellisen tasa-arvon ulottuvuuksia Suomessa. Dialogeja tasa-arvosta. Viitattu 16.8.2023. <https://www.oph.fi/fi/kehittaminen/koulutuksellisen-tasa-arvon-ulottuvuuksia-suomessa>
- Opiskelijakunta Kaakko 2023. Verkkosivu. Viitattu 16.9.2023. <https://www.opiskelijakunta-kaakko.fi/>

- Oppariapu 2023. Benchmarking (vertaisarviointi). Blogiteksti. Viitattu 20.8.2023. <https://oppariapu.wordpress.com/benchmarking-vertaisarviointi/>
- Oppimisvaikeus.fi 2021. Tietoa oppimisesta. Oppimistyyli on itsetuntemusta. Viitattu 22.8.2023. <https://oppimisvaikeus.fi/tietoa/tietoa-oppimisesta/oppimistyyli-on-itsetuntemusta/>
- Pelituki 2023. Digipelaaminen. Digipelaaminen ja haitat. Viitattu 16.8.2023. <https://pelituki.fi/tietoa/digipelaaminen/>
- Pietiläinen, Virpi 2022. Kansallisen koulutuksen arviointikeskus. Koulutuksen tasa-arvon toteutumiseen tarvitaan tehokkaita toimenpiteitä – millaisia poliittisia päätöksiä lähivuosina pitäisi tehdä? Viitattu 22.8.2023. <https://karvi.fi/2022/05/03/koulutuksen-tasa-arvon-toteutumiseen-tarvitaan-tehokkaita-toimenpiteita-millaisia-poliittisia-paatoksia-lahivuosina-pitaisi-tehda/>
- Saako oppia (ESR) 2023. Uusia näkökulmia saavutettavampaan ohjaukseen. Viitattu 22.8.2023. <https://saako-oppia.humak.fi/2023/06/30/uusia-nakokulmia-saavutettavampaan-ohjaukseen/>
- Saako oppia (ESR) 2023. Meistä. Viitattu 15.8.2023. <https://saako-oppia.humak.fi/hankkeesta/>
- Silvennoinen, Inka 2023. Nuortenlinkki. Digitaalinen pelaaminen. Viitattu 26.8.2023. <https://nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/pelaaminen/digitaalinen-pelaaminen/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto 2019. Elektronisen urheilun historia. Viitattu 22.8.2023. <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>
- Suomen Humanistinen ammattikorkeakoulu Oy 2023. Avaintietoa Humakista. Humak pähkinänkuoressa. Viitattu 22.8.2023. <https://www.humak.fi/info/>
- Tilastokeskus 2023. Elinikäinen oppiminen. Viitattu 27.8.2023. [https://www.stat.fi/meta/kas/elinikai\\_oppim.html](https://www.stat.fi/meta/kas/elinikai_oppim.html)
- Urpilainen, Santtu 2016. Tietokonepelien esteettömyys liikuntarajoitteisilla. LuK-tutkielma. Oulun yliopisto. Viitattu 22.8.2023. <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201612303347.pdf>
- Verkkovaraani 2022. Mitä on saavutettavuus? Viitattu 27.8.2023. <https://www.verkkovaraani.fi/2022/05/17/mita-on-saavutettavuus/>

## LIITTEET

### Liite 1. Haastattelukysymykset.

1. Mitä ja minkä tyyliä digipelejä pelaat?
2. Omistatko pelilaitetta?
3. Mistä asti olet pelannut?
4. Kuinka usein pelaat?
5. Koetko itsesi harrastajana?
6. Koetko oppineesi jotain taitoja peleistä? Entä kehittäneesi?
7. Voiko näitä taitoja hyödyntää opinnoissa?
8. Jos mielestäsi taitoja ei voi hyödyntää opinnoissa, niin voiko niitä hyödyntää muualla?
9. Pelaatko yksin vai kavereiden kanssa?
10. Oletko löytänyt uusia kavereita online-peleistä?
11. Koetko digitaalisten pelien olevan hyväksi mielenterveydelle?
12. Oletko saanut vihakommentteja (netissä tai irl) digipelaamisen vuoksi?



Liite 2. Tuotos.

## **Tyttöjen digipelaamisen koettu vaikutus ja taitojen ker- tyminen: tietoisku nuorisotyöntekijälle**

Tytöt ja naiset pelaavat digipelejä siinä missä muutkin ja digipelaaminen on suosittu harrastus myös heidän keskuudessaan. Niitä pelataan usein viihteen vuoksi, mutta siitä voi oppia myös monia hyviä puolia, kuten erilaisia taitoja, joita voi parhaimmassa tapauksessa hyödyntää opinnoissa! Nuorisotyöntekijän on hyvä ja tärkeää tietää digipelaamisen koetuista hyödyistä ja olla nuoren tukena tsemppaamassa tätä ja kannustaa tätä löytämään omat vahvuutensa pelejä hyödyntäen. Tämä pieni tietoisku pitää sisällään ”*Naiset ja digipelaaminen: Voiko peleistä opittuja taitoja hyödyntää opinnoissa?*” -opinnäytetyössä haastateltavien kokemuksia digipeleistä opituista taidoista ja niiden hyödyistä. Tietoisku on luotu antamaan inspiraatiota esimerkiksi nuorisotilatyön digipelikerhoihin sekä lisäämään pelikasvatuksen tietoisuutta erityisesti tyttöjen parissa. Mukana on listattuna muutamia pelejä, joita voi hyödyntää myös nuorisotilan toiminnassa.

### **Kielitaidon kehittäminen pelejä hyödyntäen**

Opinnäytetyön haastateltavat, eli täysi-ikäiset opiskelevat naiset kokivat, että heidän kaikkien kielitaito on kehittynyt edes jollain tapaa. Digipelien kommunikointikieli on usein englanniksi, jolloin aivot joutuvat työskentelemään esimerkiksi ohjeiden ymmärtämiseksi. Kielitaito on hyvin hyödyllinen asia esimerkiksi koulu- ja työmaailmassa ja sitä voi oppia lähes jokaisesta pelistä, mikäli kieliasetukset vaihtaa toiselle kielelle suomen kielen sijaan.

### **Liikkumaan luontoon puhelin kädessä**

Puhelin kädessä ei ole aina huono juttu, vaan siihen saa ladattua erilaisia pelejä ja sovelluksia! Esimerkiksi *Pokémon Go*-peli innostaa liikkumaan luonnossa ja sitä voi tehdä vaikka isonkin ryhmän kanssa mikäli innokkaita pelaajia löytyy. Varavirtalähteet mukaan ja pokémoneja metsästämään. Kunto kohenee, liikkuvuus paranee ja mieli virkistyy! Mikäli ryhmän kanssa tahtoo lähteä seikkailulle, kannattaa huomioida ryhmän jäsenten kuntotaso ja esteettömyysseikat ympäristössä. Myös säätiedotteet kannattaa vilkaista etukäteen, sillä parhaiten pokémoneja löytyy ulkoa ja Suomen sää saattaa aina vähän yllättää.

### **Luovuus valloilleen!**

Opinnäytetyön tuloksissa kävi ilmi, että luovuutta ja visuaalista silmää voi kehittää myös digipelien avulla. Siinä missä jollekin toimii kynä ja paperi, jollekin toiselle voi toimia esimerkiksi piirrä ja arvaa-tyylinen Skribbl.io tai vaikka The Sims tai Minecraft, joissa pääsee luomaan aivan oman uuden maailmansa.

### **Tekstin tuottaminen sujuvammaksi digipelien avulla**

Myös kirjoitustaitoja ja tietoteknillistä osaamista voi lisätä digipelien avulla. Kirjoitustaitoja voi harjoitella yhdessä esimerkiksi chat-tyylisissä peleissä ja tietoteknilliset taidot kehittyvät missä tahansa digipelissä. Tämä saattaa kuitenkin tarvita aluksi hieman rohkaisua nuorisotyöntekijältä, mikäli kyseessä on nuori, joka ei ole hirveästi vielä käyttänyt tietokonetta tai muita digitaalisia laitteita. Nuorta voikin koittaa rohkaista pyytää pelaamaan jotain matalan kynnyksen uutta peliä. Tai sitten näitä taitoja voi harjoitella yhdessä pienen ryhmän kanssa, mikäli tyttöjen pelikerhoon on kiinnostuneita osallistujia.

Loogiset ja matemaattiset pulmat voivat tulevaisuudessa ratketa helpommin, sillä digipelit voivat myös kehittää loogisia ja matemaattisia taitoja. Tähän sopii vaikka jo netistä löytyvät sudokupelit. Erityisesti erilaiset strategiapelit voivat olla hyvänä esimerkkinä loogisten ja matemaattisten taitojen kehittymisessä, sillä niissä pääsee käyttämään paljon aivotyöskentelyä. Myös stressinsietokyky voi parantua ja tunteiden hallitseminen on sujuvampaa, mikäli näitä taitoja on päässyt oppimaan peleistä. Pegistä löytyy laaja luettelo pelien ikärajoista ja niiden sopivuudesta eri ikäryhmille. Listan voi vaikka tulostaa nuorisotilan seinälle.

### **Muuta tärkeää nuorisotyöntekijälle**

Ei haittaa, vaikka nuorisotyöntekijältäkään ei löytyisi aikaisempaa digipelikokemusta, sillä sitä pääsee yhdessä harjoittelemaan nuorten kanssa. Pelikerhon kohderyhmää voi aina rajata vaikka aloitteleviin tyttöihin, jolloin kaikki pääsevät pelaamaan samoilta lähtöviivoilta. Ja voihan jo kokeneempi nuori toimia tärkeässä roolissa apuohjaajana ja auttaa tarvittaessa. Kaikki oppivat yksilöllisesti ja aina kannattaa rohkaista nuorta etsimään vahvuuksiaan digipelien kautta. Ja mitä tärkeintä – aina kannattaa kannustaa hauskanpitoon!