



DIGITAALISTEN PELIEN KÄYTTÖ TYÖVÄLINEENÄ NUORISOTYÖSSÄ

Essi Nopanen

Opinnäytetyö
Huhtikuu 2015
Sosiaalialan koulutusohjelma
Palveluohjaus ja sosiaalityö

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Sosiaalialan koulutusohjelma

ESSI NOPANEN:

Digitaalisten pelien käyttö työvälineenä nuorisotyössä

Opinnäytetyö 55 sivua, joista liitteitä 8 sivua
Huhtikuu 2015

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, miten digitaalisia pelejä käytetään työvälineenä nuorisotyössä Tampereella. Opinnäytetyötä varten tehtiin tutkimus, jossa kartoitettiin työntekijöiden kokemuksia ja suhtautumista digitaalisiin peleihin työvälineenä. Tutkimuksen aineistonkeruumenetelmänä käytettiin sähköistä puolistrukturoitua kyselylomaketta. Linkki kyselylomakkeeseen lähetettiin avoimena sähköpostina Tampereella toimiville nuorisotyöntekijöille kesällä 2014 ja uudelleen syksyllä 2014. Kyselyyn vastasi seitsemän työntekijää. Tutkimuksen määrällisestä aineistosta tehtiin kaaviot, ja tutkimuksen laadullinen aineisto analysoitiin käyttäen teemoittelua.

Suurin osa kyselyyn osallistuneista työntekijöistä suhtautui positiivisesti digitaalisten pelien käyttöön työvälineenä nuorisotyössä. Moni oli käyttänyt pelejä työvälineenä jo useamman vuoden, ja he kokivat ne tärkeäksi osaksi työtään. Useampi vastaaja koki pelitoiminnalla olevan monia hyviä vaikutuksia, kuten sosiaalisuuden ja luovuuden tukeminen sekä ohjaajan ja nuoren välisen kommunikaation helpottaminen. Heidän mielestään hyvä ohjaaja sekä selkeä ohjeistus vähentävät pelien haittavaikutuksia. Haittavaikutusten nähtiin nousevan ongelmaksi pääasiassa silloin, kun nuori pelaa yksin.

Pelien käyttäminen aktiivisesti etenkin ryhmätoiminnassa nousi esille useaan otteeseen kyselyn aikana. Vastaajien mukaan nuoret pelaavat pelejä useimmiten ryhmissä, joissa ohjaaja on joskus läsnä. Ryhmässä pelattavia pelejä hyödynnetään myös osana muuta toimintaa, esimerkiksi nuorisoleireillä illan ohjelmalla tai tapahtuman toimipisteenä. Ne vastaajat, jotka eivät käyttäneet digitaalisia pelejä työvälineenä työssään, nostivat syiksi resurssien ja tiedon puutteen, huolen pelien negatiivisista vaikutuksista sekä kokemuksen, että pelit ovat arveluttavia eikä niistä ole hyötyä heidän työpaikallaan. Eräs työntekijä kommentoi asiaa niin, että työvälineissä on niin paljon valikoimaa, että keskeisiä toimintatapoja täytyy pohtia tarkasti. Vastaajilta saatiin myös ehdotuksia pelitoiminnan kehittämiseen. Kaikkein tärkeimpänä pidettiin työntekijöiden kouluttamista, jotta he oppisivat käyttämään digitaalisia pelejä tavoitteellisemmin ja voisivat tutustua tarkemmin pelaamiseen sekä siihen liittyviin kulttuuri-ilmiöihin. Osa vastaajista toivoi myös enemmän avointa keskustelua ja pohdintaa pelien sisällöstä ja pelaamisen vaikutuksista nuoriin.

Opinnäytetyön lopuksi pohdittiin LAN- ja palvelinpelitoiminnan kehittämistä osaksi nuorisotyötä. LAN- ja palvelinpelitoiminta voisi tarjota turvallisen sekä monipuolisen virtuaalisen ympäristön, jossa nuoret pelaisivat yhdessä ohjaajan kanssa. Nuoret voisivat osallistua toimintaan myös kotonaan. Peleihin liittyvää tiedottamista helpottavana ideana nousi ajatus blogimuotoisesta verkkopalvelusta, jossa pelejä arvioitaisiin nuorisotyön näkökulmasta.

Asiasanat: digitaaliset pelit, nuorisotyö, verkkonuorisotyö

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Social Services

ESSI NOPANEN:
Use of Digital Games in Youth Social Work

Bachelor's thesis 55 pages, appendices 8 pages
April 2015

The purpose of this thesis was to collect information on how digital games are being used in youth work in Tampere. The thesis comprised of a study that compiled youth workers' experiences and thoughts regarding digital gaming as a tool in youth work. The data were collected through an electronic questionnaire, which was sent out in an open email to youth workers located in Tampere. The questionnaire was first sent out in the summer of 2014, and again in the autumn of the same year. Seven workers answered the questionnaire. The quantitative data were converted into charts, and the qualitative data were analyzed using thematic analysis, wherein the content was categorized based on relevant themes found in the text.

Most of the workers in the study reacted positively to using digital games as a tool in youth work. Many had used digital games for years and felt that they were an integral part of their work. Digital games were felt to have a positive influence, supporting social behaviour, artistic expression and communication between the youth worker and the client. Many felt that negative effects could be mitigated by a well-trained counselor and clear guidelines. Negative effects were felt to happen mostly when a teenager played digital games alone.

Many youth workers wrote that their clients played games mostly in groups, with the counselor only occasionally present. Games were also used as part of a larger activity, such as an evening's entertainment at camp, or as a minor game challenge in larger events.

Those youth workers who did not use digital games as a tool in their work cited resource problems, worrying about negative effects, and not having any use for digital games in their line of work as principal reasons for not using them. One person commented that there are so many possibilities for work methods today, that choosing the best methods requires a lot of thought

There were also suggestions for developing the use of digital games in youth work. It was felt that youth workers needed more training to use digital games in a goal-oriented way. Many also wished for more discussion about contents of games and how gaming affects teenagers.

Key words: digital games, youth work, online youth work

SISÄLLYS

- 1 JOHDANTO6
 - 2 DIGITAALISET PELIT JA NUORISOTYÖ8
 - 2.1 Digitaaliset pelit8
 - 2.1.1 Digitaalisten pelien hyvinvointivaikutukset nuoriin pelaajiin11
 - 2.1.2 Peliriippuvuus13
 - 2.2 Nuorisotyö ja digitaaliset pelit15
 - 2.2.1 Nuorisotyö Tampereella17
 - 2.2.2 Digitaaliset pelit nuorisotyössä Suomessa18
 - 3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS22
 - 3.1 Tutkimustehtävä22
 - 3.2 Kohderyhmä22
 - 3.3 Aineiston hankinta23
 - 3.4 Tutkimusaineiston analyysi26
 - 3.5 Eettisyys ja luotettavuus28
 - 4 TUTKIMUKSEN TULOKSET30
 - 4.1 Digitaalisten pelien käyttö kentällä30
 - 4.1.1 Minkälaisia digitaalisia pelejä nuorisotyössä käytetään31
 - 4.1.2 Millä tavalla digitaalisia pelejä käytetään nuorisotyössä32
 - 4.2 Digitaalisten pelien havaitut hyödyt sekä haitat nuorisotyössä33
 - 4.3 Kehitysehdotukset35
 - 4.4 Yhteenveto36
 - 5 POHDINTA39
- LÄHTEET44
- LIITTEET48
- Liite 1. Digitaalisten pelien käyttö nuorisotyössä Tampereella-kysely.48
 - Liite 2. Saate-sähköposti55

ERITYISSANASTO

Verke	Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus
PC	Personal Computer, eli henkilökohtainen tietokone
LAN	Local Area Network, eli lähiverkko. Lähiverkko on rajoitetulla alueella toimiva tietoliikenneverkko.
Pelikonsoli	Pelikonsoli on laite, joka on pelkkään viihdekäyttöön, pääasiassa digitaalisten pelien pelaamiseen, suunniteltu henkilökohtainen laite. Pelikonsoleita ovat muun muassa Nintendon pelilaitteet, PlayStation ja XBOX.
eSports	Englanninkielisistä sanoista <i>electronic sports</i> muodostettu lyhenne, jolla tarkoitetaan kilpapelamista eli elektronista urheilua.
Immersio	Metaforinen ilmaisu, jota käytetään kuvaamaan virtuaalitodellisuuteen syventymistä. Alun perin englanninkielinen verbi, <i>to immerse</i> .

1 JOHDANTO

Digitaaliset pelit ovat olleet tasaisin väliajoin mukana julkisessa keskustelussa jo vuosia. Niiden hyödyistä ja haitoista käydään kiivasta keskustelua eri tutkimusten ja poliittisten näkökulmien pohjalta (Etchells 2013, Ahlroth 2014, Jaslow 2013). Silti niiden käyttäminen sosiaalialan kentällä, etenkin nuorisotyössä, on lisääntynyt tasaisesti. Viimeaikoina on havahduttu tarpeeseen kouluttaa nuorisotyöntekijöitä digitaalisen pelitoiminnan ohjaamisessa sen sijaan että nuoret pelaisivat itse ilman aikuisen läsnäoloa (Hernesniemi 2013). Tällä hetkellä nuorisotyön eri yksiköiden pelitoiminta on hyvin eritasoisista - joissakin paikoissa järjestetään esimerkiksi LAN-pelitoimintaa tasaisin väliajoin, kun taas toisissa yksiköissä pelitoimintaa vierastetaan, eivätkä työntekijät osaa edes käyttää pelilaitteistoa vaikka ne olisivat hankittuna. Nuoret itse käyttävät digitaalisia pelejä monipuolisesti omassa arjessaan, joko viihteenä tai itsesääätelykeinona (Martiskainen 2011, Johnson 2013), ja useat nuoret ovat kiinnostuneita erilaisesta pelitoiminnasta (Niemeläinen 2010).

Opinnäytetyöni aiheen sisältö alkoi muodostua pikkuhiljaa opintojeni ohella. Olen aina ollut kiinnostunut digitaalisista peleistä sekä niiden mahdollisuuksista käsitellä vaikeita aiheita immersion avulla. Suurin vaikutus opinnäytetyöni lopulliseen aiheeseen oli kuitenkin Euroopan neuvoston sponsoroima, Budapestissä pidetty viikon mittainen GameOverHate-konferenssi, johon osallistuin syyskuussa 2013. Konferenssiin osallistui digitaalisista peleistä kiinnostuneita ihmisiä jotka olivat kotoisin eri puolilta Eurooppaa. Monet olivat pelinkehittäjiä, osa oli tutkijoita ja peliyhteisöjen ylläpitäjiä, ja muutama osallistujista oli mukana silkasta uteliaisuudesta. Konferenssissa käsiteltiin digitaalisten pelien vaikutuksia pelaajiin, yhteisöjen tärkeydestä pelikulttuurin sisällä, sekä miten vaikuttaa vihan ja seksismin ilmapiiriin joka piinaa monia peliyhteisöjä ja moninpelejä. Viikon aikana pyrimme keksimään ratkaisuja pelikulttuurin ongelmiin sekä kehittämään yhteisiä projekteja, jotka auttaisivat lieventämään haittailmiöitä sekä levittämään tietoutta digitaalisen pelikulttuurin osa-alueiden positiivisista puolista.

Konferenssin aikana keskustelin muutamien suomalaisten osallistujien kanssa Suomen pelikulttuurista, sekä miten täällä hyödynnetään digitaalisia pelejä esimerkiksi sosiaalityössä. Yksi osallistujista oli töissä Verkessä, eli Verkkonuorisotyön valtakunnallisessa kehittämisskeskuksessa. Hän kertoi minulle enemmän Verken toiminnasta sekä heidän näkemyksestään tämänhetkisestä tilanteesta. Aloin pohtimaan

tulevaa opinnäytetyötäni, ja pikkuhiljaa konferenssin aikana sekä sen jälkeen käytyjen keskustelujen aikana aiheeni alkoi materialisoitua. Halusin tehdä jotakin, joka kehittäisi digitaalisten pelien käyttöä työvälineenä sosiaalialalla. Ajattelin, että etenkin nuorisotyön parissa digitaalisten pelien käyttöön olisi paljon mahdollisuuksia, sillä yhä useampi nuori pelaa digitaalisia pelejä joko kännykällä, tietokoneella tai konsolilla, mutta silti heille on tarjolla hyvin vähän digitaalista pelitoimintaa esimerkiksi nuorisoryhmissä tai kerhoissa.

Opettajan kanssa käydyn keskustelun jälkeen opinnäytetyöni aiheeksi konkretisoitui digitaalisten pelien käyttö nuorisotyössä työntekijöiden näkökulmasta. Nuorison omaa näkökulmaa oli jo tutkittu kahden muun opinnäytetyön kautta, mutta työntekijöiden näkökulmaa ei käsitelty juuri ollenkaan. Nuorisotyön arvot ja tavoitteet ovat asiakaslähtöisiä ja niissä korostetaan yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa, sekä nuoren ympäristön ja elämän kunnioittamista (Finlex 2006). Digitaaliset pelit ovat lisääntyvässä määrin osa nuorten arkea, ja moni nuori harrastaa pelaamista joko viihdetarkoituksessa tai vakavasti. Tämän takia olisi tärkeätä saada enemmän tietoa työntekijöiden asenteista digitaalisia pelejä kohtaan, jotta voidaan saada tarkempi kuva siitä, hyödynnetäänkö niitä nuorisotyön lähtökohtien mukaisesti ja olisiko toiminnassa vielä parantamisen varaa.

Verkellä oli jonkin verran tehty tutkimuksia verkkonuorisotyöstä joissa muutamat sivukysymykset käsitelivät myös digitaalisten pelien käyttöä nuorisotyön kentällä, mutta aiheesta ei silti ollut olemassa kovin paljon konkreettista materiaalia. Päätin lähteä paikkaamaan tätä tiedonpuutetta, ja samalla itse hankkimaan konkreettisempaa tietoa digitaalisten pelien mahdollisuuksista nuorisotyössä. Yhteistyötahokseni valikoitui Verke, jonka yhteyshenkilö tarjosi käyttööni Verken tekemiä tutkimuksia ja julkaisuja, sekä opinnäytetyöprosessini alussa paljon arvokkaita kommentteja. Toivon, että opinnäytetyöni on hyödyksi kaikille, jotka haluavat tutustua pelitoimintaan tarkemmin ja oppia sen mahdollisuuksista nuorisotyössä.

2 DIGITAALISET PELIT JA NUORISOTYÖ

1.1 Digitaaliset pelit

Digitaalisten pelien määrittäminen yksiselitteisesti ei ole helppoa. Osa peleistä toimii ainoastaan omien erikoislaitteidensa avulla, osa puolestaan toimii kaikilla yleisillä elektronisilla laitteilla. Yhteistä digitaalisille peleille onkin niiden interaktiivisuus sekä se, että niitä pelataan elektronisten laitteiden avulla digitaalisesti (Kangas 2002). Pelaamiseen tarvitaan aina elektroninen näyttölaite ja käyttöliittymä, joiden avulla pelaaja voi ohjata mitä pelissä tapahtuu. Näyttölaite tuottaa kuvaa pelistä jotta pelaaja voi nähdä mitä pelissä tapahtuu. Käyttöliittymän avulla pelaaja ohjaa peliä; käyttöliittymä voi olla pelkästään graafinen, esimerkiksi tietokoneen ruudulla näkyviä numeroita ja nappeja joita napsautetaan tai kosketetaan, tai siinä voi olla fyysisiä osia, esimerkiksi konsolin ohjain tai elektroninen matto, jonka päällä seisotaan ja joka tulkitsee pelaajan liikkeitä pelin sisälle. Pelaamiseen käytetään myös jonkinlaista pelialustaa, eli konetta joka pyörittää pelin tiedostoja ja lähettää tiedon näyttölaitteeseen sekä oheistarvikkeisiin. Pelialusta voi olla yhdistettynä näyttölaitteeseen.

Yleisimpinä pelialustoina toimivat tietokoneet, konsolit, kännykät sekä tabletit. Pelialustat vaikuttavat peleistä käytettyihin tarkempiin nimityksiin – esimerkiksi tietokoneella pelattavista peleistä käytetään nimeä ”PC-peli”, XBOXilla sekä Playstationilla pelattavat pelit ovat ”konsolipelejä”, ja kännyköillä - sekä joissakin tapauksissa tableteilla - pelattavat pelit ovat ”mobiilipelejä”.

Digitaalisten pelien laajan tarjonnan ja jatkuvan kehityksen takia ei ole helppoa luoda yksiselitteistä, selkeää kuvaa siitä, minkälaista niiden sisältö on. Jotkut pelit ovat kymmenien tuhansien pelaajien megayhteisöjä joissa pelaajat voivat pelata yhdessä pelin luomassa laajassa maailmassa, kun taas toiset pelit ovat tarkoitettu ainoastaan yksinpelaamiseen (Kangas 2002). Osa peleistä on yksinkertaisia ristikko- tai muistipelejä, kun taas toiset ovat yli sadan tunnin kokonaisuuksia syvillä juonilla, joissa testataan äärimmilleen vietyä pelaajan refleksejä sekä pulmanratkontakykyjä. Kaikki eivät myöskään edellytä passiivista näyttölaitteen edessä istumista ja nappien painamista: markkinoilta löytyy paljon liikunnallisia pelejä, joissa pelaaja on seisomasennoissa ja esimerkiksi tanssii tai pelaa golfia lisälaitteiden avulla. Kehitteillä on myös virtuaalitodellisuuden pohjautuvia pelejä, joissa pelaaja laittaa päähänsä näyttölaitteen,

joka heijastaa reaaliaikaista kuvaa pelimaailmasta ja liikkuu pelaajan liikkeiden mukaisesti (Oculus VR 2015).

Pelien sisältöä lähestytään eri peligenrejen eli lajityyppien avulla. Joitakin lajityyppejä ovat esimerkiksi roolipelit, räiskintäpelit, strategiapelit sekä tasohyppelypelit (Kallio 2009). Peli voi edustaa sisällöltään useampaakin lajityyppiä, mutta usein niissä on havaittava yksi päälajityyppi jonka alle peli kategorisoidaan.

Laajojen mahdollisuuksiensa ansiosta pelien sisältöä voi kehittää lähes minkälaiseen käyttöön tahansa – ne voivat olla sisällöltään opettavia, kouluissa käytettäviä oppimateriaaleja (Dwyer 2011, Education.com 2015), niillä voidaan kuntouttaa sydänkohtauksen jäljiltä halvaantuneita potilaita (Universitat Pompeu Fabra 2015), niiden avulla voidaan harjoitella sosiaalityöntekijöiden taitoja lastensuojelussa (University of Kent 2013), ja niitä voidaan käyttää nuorten elämänhallinnan tukemisessa (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2014). Suurin osa digitaalisista peleistä on tehty pääasiassa viihdekäyttöön, mutta jopa viihdekäyttöön tarkoitettuja pelejä voidaan käyttää terapeutisesti, sillä niiden sisällöt usein auttavat uusien kykyjen ja tapojen oppimista (Steadman 2014).

Suomessa digitaalisia pelejä pelaavat eri-ikäiset ja eri sukupuolta edustavat ihmiset (Kallio 2009, Kangas 2002). 80-luvulla suurin pelaajaryhmä oli selkeästi nuoret miehet sekä pojat, jotka olivat myös lähes poikkeuksetta pelimarkkinoinnin ainoa kohderyhmä. Tekniikan kehityksen ja pelien yleistymisen ansiosta pelaamisesta on kuitenkin tullut koko kansan viihdettä – siihen ei enää tarvitse omia erikoislaitteita ja useita tunteja peliaikaa, vaan nykyään digitaalisia pelejä voi pelata vaikkapa omalta kännykältä muutama minuutti kerrallaan.

Aikuisten pelaaminen vain lisääntyy sitä mukaan kun uudet pelaajasukupolvet kasvavat aikuiseksi (Kangas 2002). Ilmiötä voi verrata esimerkiksi rock-musiikkiin: alun perin rock-musiikki oli vain nuorison suosiossa ja sitä paheksuttiin aikuisten keskuudessa, mutta nykyään se on hyväksytty genre muiden joukossa ja sitä kuuntelevat niin lapset kuin aikuisetkin. Viimevuosien aikana myös digitaalisten pelien ympärille muodostunut pelikulttuuri on saavuttanut yleiskulttuurisen aseman. Lähes jokaisesta perheestä löytyy ainakin yksi henkilö joka pelaa digitaalisia pelejä. Pelien sekä niitä ympäröivän kulttuurin sisältöä tutkitaan ja arvostellaan aivan yhtä laajasti kuin esimerkiksi kirjallisuutta ja elokuvia.

Vaikka digitaalisia pelejä tutkitaan nykyään ahkerasti, niiden laajamittaiseen tutkimiseen havahduttiin vasta 2000-luvun alussa. Esimerkiksi Suomessa ensimmäinen

pelitutkimuksen laboratorio Peliikka perustettiin Helsingin yliopistolle vuonna 2005 (Reiss 2005) ja vertaisarvioitua, avointa tiedejulkaisua Pelitutkimuksen vuosikirjaa on alettu julkaisemaan vasta vuonna 2009 (Pelitutkimus 2015). Viimeisen kymmenen vuoden sisällä pelitutkimus on kuitenkin saanut siivet alleen, ja nykyään sitä tarjotaan eri muodoissa lähes jokaisessa yliopistossa ja ammattikorkeakoulussa Suomessa.

Opinnäytetöiden sekä tutkimusten ohella pelitutkimusta suoritetaan laaja-alaisemmin mm. Tampereen yliopiston Game Research Labissa (Tampereen yliopisto 2015), Jyväskylän yliopistossa (Jyväskylän yliopisto 2015), Helsingin yliopiston Playful Learning Centerissä (Helsingin yliopisto 2015) sekä Turun yliopistossa toimivassa Up Your Game-pelitutkimusverkostossa (Turun yliopisto 2015). Erinäisten julkaisujen ohella edellä mainitut tahot järjestävät pelinkehittämistapahtumia sekä tilaisuuksia, jossa pelien tutkimisesta sekä kehittämisestä kiinnostuneet tahot pääsevät kohtaamaan toisensa. Pelitutkimusta löytyy myös pienimuotoisesti muiltakin tahoilta, kuten pelien valmistajien keskuudesta, mutta suurin osa tutkimuksesta on tehty joko kokonaan korkeakoulujen järjestämänä, tai yhteistyössä niiden kanssa.

Helsingin Sanomien artikkelissa ”Pelitutkimuksessa peli kesken – psykiatrit näkevät mörköjä, kulttuurintutkijat ymmärtävät” (Ahlroth 2014) suomalaista pelitutkimusta kritisoidaan siitä, että se on erittäin kahtiajakoista. Tutkijat ovat usein kiinnostuneet peleistä kulttuurisesta ja sosiaalisesta näkökulmasta, ja keskittyvät pääasiassa niiden hyödyllisiin vaikutuksiin. Sen sijaan lääketiede ja psykiatria ovat huolissaan pelien negatiivisista vaikutuksista, joita artikkelin mukaan tutkitaan Suomessa hyvin vähän.

Vaikka Suomessa pelitutkimus on vasta päässyt alkuun, kansainvälisesti pelitutkimusta on tehty jo laajemmin ja huomattavasti pidempään. Digitaaliset pelit ovat jo pidemmän aikaan olleet ajankohtaisena aiheena monissa tutkimuksissa, poliittisissa kampanjoissa sekä nettikeskusteluissa (Wikipedia 2015). Pelien hyödyistä sekä haitoista ollaan laajasti eri mieltä niin tutkijoiden kuin tavallisten kansalaistenkin keskuudessa. Viimevuosina myös pelien ympärille rakentunut kulttuuri on saanut yhä useampia tutkijoita kiinnostumaan sen rakenteesta sekä sosiaalipoliittisista vaikutuksista. Joitakin yhteneviä tutkimustuloksia pelien vaikutuksista on saatu varmistettua, mutta keskustelussa on edelleen mukana hyvin paljon tunnetasolta lähteviä tulkintoja, paineita saada aikaiseksi tietyyppisiä tuloksia, sekä julkisen väittelyn innoittamia vähemmän päteviä tutkimuksia.

2.1.1 Digitaalisten pelien hyvinvointivaikutukset nuoriin pelaajiin

Digitaaliset pelit pulpahtavat esille julkisessa mediassa erityisesti silloin, kun tapahtuu uusi kouluampuminen (Jaslow 2013) tai vakavasti peliriippuvainen pelaaja kuolee usean päivän tauottoman peliputken päätteeksi (RT 2015). Tällöin peleistä nousee paljon yleistä keskustelua, jossa pelien sisältöä tulkitaan sensaatiomaisilla otsikoilla. Monet ovat huolestuneita siitä, aiheuttavatko digitaaliset pelit väkivaltaista, antisosiaalista käytöstä nuorissa vai ovatko ne täysin harmitonta viihdettä. Toiset huomauttavat, että myös sarjakuvat, radio ja jopa televisio koettiin aikanaan suurena uhkana nuorisolle, ja nykypäivänä ne ovat hyväksytyt osa yhteiskuntaa (Ferguson 2014). Digitaalisia pelejä onkin ryhdytty tutkimaan vielä ahkerammin sen jälkeen, kun ne ensimmäisen kerran nousivat esille kohuaiheena julkisissa viestintävälineissä.

Digitaalisten pelien valttikorttina on pidetty sitä, että ne tarjoavat pelaajilleen jäsenellisen kokemuksen joka tuottaa heille monenlaisia positiivisia tunteita (McGonigal 2012). McGonigalin mukaan yksi syy digitaalisten pelien yleistymiseen on se, että ne täyttävät aitoja ihmisten tarpeita helpommin, nopeammin sekä kokonaisvaltaisemmin kuin oikea maailma. Siinä missä oikeassa maailmassa pettymyksiä voi joutua kokemaan yhtenä ja niillä voi olla pitkäaikaisia negatiivisia vaikutuksia, pelimaailma tarjoaa todellisuuden jossa pelaajalla on täysi kontrolli ympäristöstään ja hän voi tuntea itsensä hyväksytyksi ja onnistuneeksi. Se tarjoaa paikan, jossa pelaaja voi turvallisesti kehittää omia taitojansa, inspiroitua kokeilemaan jotakin uutta, sekä olla sosiaalisessa vuorovaikutuksessa muiden samanhenkisten ihmisten kanssa.

Pelimaailmoissa haasteet ovat yleensä juuri sopivan vaikeita, eikä niissä epäonnistuminen aiheuta pysyviä negatiivisia vaikutuksia todellisessa maailmassa. Niissä aina onnistuu, jos yrittää tarpeeksi kovasti. McGonigal väittääkin, että tulevaisuudessa yhä useampi henkilö tulee turvautumaan digitaalisiin peleihin ylläpitääkseen elämän merkityksellisyyttä sekä hyvänolon tunnetta. Jotta tilanne ei kriisiytyisi, hän ehdottaa digitaalisten pelien kehittämistä hyödyllisiksi arjen työvälineiksi sen sijaan että ne olisivat pääsääntöisesti viihdekäytössä. Hän myös nostaa esille tarpeen hyödyntää toimiviksi todettujen pelimekanismien integroimista todellisuuteen niin, että niitä voitaisiin hyödyntää arjessa digitaalisten pelien ulkopuolellakin.

McGonigalin lisäksi myös muut tahot ovat havahtuneet digitaalisten pelien mahdollisuuksiin. Australialainen Young and Well Cooperative Research Centren pelitutkimuksen ryhmä keräsi yhteen laajan katselmuksen ajankohtaisista tutkimuksista, joissa selvitettiin digitaalisten pelien hyötyjä ja haittoja lasten sekä nuorten näkökulmasta (Johnson 2013). Katselmus kirjoitettiin vuonna 2013, ja se sisälsi akateemisia tutkimuksia ympäri maailmaa parin vuosikymmenen ajalta. Osa tutkimuksista keskittyi lapsiin ja nuoriin, osa yleisesti pelaajiin.

Katselmuksen kirjoittajat tulivat siihen johtopäätökseen, että pelien kohtuukäytöstä on enemmän hyötyä kuin haittaa. Useampi katselmuksessa läpikäyty tutkimus osoitti pelaavien nuorten olevan paljon paremmassa asemassa kuin ei-pelaavat ikätoverinsa. Pelaavat nuoret suoriutuivat keskimääräisesti paremmin koulussa, heidän mielenterveytensä ja tunnetilansa olivat vakaampia, heillä oli paljon vahvoja pitkäkestoisia sosiaalisia suhteita peliyhteisöissä, ja heidän itsetuntonsa oli parempi.

Pelaavat nuoret olivat myös enemmän tekemisissä kaikenikäisten ja -taustaisten ihmisten kanssa, jolla oli positiivinen vaikutus heidän ajatusmaailmaansa. Digitaalisten pelien yhteisöt ovat usein paikkoja, joissa pelaajat kokoontuvat olemaan sosiaalisessa vuorovaikutuksessa yhdessä riippumatta iästä, sukupuolesta, etnisestä taustasta tai seksuaalisesta suuntautumisesta. Pelaajien ei ole pakko paljastaa itsestään asioita, joita eivät halua – peliyhteisöt ovat usein anonyymiyttä vaalivia yhteisöjä, joissa ihmiset esiintyvät haluamansa avatarien sekä lempinimien kautta. Peliyhteisöjen sisällä saattaa esiintyä ryhmiä jotka ovat valikoivia jäsentensä suhteen, mutta suurin osa yhteisöistä hyväksyy kenet tahansa. Vastaavasti pelit tarjoavat nuorille paikan, jossa he voivat turvallisesti toteuttaa itseään semmoisena kuin ovat riippumatta heidän iästään, seksuaalisesta suuntautumisesta tai ulkonäöstään.

Katselmuksen mukaan useampi tutkimus toi esille myös sen, että lapset sekä nuoret käyttävät digitaalisia pelejä itsesäätelykeinona vaikeiden tunteiden käsittelemiseen, kuten vihan hallitsemiseen, stressin lieventämiseen sekä yksinäisyyden estämiseen. Nuoret käyttävätkin pelejä monipuolisesti – he pelaavat yksinpelejä silloin, kun haluavat lievittää stressiä ja kokea uusia asioita rauhassa, ja he pelaavat sosiaalisia moninpelejä silloin, kun ovat yksinäisiä ja kaipaavat sosiaalisia kontakteja.

Tutkimuksista ilmeni myös se, että suurin osa väkivaltaisista digitaalisia pelejä pelaavat lapset ja nuoret eivät vaikuttaneet kärsivän niistä eivätkä osoittaneet sen enempää väkivaltaisista taipumuksia kuin muut ikätoverinsa. Katselmuksen kirjoittajat myöntävät, että tämä vaatisi lisää tutkimuksia, sillä monet väkivaltaisista digitaalisia pelejä käsittelevät tutkimukset ovat puutteellisia eivätkä ota huomioon esimerkiksi muita

vaikuttavia tekijöitä lasten ja nuorten väkivaltaiselle käyttäytymiselle. Vaikka väkivaltaisuuteen liittyviä tutkimuksia ja tietoa tuntuu olevan valtavasti, ne ovat usein epäpäteviä ja niiden tulokset ovat vääristyneitä (Etchells 2013). Etchellin mukaan vaikka joitakin korrelaatioita yksilötasolla tapahtuvaan väkivaltaisen käyttäytymisen lisääntymisen ja digitaalisten pelien välille on voitu todistaa, niissä täytyy ottaa huomioon laajempi konteksti ja olla kriittinen tutkimusten tulosten suhteen. Useat tutkimukset pelien hyödyistä ja haitoista kumoavat toisensa, sillä ne eivät ota huomioon kaikkia osatekijöitä jotka voivat johtaa aggressiivisuuteen tai sen puutteeseen. Tohtori Chris Fergusonin mukaan digitaalisten pelien yleistymisen on jopa vähentänyt nuorten väkivaltaisuutta yleisellä tasolla (Ferguson 2014). Hän myös huomauttaa, että jos haluamme toden teolla vaikuttaa nuorten väkivaltaiseen käytökseen, meidän tulisi kiinnittää enemmän huomiota taustalla vaikuttavaan köyhyyteen, mielenterveysongelmiin sekä koulutustasoon.

2.1.2 Peliriippuvuus

Digitaalisten pelien suunnittelijat tekevät peleistään tarkoituksella mahdollisimman houkuttelevia ja immersoivia. Pelejä, jotka eivät ole tyydyttäviä tai hauskoja, ei pelata. Jos peli ei saa tarpeeksi pelaajia, se ei tuota rahaa julkaisijalleen. Mitä suositumpi peli on pelaajien keskuudessa, sen enemmän julkaisija hyötyy siitä pelimaksujen ja oheistuotteiden myynnin kautta. Jotta pelit myisivät mahdollisimman hyvin ja jotta niiden pelaajakanta pysyisi suurena, monet pelisuunnittelijat käyttävät pelisuunnittelussa hyväksi psykologian käsitteitä (Hopson 2001, McGonigal 2012). Pelit suunnitellaan aiheuttamaan riippuvuutta käyttämällä hyväksi esimerkiksi behaviorismin ajattelumalleja (Hopson 2001) ja flow-tilaan liittyviä kokemuksia (McGonigal 2012, Baron 2015). Laadukkaat pelit tarjoavat pelaajalle miellyttäviä fyysisiä ja psyykkisiä tunteita tuottamalla kokemuksia, jotka laukaisevat adrenaliinia tai mielihyvähormoneja kun pelaaja suoriutuu jostakin sopivan vaikeasta pelitehtävästä (McGonigal 2012). Jos pelaaja ei osaa itse säädellä omaa pelaamistaan, hän voi jäädä koukkuun näihin tuntemuksiin. Adrenaliiniin ja mielihyvähormoneihin voi tulla vastustuskykyä jos niitä saa jatkuvasti, joten riippuvaisen pelaajan täytyy pelata yhä enemmän jotta hän voi tuntea samaa mielihyvää. Tasapainoinen aikuinen pystyy helpommin säätämään omaa käyttäytymistään viimeistään siinä vaiheessa, kun se aiheuttaa ongelmia arjessa. Lapsi tai nuori tarvitsee kuitenkin vielä ulkopuolista tukea

tunteidensa säätelyyn, joten heille liiallinen pelaaminen voi muodostua ongelmaksi. Peleillä onkin selkeitä negatiivisia vaikutuksia nuoriin vasta silloin, kun nuoren pelaaminen on verrattavissa riippuvuuteen (Griffiths 2010, Johnson 2013).

Griffithsin (2010) mukaan vaikka monet nuoret pelaavat paljon digitaalisia pelejä, vain pieni määrä heistä voidaan luetella peliriippuvaisiksi. Hänen mukaansa nuori ei voi tulla riippuvaiseksi peleihin, ellei häntä koko ajan palkita ongelmallisesta käytöksestään. Griffiths luettelee kuusi kriteeriä, joiden täytyessä voidaan puhua peliriippuvuudesta. Kriteerit ovat seuraavat:

1. Keskiisyys (*saliency*) – Digitaaliset pelit hallitsevat pelaajan ajatuksia ja ne ovat tärkein asia hänen elämässään. Hän ajattelee pelejä silloinkin, kun hän ei pelaa niitä.
2. Tunnetilan modifiointi (*mood modification*) – Tämä viittaa pelaajaan subjektiiviseen kokemukseen siitä, että pelatessa hän saavuttaa mielekkään euforisen tai turruttavan olotilan.
3. Sietokyky (*tolerance*) – Pelaaja tarvitsee yhä enemmän peliaikaa saavuttaakseen edellämainitun tunnetilan. Tämä kannustaa pelaajaa pelaamaan pikkuhiljaa enemmän.
4. Vieroitusoireet (*withdrawal symptoms*) – Oireet, jotka tulevat esille jos pelaaminen yhtäkkiä lopetetaan tai pelaamista rajoitetaan.
5. Ristiriita (*conflict*) – Tämä viittaa ristiriitoihin pelaajan ympäristön kanssa. Ristiriidat voivat syntyä esimerkiksi pelaamisen sekä sosiaalisen elämän, työpaikan, harrastusten tai itsehallinnan välillä.
6. Uudelleen lankeutuminen (*relapse*) – Vaikka pelaaja olisi onnistunut rajaamaan pelaamistaan, hän lankeaa helposti uudelleen edellä mainittuihin käytöstapoihin.

Griffiths kuitenkin korostaa, että vaikka nuori pelaa paljon pelejä, hän ei välttämättä ole peliriippuvainen. Pelaaminen saattaa täyttää nuoren elämässä tarpeita, joita hän ei saa muulla tavoin tyydytettyä. Samoihin tuloksiin tulivat myös Young and Well Cooperative Research Centren katselmuksen kirjoittajat (Johnson 2013). Heidän mukaansa osa tutkimuksista toi esille sen, että digitaalisten pelien väärinkäytön takana on usein muita ongelmia, joita nuori yrittää kontrolloida pelaamalla. Jos nuorella on ongelmia sosiaalisten suhteiden muodostamisessa tai hänellä on huono itsetunto, hän saattaa pyrkiä säätämään niitä pelaamisella. Tällöin peli ei ole alkuperäinen ongelmien

aiheuttaja, vaan työkalu niistä pakenemiseen. Vakavien puutteiden kontrollointi pelaamisella voi johtaa helpommin riippuvuuteen. Riippuvuuden tapahtuessa nuorella ilmenee tyypillistä riippuvuuteen liittyvää ongelmallista käytöstä – hän vetäytyy sosiaalisesti, hän ei syö eikä nuku hyvin, eikä hän pysty enää kontrolloimaan tai keskittymään omaan elämäänsä kunnolla. Peliriippuvuutta tulisi hoitaa samalla tavalla kuin mitä tahansa muutakin riippuvuutta - pelkkä pelaamisen rajoittaminen ei usein riitä, vaan henkilö tarvitsee sen lisäksi paljon tukea ja terapiaa.

1.2 Nuorisotyö ja digitaaliset pelit

Suomen nuorisolain mukaan nuorella tarkoitetaan alle 29-vuotiasta henkilöä, ja nuorisotyöllä tarkoitetaan ”nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvaa aktiivisen kansalaisuuden edistämistä samoin kuin nuorten sosiaalista vahvistamista, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemista sekä sukupolvien välistä vuorovaikutusta” (Finlex 2006). Suomella on laaja nuorisopolitiikka, jota ajaa nuorisolain lisäksi lastensuojelulaki, ja jonka tarkoituksena on tukea nuoren kasvua sekä itsenäistymistä edistämällä hänen mahdollisuuksia aktiiviseen elämään, tukemalla hänen vaikutusmahdollisuuksiaan, sekä parantamalla nuorten kasvu- ja elinoloja (Finlex 2006). Valtioneuvoston hyväksymä lapsi- ja nuorisopolitiikan kehittämissuunnitelma (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2012) listaa useita suuntaviivoja nuorisopolitiikan strategiseksi tavoitteiksi vuosille 2012- 2015. Korkeatasoisen koulutuksen ja työllistymisen ohella tavoitteina korostetaan muun muassa yhdenvertaisuuden toteutumista, tytöille ja pojille tasa-arvoiset oikeudet sekä mahdollisuudet, ja mahdollisuuden osallistua tasavertaisesti kulttuuri-, liikunta- ja vapaa-ajan toimintaan. Näiden lisäksi mainitaan ennaltaehkäisevät toimet, joilla ylläpidetään lasten ja nuorten hyvinvointia sekä terveyttä. Nuorisopolitiikan kehittämissuunnitelma hyväksytään joka neljäs vuosi Valtioneuvoston toimesta.

Kansallista nuorisotyötä sekä nuorisopolitiikan toteuttamista ohjaavat valtion eri toimielimet, sekä asiantuntijaorganisaatiot kuten Allianssi, Kuntaliitto sekä Lastensuojelun keskusliitto. Nuorisotyö onkin erittäin monialaista, ja siinä tehdään paljon yhteistyötä eri tahojen kanssa jotta lain määrittelemä nuorisopolitiikka toteutuisi. Vaikka nuorisopolitiikka on pääasiassa valtion ohjaamaa, sen käytännön toteuttaminen lankeaa usein kuntien vastuulle (Määttä 2012).

Edellä mainitut tahot nostavat artikkelissaan ongelmaksi sen, että valtion ohjaus näyttäytyy kentällä usein sirpaleisena. Ohjeistuksia on paljon ja useat eri tahot tuovat omia pyyntöjään sekä toivomuksiaan esille lainsäädännön rinnalle. Nuorten hyvinvointisuunnittelussa kaivattaisiinkin yhtenäisiä linjauksia ja selkeyttämistä, jotta kuntien ei tarvitsisi käyttää ylimääräistä aikaa omien resurssiensa ja toivotun toiminnan oleellisuuden pohtimiseen. Tähän ongelmaan tuo helpotusta erilaiset valtakunnalliset ohjelmat ja projektit, joiden rahoitus tulee usein kunnan ulkopuolelta ja joiden järjestäminen voi olla kunnan ulkopuolisten toimijoiden vastuulla. Nämä projektit tukevat kunnan tekemää nuorisotyötä ja auttavat kunnan resurssien suuntaamisessa.

Toisena nuorisotyön ongelmana Määttä ja Tasanko mainitsevat sen, että perinteisesti lasten ja nuorten hyvinvointia koskevat ohjelmat ovat usein suunnattu alle 18-vuotiaille, jolloin lain määrittelemä, nuorten 29-vuoden ikäraja ei toteudu ja nuorten kannalta olennaiset elämänvaiheet sekä niihin liittyvät palvelut jäävät huomiotta. Nuorisopoliittinen suunnittelu tulisikin suunnata kaikille nuorille, eikä vain alle 18-vuotiaille.

Nuorisolain mukaan jokaisella kunnalla on oltava nuorten ohjaus- ja palveluverkosto, joka toteuttaa nuorisopolitiikkaa kuntatasolla ja pitää huolta siitä että nuorten palvelukokonaisuudet ovat toimivia. Tämä ohjaus- ja palveluverkosto ei huolehdi yksittäisten nuorten asioita, vaan keskittyy ylläpitämään nuorille suunnattuja palveluja lain ja muiden havaittujen tarpeiden mukaisena. Sen sijaan yksittäiset toimijat, kuten kunnan lastensuojelu, nuorisotoimi sekä etsivä nuorisotyö, tekevät ruohonjuuritason työtä toteuttamalla ohjaus- ja palveluverkoston suunnittelemissa kokonaisuuksissa. Kunta voi myös ostaa palveluja yhteisöiltä, jotka tuottavat lain mukaisia tarvittavia palveluja (Finlex 2006).

Kunnan lisäksi nuorisotyön kentällä työskentelee paljon erilaisia nuorisojärjestöjä sekä nuorisotyön palvelujärjestöjä. Suurimpiin järjestöihin lasketaan muun muassa kirkot sekä niiden seurakunnat, jotka tuottavat monenlaisia palveluja kaikille ikäluokille. Järjestöt toimivat pääosin valtion- sekä yksityisten tahojen avustuksella. Ne tuottavat erikoistuneempaa nuorisotyötä, esimerkiksi keskittymällä nuorten harrastuksiin, hengelliseen kasvatukseen, mediakasvatukseen tai tapahtumien järjestämiseen. Järjestöt voivat tehdä yhteistyötä kunnallisten tahojen kanssa tarjoamalla kunnalle erikoistuneempia palveluja, tai kutsumalla kunnan nuorisotyöntekijöitä osallistumaan omaan toimintaansa

2.1.3 Nuorisotyö Tampereella

Tampereella tehdään erittäin laajasti monenlaista nuorisotyötä. Mukana ovat kunnan lisäksi useat yksityiset yritykset sekä järjestöt. Kunnan omat palvelut ovat helpommin määriteltävissä, kun taas yksityisiä yrityksiä ja järjestötoimijoita on lukemattomia, joista osa ei tee puhtaasti nuorisotyötä vaan heidän yleinen kaikille suunnattu toiminta hyödyntää myös nuoria.

Kunnan tarjoamia nuorisopalveluja ovat mm. Etsivä työ, Etsivä nuorisotyö, Ylilyönti, koulujen nuorisotyö, neuvolapalvelut, lastensuojelupalvelut sekä Tampereen kaupungin nuorisopalvelut (Tampereen Kaupunki 2015, Nuorten Tampere 2015). Etsivässä työssä sekä nuorisotyössä työntekijät ovat läsnä nuorten arjessa paikoissa, joissa nuoret viettävät aikaansa. Näihin paikkoihin lukeutuvat mm. erilaiset nuorisotalot, nuorisotoiminta, lastensuojelun palvelut sekä nuorisotapahtumat. Toiminta keskittyy kontaktin luomiseen nuorten ja työntekijöiden välille, jotta työntekijät voivat ohjata, neuvoa ja tukea nuorta arjen asioissa. Toimintaan kuuluu myös keskusteleminen nuorta askarruttavista asioista, sekä nuoren rohkaiseminen omien asioidensa hoitamiseen. Etsivällä nuorisotyöllä ei varsinaisesti ole omaa, fyysistä tapaamispaikkaa, mutta tähän puutteeseen on vastattu Ylilyönti- nimisellä palvelulla. Ylilyönti on fyysinen paikka jossa on työntekijöitä, jotka tarjoavat nuorille neuvontaa sekä tukea elämänhallintaan. Ylilyönti palvelee etenkin niitä nuoria, jotka ovat jo kohdanneet ongelmia arjessaan ja tarvitsevat tavallista enemmän tukea asioidensa hoitamiseen. Ylilyönnessä päivystää yksi Etsivän nuorisotyön työpari kaksi kertaa viikossa.

Tampereen kaupungin nuorisopalveluiden ehkä näyttävien osa on Nuortentampere.fi- niminen nettisivu, joka toimii portaalina kaupungin tarjoamiin nuorille liittyviin palveluihin. Näihin palveluihin kuuluvat mm. leirikeskustoiminta, mediakasvatus, erityisnuorisotyö sekä kulttuurinen nuorisotyö. Nuorisopalvelut järjestävät nuorille tapahtumia ja tempauksia ympäri vuoden, ja pyrkivät olemaan mukana sosiaalisessa mediassa. He myös järjestävät nuorille mahdollisuuksia osallistua nuoria koskevaan päätöksentekoon Nuorisofoorumi-ryhmän kautta. Nuorisofoorumi on nuorten vaikuttajaryhmä, joka on suunnattu yläluokille sekä toisen asteen oppilaitoksissa opiskeleville nuorille. Nuoret pääsevät ottamaan kantaa poliittiseen päätöksentekoon ja pyrkimään parantamaan tamperelaisten nuorten asemaa. Nuorisopalvelut vastaavat

myös Monitoimitalo 13:sta, joka on Tampereen keskustassa sijaitseva harrastus- ja vapaa-ajanvietto paikka. Monitoimitalo 13:sta toiminta on pääasiassa keskittynyt nuoriin, mutta se tarjoaa myös kaikenikäisille suunnattua toimintaa, ja sen tiloja voi vuokrata kuka tahansa (Nuorten Tampere 2015). Monitoimitalon tiloissa on mahdollisuus harrastaa myös digitaalisten pelien pelaamista PC- ja konsolihuoneiden ansiosta, ja molemmista löytyy jonkin verran ohjattua toimintaa.

Kunnan ohella Tampereen nuorisotyössä toimii paljon yksityisiä tahoja sekä järjestöjä, joista monet ovat paikallinen haaraa suurempaa, koko Suomen kattavaa kattojärjestöä. Osa järjestöistä tarjoaa kaikille nuorille tarkoitettua avointa nuorisotyötä, kun taas osa keskittyy tarjoamaan erityispalveluja asiakkaille, jotka kuuluvat heidän kohderyhmäänsä. Esimerkiksi Ahjolassa toimiva Tyttöjen Tupa tarjoaa palveluja vain tytöille, ja KRISin Tampereen osasto keskittyy tuottamaan ennaltaehkäisevää ja korjaavaa kriminaalityötä nuorille, joilla on rikostaustaa tai riskiä ryhtyä rikolliseksi (Ahjola 2015, KRIS 2015). Tampereella toimivat kirkkojen seurakunnat ovat myös erittäin aktiivisia nuorisotyön alalla, ja tuottavat paljon erilaista nuorisotoimintaa leirien, kerhojen ja tapahtumien muodossa.

Järjestöjen erikoispalveluihin sisältyvät vaihtelevasti ryhmätoiminta, tukipuhelimet, verkkonuorisotyö, leirit, kerhotilat, tapahtumien järjestäminen sekä elämänhallinnan tukeminen ja ohjaaminen.

2.1.4 Digitaaliset pelit nuorisotyössä Suomessa

Pelikasvattajien verkoston kokoaman Pelikasvattajan käsikirjan (Hernesniemi 2013) mukaan nuorisotyössä pelejä käytetään työvälineinä kolmella eri tasolla:

1. *Välineellisellä tasolla* erilaiset pelilaitteistot ja pelit ovat nuorten käytettävissä nuorisotiloissa. Ne mahdollistavat nuorten omaehtoisen peliharrastuksen joko itsenäisesti tai ryhmissä, sekä erilaisten mediasisältöjen käsittelemisen sekä tuottamisen.
2. *Toiminnallisella tasolla* pelilaitteistoa sekä pelejä hyödynnetään nuorille suunnatussa toiminnassa. Nuorisotyössä käytettyjä pelitoiminnan muotoja ovat esimerkiksi erilaiset LAN-tapahtumat, peliturnaukset sekä kilpapelaaamiset. Näiden ohelle on nousemassa erilaisia pienryhmätoiminnan muotoja, joissa

nuorten pelikulttuurituntemus toimii yhdistävänä tekijänä, sekä esimerkiksi pelinkehitystoiminta, jossa nuoret pääsevät itse suunnittelemaan ja kehittämään peliä.

3. *Toimintaympäristöllisellä tasolla* nuorisotyöntekijä toimii yhdessä nuorten kanssa digitaalisen pelin maailmassa. Työntekijä pelaa peliä nuorten kanssa virtuaalisesti ilman, että kaikki osallistujat ovat fyysisesti samassa tilassa. Tämä toimintataso on erittäin hyvä luomaan yhtenäistä ryhmää tilanteissa, joissa kaikki osallistujat eivät välttämättä pääse fyysisesti paikalle joko pitkien etäisyyksien tai muiden esteiden ansiosta. Digitaalisten pelimaailmojen hyödyntäminen etäosallistumisen kautta on vielä toistaiseksi hyvin harvinaista nuorisotyössä.

Nuorisoalalla on ryhdytty pohtimaan myös ohjaajien kompetensseja pelitoiminnan ohjaamiseen. Jotta pelitoimintaa järjestettäisiin mahdollisimman laadukkaasti nuorisotyön tavoitteiden sekä arvojen mukaisesti, sen tulisi olla tavoitteellista, vuorovaikutuksellista sekä kasvatustyöhön sopivaa. Edellä mainittu Pelikasvattajan käsikirja korostaakin, että ohjaajan oikeanlainen läsnäolo on erittäin tärkeätä. Sen mukaan ”*ohjaajan tehtävänä on enemmänkin mahdollistaa nuorten lähtökohdista muodostuvaa pelitoimintaa, jossa on läsnä hyvä vuorovaikutus ja jossa tuetaan nuoren elämänhallintotaitoja sekä media- ja pelilukutaitoa*”. Näiden korostettujen teemojen mukaisesti hyvälaatuinen pelitoiminta ei ole pelkästään nuorten itsenäistä pelaamista pelilaitteistoilla, vaan siihen tulisi sisällyttää esimerkiksi erilaisia kasvatustavoitteita. Ohjaajan ei tarvitse aina olla aktiivinen pelaaja, vaan hänen roolinsa voi muunnella riippuen pelin sisällöstä sekä mitkä tavoitteet toiminnalle on asetettu. Pelkkä ohjaajan hiljainen läsnäolo voi tuoda turvallisuutta ja rauhallisuutta pelitilanteeseen. Se tarjoaa samalla paljon mahdollisuuksia aikuisen sekä nuoren väliselle dialogille, joko peliin liittyvistä aiheista tai nuoren omista huolenaiheista. Ohjaajan oma peliasiantuntemus tai harrastuneisuus ei ole edellytys laadukkaalle pelitoiminnalle – siihen riittää, että hän ymmärtää pelilaitteiden mahdollisuuden työvälineenä nuorisotyössä sekä niiden merkityksellisyyden nuorille.

Tällä hetkellä digitaalinen pelitoiminta keskittyy usein nuorten pelaamiseen yksin tai keskenään pienissä ryhmissä, joskin ohjattu pelitoiminta on pikkuhiljaa lisääntymässä sitä mukaan kun digitaaliset pelit tulevat tutuimmiksi työntekijöille ja resurssit antavat myötä laitteiden hankkimiseen. Erilaiset hankkeet tuovat lisää näkyvyyttä

pelitoiminnalle ja samalla kehittävät toiminnan muotoja eteenpäin. Esimerkiksi Pelitalo- ja pelikerhotoimintaa on kokeiltu ympäri Suomea ja se on saanut hyvän vastaanoton nuorilta (Pärnänen 2013, Pelitalo 2015). Helsingissä on käynnissä Pelitalo-toiminta, joka keskittyy tarjoamaan nuorille paikkoja jossa pelata monipuolisesti yhdessä ja jossa harjoittaa pelaamiseen liittyvää ohjattua toimintaa (Pelitalo 2015). Pelitalon toiminta on edistyksellistä siinä, että se hiljattain lisäsi tarjontaansa mahdollisuuden harrastaa valmennettua eSports toimintaa, eli nuorilla on mahdollisuus kehittää peliharrastustaan eteenpäin ja osallistua myöhemmin turnauksiin Assembly Summer-tapahtumassa. Assembly on lajissaan yksi maailman laajimmista tietokonefestivaaleista, jonka ohjelma keskittyy demopartyihin, peliturnauksiin sekä muihin tietokonekulttuureihin liittyviin ilmiöihin. Assemblyn järjestämät turnaukset ovat Suomen suurimpia, ja niitä kuvataan ja lähetetään katsojille esimerkiksi YLE Areenan kautta (YLE 2015).

Tampereella digitaalisia pelejä hyödynnetään monipuolisesti esimerkiksi evankelisluterilaisen kirkon toiminnassa. Kirkko on järjestänyt aktiivisesti pelitoimintaa jo 20 vuoden ajan. Yksi esimerkki sen 20-vuotisesta toiminnasta on kolme kertaa vuodessa järjestettävä Bittileiri, joka on suunnattu 12- 16 vuotiaille pojille ja joka kestää neljä päivää. Pojat tuovat omat koneensa leirille, ja yhteisten pelihetkien ohella leirillä on myös muutakin ohjelmaa, kuten nuotiolla olemista, ulkoilua ja hartaushetkiä (Lauha 2014).

Suomessa valtakunnallista nuorisotyön digitaalisen pelitoiminnan kehittämistä ajaa pääasiassa kaksi tahoja, Verke sekä Pelikasvattajien verkosto. Molemmat tahot tekevät tiiviisti yhteistyötä pelitoiminnan kehittämisessä.

Verke, kokonimeltään Verkkonuurisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, on opetus- ja kulttuuriministeriön nimittämä nuorisotyön palvelu- ja kehittämiskeskus, jonka tavoitteena on lisätä tietoisuutta sosiaalisesta mediasta, pelien hyödyntämisestä nuorisotyössä, ja verkossa tapahtuvasta sekä verkon avulla tehtävästä nuorisotyöstä. Verke pyrkii edistämään nuorten hyvinvointia, osallisuutta ja yhdenvertaisuutta verkossa sekä vahvistamaan nuorisoalan toimijoiden ymmärrystä ja osaamista verkkonuurisotyöstä. Verke tuottaa tutkimusaineistoa nuorisotyön kentällä tapahtuvasta työstä, sekä tarjoaa koulutusta ja tietoa sosiaalisen median sekä digitaalisten pelien hyödyntämisestä nuorisotyössä (Verke 2015). Heidän verkkosivuiltaan löytyy ajankohtaista materiaalia, joka koskee verkkonuurisotyötä sekä digitaalisten pelien käyttöä nuorisotyössä. Heillä on oma Peliopas-julkaisu, jonka voi ladata ilmaiseksi heidän verkkosivuiltaan. Se kerää yhteen artikkeleita pelien konkreettisesta

hyödyntämisestä nuorisotyössä ja tarjoaa useita esimerkkejä jo olemassa olevasta toiminnasta.

Verken lisäksi toinen valtakunnallinen toimija on Pelikasvattajien verkosto, joka muodostuu lukuisista eri asiantuntijoista ympäri Suomea. Asiantuntijat toimivat työntekijöinä järjestöissä, virastoissa, museoissa sekä korkeakouluissa. Pelikasvattajien verkosto pyrkii olemaan valtakunnallinen asiantuntija- ja ammattilaisverkosto digitaalisen pelaamisen parissa toimiville ihmisille (Pelikasvatus.fi 2015). Pelaamista tarkastelevien blogikirjoitusten lisäksi se tarjoaa verkkosivuillansa ilmaisen Pelikasvattajan käsikirja-ohjekirjan, jonka tarkoituksena on tarjota asiantuntevaa, tutkimukseen sekä kokemukseen perustuvaa tietoa pelikulttuurista ja sen ilmiöistä kaikille kiinnostuneille.

Myös nuorille suunnattuja pelejä on kehitteillä. Pelien tarkoitus on vastata johonkin nuorten tarpeisiin, tai pyrkiä opettamaan nuorille erilaisia asioita interaktiivisen tarinankerronnan kautta. Yhtenä esimerkkinä mainittakoon Kajaanin ammattikorkeakoulun Hette-hanke, joka lähti kehittämään peliä nimeltä Elämäni Peli. Elämäni Peli on nuorille suunnattu, *visuaalinen novelli*-pelimuodon pohjalta tehty interaktiivinen seikkailu. Peli julkaistiin viime syksynä ja se on pelattavissa selaimella netin kautta englanninkielisenä. Sen tarkoituksena on tukea nuorta elämänvalintojen tekemisessä tarjoamalla hänelle mahdollisuuden tehdä kyseisiä valintoja turvallisesti pelin sisällä ja nähdä niiden seuraukset vaikuttavat omaan pelihahmoonsa (Kajaanin Ammattikorkeakoulu 2014).

3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

1.3 Tutkimustehtävä

Opinnäytetyöni tavoitteena on selvittää Tampereella toimivien nuorisotyöntekijöiden suhtautumista digitaalisten pelien käyttämiseen työvälineinä nuorisotyössä, sekä selvittää heidän käsityksiään pelitoiminnan kehittamisestä. Jotta nuorisotalan pelitoimintaa voitaisiin kehittää laadukkaammaksi ja jotta sitä opittaisiin käyttämään monipuolisemmin työvälineenä nuorisotyössä, työntekijöiden kokemukset ja mielipiteet digitaalisista peleistä on otettava huomioon ja niiden pohjalta lähteä pohtimaan mahdollisia kehittämisen suuntauksia. Aikaisempien opinnäytetöiden (Niemeläinen 2010, Martiskainen 2011, Pärnänen 2013) tekemien tutkimusten pohjalta nuorten näkökulmaa digitaalisista peleistä on tutkittu jo useaan otteeseen, joten tämän tutkimuksen pyrkimyksenä on tutkia ns. kolikon toista puolta, eli työntekijöiden näkökulmaa.

Tarkastelen tutkimustehtävää erityisesti seuraavien kysymysten kautta:

1. Miten Tamperelaiset nuorisotyöntekijät suhtautuvat digitaalisiin peleihin työvälineenä työssään?
2. Millaisia kokemuksia nuorisotyöntekijöillä on digitaalisten pelien käyttämisestä työssään?

Opinnäytetyöni työelämä-yhteistyötahona toimii Verke, joka tukee opinnäytetyötäni lähinnä kommenttien sekä lopullisen julkaisualustan muodossa. He myös tarjosivat tutkimusmateriaalejaan sekä yhteystietokontakteja käyttöni. Verkessä yhteyshenkilöinäni toimivat ensin projektipäällikkö Tero Huttunen ja suunnittelija Leena Tuuttila, myöhemmin heidän siirryttyä muihin tehtäviin yhteyshenkilökseni tarkentui projektipäällikkö Suvi Tuominen.

1.4 Kohderyhmä

Valitsin kohderyhmäksi Tampereella toimivat nuorisotyöntekijät. Tämän tyyllisen kyselyn olisi hyvinkin voinut suorittaa maanlaajuisesti, mutta koska tein opinnäytetyötä

yksin, minulla ei ollut resursseja laajentaa tutkimusta Tampereen ulkopuolelle. Päädyimme opettajan kanssa siihen tulokseen, että keskittyminen Tampereen alueeseen olisi tämän opinnäytetyön kannalta paras raja. Tampereella toimiviksi nuorisotyöntekijöiksi valikoituivat työntekijät sekä tahot, joilla on toimintaa Tampereen alueella ja jotka tekevät nuorisotyötä 12- 29 vuotiaiden parissa. Osa vastaajista oli töissä toiminnassa, jossa oli myös alle 12-vuotiaita. Otin heidät silti mukaan tutkimukseen koska tulin siihen tulokseen, että lasten ja nuorten toiminnassa on tarpeeksi yhtäläisyyksiä. Tämän kyselyn kannalta olennaista oli, että edes osa työntekijöiden asiakkaista oli nuoria.

Lähetin tutkimukseni seuraaville tahoille sähköpostitse: Monitoimitalo 13, Tampereen ev.lut seurakunnan nuorisotyö, KRIS-erityisnuorisotyö, Etsivä nuorisotyö, Tyttöjen talo, Tyttöjen tupa, Ahjolan nuorisotoiminta sekä Punaisen Ristin Nuorten turvatalo. Saatekirjeessä kerroin, että kyselyä saa lähettää eteenpäin muillekin Tampereella toimiville nuorisotyöntekijöille. Tampereen ev.lut seurakunnan nuorisotoimen työntekijä ilmoitti lähettäneensä kyselyn eteenpäin kaikille heillä töissä oleville 77 nuorisotyöntekijälle.

Päädyin valitsemaan nämä tahot koska heillä oli selkeästi nuorille suunnattua toimintaa ja heidän yhteystiedot olivat helposti saatavilla. Pohdin myös muiden tahojen lisäämistä listalle, mutta he karsiutuivat pois sen takia, ettei heidän nuorisotoiminta ollut selkeästi esillä tai se oli hyvin vähäistä. Jälkeenpäin huomasin, että listalle olisi voinut lisätä vielä Tampereella sijaitsevat lastensuojeluyksiköt joissa hoidetaan nuoria. Tämän takia kysely myös kärsi lastensuojelun asiantuntijuuden puutteella.

1.5 Aineiston hankinta

Valitsin tämän opinnäytetyön tutkimusmenetelmäksi puolistrukturoidun lomakehaastattelun. Tavoitteenani oli kerätä yhtenäistä, mitattavaa aineistoa strukturoitujen kysymysten muodossa, mutta myös antaa osallistujille mahdollisuuden kommentoida vapaasti kysymyksiä ja lisätä niihin omia mielteitään.

Pohdinnan jälkeen tulin siihen tulokseen, että pelkkä strukturoitu haastattelu olisi ollut tässä tapauksessa liian jäykkä tapa kerätä tietoa - se ei voi tuoda esille mitään uutta asiaa jota haastattelussa ei ole jo valmiiksi mainittu. Sitä ei myöskään suositella käytettävän, ellei aihetta ole jo valmiiksi tutkittu ja täydellisesti määritelty. Puolistrukturoitu

haastattelu lisää aineistonkerääjän työmäärää, mutta sen etuna on se, että haastattelu on joustavampi ja sillä on paremmat mahdollisuudet tuottaa uutta tietoa (Virsta 2015). Digitaalisten pelien käyttämistä kentällä ei ole vielä tutkittu Suomessa niin laajasti, että aihe olisi valmiiksi tarkalleen määritelty. Pelkkä strukturoitu haastattelu olisi myös vaikeuttanut työntekijöiden omien kokemusten ja ajatusten keräämistä, sillä heillä ei olisi ollut mahdollisuutta tuoda tutkimuksen kysymyksistä poikkeavia näkemyksiä esille kyselyn aikana.

Varsinainen kysely oli sähköisen lomakkeen muodossa, joka lähetettiin linkkinä sähköpostin kautta tutkimukseen valikoiduille tahoille (Liite 1). Alun perin lähetin kyselyn jo alkukesästä 2014, mutta en saanut siihen tarpeeksi vastauksia joten lähetin sen uudelleen syksyllä 2014. Ensimmäisen kerran kun lähetin kyselyn sähköpostitse kesän alussa, sain siihen vain yhden vastauksen. Kun lähetin kyselyn uudestaan syksyllä muutama kuukausi myöhemmin, sain kuusi vastausta lisää, joista viisi tuli vasta sen jälkeen, kun eräs kirkon työntekijä ilmoitti olevansa erittäin kiinnostunut tutkimuksen tuloksista ja lähettävänsä kyselyn linkin eteenpäin muutamalle Tampereella työskentelevälle kirkon nuorisotyöntekijätuttavalleen.

Noin puolet kyselyn kysymyksistä olivat muodostettu niin, että ne keräsivät kvantitatiivista eli määrällistä tietoa. Jokaisen määrällisen kysymyksen perässä oli tyhjä kommenttilaatikko, johon pystyi vapaasti lisäämään kysymykseen liittyviä kommentteja. Kommenttilaatikot toimivat laadullisena elementtinä määrällisten kysymysten joukossa. Ne antoivat nuorisotyöntekijöille mahdollisuuden avata tarkemmin vastauksiaan, tai kertoa muita asioita jotka kokivat oleellisina tuoda esille.

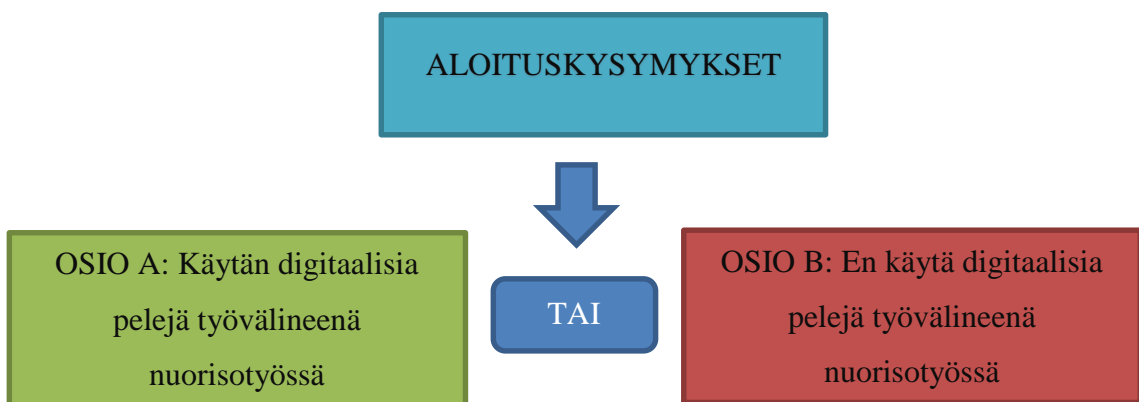
Pyrin siihen, että ydinkysymykset olisivat helppoja ja nopeita vastata, jotta vastaajan mielenkiinnon saisi pidettyä yllä ja jotta vastauksia tulisi mahdollisimman paljon. Kyselyn kohderyhmä, pituus sekä mielenkiintoisuus on aina tärkeitä ottaa huomioon kyselyä tehtäessä, jotta sen vastaukset olisivat mahdollisimman todenmukaisia. Jos henkilö väsyä kyselyn vastaamiseen pitkien tai liian vaikeasti ymmärrettävien kysymysten takia, hän saattaa helposti vastata ilman perusteellista pohdintaa ja näin vääristää tutkimustuloksia (Valli 2010).

Päädyin pitämään kyselyn anonyymina sen takia, että se takaisi paremmin vastaajien yksityisyyden ja ei aiheuttaisi vaikeuksia tuoda esille negatiivisiakin näkemyksiä. En myöskään nähnyt vastaajien oman nimen tai työpaikan nimen olevan olennaista

kyselyssä, jossa pyrittiin kartoittamaan ainoastaan työntekijöiden yleistä suhtautumista digitaaliseen pelitoimintaan.

Kysely suoritettiin sähköisessä muodossa, jotta mahdollisimman moni pääsi osallistumaan siihen, ja jotta he pystyivät vastata kyselyyn silloin kun heillä oli aikaa. Paperinen kysely, joka vietäisiin jokaiseen paikkaan erikseen ja jonka levittämiseen olisi joutunut ottamaan yhteyttä työntekijöihin ja sopia aika sekä paikka haastattelulle, olisi vaatinut enemmän resursseja, sen analyysiin olisi mennyt enemmän aikaa, eikä se olisi välttämättä saavuttanut yhtä monta työntekijää kuin sähköpostin kautta lähetetty kysely. Sähköinen lomake mahdollisti kyselyyn vastaamisen myös useamman päivän ajan silloin, kun työntekijällä itsellä oli aikaa keskittyä kyselyyn.

Pohdin kyselyyn tulevia kysymyksiä pitkään, ja pyysin neljän tuttavani sekä opettajan kommentteja niiden ymmärrettävyydestä sekä sisällöstä. Kysymyksien keksiminen oli erittäin vaikeata osittain siksi, että minun oli vaikeata pitää niitä puolueettomina – oma vahvasti positiivinen suhtautuminen pelitoimintaan uhkasi muodostaa joistakin kysymyksistä tuomitsevia tai epäolennaisia. Puolueettomuuden lisäksi kysymysten oli oltava selkeitä ja huolellisesti muotoiltuja, jotta vastaaja ymmärtäisi kysymysten tarkoituksen samalla tavalla kuin tutkija. Jos vastaukset ymmärrettäisiin eri tavalla, tutkimustulokset vääristyisivät. Tutkimusongelmien ja tavoitteiden tarkka määrittäminen auttoi myös kysymysten muodostamisessa, sillä silloin tiesi, mitkä kysymykset olivat olennaisia ja mitkä turhia (Valli 2010). Pitkän pohdinnan ja ulkopuolisen tuen ansiosta kysymykset muodostuivat lopulta erittäin monipuolisiksi sekä keskittyivät tutkimuskysymyksen kannalta vain olennaisiin asioihin.



KUVIO 1. Kyselyn muoto osioineen.

Itse kysely oli jaettu kolmeen osioon (Kuvio 1). Ensimmäisessä osiossa olivat aloituskysymykset, joissa kysyttiin mm. vastaajan ammattinimikettä sekä tietoja siitä, käyttääkö hän tai hänen työyhteisönsä digitaalisia pelejä työvälineenä nuorisotyössä. Ensimmäisessä osiossa kysyttiin myös heidän suhtautumista peleihin, kuinka tärkeänä he pitävät pelien käyttämistä työvälineenä nuorisotyössä, sekä pelaavatko he itse pelejä työn ulkopuolella. Raine Vallin (2010) mukaan kyselylomakkeen alkuun pistetyt helpot kysymykset toimivat lämmittelykysymyksinä, jotka voivat tarvittaessa johdatella vaikeampiin kysymyksiin ja jotka lisäävät vastaajan luottamusta tutkijaan. Lomakkeen on osoitettava aiheen tärkeys ja mielekkyys, ennen kuin vastaaja siirtyy tutkimuksen kannalta oleellisiin kysymyksiin.

Kyselyn toisessa osiossa (Osio A) oli kysymyksiä heille, jotka vastasivat myönteisesti digitaalisten pelien käyttämiseen työvälineenä nuorisotyössä. Osio A:n kysymykset keskittyivät selvittämään kuinka kauan, miten, ja minkälaisia pelejä työntekijät olivat käyttäneet työssään. Osio A:ssa kysyttiin myös sitä, olivatko työntekijät tutustuneet tutkimuksiin digitaalisten pelien käytöstä työvälineenä nuorisotyössä, sekä mitä hyötyjä ja haittoja he kokivat pelitoiminnan aiheuttavan.

Kyselyn kolmannessa osiossa (Osio B) oli kysymyksiä heille, jotka vastasivat kielteisesti digitaalisten pelien käyttämiseen työvälineenä nuorisotyössä. Kysymykset pyrkivät kartoittamaan keskeisiä syitä siihen, miksi digitaalisia pelejä ei käytetä, kysymällä tarkempia kysymyksiä peleihin suhtautumisesta sekä mahdollisista resurssiongelmista.

Kohderyhmälle lähetetyssä sähköpostissa oli myös saatekirje, jossa kerroin lyhyesti itsestäni, opinnäytetyöni aiheesta, tutkimuksen ajankohtaisuudesta sekä kyselyn luottamuksellisuudesta. Saatekirjeessä oli myös yhteystietoni siltä varalta että joku haluaisi olla minuun yhteydessä tutkimuksen tiimoilta

1.6 Tutkimusaineiston analyysi

Käytin tutkimuksen aineiston analyysissä apuna erilaisia kaavioita sekä aineistolähtöistä sisällönanalyysiä. Eskolan (2010) mukaan kvantitatiivisen aineiston analyysi on varsin suoraviivaista: siihen riittää tiedon tallentaminen ja sen selkeyttäminen erilaisten kaavioiden ja lukujen kautta. Laadullinen aineisto vaatii paljon enemmän työstämistä, ja siinä on useampia eri vaiheita. Eskola jakaa nämä vaiheet seuraavasti: aineiston keruun

jälkeen laadullinen aineisto litteroidaan, siihen tutustutaan tarkemmin, valitaan sopiva tapa sen analysointiin ja tutkijan on itse tehtävä aineistosta tulkinnat analyysinsa pohjalta. Laadullisen aineiston analyysissä erilaiset analyysiohjelmat eivät ratkaise tuloksia samalla tavalla kuin määrällisessä aineistossa, vaan tutkijan on itse kahlattava läpi kaikki aineisto, selvitettävä sen pääasiallinen sisältö, miten se jakautuu eri aiheisiin, ja määriteltävä mikä on olennaista ja mikä ei. Tutkijalla on edessään joukko valintoja, jotka vaikuttavat tutkimuksen lopputulokseen.

Lähdin analysoimaan opinnäytetyöni tutkimuksen tuloksia kirjoittamalla vastaukset ensin puhtaaksi erilliseen dokumenttiin, josta näin selkeämmin kuinka moni oli vastannut mihinkin kysymykseen ja millä tavalla. Minun ei tarvinnut litteroida kyselyn vastauksia koska ne olivat valmiiksi tekstimuodossa, mutta huomasin että vastaukset piti silti selkiyttää ennen kuin pystyin ryhtyä tulkitsemaan niitä. Kvantitatiivisissa kysymyksissä kirjoitin vastaukset jokaiseen kysymykseen numeroittain. Lisäsin myös kommenttilaatikoiden vapaat vastaukset niitä vastaavien kvantitatiivisten kysymysten perään. Lähes kaikki kommenttilaatikot saivat ainakin yhden kommentin joltakulta vastaajalta.

Aineiston puhtaaksikirjoittamisen jälkeen ryhdyin pelkistämään ja ryhmittämään vastauksia, kunnes sain aikaiseksi yksinkertaisia kategorioita joiden pohjalta pystyin muodostamaan vastauksista eheän kokonaisuuden. Muodostin osan kvantitatiivisista kysymyksistä kaavioiksi, joiden pohjalta sain selkeämmän kuvan vastausten jakautumisesta. Kvalitatiiviset kysymykset puolestaan jaoin ryhmiin perustuen niiden sisältöön ja muutamiin avainsanoihin. Avainsanoina toimivat *nykytilanne*, *kehittämissuhteet*, sekä *hyödyt ja haitat*. Ne tarkentuivat tarkastellessani aineistoa kokonaisuutena, niin että otin huomioon sekä kvalitatiivisten että kvantitatiivisten kysymysten aiheet ja sisällöt. Analyysin aikana piirsin paperille paljon erilaisia mahdollisia jaottelutapoja, joista pohdinnan jälkeen päädyin käyttämään seuraavan jaottelun:

1. Digitaalisten pelien käyttö kentällä.
2. Digitaalisten pelien havaitut hyödyt ja haitat nuorisotyössä.
3. Kehitysehdotukset.

Näiden pohjalta jaottelin olemassa olevan tiedon ja ryhdyin kirjoittamaan kyselyn tulokset puhtaaksi.

1.7 Eettisyys ja luotettavuus

Pyrin kunnioittamaan kyselyyn osallistuneiden työntekijöiden yksityisyyttä mahdollisimman kattavasti aineiston keräämisen ja aukikirjoittamisen aikana. Kyselyn saatekirje lähetettiin valikoitujen työntekijöiden sekä tahojen sähköpostiosoitteisiin, jotka löytyivät jo valmiiksi julkisesti Internetistä. Alkuperäisen saatekirjeen lisäksi olin yhteydessä kyselyn vastaanottaneisiin tahoihin vain, jos he lähettivät minulle lisäkysymyksiä tai kommentteja kyselystä.

Kyselyyn osallistuminen oli vapaaehtoista, ja siihen vastattiin ilman tarkempia henkilötietoja sähköpostissa olleen linkin kautta. Vastaukset tallentuivat koulun palvelimen tietokantaan, jossa jokainen vastaaja tunnistettiin numerolla. Ainoa muu tunnistava tieto oli vastaajan ammattinimike, sekä vapaaehtoiset tarkemmat vastaukset kommenttilaatikoihin. Pyrin tuomaan esille työntekijöiden kommentit niin, ettei niitä voi yhdistää kehenkään tiettyyn ihmiseen tai hänen perheeseensä.

Kyselyyn vastaaminen tarkoitti hyväksyntää tietojen julkaisemiseen tässä opinnäytetyössä, sillä saatekirjeessä ilmoitin kerääväni tietoa juuri tätä opinnäytetyötä varten. Kyselyn aineisto hävitettiin tämän opinnäytetyön julkaisun yhteydessä.

Koska kyselyyn vastaaminen ei vaatinut ammattinimikkeen lisäksi tarkempia henkilötietoja, en voinut olla täysin varma kuka vastasi ja miten. Tämä voi osaltaan heikentää tuloksia, sillä voin vain luottaa siihen että kaikki vastaukset ovat mahdollisimman totuudenmukaisia. En voi esimerkiksi tietää varmasti, että kaikki vastaajat ovat nuorisotyöntekijöitä vaikka he ovat ilmoittaneet sen ammattinimikkeekseen. Silti tietynlainen luottamus tutkijan sekä vastaajan välillä on olennaista. Vaikka vastaaja käyttäisi omaa nimeään, hän voi aina vääristää tuloksia omien kokemustensa pohjalta huomaamattaankin. Tutkijan on hyvä pitää se mielessä koko aineistonkeruun sekä aukikirjoitusprosessin aikana ja ottaa se huomioon tulkinnoissaan.

Puolistrukturoidun kyselyn tarkoituksena oli, että työntekijät voisivat vastata mahdollisimman monipuolisesti omista kokemuksistaan. Kyselyn anti oli siis sekä määrällistä että laadullista tietoa. Tiedon tulkinnassa pyrin objektiivisuuteen, jotta omat tulkintani eivät sotkeutuisi mukaan. Opinnäytetyön prosessin alussa tämä oli hankalampaa, sillä henkilökohtaisesti koen digitaaliset pelit vahvasti positiiviseksi

asiaksi. Teoriaa kerätessäni pystyin kuitenkin kehittämään eri tarkistustapoja, joiden ansiosta pystyin tarkkailemaan toimintaani jotta en menisi liian pitkälle omien tulkintojeni kanssa. Kun aloitin kyselyn aukikirjoittamisen, tietojen julkaiseminen mahdollisimman tarkasti ilman tulkintaa auttoi minua pysymään puolueettomana. Opettajien sekä kahden tutkijaystäväni kommentit jo kirjoitetusta materiaalista auttoivat minua jäsentämään tekstiä eteenpäin monipuoliseksi kokonaisuudeksi omaa pohdintaa sekä olemassa olevaa, tutkittua faktaa.

4 TUTKIMUKSEN TULOKSET

1.8 Digitaalisten pelien käyttö kentällä

Kyselyyn vastasi seitsemän henkilöä, joista neljä ilmoittivat ammattinimikkeekseen nuorisotyön ohjaaja, kaksi kertoivat olevansa kirkon nuorisotyön ohjaaja ja yksi vastaava ohjaaja.

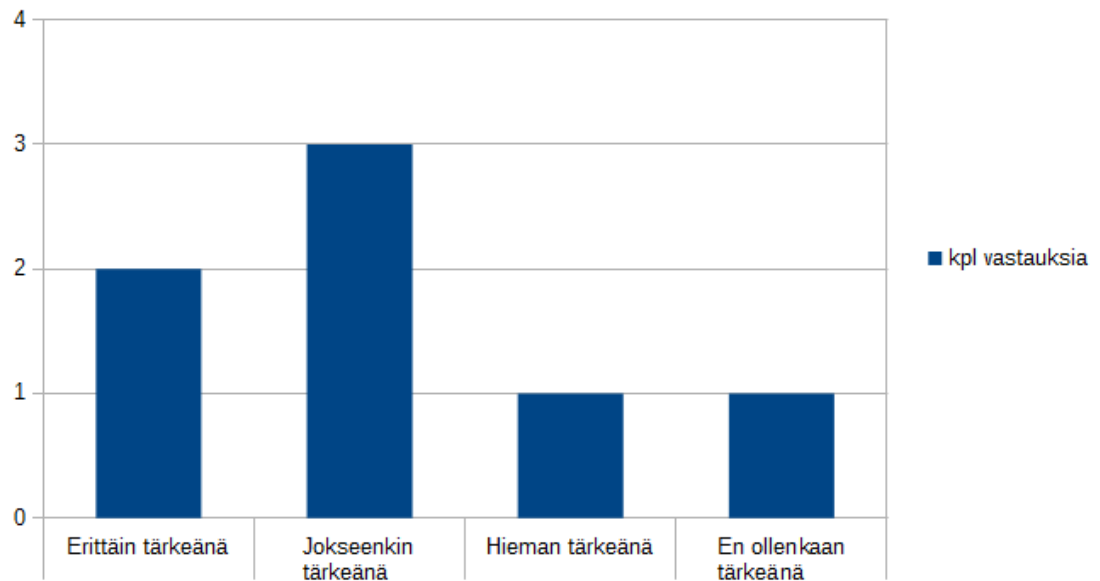
Seitsemästä henkilöstä viisi käytti digitaalisia pelejä työvälineenä työssään, ja kaksi ei. Suurin osa vastaajista kertoi olevansa myönteisiä digitaalisten pelien käytölle nuorisotyössä, ja heidän vastauksensa heijastivat positiivista asennetta digitaalisia pelejä kohtaan. Kaksi vastanneista piti digitaalisia pelejä erittäin tärkeänä nuorisotyössä, kolme piti niitä jokseenkin tärkeänä ja yksi piti hieman tärkeänä (kaavio 1). Ainoastaan vastaaja 1, joka ilmoitti ammattinimikkeekseen vastaava ohjaaja, toi esille selkeästi muista poikkeavaa näkökulmaa. Hän koki, että digitaaliset pelit eivät ole hyödyllisiä hänen työssään ja että niiden käyttäminen on hänelle täysin vieras ajatus.

Siinä missä suurin osa vastaajista käyttivät digitaalisia pelejä työvälineinä työssään ja olivat sitä mieltä, että pelit ovat jollakin tasolla tärkeitä nuorisotyössä, he myös ilmoittivat heidän työyhteisönsä suhtautuvan niihin varauksella. Vain yksi vastaajista kertoi työyhteisönsä suhtautuvan peleihin innokkaasti.

Vastaaja 1 ilmoitti, ettei hän tai hänen työyhteisönsä käytä digitaalisia pelejä työvälineinä työssään. Hän ei kuitenkaan tarkemmin vastannut miten hänen työyhteisönsä suhtautuu peleihin yleisesti. Kyselyssä nousseet keskeiset tekijät siihen, miksi digitaalisia pelejä ei käytetty työvälineinä vastaajien työpaikoilla olivat resurssien puute, pelien negatiiviset vaikutukset huolestuttivat työntekijöitä, niiden käyttäminen työvälineenä oli arveluttavaa sekä kokemus, ettei peleistä ole hyötyä omalla työpaikalla.

Kaikki, jotka ilmoittivat käyttävänsä pelejä työvälineinä nuorisotyössä, olivat sitä mieltä, että pelitoiminta tuntui luontaiselta menetelmältä muiden menetelmien ohella. He kokivat, että nuoret suhtautuvat digitaalisiin peleihin innokkaasti. Silti vain kolme vastaajista kertoivat pelaavansa itsekin digitaalisia pelejä tai perehtyvänsä niihin työpaikan ulkopuolella. Yksi vastaajista kommentoi pelitilannettaan seuraavasti: ”*Jos olisi omaa aikaa enemmän arjessa, niin pelaisin hieman.*” (vastaaja 3)

Kuinka tärkeänä pidät digitaalisten pelien käyttämistä nuorisotyössä?



KAAVIO 1. Kuinka tärkeänä työntekijät pitivät pelien käyttämistä nuorisotyössä.

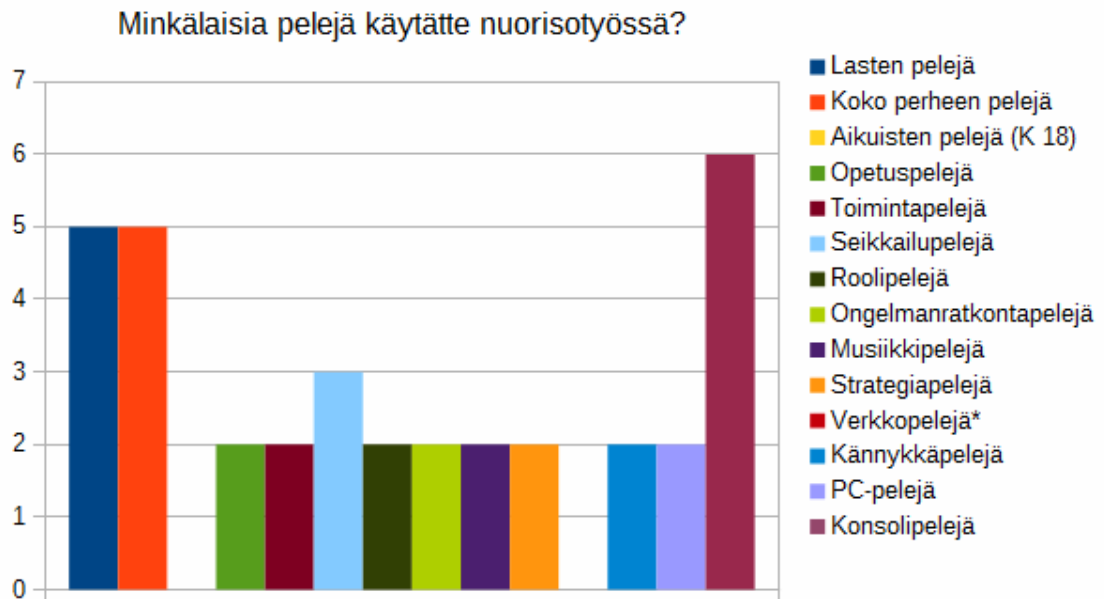
4.1.1 Minkälaisia digitaalisia pelejä nuorisotyössä käytetään

Moni työntekijöistä oli käyttänyt digitaalisia pelejä työvälineinä työssään jo useamman vuoden ajan. Kaksi vastaajaa olivat käyttäneet digitaalisia pelejä työssään jo yli 15 vuotta, kun puolestaan muut vastaajat jakautuivat tasaisesti kymmenen vuoden ja yhden vuoden välille.

Pelejä käyttävät työntekijät suosivat lasten ja koko perheen seikkailupelejä, joita pelataan konsoleilla (kaavio 2). Kaikki heistä ilmoittivat käyttävänsä konsolipelejä, kaksi vastaajista käytti konsolien lisäksi PC-pelejä, ja kaksi muuta vastaajaa puolestaan käytti kännykkäpelejä. Yhteistä lähes kaikille vastaajille oli se, että he käyttivät useampia eri pelilajityyppejä pelivalikoimissaan. Kukaan työntekijöistä ei käyttänyt aikuisten K-18 pelejä tai selaimella pelattavia verkkopelejä, kuten Facebook-pelejä tai Aapelia.

Työntekijät kommentoivat, että he käyttävät enimmäkseen pelikonsoleita koska niissä useampi pelaaja voi pelata yhdessä samassa fyysisessä tilassa. Pelien moninpelimahdollisuus nousikin esille monessa kohdassa tärkeänä ominaisuutena –

työntekijöille oli tärkeätä, että pelejä voisi käyttää osana ryhmätoimintaa, tai että useampi nuori voisi pelata kerralla yhdessä.

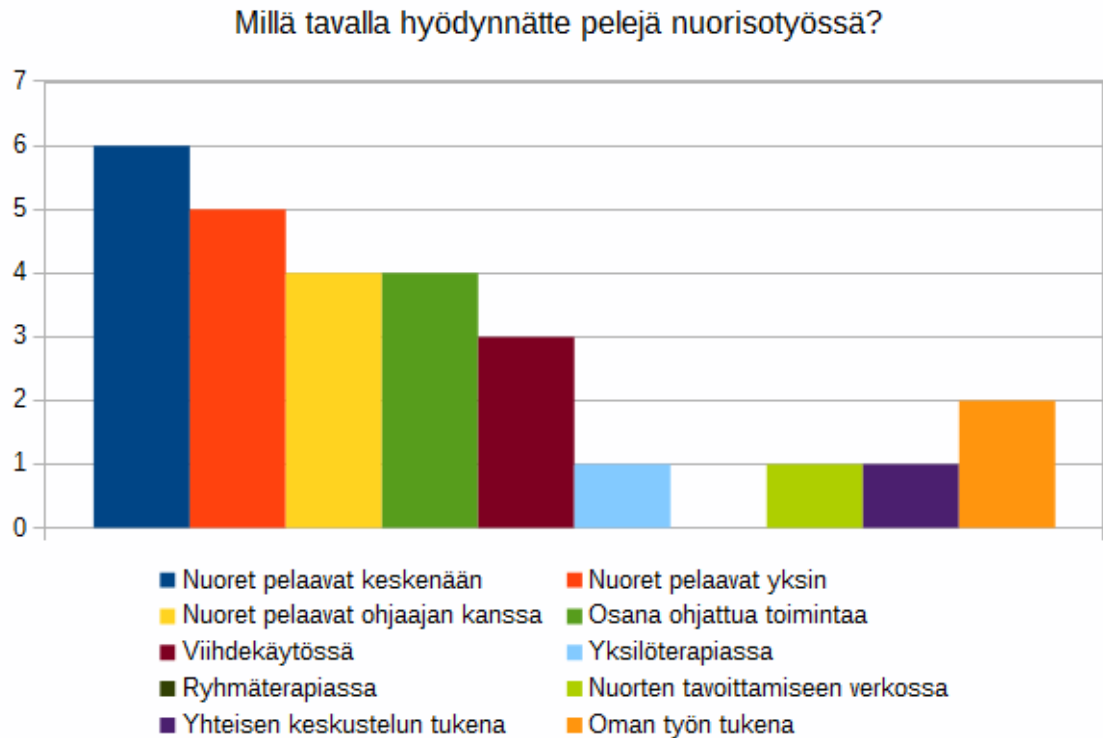


KAAVIO 2: Nuorisotyössä käytetyt digitaaliset pelit

4.1.2 Millä tavalla digitaalisia pelejä käytetään nuorisotyössä

Vastanneista kaikki digitaalisia pelejä työssään käyttävät ohjaajat kertoivat käyttävänsä niitä niin, että nuoret voivat pelata yhdessä keskenään (kaavio 3). Suurin osa ilmoitti nuorten pelaavan myös yksinään tai ohjaajan kanssa. Vain neljä kuudesta kuitenkin vastasi pelaamisen olevan osana ohjattua toimintaa. Vastaaja 2 ilmoitti käyttävänsä pelejä yksilöterapian lisäksi oman työnsä tukena. Vastaaja 6 puolestaan kertoi käyttävänsä pelejä nuorten tavoittamiseen verkossa sekä yhteisen keskustelun tukena.

Kaksi vastaajista tarkensi ohjatun pelitoiminnan olevan usein osana muuta kerho- tai leiritoimintaa, jolloin pelin eduksi on se, että sitä voi pelata useampi henkilö kerrallaan. Digitaalisia pelejä käytetään myös turnajaismuodossa sekä osana avointa toimintaa, esimerkiksi yhtenä toimintapisteenä tapahtumissa. Kaksi vastaajista toivat esille erityisesti Playstationin tanssimattopelien käytön pistekilpailuissa tapahtuman toimintapisteessä, sekä Buzz-tietovisapelien käytön kirkon leireillä osana illan ohjelmaa.



KAAVIO 3: Digitaalisten pelien käytön muodot nuorisotyössä.

Vastaaja 3 tarkensi, että peleille on paikkansa nuorten illoissa sekä kerhoissa, mutta että hän itse mieluummin ohjaa lapsia sekä nuoria ulos pelaamaan ja leikkimään. Hän korostaa, että nykyään on niin paljon valikoimaa työvälineissä joita käyttää nuorten ohjaamisessa, että he joutuvat miettimään tarkkaan keskeisimmät tavat, joilla toimia.

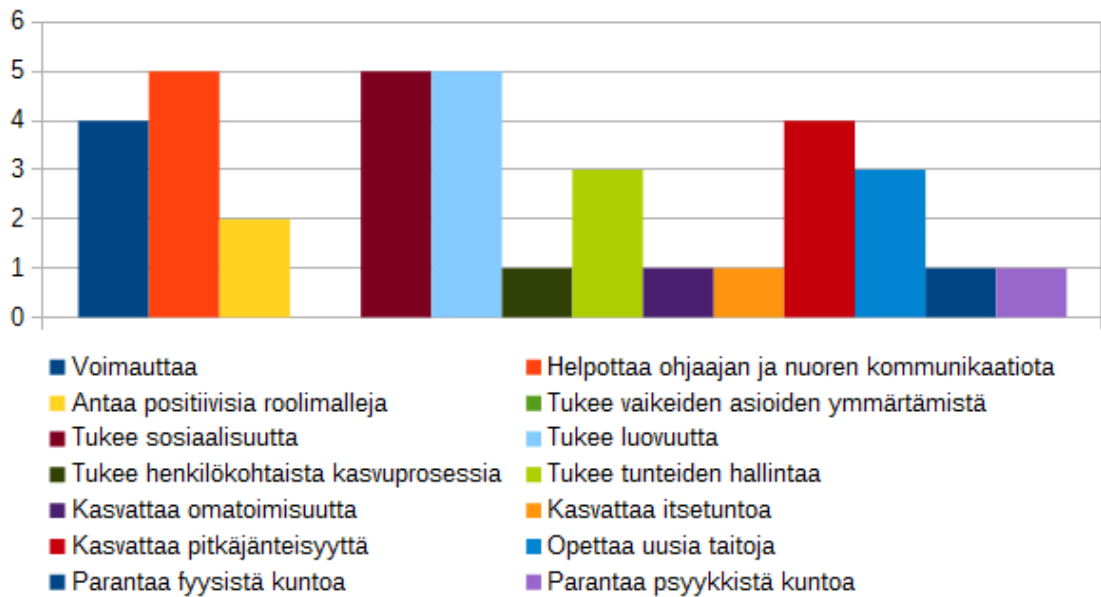
1.9 Digitaalisten pelien havaitut hyödyt sekä haitat nuorisotyössä

Vaikutukset ovat kovin riippuvaisia siitä, miten pelejä käytetään ja millaisia pelejä. Jos ohjaaja on aktiivisesti läsnä pelitilanteessa helpottaa se kommunikaatiota, mutta jos ohjaaja ei tilanteessa ole, ei asialla ole merkitystä. (vastaaja 7)

Pelien haittavaikutuksista syntyi enemmän vapaita kommentteja kuin niiden hyödyistä, mutta pohjimmiltaan ne nostivat esille saman näkemyksen kuin ylläolevassa lainauksessa. Pelien positiiviset ja negatiiviset vaikutukset nähtiin olevan riippuvaisia siitä, miten pelitilannetta ohjataan ja millä säännöillä sitä rajataan. Eräs kommentoija huomautti, että jos *“ohjaaja osaa kääntää pelikokemuksen positiiviseksi ja opettaa*

nuorta tai lasta tunnistamaan omat tunteensa, niin silloin positiiviset kokemukset ja vaikutukset voittavat negatiiviset”. (vastaaja 5) Erään toisen vastaajan mielestä huonoimmillaan nuori pelaa yksin tilanteissa, joissa hän voisi myös tavata eläviä ihmisiä. Pelien oheistoiminta ja muiden kanssa pelaaminen poistaa nuoren eristäytymisen vaaran.

Mitä hyötyjä olette havainneet pelitoiminnasta?

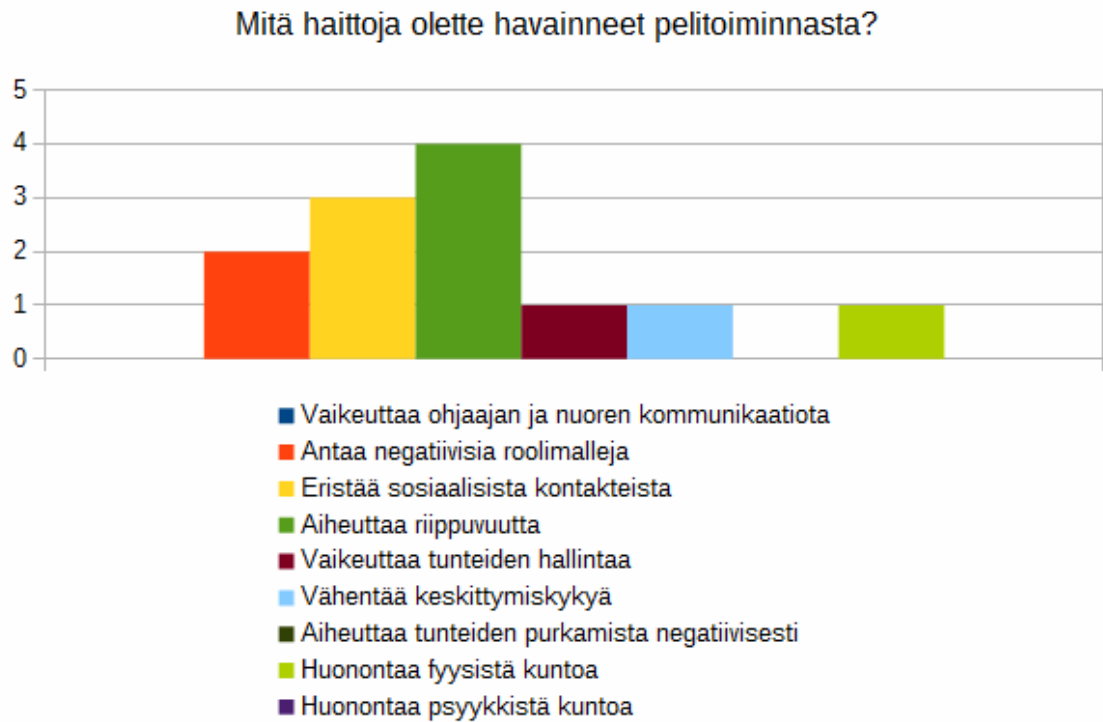


KAAVIO 4: Pelitoiminnan hyödyt.

Monivalintakysymyksiin tehdyt vastaukset toivat esille sen, että useampien mielestä digitaaliset pelit helpottavat ohjaajan ja nuoren välistä kommunikaatiota. Ne myös voimauttavat nuorta, kasvattavat pitkäjänteisyyttä sekä tukevat hänen sosiaalisuutta ja luovuutta. Silti puolet vastaajista koki, että digitaaliset pelit myös eristävät nuoria sosiaalisista kontakteista, ja että ne aiheuttavat riippuvuutta nuorissa. Vastaaja 6 jopa valitsi pelitoiminnan ainoaksi haitaksi sen, että se aiheuttaa riippuvuutta. Hyödyiksi hän valitsi kaikki muut vaihtoehdot paitsi sen, jossa kysyttiin tukevatko digitaaliset pelit vaikeiden asioiden ymmärtämistä. Tässä asiassa hänen kanssaan olivat samaa mieltä muutkin vastaajat: kaikki kokivat, että pelit eivät auta vaikeiden asioiden ymmärtämisessä.

Muita asioita, joita vastaajat nostivat esille pelitoiminnasta, olivat pelitoiminnan positiivinen vaikutus nuorten tunteiden hallintaan ja uusien taitojen oppimiseen. Kaksi vastaajaa olivat sitä mieltä, että pelit tarjoavat positiivisia roolimalleja nuorille; yksi

heistä oli sitä mieltä, että pelit voivat tarjota myös negatiivisia roolimalleja positiivisten roolimallien ohella. Sama henkilö (vastaaja 5) oli myös sitä mieltä että pelit voivat vaikuttaa sekä positiivisesti että negatiivisesti tunteiden hallintaan. Muut vastaajien havaitsemat haitat olivat pelitoiminnan negatiivinen vaikutus keskittymiskykyyn sekä fyysiseen kuntoon.



KAAVIO 5: Pelitoiminnan haitat.

Yksi vastaajista kertoi kommentissaan, että pelimaailma laittaa miettimään omia arvojaan ja sitä mihin aikansa käyttää. Toinen puolestaan toi esille sen, että pelaaminen on osa nykynuorten maailmaa ja olisi virhe jättää se huomiotta.

1.10 Kehitysehdotukset

Olisi kiva kuulla tarkempia tutkimustuloksia pelien vaikutuksista lasten ja nuorten arkeen. Millaista vaikutusta sillä on ihmisen aivot toimintaan? Tieto voisi antaa enemmän valmiuksia käyttää oikealla tavalla pelejä nuorisotyössä. (vastaaja 3)

Vastanneilta tuli paljon erilaisia ehdotuksia digitaalisten pelien käyttämisen kehittämiseen nuorisotyössä. Suurin osa vastaajista oli yhtä mieltä siitä, että pelitoimintaa pitäisi kehittää eteenpäin. Vain vastaaja 1 oli sitä mieltä, että digitaalisen pelitoiminnan kehittämiseksi ei ole mitään tarvetta *“näiden sosiaalisten tilanteiden pelko-ilmiöiden aikana”* (vastaaja 1).

Useampi vastaaja nosti tiedon puutteen pääasialliseksi syyksi siihen, miksi pelejä ei käytetä laajemmin kentällä. Monet vastaajista olivat sitä mieltä, että nuorisotyön työntekijöitä pitäisi kouluttaa enemmän digitaalisten pelien käyttöön sekä lisätä heidän tietoisuutta peleistä, ja että Suomessa pitäisi keskustella digitaalisista peleistä enemmän yleiselläkin tasolla. Toimivista käytännöistä, toimintamalleista sekä peliin liittyvästä yleisestä tiedosta on pulaa työpaikoilla. Ainoastaan vastaaja 6 kertoi tutustuneensa tutkimuksiin digitaalisten pelien käytöstä nuorisotyössä, mutta ei kommentoinut tarkemmin mihin tutkimuksiin hän oli tutustunut. Hän oli myös sitä mieltä, että pelien ikärajakäytännöt sekä niiden tulkinta on Suomessa huonolla tasolla ja siihen tarvitsisi selkeämpiä ohjeita.

Koen myös että en itse tunne pelien sisältöä riittävästi. Ongelmana on, että en ole itse kiinnostunut pelaamisesta, joten sitä kautta en tietoa saa ja olen liian kiireinen selvittääkseni asiaa muualta. (vastaaja 7)

Osa vastauksista toi esille myös tarkempia kehitysehdotuksia. Vastaaja 6 toivoi enemmän LAN- sekä virtuaalipalvelintoimintaa. Näiden kautta nuoret voisivat pelata yhdessä pelejä myös PC:llä, ja verkon kautta osallistuminen edesauttaisi nuorten osallistumista etänä omalta tietokoneelta, jos he eivät pääse fyysisesti paikalle tai jos nuorisotilan omia laitteita ei riitä jokaiselle pelaajalle. Yksi vastaaja kertoi kaipaavansa pelejä, jotka tukevat ryhmätoimintaa ja ovat sisällöltään kasvatustyöhön sopivia. Laitteiston hankintaan tarvitsisi myös enemmän resursseja. Jokainen konsoli tarvitsisi käytännössä oman televisionsa, jotta useampi nuori voisi pelata pelejä. Myös muiden pelitarvikkeiden ostaminen on kallista.

1.11 Yhteenveto

Tämän kyselyn tarkoituksena oli selvittää, miten Tamperelaiset nuorisotyöntekijät suhtautuvat digitaalisiin peleihin työvälineenä työssään, sekä millaisia kokemuksia

nuorisotyöntekijöillä on digitaalisten pelien käyttämisestä työssään. Vaikka kyselyyn vastanneiden määrä oli sen verran pieni, ettei heistä voi vetää johtopäätöksiä koko Tampereen alueen nuorisotyöntekijöiden kokonaisvaltaisesta suhtautumisesta digitaalisiin peleihin, vastanneita oli silti tarpeeksi että se tarjosi viittauksia siihen, miten digitaalisiin peleihin suhtaudutaan yleisesti Tampereen nuorisotyöntekijöiden keskuudessa. Nämä viittaukset vastasivat tutkimuskysymyksiini, joissa avainsanoina toimivat nuorisotyöntekijöiden *suhtautuminen* digitaalisiin peleihin sekä heidän *kokemukset* digitaalisista peleistä.

Suurin osa vastaajista suhtautui digitaalisiin peleihin positiivisesti, joskin myönsivät että heidän työyhteisössään niihin suhtaudutaan varauksella. Digitaaliset pelit koettiin toimivina työvälineinä muiden työvälineiden ohella ja niiden erilaisista käyttömahdollisuuksista oltiin uteliaita. Työntekijät kokivat, että nuoret suhtautuvat digitaalisiin peleihin innokkaasti ja että olisi virhe olla sisällyttämättä niitä nuorisotyöhön sillä ne ovat niin iso osa nuorten maailmaa.

Yksi työntekijöistä huomautti, että digitaaliset pelit eivät sovi aivan kaikkeen toimintaan. Hän nosti esille näkökulman, jonka mukaan nykyään on niin paljon erilaisia työvälineitä ja toimintatapoja, että on vaikeata tehdä valintoja sopivimmista menetelmistä. Valinnan tekemiseen auttaisi lisätieto digitaalisten pelien käyttämisestä. Työntekijät kaipasivat lisää teoreettista tietoa, keskustelua, koulutusta ja selkeitä ohjeistuksia pelien käytöstä nuorisotyössä, jotta osaisivat hyödyntää niitä tavoitteellisemmin ja olisivat paremmin tietoisia niiden vaikutuksista nuoriin.

Työntekijöiden kommentteista nousi esille halu tutustua paremmin pelikulttuuriin sekä pelaamiseen, mutta he kokivat ettei heillä ole siihen riittävästi aikaa. Toinen esille noussut ongelma oli resurssipula – pelilaitteistot ja televisiot ovat kalliita, joten esimerkiksi useamman laitteen hankkiminen ei aina ollut mahdollista kiinnostuksesta huolimatta.

Kokemukset digitaalisista peleistä työvälineinä olivat positiivisia. Työntekijät nostivat ryhmäpelaamisen suosituimmaksi pelimuodoksi, sillä he kokivat että se lisää pelien positiivisia vaikutuksia ja auttaa vähentämään mahdollisia haittavaikutuksia. Ryhmäpelaamistilanteissa nuoret pelaavat keskenään tai yhdessä ohjaajan kanssa, jolloin nuori ei pääse eristymään sosiaalisista tilanteista. Työntekijät kertoivat ryhmäpelien olevan usein osa ohjattua turnajaistoimintaa tai muuta avointa toimintaa, ja niiden käyttö on pääasiassa viihteenä. Aikaisemmin mainittu teorian ja selkeiden

toimintatapojen puute näkyy myös ryhmätoiminnassa, sillä työntekijät kaipasivat enemmän ohjeistusta ja tietoa eri pelaamismuotojen mahdollisuuksista. Työntekijät toivat myös esille tarpeen saada lisää kasvatustyöhön sopivia pelejä, jotka tukevat nuoria toimimaan ryhmässä.

Useampi työntekijä korosti ohjaajan tärkeyttä pelitilanteessa – heidän kokemustensa mukaan ohjaaja tukee nuoren pelaamista, hän opettaa nuorta tunnistamaan omat tunteensa pelitilanteissa ja tukee tilanteen muuttumista positiiviseksi kokemukseksi. Parhaimmillaan pelitoiminta kasvattaa nuorta ja tarjoaa positiivisia toimintamalleja. Nuorisotyöntekijöiden kokemusten mukaan pelitoiminnalla on muun muassa voimauttava vaikutus, se helpottaa nuoren ja ohjaajan välistä kommunikaatiota, se tukee sosiaalisuutta sekä luovuutta, se auttaa tunteiden hallinnassa ja se kasvattaa pitkäjänteisyyttä. Pelitoiminnalla voi olla myös negatiivisia vaikutuksia riippuen tilanteesta. Yleisesti työntekijät kokivat, että negatiiviset vaikutukset ilmenivät lähinnä silloin, kun nuori pelasi yksin tai jos ohjaaja ei osannut ohjata pelaamistilannetta sopivalla tavalla.

5 POHDINTA

Lähes jokaisen nuorisotilan nurkasta löytyy pelilaitte tai kaksi, jonka lisäksi nuoret viettävät paljon aikaa Internetissä solmimassa sosiaalisia suhteita erilaisissa peliyhteisöissä (Hernesniemi 2013). Digitaaliset pelit ovat tänä päivänä niin suuri osa nuorisokulttuuria, että näkisin niihin liittyvän perusymmärryksen soveltuvan lähes jokaiseen työpaikkaan jossa ollaan nuorten kanssa tekemisissä.

Opinnäytetyöni kyselyn tulokset toivat esille käytännön tietoa siitä, miten digitaalisia pelejä hyödynnettiin Tampereen nuorisotyössä opinnäytetyöni kirjoittamisen hetkellä, ja miten työntekijät suhtautuivat pelien käyttämiseen työvälineenä työssään. Kyselyn sulkeutumisen jälkeen jäin pohtimaan, kuinka moni jätti vastaamatta koska eivät kokeneet aiheen koskevan heidän työtänsä, tai kokivat että eivät tunteneet digitaalisia pelejä tarpeeksi jotta olisivat voineet vastata kysymyksiini. Kyselyn pohjalta tulleen yhteydenoton mukaan kyselyni tavoitti kuitenkin yli 70 Tampereella toimivaa nuorisotyöntekijää, joten kohderyhmän määrän puutteesta ei pitäisi olla kyse. Alhaisen osallistujamäärän syinä voivat mahdollisesti olla nuorisotyöntekijöiden kiireellisyys, sekä juuri edellä mainitsemani työntekijöiden epävarmuus aiheen sisällöstä.

Vaikka opinnäytetyöhöni liittyvään kyselyyn vastasi vain pieni osa Tampereella toimivista nuorisotyöntekijöistä, sen tulokset sekä opinnäytetyöhöni keräämäni teoria päätyivät vahvistamaan toinen toisiaan. Kyselyyn vastanneet Tampereen nuorisotyöntekijät sekä Young and Well Cooperative Research Centren (Johnson 2013) yhteenvetokatsauksen kirjoittajat olivat pääasiassa samaa mieltä siitä, mitä hyötyjä ja haittoja digitaalisista peleistä voi olla. Molemmat toivat esille pelitoiminnan hyötyinä muun muassa sen voimauttavan vaikutuksen, tunteiden hallinnan tukemisen, positiivisen vaikutuksen nuorten sosiaalisuuteen sekä uusien taitojen oppimisen. Molemmat tahot olivat sitä mieltä, että digitaalisten pelien käyttö on pääasiassa hyvä asia, ja mahdolliset haittavaikutukset ilmenevät vasta silloin kun pelejä käytetään väärin. Väärinkäyttö johtuu joko pelaajasta itsestään, jolloin digitaaliset pelit toimivat itsesäätelykeinona olemassa olevien ongelmien poistamiseen, tai väärinkäyttö voi johtua ohjaajasta, jos ohjaajalla ei ole riittävästi tietoa tai motivaatiota pelitoiminnan ohjaamiseen.

Toinen samankaltaisuus aikaisempien tutkimusten sekä opinnäytetyöni kyselyn välillä ilmeni ohjaajan roolia pohtiessa. Pelikasvattajan käsikirjan (Hernesniemi 2013) mainitsevat ohjaajan ominaisuudet heijastuivat myös opinnäytetyön kyselyn vastauksissa. Kyselyyn vastanneet työntekijät korostivat ohjaajan roolin tärkeyttä toiminnan suunnittelemisessa – jos ohjaaja ei ollut läsnä tai ei tukenut nuoria pelitilanteeseen sopivalla tavalla, ohjaustilanteesta ei ollut hyötyä. Edellä mainittu Pelitoiminnan käsikirja totesi saman asian, jonka lisäksi siinä tarkennettiin ohjaajan roolia listaamalla ominaisuuksia, jotka kuvaavat ohjaajan tehtävää sekä sen tavoitteita. Käsikirjan mukaan ohjaajan tehtävänä on tukea kasvatustyöhön sopivaa tavoitteellisuutta nuorten omista lähtökohdista katsottuna. Tavoitteiksi listataan vuorovaikutuksellisuus, nuoren elämänhallintataitojen tukeminen sekä media- ja pelilukutaidon kehittäminen.

Näitä samoja tavoitteita sovelletaan laajasti nuorisosalalla ja ne heijastavat nuorisolain (Finlex 2006) asettamia tavoitteita nuorisotyölle, joten niiden soveltaminen digitaalisiin peleihin ei tule yllätyksenä. Kokeneen nuorisotyöntekijän on tuskin vaikeata arvioida mitä nuorisotyön tavoitteita digitaalisessa pelitoiminnassa sovelletaan. Sen sijaan hänelle voi olla haasteellista keksiä miten niitä sovelletaan pelien avulla. Jos hän ei ole aikaisemmin ollut tekemisissä pelien kanssa, hänen voi olla vaikeata liittää aikaisempaa kokemusta muista työvälineistä digitaalisen pelaamisen hyödyntämiseen. On helppoa listata nuorisotyön eri tavoitteita ja sanoa että näiden kuuluu olla läsnä ohjaustilanteissa. Tavoitteiden toteuttaminen käytännössä voi olla aivan eri vaikeustasoa.

Ohjaaja, joka harrastaa digitaalisia pelejä työpaikan ulkopuolella ja pystyy ajattelemaan pelaamista kriittisesti myös pelaajan näkökulmasta on paremmassa asemassa verrattuna ohjaajaan, joka ei ole koskaan kokeillut pelaamista. Pelien harrastaminen ei kuitenkaan ole edellytys pelitoiminnan ohjaajana toimimiseen – riittää, että ohjaajalla on aitoa uteliaisuutta pelitoiminnasta sekä digitaalisiin peleihin liittyvästä kulttuurista (Hernesniemi 2013). Omakohtaisena kokemuksena olen huomannut, että nuoret ovat erittäin kiinnostuneita opettamaan aikuista ymmärtämään enemmän omasta kiinnostuksenkohteesta jos kokevat, että aikuinen on sopivan motivoitunut asiasta. Pelaamisen opettelu yhdessä voi hyvinkin nopeasti muodostua mielekkääksi tekemiseksi nuoren tai nuorisoryhmän kanssa. Varsinaisen pelitoiminnan lisäksi työntekijä voi käyttää pelituntemustaan hyväkseen saadakseen keskusteluyhteyden nuoreen, jolla ei välttämättä ole muita harrastuksia kuin pelaaminen. Nuoren tasolla toimiminen sekä tasavertaisuuden tunteen luominen edellyttää aitoa kiinnostusta nuoren

maailmasta sekä siihen liittyvistä ilmiöistä. Negatiivinen suhtautuminen peleihin sekä niiden vähätteleminen voi helposti etäännyttää nuorta, joka kokee ettei hänen kiinnostuksenkohteitaan oteta vakavasti.

Henkilökohtaisesti näkisin myös, että yksi pelitoiminnan ohjaajan päätehtävistä on luoda turvallinen, hyväksyvä ilmapiiri jossa nuori pääsee toteuttamaan itseään valitsemillaan tavoilla. Eräs harjoittelupaikassani ollut nuori kertoi minulle noin vuosi sitten, että hänen ystäväpiirissä käytetään mahdollisimman paljon omia, yksityisiä pelipalvelimia moninpelaamiseen jotta heidän ei tarvitse olla jatkuvasti tekemisissä tuntemattomien aikuisten kanssa. Hän sanoi, että oma palvelin luo hänelle ja hänen ystävilleen turvallisuuden tunnetta, ja antaa heille tilan jossa he voivat olla aidosti itsensä kaltaisia – he voivat tehdä hölmönhauskoja asioita pelin sisällä ilman, että joku aikuinen tulee valittamaan tai ahdistelemaan heitä.

LAN- ja pelipalvelintoiminnan kehittäminen nousikin yhdeksi kehitysehdotukseksi opinnäytetyöni kyselyssä. Toiminnan kehittäminen sekä ohjaajien kouluttaminen tai palkkaaminen tämän tyyppiseen toimintaan edesauttaisi saman turvallisuudentunteen luomista myös nuorisotyön tarjoamaan pelitoimintaan. Kaikilla nuorilla ei ole mahdollisuutta pyörittää omaa palvelinta, sillä se vaatii rahaa joko kuukausimaksuihin tai laitteiston hankkimiseen. Sen sijaan nuorisolle suunnattu palvelimiin keskitetty pelitoiminta voisi tarjota nuorille turvallisen pelipaikan, jonne he voivat kokoontua myös nuorisotilojen ulkopuolelta – nuorilla olisi sosiaalinen yhteisö verkossa, jonne he voivat liittyä myös kotona ollessaan ja jossa he voivat pelata yhdessä ohjaajan valvoessa, että toiminta pysyy asiallisena sekä turvallisena paikkana kaikille siihen osallistuville nuorille. Nuorille voi myös tarjota ohjattua toimintaa palvelimilla esimerkiksi kerran viikossa pidettävien turnajaistapahtumien muodossa.

Kyselyyn vastanneet työntekijät toivoivat enemmän selkeätä ohjeistusta pelitoiminnan ohjaamiseen, jota he voisivat kehittää omia taitojansa ohjaajina ja osaisivat käyttää pelejä tavoitteellisemmin. Muutamat vastaajista kokivat myös, että tarvitsivat enemmän tutkimuspohjaista tietoa pelien vaikutuksista nuorten kehitykseen ja aivotoimintaan. Näiden kyselyssä nousseiden kommenttien pohjalta on havaittavissa pelitoimintaan liittyvän tiedon löytämisen vaikeutta. Osittain tämä voi johtua kyselyssä viitattuun työntekijöiden kiireellisyyteen, mutta se voi johtua myös siitä, että tietoa ei ole ollut helposti levitettävässä muodossa ennen vuotta 2013. Tällöin ilmestyi Pelikasvattajien verkoston julkaisema Pelikasvattajan käsikirja (Harviainen 2013), ja vuotta myöhemmin

sitä seurasi Verken Nuorisotyö pelaa-opas (Lauha 2014). Nuorisotyö pelaa-opas keskittyy pelitoiminnan kuvaamiseen konkreettisesti eri tilanteissa ja eri tahojen järjestämänä, kun taas Pelikasvattajan käsikirja keskittyy ohjeistamaan yleisesti pelitoimintaan liittyvistä asioista, siihen vaikuttavasta tutkimuspohjaisesta tiedosta sekä ohjaamiseen liittyvistä aiheista. Molemmat ovat helposti luettavia, kattavia kokonaisuuksia pelitoiminnan eri puolista ja mahdollisuuksista.

Näkisin, että tiedon jakamista kentälle ollaan kehittämässä koko ajan eteenpäin ja että näiden kahden julkaisun ilmestyminen toivottavasti helpottaa tiedon levittämistä työntekijöille. Uuden tiedon oppimisessa kestää aina aikansa, ja digitaaliset pelit työvälineenä ovat vielä sen verran uusi ilmiö, ettei voi olettaa kaikkien olevan ajan tasalla niiden hyödyistä. Nyt kun digitaalisiin peleihin liittyvää tietoa on saatavilla helpommin kuin esimerkiksi pari vuotta sitten, vastuu tiedon hyödyntämisestä siirtyy työpaikoille. Työpaikkoja tulisi rohkaista liittymään keskusteluun digitaalisista peleistä, järjestämään koulutusmahdollisuuksia pelien käyttämiseen työvälineinä sekä pohtimaan, millä tavalla pelit voisivat hyödyntää heidän toimintaansa. Myös erilaisten peleihin liittyvien hankkeiden lisääminen paikkakunnille, joilla ei ole jo valmiiksi aktiivista pelitoimintaa edesauttaisi digitaalisten pelien käytön leviämistä ympäri Suomea ja samalla antaisi työntekijöille mahdollisuuden oppia uutta tutustumalla hankkeen tarjoamaan pelitoimintaan.

Pelitoiminnan järjestämisen ja ohjaamisen lisäksi näkisin myös, että kentällä on tarvetta saada enemmän tietoa nuorisotyöhön soveltuvista yksittäisistä peleistä. Jotta digitaalisia pelejä voitaisiin käyttää tavoitteellisemmin ja monipuolisemmin, keskustelua yksittäisten pelien soveltuvuudesta erilaisiin ohjaustilanteisiin olisi tarpeellista käydä. Kuten eräs kyselyyn vastanneista työntekijöistä tarkensi, hän kaipaasi enemmän kasvatustyöhön sopivia pelejä, jotka tukevat nuorta toimimaan ryhmässä. Kasvatustyöhön soveltuvia pelejä on jo olemassa, mutta Verken Nuorisotyö pelaa-opaan (Lauha 2014) listaamien pelien lisäksi en ole onnistunut löytämään mitään muuta suomenkielistä lähdettä yksittäisten pelien käyttämiseen nuorisotyössä tämän opinnäytetyön kasaamisen aikana. Jonkinlainen yhtenäinen julkaisu, mahdollisesti blogimuodossa tai pari kertaa vuodessa ilmestyvänä verkkomateriaalina, voisi kerätä yhteen arvosteluja uusista sekä vanhoista peleistä nuorisotyön näkökulmasta tasaisin väliajoin. Julkaisuun voisi kerätä esimerkiksi pelejä, jotka vahvistavat ryhmätoimintaa ja tarjoavat nuorille mahdollisuuden opetella päättely- sekä yhteistyökykyä loogisella pulmanratkonnalla, sekä pelejä, jotka ovat tarinavetoisia ja nostavat esille

vakavampiakin aiheita nuorten sekä ohjaajan välisen keskustelun tueksi. Julkaisussa käytäisiin läpi esimerkiksi pelien teemat, millä tavalla pelejä voidaan käyttää kasvatustyön näkökulmasta, mitä keskusteluaiheita niistä löytyy, sekä esimerkkejä toiminnasta, joissa kyseisiä pelejä ollaan käytetty tai voidaan käyttää.

Esimerkiksi hieman vähemmän tunnetut PC-pelit kuten *Gone Home* sekä *Life is Strange* tarjoaisivat paljon keskustelumahdollisuuksia nuorten ja ohjaajan välille ystävyysuhteista, masennuksesta, itsetuhoisuudesta, koulukiusaamisesta, seksuaalisesta suuntautumisesta sekä etäisistä perhesuhteista. Molemmat pelit ovat hyvin tarinavetoisia, ja ne keskittyvät nuoren naisen tekemiin valintoihin ja oivalluksiin, kun hän yrittää selvittää mitä hänen ympärillään olevassa maailmassa tapahtuu. *Life is Strangessa* pelaaja joutuu tekemään vaikeita päätöksiä, joiden lopputuloksia hän ei aina heti pääse näkemään ja joilla on joskus erittäin dramaattisia lopputuloksia. Näitä kahta peliä voisi käyttää tavoitteellisessa kahdenkeskeisessä pelitoiminnassa tai ryhmämuotoisesti, jolloin nuoret pelaavat pelejä ja keskustelevat jokaisesta päätöksestä yhdessä ennen niiden tekemistä. Tällöin ohjaaja toimisi lähinnä keskustelun avaajana, mutta jättäisi kaikki tulkinnat ja mielipiteiden muodostamisen nuorten vastuulle.

Digitaalisessa pelitoiminnassa on siis vielä paljon kehitettävää, mutta siitä muotoillaan koko ajan yhä monipuolisempaa työvälinettä nuorisosalalle. Sitä mukaan kun digitaaliset pelit yleistyvät kaikissa ikäluokissa, siihen liittyvää toimintaa voidaan kehittää eteenpäin osaavien tekijöiden ansiosta. Esimerkiksi monet nykyään valmistuvat sosiaalityöntekijät sekä sosionomit ovat jo kasvaneet digitaalisten pelien parissa. Yhä useampi valmistunut työntekijä on tutustunut peleihin tai pelaa niitä itsekin aktiivisesti. Näin digitaalisesta pelaamisesta tulee pikkuhiljaa monipuolisempi työmuoto, kun ohjaajat voivat ammentaa omista kokemuksistaan olemassa olevien menetelmien ohella. Seuraavan vuosikymmenen aikana digitaalisen pelitoiminnan ajankohtaisuus tulee siirtymään nuorisotyöstä aikuissosiaalityöhön sekä lopulta vanhustyöhön. Siirto tulee olemaan erittäin mielenkiintoinen, sillä edelleen suurin osa vanhemmista ikäpolvista ei ole koskenutkaan pelilaitteisiin ja ne helposti mielletään nuorten ajankuluksi. Silti nämä samat, nykypäivän nuoret tulevat kasvamaan aikuisiksi ja vanhenemaan, ja sitä mukaan myös tarve ymmärtää pelitoimintaa eri ikäluokkien näkökulmasta tulee seuraamaan heidän muodonmuutostaan. Ne työmuodot ja mallit, joita kehitämme tänään nuorisotyössä, voivat toimia pohjana aikuisille tai vanhuksille suunnatulle pelitoiminnalle tulevaisuudessa. Muutos tulee olemaan sitä helpompi, mitä monipuolisemmin osaamme hyödyntää digitaalisia pelejä työvälineinä jo nyt.

LÄHTEET

Ahjola. 2015. Ahjolan nuorisotyön kotisivut. Luettu 15.1.2015.
<http://ahjola.fi/nuorisotyö>

Ahlroth, J. 2014. Pelitutkimuksessa peli kesken – psykiatrit näkevät mörköjä, kulttuurintutkijat ymmärtävät. Helsingin Sanomat. Luettu 24.11.2014.
<http://www.hs.fi/kotimaa/a1396416786730>

Baron, S. 2012. Cognitive Flow: The Psychology of Great Game Design. Gamasutra. Luettu 29.4.2015.
http://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive_flow_the_psychology_of_.php

Dwyer, L. 2011. Atlanta Teacher Uses Angry Birds for Physics Lessons. Good Magazine. Luettu 15.1.2015. <http://magazine.good.is/articles/atlanta-teacher-uses-angry-birds-for-physics-lessons>

Education.com. 2015. Educational Games for Kids. Luettu 15.03.2015.
<http://www.education.com/games/educational/>

Eskola, J. 2010. Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat: Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa Aaltola, J. & Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II: Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Juva: PS-kustannus.

Etchells, P. 2013. What is the link between violent videogames and aggression? The Guardian. Luettu 09.10.2014.
<http://www.theguardian.com/science/head-quarters/2013/sep/19/neuroscience-psychology>

Ferguson, C. 2014. Are violent videogames really to blame? ITHP. Luettu 02.12.2014.
<http://ithp.org/articles/areviolentvideogamesbad.html>

Finlex. 2006. Nuorisolaki. Luettu 20.1.2015
<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072>

Griffiths, M. 2010. Online video gaming: what should educational psychologists know? Educational Psychology in Practice, vol 26, Nro. 1. Sivut 35-40.

Pelitalo. 2015. Pelitalo: Maximum gaming. Luettu 05.02.2015.
<http://pelitalo.munstadi.fi/>

Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim). 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Pelikasvatus.fi. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Helsingin yliopisto. 2015. Playful Learning Center. Luettu 05.02.2015.
<http://plchelsinki.fi/>

Hernesniemi, S. 2013. Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa. Teoksessa Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim) Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Pelikasvatus.fi

Hopson, J. 2001. Behavioral Game Design. Gamasutra. Luettu 01.03.2015. http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral_game_design.php

Jaslow, R. 2013. Violent video games and mass violence: A complex link. CBS News. Luettu 24.11.2014. <http://www.cbsnews.com/news/violent-video-games-and-mass-violence-a-complex-link/>

Johnson, D., Jones, C., Scholes, L. & Carras, M. 2013. Videogames and Wellbeing: A Comprehensive Review. Melbourne: Young and Well Cooperative Research Centre.

Jyväskylän yliopisto. 2015. Pelitutkimus Jyväskylän yliopistossa. Luettu 05.02.2015. <https://www.jyu.fi/hum/tutkimus/verkostot/pelitutkimus/tutkimus>

Kajaanin ammattikorkeakoulu. 2014. ELÄMÄNI PELI – Game of My Life nuorten elämänhallinnan tueksi. Luettu 05.02.2015. <http://www.kamk.fi/fi/Esittely/Ajankohtaista/Uutiset?ln=hh0ylnqe&id=9b6449f2-e73b-48a7-a130-d3298c8510c0>

Kallio, K., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot: Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, s.1-15. Tampere: Tampereen yliopisto.

Kangas, S. & Huhtamo, E. 2002. Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri. E-kirja. Gaudeamus.

KRIS. 2015. Nuorisotyö. Luettu 20.01.2015. <http://www.kris.fi/kris-tampere/erityisnuorisotyö/>

Lauha, H. (toim.) 2014. Nuorisotyö pelaa-opas. Helsinki: Verke. <http://www.verke.org/images/pdf/Peliopas.pdf>

Martiskainen, L. & Stenberg, J. 2011. Videopelit osana nuorisokulttuuria: Nuorten näkemykset videopelaamisesta omaan ja muiden kehitykseen. Humanistinen ammattikorkeakoulu.

McGonigal, J. 2012. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. London: Vintage.

Määttä, M. & Tasanko, P. 2012. Nuorisotyön tehtävä ohjelma(yhteis)kunnassa. Teoksessa Komonen, K., Suurpää, L. & Söderlund, M. (toim.) Kehittyvä nuorisotyö. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 23-35.

Niemeläinen, H. 2010. Digitaaliset pelit nuorisotyön mahdollisuutena. Humanistinen ammattikorkeakoulu.

Nuorten Tampere. 2015. nuortentampere.fi: on tietoa. online. Luettu 20.01.2015. <http://www.nuortentampere.fi/info/alueelliset-palvelut/>

- Oculus VR. 2015. Oculus VR-verkkosivut. Luettu 15.1.2015. <https://www.oculus.com/>
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2012. Lapsi- ja nuorisopolitiikan kehittämissuunnitelma 2012-2015. Kuopio: Opetus- ja kulttuuriministeriö.
- Pelikasvatus.fi. 2015. Pelikasvatus.fi-nettisivut. Luettu 18.12.2014. <http://pelikasvatus.fi/>
- Pelitutkimus. 2015. Pelitutkimuksen vuosikirja. Luettu 24.11.2014. <http://www.pelitutkimus.fi/>
- Pärnänen, J. 2013. Videopelikerho: Sosiaalinen vahvistaminen pienryhmätoiminnassa videopelikulttuuria ja veraisohjausta hyödyntäen. Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Reiss, M. 2005. Helsingin yliopisto syöksyy pelitutkimukseen. Digitoday. Luettu 16.11.2014. <http://www.digitoday.fi/data/2005/12/21/helsingin-yliopisto-syoksyypelitutkimukseen/200518564/66>
- RT. 2015. Dead man gaming: 32yo dies after 3-day non-stop marathon in Taiwan internet cafe. Luettu 22.1.2015. <http://rt.com/news/223615-taiwan-man-dead-internet/>
- Steadman, J., Boska, C., Lee, C., Lim, X. & Nichols, N. 2014. Using Popular Commercial Video Games in Therapy with Children and Adolescents. Journal of Technology in Human Services, vol 32, Nro. 3. Sivut 201-219.
- Tampereen kaupunki. 2015. Etsivä työ, Etsivä nuorisotyö ja Ylilyönti. Luettu 20.01.2015. <http://www.tampere.fi/perhejasosiaalipalvelut/lastensuojelu/ehkaiseva/etsivatyo.html>
- Tampereen yliopisto. 2015. Game Research Lab. Luettu 05.02.2015. <http://gamelab.uta.fi/>
- Turun yliopisto. 2015. Pelitutkimusverkosto Up Your Game. Luettu 05.02.2015. <http://www.utu.fi/fi/yksikot/upyourgame/Sivut/home.aspx>
- Universitat Pompeu Fabra. 2015. Rehabilitation Gaming System. Luettu 15.1.2015. <http://rgs-project.eu/>
- University of Kent. 2013. Child Protection Simulation. Luettu 16.10.2014. <http://www.kent.ac.uk/sspsr/ccp/game/index.html>
- YLE. 2015. Assemblyjen kilpapeliturnaukset TV2:ssa ja Yle Areenassa. Luettu 18.3.2015. <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/01/26/assemblyjen-kilpapeliturnaukset-tv2ssa-ja-yle-areenassa>
- Valli, R. 2010. Kyselylomaketutkimus. Teoksessa Aaltola, J. & Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin I: Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Juva: PS-kustannus.
- Virsta. 2015. Haastattelutavat. Luettu 20.03.2015. <https://www.stat.fi/virsta/tkeruu/04/01/>
- Wikipedia. 2015. Video game controversies. Luettu 05.02.2015.

http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversies

LIITTEET

Liite 1. Digitaalisten pelien käyttö nuorisotyössä Tampereella-kysely.

1(7)

Digitaalisten pelien käyttö nuorisotyössä Tampereella - kysely[kopio]

Tämän lomakkeen tarkoitus on kerätä tietoa digitaalisten pelien käytöstä nuorisotyön kentällä Tampereella. Tutkimuksen suorittaa Essi Nopanen, Tampereen ammattikorkeakoulun kolmannen vuoden sosionomi-opiskelija. Tutkimus tehdään yhteistyössä [Verkkonuorisotyön valtakunnallisen kehittämiskeskuksen](#) (Verken) kanssa. Tutkimuksen tulokset julkaistaan opinnäytetyössä, jonka on tarkoitus valmistua ensi syksyksi.

Tässä tutkimuksessa digitaalisilla peleillä tarkoitetaan kaikkia videopelejä, joita pelataan sähköisillä laitteilla. Peleihin kuuluvat niin konsolipelit, PC-pelit kuin kännykkäpelitkin, sekä selaimessa pelattavat pelit (mm. Facebookin ja Aapelin selainpelit).

Punaisella merkityt kohdat ovat pakollisia vastattavia. Suurimmalla osalla kysymyksistä on myös oma kommenttikenttänsä, johon voit vapaasti kirjoittaa omia ajatuksia tai kokemuksia aiheesta. Kysely on jaettu kolmeen osaan: ensimmäisessä osassa ovat yleiset kysymykset, seuraavassa osassa ovat kysymykset heille, jotka käyttävät digitaalisia pelejä nuorisotyössä, ja viimeisessä osassa ovat kysymykset heille, jotka eivät käytä digitaalisia pelejä nuorisotyössä.

Jos sinulle tulee kysyttävää, olet kiinnostunut tietämään lisää aiheesta tai haluat valmiin opinnäytetyön syksyllä luettavaksi sähköisessä muodossa, minulle voi lähettää sähköpostia osoitteeseen essi.nopanen@soc.tamk.fi.

Oikein paljon kiitoksia vastauksistanne ja aurinkoista kesää!

Aloituskysymykset

Ammattinimike

Käytätkö sinä digitaalisia pelejä työvälineenä työssäsi?

Kyllä Ei

Käytetäänkö työyhteisössäsi digitaalisia pelejä työvälineenä?

Kyllä Ei

Kuinka tärkeänä pidät digitaalisten pelien käyttämistä nuorisotyössä?

Erittäin tärkeänä

Jokseenkin tärkeänä

Hieman tärkeänä

En ollenkaan tärkeänä

Miten koet työyhteisösi suhtautuvan digitaalisiin peleihin?

Innokkaasti

Varauksellisesti

Torjuvasti

Välinpitämättömästi

Miten koet nuorten suhtautuvan digitaalisiin peleihin?

Innokkaasti

Varauksellisesti

Torjuvasti

Välinpitämättömästi

Miten digitaalisten pelien käyttämistä nuorisotyössä voisi mielestäsi kehittää?

Harrastatko itse digitaalisten pelien pelaamista, tai oletko perehtynyt niihin muuten kuin työssäsi?

Kyllä Ei

Vapaat kommentit ylläolevaan kysymykseen. Halutessasi voit myös tarkentaa vastauksiasi tässä.

Kuinka kauan olette käyttäneet digitaalisia pelejä nuorisotyössä?

Alle vuoden

1-2 vuotta

3-5 vuotta

5-10 vuotta

10-15 vuotta

Yli 15 vuotta

Tuntuuko pelitoiminta luontaiselta menetelmältä muiden menetelmien ohella?

Kyllä

Ei

En osaa sanoa

Oletteko tutustuneet tutkimuksiin digitaalisten pelien käytöstä työvälineinä nuorisotyössä?

Kyllä

Ei

Jos vastasitte kyllä, mihin tutkimuksiin olette tutustuneet?

Minkälaisia pelejä käytätte nuorisotyössä? Voit valita useamman vaihtoehdon.

Lasten pelejä

Koko perheen pelejä

Aikuisten pelejä (ikäraja 18 vuotta)

Opetuspelejä

Toimintapelejä

Seikkailupelejä

Roolipelejä

Ongelmanratkontapelejä

Musiikkipelejä

Strategiapelejä

- Verkkopelejä (mm. Facebook ja Aapeli-pelit)
- Kännykkäpelejä
- PC-pelejä
- Konsolipelejä (esim. Playstation, Xbox, Nintendo)
- Muuta (kommentoi alla olevaan laatikkoon)

Vapaat kommentit ylläolevaan kysymykseen. Voit myös nimetä pelejä, joita käytätte nuorisotyössä tähän.

Millä tavalla hyödynnätte pelejä nuorisotyössä? Voit valita useamman vaihtoehdon. [?](#)

- Nuoret pelaavat keskenään
- Nuoret pelaavat yksin
- Nuoret pelaavat ohjaajan kanssa
- Nuoret pelaavat osana ohjattua toimintaa (mm. turnajaisia, ryhmäpelaamista)
- Viihdekäyttönä
- Yksilöterapiatyövälineenä
- Ryhmäterapiatyövälineenä
- Nuorten tavoittamiseen verkossa
- Yhteisen keskustelun tukena
- Oman työn tukena
- Muuta (kommentoi alla olevaan laatikkoon)

5(7)

Vapaat kommentit ylläolevaan kysymykseen. Halutessasi voit myös tarkentaa vastauksiasi tässä.

Mitä hyötyjä olette havainneet pelitoiminnasta? Voit valita useamman vaihtoehdon. [?](#)

- Voimauttaa
- Helpottaa ohjaajan ja nuoren kommunikaatiota
- Antaa positiivisia roolimalleja
- Tukee vaikeiden asioiden ymmärtämistä

- Tukee sosiaalisuutta
- Tukee luovuutta
- Tukee henkilökohtaista kasvuprosessia
- Tukee tunteiden hallintaa
- Kasvattaa omatoimisuutta
- Kasvattaa itsetuntoa
- Kasvattaa pitkäjänteisyyttä
- Opettaa uusia taitoja
- Parantaa fyysistä kuntoa
- Parantaa psyykkistä kuntoa
- Muuta (kommentoi alla olevaan laatikkoon)

Vapaat kommentit ylläolevaan kysymykseen. Halutessasi voit myös tarkentaa vastauksiasi tässä.

Mitä haittoja olette havainneet pelitoiminnasta? Voit valita useamman vaihtoehdon. [?](#)

- Vaikeuttaa ohjaajan ja nuoren kommunikaatiota
- Antaa negatiivisia roolimalleja
- Eristää sosiaalisista kontakteista

6(7)

- Aiheuttaa riippuvuutta
- Vaikeuttaa tunteiden hallintaa
- Vähentää keskittymiskykyä
- Aiheuttaa tunteiden purkamista negatiivisesti
- Huonontaa fyysistä kuntoa
- Huonontaa psyykkistä kuntoa
- Muuta (kommentoi alla olevaan laatikkoon)

Vapaat kommentit ylläolevaan kysymykseen. Halutessasi voit myös tarkentaa vastauksiasi tässä.

Onko sinulla vielä muuta kommentoitavaa liittyen digitaalisiin peleihin tai tähän kyselyyn?

Osio B

Oletteko harkinneet digitaalisten pelien käyttöä nuorisotyössä?

Kyllä

Ei

Haluatteko käyttää digitaalisia pelejä työvälineinä työssänne?

Kyllä

Ei

Oletteko tutustuneet tutkimuksiin digitaalisten pelien käytöstä työvälineinä nuorisotyössä?

Kyllä

Ei

Jos vastasitte kyllä, mihin tutkimuksiin olette tutustuneet?

7(7)

Mitkä ovat keskeiset tekijät siihen, ettei digitaalisia pelejä käytetä? Voit valita useamman vaihtoehdon.

Digitaalisista peleistä ei ole hyötyä työpaikallani

Resurssit eivät riitä pelitoimintaan

Digitaalisten pelien mahdollisuus työvälineenä ei vain ole tullut esille

Ei ole kokemusta pelitoiminnasta

Työyhteisö ei tue digitaalisten pelien käyttämistä

Digitaaliset pelit soveltuvat vain viihdekäyttöön

Digitaalisten pelien negatiiviset vaikutukset huolestuttavat

Digitaalisten pelien käyttäminen työvälineinä on arveluttavaa

Digitaalisten pelien käyttäminen on täysin vieras ajatus

Muuta (kommentoi alla olevaan laatikkoon tarkemmin)

Vapaat kommentit ylläolevaan kysymykseen. Halutessasi voit myös tarkentaa vastauksiasi tässä.

Onko sinulla vielä muuta kommentoitavaa liittyen digitaalisiin peleihin tai tähän kyselyyn?

Liite 2. Saate-sähköposti

Hei,

Nimeni on Essi Nopanen ja olen Tampereen ammattikorkeakoulun kolmannen vuoden sosionomi-opiskelija. Olen suorittamassa kyselyä videopelien käytöstä nuorisotyössä Tampereella – missä niitä käytetään, missä ei, ja miten niiden käyttämistä voisi kehittää. Olisin erittäin kiitollinen jos teiltä löytyy hetki aikaa vastata kyselyyni. Kyselyyn voi vastata vaikka ei tiedä videopeleistä yhtään mitään, sillä kyselyssä pyritään selvittämään myös sitä, onko videopeleille ylipäättänsä tilaa nuorisotyössä ja kokevatko työntekijät niiden käytön mahdollisuutena omassa työssään. Kysely ei ole kovin pitkä: vastaamiseen menee noin 10 minuuttia.

Kysely tulee osaksi sosionomi-opintojeni opinnäytetyötä Tampereen ammattikorkeakoululle, ja se valmistuu yhteistyössä Verkkonuorisotyön valtakunnallisen kehittämiskeskuksen (Verken) kanssa. Lähetin kysymyksen ensimmäistä kertaa alkukesästä, mutta lähetän sen vielä kerran uudestaan sillä mahdollisesti kesäkiireiden ansiosta siihen tuli hyvin vähän vastaajia.

Kyselyyn voi osallistua osoitteessa:

<https://lomake.tamk.fi/v3/lomakkeet/16863/lomake.html>

Kyselyä saa lähettää eteenpäin Tampereella toimiville nuorisotyöntekijöille. Jos sinulle tulee kysyttävää tai haluat lisätietoa opinnäytetyöstäni, minuun voi olla yhteydessä sähköpostitse essi.nopanen@soc.tamk.fi.

Oikein paljon kiitoksia ajastasi, ja aurinkoista loppusyksyä!

Terveisin,

Essi Nopanen

Tampereen ammattikorkeakoulun sosionomi-opiskelija
essi.nopanen@soc.tamk.fi

