

Huoltajien käsityksiä 5.–6.-luokkalaisen online-pelaamisesta

Kasvatustiede
Opettajankoulutuslaitos
Turun yliopisto, Turun yksikkö
Pro gradu -tutkielma

Laatijat:
Tanja Meriluoto
Salli Myllymaa

Ohjaaja:
Yliopistotutkija Tuire Palonen

9.5.2022
Turku

Pro gradu -tutkielma

Oppiaine: Kasvatustiede, Opettajankoulutuslaitos

Tekijät: Tanja Meriluoto & Salli Myllymaa

Otsikko: Huoltajien käsityksiä 5.–6.-luokkalaisten online-pelaamisesta

Ohjaaja: Yliopistotutkija Tuire Palonen

Sivumäärä: 69 sivua

Päivämäärä: 9.5.2022

Tutkimuksen tavoitteena on tarkastella huoltajien käsityksiä 5.–6.-luokkalaisten online-pelaamisesta. Uusia online-pelejä ilmestyy nopeasti ja yhteisö sen ympärillä kasvaa jatkuvasti. Pelaamista on lisännyt etenkin Covid-19-pandemia, jonka takia ihmiset joutuivat kotioloihin. Teknologisten päätelaitteiden suosion kasvaminen ja muusta elämästä etänä olo pandemian aikana on tukenut erityisesti sosiaalisten kontaktien ylläpitämistä online-pelien kautta. Huoltajan käsitys lapsen pelaamista online-peleistä ja niiden toiminnoista on online-pelien ajankohtaisuuden ja lapsen hyvinvoinnin takia välttämätöntä.

Tutkimusaineisto koostui 5.–6.-luokkalaisten lasten huoltajista. Aineisto kerättiin Webropol-kyselylomakkeen (N = 58) ja haastatteluiden avulla. Kyselylomakkeella selvitettiin osallistujan taustatietoja ja huoltajan kokemuksia oman lapsen online-pelaamisesta. Haastatteluilla syvennettiin tietoa huoltajien käsityksistä online-pelaamisesta. Osallistujat kyselyyn tavoitettiin Wilman välityksellä, rehtorien avustuksella, Varsinais-Suomesta. Tutkimukseen osallistui huoltajia neljästä koulusta. Haastatteluihin osallistui neljä huoltajaa samasta tutkimusjoukosta. Kyselyaineiston strukturoidut kysymykset analysoitiin määrällisin keinoin käyttäen SPSS- ja Microsoft Excel-ohjelmia. Kyselyaineistosta saatujen teemojen ympärille koottiin haastattelulomake ja aineisto analysoitiin sisällönanalyysia hyödyntäen.

Päätuloksena tutkimuksen kysely- ja haastatteluaineistosta ilmeni, että osallistujat kokivat lapsen online-pelaamisen sekä hyödyllisenä että haitallisenä. Kuitenkin enemmistöllä vastaajista oli myönteinen asenne lapsen online-pelaamista kohtaan. Lapsen online-pelaaminen integroitiin osaksi kotiympäristöä huoltajien asettamalla käyttörajoituksilla. Huoltajien näkemys haitallisuudesta koski pelistä irrottautumista ja sen rajoittamista. Huoltajien asenne online-pelaamisesta hyödyllisenä toimintana perustui pelimaailman sosiaalistavaan ilmapiiriin ja englannin kielen käyttöön. Online-pelimaailman sosiaalinen luonne herätti toisaalta huolta tuntemattomista ihmisistä. Digitaalisen ympäristön riskit olivat huoltajien mukaan eniten huolta aiheuttavia. Online-pelimaailmaa ei koettu turvallisenä tai turvattomana, mutta valvonnan ja sääntöjen avulla huoltajat pyrkivät takaamaan lapselleen turvallisen peliympäristön.

Tästä tutkimuksesta saatuja tuloksia ei ole tarkoitus yleistää väestötasolla tutkimusaineiston jäädessä odotettua pienemmäksi. Tutkimuksen vahvuutena nähdään sen tarjoamat useat mahdollisuudet erilaisiin jatkotutkimuksiin. Olisi esimerkiksi mielekästä tutkia millainen yhteys huoltajan sosioekonomisella asemalla on hänen käsitykseensä online-peleistä. Tällaisenaan tutkimusta voidaan hyödyntää esimerkiksi lähdemateriaalina online-pelaamista koskien.

Avainsanat: online-peli, huoltajat, online-peliympäristö, kotiympäristö, Covid-19-pandemia

Sisällysluettelo

1	Johdanto	5
2	Online-pelimaailma	8
2.1	Online-pelaaminen perheessä	9
2.2	Online-pelaamisen hyödyllisyydestä ja haitallisuudesta	10
3	Huoltajien asettamat käyttörajoitukset online-pelaamiselle	12
4	Online-pelit osana perheen arkea	15
4.1	Covid-19-pandemia ja koulunkäynti osana lapsen online-pelaamista	16
5	Tutkimusongelmat	18
6	Menetelmät	19
6.1	Osallistujat	19
6.2	Tiedonkeruumenetelmät	19
6.3	Aineistonkäsittely	21
6.3.1	Kyselyaineiston käsittely	22
6.3.2	Haastatteluaineiston käsittely	26
6.4	Luotettavuus ja eettisyys	27
7	Tulokset	29
7.1	Huoltajan yleinen kokemus lapsen online-pelaamisesta	29
7.1.1	Osallistujien kokemus online-pelien hyödyllisyydestä	31
7.1.2	Osallistujien kokemus online-pelien haitallisuudesta	34
7.2	Kotona asetetut käyttörajoitukset lapsen online-pelaamiselle	36
7.3	Huoltajan käsitys online-pelaamisesta osana perheen arkea	41
7.4	Online-pelaaminen Covid-19-pandemian aikana ja online-pelaamisen vaikutukset koulunkäyntiin	44
8	Pohdinta	47
8.1	Huoltajan kokemus online-pelaamisesta	47
8.2	Kodin asettamat käyttörajoitukset online-pelaamiselle	48
8.3	Online-pelaaminen osana perheen arkea	49

8.4 Tutkimuksen luotettavuuden ja eettisyyden tarkastelu	51
8.5 Tutkimustulosten hyödyntämismahdollisuuksia ja jatkotutkimusehdotuksia ...	52
Lähteet.....	54
Liitteet.....	60
Liite 1. Wilmassa lähetetty saatekirje huoltajille.....	60
Liite 2. Kyselylomake huoltajille	61
Liite 3. Haastattelurunko	69

KUVIOT

Kuvio 1. Huoltajan käsitys lapsen online-pelitoiminnasta pää- ja yläluokkiin jaettuna	27
Kuvio 2. Lasten pelaamat online-pelit kyselylomakkeen osallistujien mukaan	29
Kuvio 3. Eniten mainitut avaintekijät (n=67) online-pelien hyödyllisyydestä osallistujien (n=56) näkökulmasta	31
Kuvio 4. Kyselyn osallistujien (n=58) koulutustason yhteys kokemukseen online-pelien hyödyllisyydestä	33
Kuvio 5. Eniten mainitut avaintekijät (n=51) online-pelien haitallisuudesta kyselyyn osallistuneiden (n=58) mukaan	34
Kuvio 6. Osallistujan koulutustason yhteys kokemukseen online-pelien haitallisuudesta	35
Kuvio 7. Kyselyyn osallistuneiden perustelut online-pelien turvallisuudesta suuruusjärjestyksessä	36
Kuvio 8. Kyselyyn osallistuneiden arvioima ja heidän mielestään sopiva aika lapsen online-pelaamiselle vuorokaudessa	39

TAULUKOT

Taulukko 1. Esimerkki kvantitatiivisen aineiston kvalitatiivisten osien redusoinnista	24
Taulukko 2. Esimerkki kvantitatiivisen aineiston kvalitatiivisten osien klusteroinnista	25
Taulukko 3. Esimerkki kvantitatiivisen aineiston kvalitatiivisten osien abstrahoinnista	26

1 Johdanto

Globalisaatio on lisännyt digitaalisen median käyttöä 2010-luvulta asti ja tuonut sen osaksi aikuisten, lasten ja nuorten elämää. Tästä johtuen digitaalinen pelaaminen on saavuttanut tärkeän aseman lasten ja nuorten jokapäiväisessä toiminnassa (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013; Meriläinen 2019a). Vuonna 2007 alkoi pelaamiskulttuurin nopea kehittyminen älypuhelimien, mobiili-internetin (Latva 2019, 208) ja sovelluskauppojen yleistymisen myötä (Chikhani 2015). Näin ollen myös digitaalisten pelien suosio on kasvanut vuosittain (ks. Pelaajabarometri 2020). Digitaalinen pelaaminen voidaan nykyään nähdä omana osa-alueenaan, vaikka helposti se liitetään yhteen muuhun verkkokulttuuriin (Meriläinen 2020, 33).

Vuonna 2021 online-pelaajia arvioitiin olevan maailmanlaajuisesti miljardi ja määrän oletetaan kasvavan 1,3 miljardiin vuoteen 2025 mennessä (Statista 2021b). Seurauksena jatkuvasti laajentuvasta pelikulttuurista, joillekin lapsille ja nuorille pelaamisesta on tullut tavoitteellista toimintaa ja vuonna 2010 Suomeen perustettiin Elektronisen urheilun liitto, jonka tavoitteena on edistää kilpapeliamista eli eSports-urheilua (SEUL 2022). Myös kymmenen eniten tienaan eSports-urheilijan kärjestä löytyy kolme suomalaista (eSportsEarnings 2022).

Kilpapeliaminen on melko tunnettua, mutta siitä huolimatta suomalaista online-pelitutkimusta on tehty yleisesti vähän ja suomalaista vanhempiin tai huoltajiin liittyvää tutkimusta kotiympäristöön viitaten ei ole aiemmin toteutettu. Suurin osa online-pelaamiseen liittyvistä kirjallisista teoksista kokoaa yhteen pelikasvatuksellisia ohjeita ja neuvoja, kuten Pelikasvatajan käsikirjat (ks. Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013; Tossavainen ym. 2019). Suomessa kuitenkin pelitutkimusta tuottavat yhteistyönä Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen pelitutkimusryhmät, joiden yhteishanke Pelaajabarometri-tutkimus on toteutettu jo seitsemän kertaa.

Tutkimuksen toteuttamista perustellaan erityisesti viime vuosina lisääntyneen online-pelaamisen vuoksi. Huoltajat ovat kokeneet lapsen online-pelaamisen aikaisemmassa kirjallisuudessa eri tavoin. Delen, Kaya, Ritter ja Sahin (2015) tutkivat vanhempien käsitystä heidän omasta tieto- ja viestintäteknologisesta osaamisestaan, jonka yhtenä osa-alueena oli online-pelaaminen. Tutkimuksessa huomattiin vanhempien kokevan, että heillä on lapsiaan paremmat taidot tieto- ja viestintäteknologioissa, lukuun ottamatta online-pelejä. Lisäksi tutkimuksen mukaan

vanhemmat eivät kokeneet lapsen online-pelaamista hyödyllisenä, mutta eivät kokeneet sitä myöskään riskialttiina.

Sama huomattiin uusimman vuonna 2020 julkaistun Pelaajabarometri-tutkimuksen aineistossa. Sen mukaan pelaaminen on harvalle suomalaiselle ainoastaan hyödyllistä tai haitallista (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020), vaikkakin suurin osa online-pelaamisen aikaisemmasta kansainvälisestä tutkimuskirjallisuudesta liittyy ongelmapelaamiseen, addiktioon ja yleisesti pelaamisen haittoihin (ks. esim. Young 2009; Kuss & Griffiths 2012; Lemmens, Hendricks 2016). Usein pelaamista koskevissa yhteiskunnallisissa keskusteluissa pelaaminen leimataan joko selvästi hyödylliseksi tai haitalliseksi ilmiöksi (Kümpel & Haas 2016; ks. Meriläinen 2020). Tästä poiketen halusimme luoda asetelma, jossa online-pelaamista ei nähdä vain haitallisenä oheistoimintana arjessa. Tähän pyritään välttämällä polarisoiva, binäärinen käsitys online-pelaamisesta vain joko hyödyllisenä tai haitallisenä asiana, jota sekä Pelaajabarometri 2020 tulokset että Delen ym. (2015) tutkimus tukevat.

Online-pelaamista on viime vuosina lisännyt niin ikään COVID-19-pandemia, jonka takia ihmiset määrättiin kotioloihin (Fazeli ym. 2020, 2). Pandemian aikana ihmiset ovat kokeneet online-pelaamisen auttavan heitä pitämään yhteyttä ystäviinsä (Statista 2021a). Myös Barr ja Copeland-Stewart (2022, 135) kertovat online-pelaamisen vaikuttaneen myönteisesti pelaajien hyvinvointiin tarjoten positiivisen tavan ylläpitää sosiaalisia kontakteja ja lievittää pandemiasta johtuvaa stressiä. Denniksen (2021, 436) mukaan pandemia on antanut kokonaan uuden ulottuvuuden arjen digitalisoitumiselle. Kuitenkin aiheesta tehdyissä tuoreissa tutkimusartikkeleissa tuotiin esiin varsin ristiriitaisia tuloksia siitä, miten paljon pandemia itsessään on lisännyt online-pelaamista (ks. esim. Štveráková, ym. 2021; Nguyen, Gruber, Fruchs, Marler, Hunsaker & Hargittai 2020). Hacker:n, ym. (2020, 568) mukaan pandemian aiheuttamat sulut ovat kaikesta huolimatta kasvattaneet erilaisten, mahdollisesti myös toisilleen tuntemattomien, ihmisten yhteispelaamista korvaten osittain fyysiset sosiaaliset kontaktit.

Aiemmassa tutkimuskirjallisuudessa on tutkittu monia eri ikäluokkia (ks. esim. Aarsand & Aronsson 2009; Willett 2017; Pelaajabarometri 2020; ESA 2021). Näissä tutkimuksissa osallistujat olivat nuorempia kuin 11–12-vuotiaita (Aarsand & Aronsson 2009; Willett 2017) tai esiteineistä eläkeläisiin (Pelaajabarometri 2020) tai koostuivat pelkästään täysi-ikäisistä (ESA 2021). Aiempaa tutkimusta 11–12-vuotiaista ei ole juurikaan tehty, joten tässä tutkimuksessa

kohteeksi valikoituivat 5.–6.-luokkalaisten lasten huoltajat. Ala- ja yläkoulujen välinen taso-kohta koetaan merkittävänä siirtymävaiheena lapsen kehityksen kannalta, jonka vuoksi online-pelaamista halutaan tutkia juuri kyseiset ikäluokat huomioon ottaen.

Aiemmissa julkaisuissa on mainittu erilaisia huoltajien asettamia käyttörajoituksia online-pelaamiselle. Huoltajat ovat erityisesti rajoittaneet pelien parissa käytettyä aikaa (ks. esim. Gingold, Simon & Schoendorf 2014; Noppari 2014; Willett 2017). Kuitenkin ESA:n (Entertainment Software Association) tuottamassa Essential Facts 2021 –tutkimuksessa amerikkalaisten vanhempien kotitalouksilla oli aikarajoittamisen lisäksi myös muita sääntöjä lapsen pelaamiselle, kuten pelinsisäiselle rahankäytölle, mitä pelejä lapsi saa pelata ja kenen kanssa lapsi saa kommunikoida verkossa. Turvallisen online-pelaamisen kannalta on tärkeää, että huoltaja on tietoinen pelisisällöistä ja osaa rajoittaa oikeita asioita oman lapsensa kehitysvaiheet huomioon ottaen (Matikainen 2008, 169–170). Seuraavassa kappaleessa siirrytään tarkastelemaan online-pelimaailmaa tarkemmin.

2 Online-pelimaailma

Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan yleisesti pelejä, joita pelataan digitaalisten päätelaitteiden välityksellä (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 2). Online-peleillä taas viitataan kahden tai useamman pelaajan kanssa yhdessä pelattaviin peleihin, joita pelataan video- tai roolipeleinä verkossa (MOT Oxford Dictionary of English, 2022). Online-peleille tyypillistä on mahdollisuus kommunikointiin toisten kanssa, ongelmanratkaisutaitojen kehittäminen sekä suunnittelu ja erilaisten pelin vaatimien edellytysten toteuttaminen yhteisesti muiden pelaajien kanssa. (Haasio 2008, 179–181.) Online-pelimaailmoista on tullut ympäristöjä, joiden kautta saadaan ja pidetään yllä sosiaalisia suhteita (ks. esim. Voids & Greenberg 2009; Duchneaut, Yee, Nickell & Moore 2006; Nardi & Harris 2006). Lapset ja nuoret pelaavat yhä enemmän online-pelejä ja pelaaminen lisääntyy vuosittain lapsen varttuessa vanhemmaksi (Ofcom 2018, 7; Ofcom 2019, 22).

Lapsen online-pelaamista on käsitelty vanhempien ja huoltajien näkökulmasta aiemmissa kansainvälisissä tutkimuksissa muun muassa massiivisten monen pelaajan verkkopelien (MMOG eli Massively Multiplayer Online Game) tai niiden alalajien massiivisten moninpelaajien verkkopelien (MMORPG eli Massively Multiplayer Online Role-playing Game) ja massiivisten moninpelattavien reaaliaikaisten strategiapelien (MMORTS eli Massively Multiplayer Online Real-time Strategy) kautta (Young 2009; Nelsonmandela & Balasubramania Raja 2020). Yksi tunnetuimmista MMORPG-peleistä on World of Warcraft (WoW), joka julkaistiin vuonna 2004. WoW kehittää jatkuvasti pelimaailmaansa, minkä vuoksi se on pysynyt edelleen suosiossa julkaisustaan lähtien. (Williams 2019.)

Online-pelien arvioitu elinkaari on yleisesti lyhyt, keskimäärin puoli vuotta (Huang, Ali & Liao 2017, 329). Uusia pelejä syntyy koko ajan ja siitä syystä peleistä vähemmän tuntevan on vaikea pysyä uusimpien pelien ja toimintojen mukana (Meriläinen 2019a). Yhdysvalloissa on tutkittu 113 vanhemman käsityksiä alakouluikäisten lasten digitaalisesta turvallisuudesta. Lapset pelasivat online-pelejä vanhempien mukaan eniten tableteilla, tietokoneilla ja älypuhelimilla. Vanhemmista 96 % osasi nimetä lapsensa pelaamia online-pelejä ja suosituimpia olivat Fortnite, Roblox ja Minecraft. (Martin, Gezer, Anderson, Polly & Wang 2021, 67–68.) Lisäksi Italiassa on tutkittu 162 lapsen online-pelaamista Covid-19-pandemian aikana. Tutkimuksen mukaan he käyttivät pelaamiseen eniten pelikonsolia, älypuhelinia ja tablettia. Osallistujien kolme pääsuosikkipeliä olivat Fortnite, FIFA ja Minecraft. (De Pasquale, Chiappedi,

Sciacca, Martinelli & Hichy 2021, 3.) Samoin Nuortennetin (2021) mukaan tällä hetkellä suosituimpia online-pelejä lasten ja nuorten keskuudessa ovat Minecraft ja Fortnite sekä lisäksi muun muassa The Sims ja Among Us. Tätä tutkimusta varten kyselimme tutuilta 5.–6.-luokkalaisilta heidän suosikkionline-pelejään ja vastaukset olivat Nuortennetin käyttäjien, Martin ym. (2021) ja De Pasquale ym. (2021) tulosten kanssa yhteneväisiä.

2.1 Online-pelaaminen perheessä

Seuraavaksi tarkastellaan, miten itse pelaaminen nähdään perheissä. Lapsen pelikäsitys ja ymmärrys pelikulttuurista kehittyvät jo varhain. Aikuisten esimerkillä ja suhtautumisella pelejä kohtaan on suuri merkitys lapsen pelikäsityksen kehityksessä. (Rahja & Helenius 2019, 31.) Lapsen kasvaessa vanhemmasta tulee usein pelin tukija, jolloin aikuisen rooli peleistä keskustelevana ja kuuntelevana osapuolena lisääntyy (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 50, 31–32). Varhainen orientoituminen digitaalisiin peleihin antaa parhaimmillaan mahdollisuuden viettää aikaa mieluisan aktiviteetin tai jopa harrastuksen parissa. Pelien huomioiminen perheen arjessa ja niistä keskusteleminen avoimesti tukevat turvallista mediankäyttöä. Perheen aikuisten kiinnostus pelaamista kohtaan saattaa herättää yhteisen peli-innostuksen. On jopa suositeltavaa, että perheen aikuiset ja lapset pelaisivat toisinaan pelejä yhdessä, jotta lapsi voisi oppia aikuisen esimerkistä ja he voisivat vahvistaa molemminpuolisesti suhdettaan mieluisan aktiviteetin parissa. (Rahja & Helenius 2019, 31–32.) Samoin Lozada, Halberstadt, Craig, Dennis ja Dunsmore (2016, 1526) ovat maininneet lapsen ja vanhemman yhteisen peliajan olevan merkityksellistä, koska vanhempi pystyy yhdessä lapsen kanssa käsittelemään esimerkiksi sitä, miten lapsi voi oppia omista virheistään. Lisäksi tämän on havaittu kasvattavan lapsen sosiaalista resilienssiä. Puuttumalla vanhempi voi vaikuttaa lapsen pelaamiseen ja kontrolloida pelaamisesta nousevia psykologisia ja sosiaalisia ongelmia sekä vähentää peliriippuvuutta. (Nelsonmandela & Balasubramania Raja 2020, 4564.) Pelien koukuttavuuden takia huoltajien kasvatusmetodilla on tärkeä vaikutus lapsen online-pelaamisen ohjauksessa ja kontrolloinnissa (Warsah ym. 2021, 45).

Vanhemmilla, jotka pelaavat itse digitaalisia pelejä, on usein erilainen näkökulma peleihin kuin ei-pelaavilla vanhemmilla (Meriläinen 2019a). Delen ym. (2015, 13) mukaan vanhemman vähäinen kokemus online-peleistä voisi olla yhteydessä vanhemman käsitykseen online-pelien riskeistä ja mahdollisuuksista. Huoltajien kiinnostusta online-pelaamista kohtaan halutaan tarkastella keräämällä tietoa siitä, miten paljon huoltajat pelaavat vapaa-ajallaan yksin ja

yhdessä lapsen kanssa sekä onko huoltajan omilla pelitottumuksilla yhteyttä siihen, millä tavalla hän kokee oman lapsensa online-pelaamisen ja miten hän suhtautuu online-peleihin. Seuraavassa kappaleessa esitelläänkin online-pelaamisen hyötyjä ja haittoja.

2.2 Online-pelaamisen hyödyllisyydestä ja haitallisuudesta

Kuten johdannossa jo mainittiin, olemme tietoisesti halunneet tuoda esiin sekä online-pelaamisen hyötyjä että haittoja, koska useassa tapauksessa online-pelaaminen koetaan sekä hyödyllisenä että haitallisena. MLL:n julkaiseman verkkoartikkelin mukaan lasten online-pelaamisella onkin monia hyötyjä (Meriläinen 2019b) ja englannin toimiessa “lingua francana” eli pelaajien yleiskielenä viestinnässä mahdollisuudet pelaajien kielitaidon käytölle ja kehittymiselle kasvavat (Sundqvist & Sylvén 2016, 116). Yhtä lailla Sletten, Strandbu & Gilje (2015, 14) havaitsivat, että online-pelaamisella on positiivinen yhteys englannin kielen arvosanoihin. Hyödylliseksi koetaan myös pelien tarjoamat sosiaaliset tilanteet, jotka ohjaavat lasta toimimaan yksin tai yhdessä muiden kanssa, oppimaan toinen toisiltaan ja kilpailemaan vastakkain (Noppari 2014, 65). Pelien pelaaminen voi toimia lisäksi virikkeenä lasten leikeille ja keskusteluhetkiin (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 43–45). Samanlaisiin tuloksiin päätyivät myös Hussein ja Griffiths (2014, 47–48), joiden mukaan online-pelit kehittävät pelaajan ongelmanratkaisu-, kommunikaatio- ja ryhmätyöskentelytaitoja sekä digitaalisia taitoja. Omitut taidot ovat siirrettävissä sellaisinaan todelliseen maailmaan. Edellä mainittuja taitoja kutsutaan kognitiivisiksi taidoiksi. Näiden taitojen avulla yksilö hankkii uutta tietoa ja kehittää päättelykykyään (Revelle, Dworak & Condon 2020, 359). Anderson taas määrittelee kognitiiviset taidot muistamisen, ymmärtämisen, soveltamisen, analysoinnin, arvioinnin ja luomisen kautta (Anderson ym. 2001, 31).

Kaukiais (2019, 100) ja Meriläisen (2019a) mukaan pelit kehittävät lisäksi nuoren sosiaalisia taitoja ja tunnetaitoja. Samoin Brown ja Larson (2009, 75) ovat huomanneet, että vertaissuhteista tulee entistä tärkeämpiä lapsen siirtyessä kohti nuoruutta. Kirbyn, Jonesin ja Copellon (2014, 39) mukaan online-pelaamisen avulla voidaan kehittää mielekkäitä, terveellisiä ja toinen toistaan tukevia suhteita. Näitä pelaajien välisiä suhteita voidaan verrata tosielämän ihmissuhteisiin. Vertaissuhteiden kautta oppii tärkeitä taitoja, joita ei voi oppia muualta (Snow & Mann-Feder 2013, 79). Pelit vahvistavat ystävyys-suhteita (Ofcom 2019, 23) ja antavat positiivisia kokemuksia, helpottavat stressiä ja näin ollen ovat yhteydessä nuoren hyvinvointiin

(Kaukiainen 2019, 100; Meriläinen 2019b). Pelaaminen itsessään on usein jo tärkeä, elämyksellinen harrastus, ja näin ollen sitä ei pidä aina arvioida mahdollisten hyötyjen kautta. Pelkkä pelaaminen voi tehdä onnelliseksi siinä missä muukin harrastus, kun se on osa toimivaa arkea. (Puolakka 2019, 151.)

Silti pelaaminen voi kuitenkin kehkeytyä ongelmalliseksi, jos sen kontrolloiminen alkaa olla haastavaa tai se alkaa häiritä normaalia arkea, kuten koulunkäyntiä, terveyttä tai ihmissuhteita (Harviainen, Meriläinen, Tossavainen 2013, 101). Toisinaan online-pelien koukuttavuus voidaan nähdä haasteena erityisesti vanhempien näkökulmasta (Warsah ym. 2021, 45). Lisäksi Hellström, Nilsson, Leppert ja Åslund (2012, 1382) havaitsivat tutkimuksessaan, että online-pelaamisen koettiin haittaavan erityisesti unen saamista. Oikeanlaisella, tukevalla pelikasvatuksella pystytään kuitenkin ehkäisemään peleistä johtuvia haittoja. Ohimeneviä haittoja, kuten erilaisia kiputiloja tai univaikeuksia, pystytään ehkäisemään hyvällä peliergonomialla, säännöllisillä tauoilla ja valaistuksen parantamisella. Olennaista on erottaa todellinen ongelmapelaaminen ja ohimenevät haitat toisistaan. (Harviainen, Meriläinen, Tossavainen 2013, 13, 99.) Turvallisuuteen liittyviä riskejä ja haittoja esitellään lisää myös seuraavassa kappaleessa huoltajien asettamien käyttörajoitusten yhteydessä.

3 Huoltajien asettamat käyttörajoitukset online-pelaamiselle

Huoltajan kokemusta online-peleistä tutkitaan lapsen pelikäsitteiden muotoutumisen osatekijänä. Nimittäin usein online-pelimaailma tulee osaksi kotiympäristöä nuoren kautta. Eri kotitalouksilla on erilaisia näkemyksiä pelaamisesta ja käsitykset pelien tarkoituksenmukaisuudesta voivat vaihdella. (Willett 2017, 148.) Monesti vanhemmat panostavat nuoren online-pelaamiseen odottaen sen kehittävän nuoren itseilmaisukykyä, lisäävän sosiaalisia kontakteja ja kokemusta yhteisöllisyydestä sekä luovuutta ja medialukutaitoa (Hasebrink, Livingstone, Haddon & Ólafsson 2009, 23).

Media Lives -tutkimuksen mukaan vanhemmat olivat kuitenkin huolissaan peleihin liittyvistä maksuista, kuten pelien ostamisesta ja sovellusten sisäisten ostojen tekemisestä (Ofcom 2019, 23). Willettin (2017, 155) mukaan suurin osa nettiä käyttävän nuoren vanhemmista oli huolissaan myös mahdollisista riskialttiista sosiaalisista tilanteista, kuten kiusaamisesta ja seksuaalisesta ahdistelusta. Esiteineille suunnatut online-pelit herättivät huolta esimerkiksi kiusaamisesta, altistumisesta pornografiselle tai väkivaltaiselle materiaalille, tuntemattomista käyttäjistä ja groomingista (Hasebrink, Livingstone, Haddon & Ólafsson 2009, 7). Lisäksi Martin ym. (2021, 73) tutkimuksen mukaan vanhemmat olivat huolissaan lapsen altistumisesta seksuaaliselle materiaalille ja juttelusta tuntemattomien kanssa.

Vuoden 2018 Ofcomin lasten median käyttöä tutkivan raportin (2018, 7–8) mukaan on todennäköisempää, että online-pelejä pelaava nuori keskustelelee chat-palvelussa jo aiemmin tuntemiensa ihmisten kanssa kuin tuntemattomien. Kuitenkin vuoden 2019 raportissa tuodaan esille, että neljäsosa 5–15-vuotiaista online-pelaajista pelaa tuntemattomien kanssa (Ofcom 2019, 23). Kasvatukselliseen näkökulmaan viitaten on tärkeää pyrkiä säilyttämään tasapaino online-pelien mahdollistamisen ja toisaalta niistä koituvien riskien hallinnan välillä (Willett 2015, 1062). Vanhempien vastuulla on, mihin tarkoituksiin ja miten online-peliä voidaan kotitaloudessa hyödyntää (Willett 2017, 147–148).

Martin ym. (2021, 74) mukaan lapsen turvallisen digitaalisen ympäristön varmistamiseksi on välttämätöntä, että vanhemmat kouluttavat itseään ja lapsiaan verkkomaailman riskeistä, kuten epäsoveliaan sisällön ja tuntemattomien ihmisten estämisestä ja raportoinnista eteenpäin. Tutkimuksessa ehdotettiin käytettäväksi sovelluksia, kuten Family Linkiä, joiden avulla van-

hempi pystyy hallinnoimaan lapsen käyttämiä sovelluksia, niiden käyttöä ja lapsen viestittelyä. Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen (2013, 52) mukaan erilaisten lapsilukkojen ja esto-ohjelmien avulla vanhemmat voivat rajoittaa lasten pääsyä tietyille nettisivuille, peleihin ja ohjelmiin. Samalla on mahdollista määrittää myös aikarajoituksia koneiden käyttöön. Tietokoneisiin ja pelikonsoleille on tarjolla erilaisia välineitä ja ohjelmia käytön valvontaan. Jos erilaisia rajoituksia asetetaan koneelle, niistä tulee aina kertoa lapsille ja keskustella miksi rajoitukset ovat tarpeen. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 52.)

Lapsen online-pelaamisen kontrollointi liittyy usein peliaikaan, pelaamisen ajoittamiseen ja pelien rajoittamiseen. Huoltajien pitäisi kuitenkin opettaa ja suojella lastaan oikeanlaisella puuttumisella. (Nelsonmandela & Balasubramania Raja 2020, 4564.) Kaukiainen (2019, 102) vahvistaa, että on olennaista puuttua kaikkeen epäasialliseen pelikäyttäytymiseen ja tarvittaessa antaa nuorelle tukea. Huoltajien asettamien pelirajoitusten ohella on myös ulkopuolelta tulevia rajoituksia, kuten ikärajoja ja ruutuaikaan liittyviä suosituksia.

Esimerkiksi pelien ikäraajat antavat usein viitettä haitallisesta sisällöstä, josta aikuisen pitäisi olla tietoinen antaessaan lapsensa pelata peliä (Rahja & Helenius 2019, 32). Väkivalta, seksi, päihteiden käyttö ja muut sisällöt, jotka ovat pelottavia tai ahdistavia on nostettu Suomessa lapsille haitallisiksi sisällöiksi (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 38). Pelin sopivuus tietyn ikäiselle lapselle riippuu lapsesta; osalle jotkut pelit voivat olla liian jännittäviä, toisille ei. Huoltajien on kannattavaa tutustua peleihin esimerkiksi selailemalla eri pelikauppojen vaihtoehtoja, kokeilemalla peliä itse etukäteen tai katselemalla pelitrailereita. (Rahja & Helenius 2019, 32, 35.)

Ruutuaikaa ovat tarkemmin tutkineet muun muassa Warsah ym. (2021, 9), joiden tutkimuksessa huomattiin, että tutkittavista kymmenestä lapsesta kolme käytti online-peleihin 2,5–4 tuntia päivässä ja tämä koettiin peliriippuvuuteen viittaavana käytöksenä. Vuoden 2018 Ofcom -raportissa (2018, 7–8) havaittiin, että 12–15-vuotiailla viikoittainen online-pelaamiseen käytetty aika vaihtelee ja keskiarvo on melkein 14 tuntia viikossa eli noin kaksi tuntia päivässä. LIITU 18 -raportin (2018, 22) mukaan vain 5 % 9–15-vuotiaista täytti ruutuaikasuosituksen, jonka mukaan ruudun ääressä vietetään enintään kaksi tuntia päivässä jokaisena viikonpäivänä (CSEP 2021). Nykyään ruutuaikasuositus lapsille ja nuorille vaihtelee eikä tarkkaa aikaa ole määritelty. Tärkeämmäksi nostetaan se, ettei ruutuaika häiritse lapsen tai nuoren muita toimintoja, kuten nukkumista, opiskelua tai sosiaalista kanssakäymistä perheen

ja ystävien kanssa. (KidsHealth 2021.) Lisäksi Martin ym. (2021, 73) mukaan vain alle puolet tutkittavista vanhemmista rajoittivat lapsensa ruutuajan 1–2 tuntiin päivässä. Martin ym. tutkimuksessa ehdotetaan, että ruutuaikaa rajoittavia ja ei-rajoittavia vanhempia sekä heidän käsityksiään tulisi tutkia syvemmin. Huoltajien asettamat käyttörajoitukset määräävät, missä ja millaisin periaattein online-pelejä lapsen on sallittua pelata. Seuraavassa kappaleessa syvennetään tarkemmin käsitystä online-pelaamisesta osana perheen arkea, jossa huoltajien asettamat käyttörajoitukset vaikuttavat.

4 Online-pelit osana perheen arkea

Huoltajan käsitystä online-peleistä osana perheen arkea halutaan pohjustaa selvittämällä erityisesti, missä paikassa lapsi pelaa online-pelejä kotona. Aihetta on tutkinut aiemmin Willett (2017, 154), jonka mukaan suosituimpia paikkoja online-pelien pelaamiseen kotona ovat muun muassa perheen yhteiset tilat, kuten olohuone, lisäksi hän mainitsee työhuoneen ja makuuhuoneen peliympäristöinä. Samoin kahdeksaa ruotsalaista perhettä tutkineiden Aarsandin ja Aronssonin (2009, 504, 509) tutkimuksessa 8–10-vuotiaiden lasten pelilaitteet olivat sijoitettu kodin yleisiin paikkoihin, kuten olohuoneeseen. Tutkijat esittelivät perusteluja pelilaitteiden sijoittamisesta näihin tiloihin niiden saatavuuden takia, mutta myös, jotta vanhemmat pystyisivät kontrolloimaan pelaamiseen käytettyä aikaa (Aarsand & Aronsson 2009, 504–505).

Yee (2006, 773–774) tutki 3000 MMORPG-pelaajaa ja heidän motivaatiotaan pelata online-pelejä. Tutkimuksessa pelaajien online-pelaamisen motivaatio jaettiin kolmeen päätekijään, menestymiseen, sosiaalistumiseen ja immersiiivisyyteen. Menestyminen jaettiin edelleen kolmeen osatekijään, pelaajan omaan kehitykseen, pelin mekaniikkaan ja kilpailuun. Sosiaalisuus jakautui myös kolmeen osatekijään, sosiaalistamiseen, merkityksellisten suhteiden muodostamiseen ja yhteistyöhön ryhmässä. Kolmas päätekijä, immersiiivisyys, koostui neljästä osatekijästä: tutkimisesta, roolipelaamisesta, oman pelihahmon kustomoinnista ja reaali maailmasta pakenemisestä. (Yee 2006, 773–774.)

Lee ja Chae (2007) ovat tutkineet 10–12-vuotiaiden lasten internetin käyttöä ja sen vaikutusta perhesuhteisiin ja perheen vuorovaikutukseen. Huomattiin, että lapsen online-pelaaminen vähentää kaikkein eniten yhteistä perheaikaa ja vuorovaikutusta perheenjäsenten välillä. Pelaamisen vaikutuksia lapsen käytökseen ovat tutkineet myös Singh, Mujawar, Moharkar & Kaur (2016) ja he ovat havainneet runsaan pelaamisen vähentävän perheen sisäistä vuorovaikutusta. Samaten Hellströmin, Nilssonin, Leppertin ja Åslundin (2012, 1382) mukaan online-pelaaminen aiheutti konflikteja pelaajan ja hänen perheenjäsentensä välillä. Kuitenkin Aarsandin ja Aronssonin (2009, 513) tutkimuksessa perheet integroivat pelaamisen perheen arkeen, ottivat sen puheeksi päivittäisessä vuorovaikutuksessa ja keskustelivat lastensa pelaamista peleistä ja niiden hahmoista. Valvomalla ja sovittamalla pelaamista perheen toimintaan perheen vanhemmat ottivat osallisen aikuisen roolin lapsen pelikulttuurissa.

4.1 Covid-19-pandemia ja koulunkäynti osana lapsen online-pelaamista

Tässä kappaleessa esitellään kaksi ajankohtaista näkökulmaa online-pelaamista koskien, jotka haluttiin ottaa osaksi tutkimusta. Niistä ensin käsitellään vuonna 2019 alkaneen Covid-19-pandemian vaikutuksia online-pelaamiseen liittyen. Covid-19-pandemian aikana online-pelien pelaaminen on lisääntynyt maailmanlaajuisesti. Maailman terveysjärjestö WHO on pyrkinyt tietoisesti kannustamaan ihmisiä online-pelaamisen pariin, päämääränä vähentää yksinäisyyttä pitkään vallinneiden sosiaalista elämää rajoittaneiden toimien takia. (WHO 2021a; WHO 2021b; Claesdotter-Knutsson, André & Håkansson 2022, 2.) Erityisesti yhteispelaaminen on nostanut suosiotaan pandemian aikana (King, Delfabbro, Billieux & Potenza 2020, 184).

Vuoden 2020 elokuussa Media Lives -tutkimuksessa tutkittiin Covid-19-pandemian yhteyttä lasten ja nuorten median käyttöön. Tutkimuksen mukaan 9–16-vuotiaat lapset ja nuoret käyttivät aikaansa eristyksessä muun muassa pelaten online-pelejä, ylläpitääkseen sosiaalisia suhteitaan kavereihinsa. Niin ikään ESA:n tutkimusraportissa (2021, 4) 70 % vastanneista vanhemmista antoivat lapsensa pelata enemmän digitaalisia pelejä pandemian aikana. Aiheesta tehdyt aiemmat julkaisut antavat melko samansuuntaisia tuloksia siitä, millä tavalla pandemia on vaikuttanut online-pelien parissa vietettyyn aikaan ja pelitoimintaan.

Seuraavaksi käsitellään online-pelaamisen vaikutusta lapsen koulunkäyntiin, koska koulukontekstiin on viime vuosina liitetty vahvasti pelillistäminen osana opetusta ja kasvatusta. Se nähdään konkreettisenä keinona erilaisten koulussa opeteltavien ilmiöiden käsittelyyn. (Mertala & Salomaa 2019, 26–27.) Tutkijat ovat huomanneet, että mitä enemmän lapset viettävät aikaa digitaalisessa ympäristössä sitä enemmän he oppivat erilaisia taitoja (Haddon, Hasebrink, Òlafsson, O'Neill, Šmahel & Staksrud 2014). Aiemmat julkaisut kuitenkin osoittavat, että suomalaisissa kouluissa ei tueta vielä riittävästi digitaalisten alustojen käyttöä oppimisympäristönä ja yleisesti digitaalisia laitteita käytetään harvoin. Näin digitaalisista oppimisympäristöistä saatava hyöty ei ole maksimaalista, vaan jää perustasolle. (European Parliament 2015, 27; European Commission 2017; Hakkarainen, Hietajarvi, Alho, Lonka & Salmela-Aro 2015, 34.)

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (POPS 2014, 22) kuitenkin kannustetaan siihen, että monilukutaitoa vahvistettaisiin muun muassa digitaalisin keinoin. Monilukutaitoa

tarvitaan esimerkiksi tiedon hakemiseen, yhdistelyyn, muokkaamiseen, tuottamiseen, esittämiseen ja arviointiin erilaisissa ympäristöissä. Monilukutaito tukee erityisesti kriittisen ajattelun kehittymistä. Oppilaat harjoittavat monilukutaitoa usein monimediaisissa, teknologisissa oppimisympäristöissä. (POPS 2014, 22.) Samoin Childress:n ja Braswellin (2006, 194) mukaan erityisesti MMORPG-pelien välityksellä tapahtuva oppiminen kehittää kriittistä ajattelua ja ongelmanratkaisukykyä. Pelaaminen voidaan nähdä sosiaalisena oppimiskokemuksena antaen jokaiselle oppilaalle mahdollisuuden edetä omien yksilöllisten tarpeidensa mukaisesti. Peleissä käytetään palkintoja ja positiivista palautetta, jotka kannustavat nuoria (Purhonen, Poikolainen, Pylvänen ja Kallunki 2020, 93).

Pelaaminen luo erilaisia mahdollisuuksia englanninkieliseen vuorovaikutukseen ja näin ollen kehittää sitä. Esimerkiksi pelisääntöjen kertominen pelikaverille ja niistä neuvottelu pelin aikana, pelinsisäisen puhe peliominaisuuksista sekä pelihahmojen puheen toistaminen ja imitointi kehittävät pelaajan englannin kieltä. (Piirainen-Marsh & Tainio 2009a, 179.) Pelaamista ja koulumenestystä ovat tutkineet toisen kielen oppimisen näkökulmasta muun muassa Sundqvist ja Sylvén (2012, 314–315). He löysivät positiivisen yhteyden digitaalisen pelaamisen säännöllisyyden ja englannin kielen taidon välillä 11–12-vuotiailla ruotsalaisilla. Piirainen-Marsh ja Tainio (2009b, 165–166) tutkivat kotona kuvattujen videoiden kautta 10–14-vuotiaita tieteisfantasiamultipelaajaroolipeli Final Fantasy X -pelaajia ja heidän kielensä tuottoa sekä käyttöä pelin aikana. Osallistujat tuottivat, esittivät ja pelasivat pelihahmojen eri aksenteilla pelin aikana, mikä kehitti pelaajien englannin kielen kielellistä ja vuorovaikutteista osaamista.

Aiemmat tutkimukset ovat nähneet online-pelaamisen vaikutukset koulunkäyntiin usein positiivisina ja enimmäkseen englannin kielen kehityksen kautta. Kuitenkin Sletten, Strandbun & Giljen (2015, 15) tutkimuksen mukaan online-pelaamisen on koettu häiritsevän lapsen koulutyötä. Hellströmin, Nilssonin, Leppertin ja Åslundin (2012, 1382) mukaan online-pelaaminen häiritse nuorten koulutyötä ja he pelasivat mieluummin kuin käyttivät pelaikaansa koulutehtävien tekoon. Tässä tutkimuksessa pyritään laajentamaan edellä kuvattuja vastakkaisia näkökulmia etsimällä vastauksia yleisellä tasolla siihen, miten 5.–6.-luokkalaisten huoltajat kokevat online-pelaamisen vaikuttavan oman lapsensa koulunkäyntiin.

5 Tutkimusongelmat

Tutkimuksessa selvitämme huoltajien käsityksiä 5.–6.-luokkalaisten online-pelaamisesta kotiympäristössä. Huoltajan käsitystä online-pelaamisesta tutkitaan huoltajan yleisen kokemuksen ja kodin asettamien käyttörajoitusten näkökulmista. Lisäksi huoltajan kuvailemaa käsitystä lapsen online-pelaamisesta syvennetään tutkimalla sen yhteyttä kotiympäristöön ja perheen arkeen. Tutkimuksessa tarkastellaan myös Covid-19-pandemian vaikutusta lapsen online-pelaamiseen ja lapsen online-pelaamisen vaikutusta koulunkäyntiin. Päämäärän saavuttamiseksi tutkimukselle muodostettiin seuraavat pääongelmat ja syventävät alaongelmat:

1. Millainen on huoltajan kokemus lapsen online-pelaamisesta?
2. Millaisia käyttörajoituksia lapsen kotona on asetettu online-pelaamiselle?
3. Mikä on huoltajan käsitys lapsen online-pelaamisesta?
 - 3.1 Miten huoltajat kokevat online-pelaamisen osana perheen arkea? (haastatteluai-
neisto)
 - 3.2 Miten huoltajat kokevat Covid-19-pandemian vaikuttavan lapsen online-pelaami-
seen? (kyselyaineisto)
 - 3.3 Miten huoltajat kokevat online-pelaamisen vaikuttavan lapsen koulunkäyntiin?
(kyselyaineisto)

6 Menetelmät

6.1 Osallistujat

Tutkimukseen osallistujat olivat 5.–6.-luokkalaisten oppilaiden huoltajia Varsinais-Suomen alueelta. Osallistujia oli yhteensä 58, joista 43 oli naisia (74 %), 11 miehiä (19 %) ja yhdessä puolison kanssa lomakkeen täyttäneitä huoltajia oli kolme (5 %). Työssäkävijöitä tutkimukseen osallistuneista oli 53 (91 %), työttömänä, koronan vuoksi lomautettuna ja perhevapaalla oli yhteensä 5 (9 %). Kyselyn kautta selvitettiin myös osallistujien viimeisintä loppuun suoritettua tutkintoa. Suurin osa kyselyyn osallistuneista oli peruskoulun, ylioppilastutkinnon, ammatillisen tutkinnon tai alemman korkeakoulututkinnon suorittaneita. Heitä oli yhteensä 36 (62 %). Osallistujista ylemmän korkeakoulututkinnon tai lisensiaatin tai tohtorin tutkinnon suorittaneita oli yhteensä 22 (38 %).

Jokaisella lomakekyselyyn osallistuneella oli vapaaehtoinen mahdollisuus osallistua myöhemmin tehtävään etähaastatteluun. Haastatteluihin osallistuneet olivat siis samoja henkilöitä kuin lomakekyselyyn osallistuneet. Haastatteluun osallistuneilla oli näin ollen käsitys tutkimuksen aiheesta jo ennen yksilöhaastattelun toteutumista. Haastateltavia oli neljä, joista kaksi miehiä ja kaksi naisia. Jokainen haastatteluun osallistunut oli joko 5.- tai 6.-luokkalaisten huoltaja. Osallistujilta kysyttiin lupa haastatteluiden tallentamiseen ennen sen aloittamista. Kerättyä aineistoa käytettiin vain tutkimuksen tarkoituksiin ja haastatteluvideot hävitettiin tutkimuseettisten perusteiden mukaisesti tutkimuksen päätteeksi.

6.2 Tiedonkeruumenetelmät

Aineistoa kerättiin kahdessa eri vaiheessa. Ensin kerättiin tutkimusta määrittävä kyselyaineisto ja sitten sitä tarkentava haastatteluaineisto. Näiden kahden eri menetelmän yhdistyessä tutkimus voidaan luokitella monimenetelmälliseksi (Tashakkori & Creswell 2007, 4). Kyselyaineisto kerättiin kyselylomakkeen avulla. Vallitsevan Covid-19-pandemian takia ihmiskontakteja tuli välttää, jonka takia kyselylomake jaettiin osallistujille sähköisesti. Näin kaikille vastaajille suotiin mahdollisuus osallistua kyselyyn turvallisesti verkon välityksellä. Lisäksi sähköisen kyselylomakkeen käyttö oli perusteltua, koska sen oletettiin tavoittavan suuremman joukon osallistujia. Kyselylomakkeen esitestaukseen osallistuneita henkilöitä oli kuusi ja esitestaus toteutettiin kahteen kertaan. Lomaketta muokattiin kahden esitestaukserän välissä.

Haastattelulomake esitettiin kahdesti neljällä henkilöllä. Siihen tehtiin muutamia kieliasuun liittyviä muutoksia esitetauskertojen välissä.

Tutkimuskutsu lähetettiin 19 Varsinais-Suomen alueen kouluun ottamalla yhteyttä koulujen johtajiin (rehtori, vararehtori, johtava opettaja) netistä löytyneiden julkisten sähköpostiosoitteiden avulla. Suuri osa kouluista ei halunnut ottaa osaa tutkimukseen, jota perusteltiin muun muassa ylikuormittumisella vallitsevan koronatilanteen takia. Kyselyyn osallistui lopulta neljä varsinaissuomalaista koulua. Kyseisten koulujen johtajilta pyydettiin apua kyselylomakkeen levittämiseen. He jakoivat kodin ja koulun välisen yhteydenpitokanavan, Wilman, kautta koulunsa 5.–6.-luokkalaisten oppilaiden huoltajille saatekirjeen (Liite 1), joka sisälsi Webropol-linkin kyselylomakkeeseen (Liite 2). Kyselylinkki oli jokaisessa koulussa auki kaksi viikkoa vuoden 2021 maaliskuun huhtikuun aikana. Saatekirjeessä kerrottiin tutkimuksen tarkoituksesta ja lisäksi mainittiin kyselyn olevan anonyymi. Osallistujat saivat vapaasti valita, haluavatko he osallistua kyselytutkimukseen.

Kyselylomakkeessa oli sekä monivalintakysymyksiä että avoimia kysymyksiä. Kysymyksiä oli yhteensä 26, joista kymmenen oli avoimia. Kysymysten 1–2 kautta kartoitettiin perheessä olevien lasten määrää selvittämällä sisarusten lukumäärää sekä minkä ikäisen lapsen puolesta (5.- vai 6.-luokkalaisten) tutkimukseen osallistujien vastauksia kyselylomakkeeseen. Sisarusten lukumäärää ja ikää kysyttiin avoimella kysymyksellä, jotta mahdollisimman erilaiset vaihtoehdot sisarusten lukumäärästä ja heidän luokka-asteistaan saatiin tutkimukseen mukaan. Kysymyksissä 3–5 kartoitettiin osallistujan näkemyksiä ja tietoutta lapsen online-pelaamisesta kotona kysyen, mitä online-pelejä lapsi pelaa, missä paikassa hän pelaa online-pelejä kotiympäristössä ja mitä medialaitteita lapsi käyttää kotona.

Kysymyksissä 6–17 oli avoimia kysymyksiä, monivalintoja ja näiden kysymystyyppien yhdistelmiä. Näillä kysymyksillä tarkasteltiin osallistujien näkemyksiä ja asenteita online-pelaamisen turvallisuudesta (6–7), hyödyllisyydestä (14–15) sekä haitallisuudesta (16–17). Lisäksi tarkasteltiin huoltajien laattimia käyttörajoituksia kotiympäristössä (8–11) sekä online-peleihin käytettävää aikaa (12–13). Kyselylomakkeeseen luotiin hyödyllisyyttä ja haitallisuutta koskevat erilliset kysymykset. Tällä pyrittiin ehkäisemään polarisoituneet vastaukset. Yhdellä liikertasteikkoisella kysymyksellä olisi ollut mahdollista vastata ainoastaan siihen, onko osallistujan käsitys online-pelaamisesta hyödyllinen tai haitallinen. Kahden erillisen kysymyksen avulla saatiin monipuolisempi kuva huoltajan online-pelimaailmaa koskevasta käsityksestä,

joka ei ole aina pelkästään vain toista ääripäätä. Kysymys 18 koski online-pelaamista ja koulunkäyntiä. Kysymys 19 liittyi Covid-19-pandemiaan ja lapsen online-pelikäyttäytymiseen. Kysymykset 20–24 selvittivät osallistujien taustatietoja: koulutus, työtilanne ja osallistujan rooli lapsen elämässä (äiti, isä, muu huoltaja). Yhteystietoja kysyttiin vain kohdissa 25 ja 26, joihin vastaaminen oli vapaaehtoista.

Haastatteluaineisto kerättiin toukokuun 2021 aikana. Haastattelujen tavoitteena oli syventää kvantitatiivisesti kerättyä dataa kokoamalla siihen osallistuneiden henkilökohtaisia kokemuksia heidän lapsensa online-pelaamiseen ja online-pelitottumuksiin liittyen (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 161). Kyselyaineiston avoimien vastausten teemoista muodostettiin tutkijoiden yhteisymmärryksessä tutkimusongelmia tukevat kysymykset haastattelurunkoon. Haastatteluiden avulla pyrittiin lisäksi laajentamaan ymmärrystä haastateltavien omasta pelitaustasta ja tarkemmin kotiympäristön sekä online-pelaamisen yhteydestä.

Haastattelut kerättiin pandemian takia yliopiston Zoom-palvelun kautta suojatusti etänä. Haastattelujen runkona (Liite 3) toimi yhdeksän puolistrukturoitua kysymystä ja yksi strukturoitu monivalintakysymys, jossa kysyttiin syytä lapsen online-pelaamiseen haastatteluun osallistuneiden näkökulmasta. Tätä strukturoitua kysymystä haastatteluun osallistuneet saivat täydentää omin sanoin vastattuaan monivalintakysymykseen. Lisäksi haastateltavilta kysyttiin uudelleen haastatteluissa määrällisen kyselylomakkeen kolmas kysymys, joka koski huoltajan tietoutta lasten pelaamista online-peleistä. Tämä toimi kontrollikysymyksenä, jotta pystyttiin vahvistamaan kyselystä saatujen vastausten validiutta.

6.3 Aineistonkäsittely

Tutkimus toteutettiin poikittaistutkimuksena (Hirsjärvi, Remes, Sajavaara 2009, 173) tarkoituksena selvittää osallistujien sen hetkisiä käsityksiä online-peleistä ja 5.–6.-luokkalaisten kotiympäristössä tapahtuvasta online-pelaamisesta. Kyselyaineiston avulla kartoitettiin osallistujien perustietoja ja tietämystä online-peleistä. Lisähaastattelut puolestaan syvensivät kyselystä nousseita teemoja. Kumpaakin, kysely- ja haastatteluaineistoa, on hyödynnetty pienehkön aineiston sallimin rajoin. Seuraavat alaluvut käsittelevät tarkemmin kyselyaineiston ja haastatteluaineiston käsittelyä.

6.3.1 Kyselyaineiston käsittely

Kyselyaineiston strukturoidut kysymykset analysoitiin määrällisin keinoin tilastoimalla osallistujien vastauksia SPSS-ohjelmalla (Statistical Product and Service Solutions) ja Microsoft Excel -ohjelmalla. Kyselylomakkeen avoimet kysymykset puolestaan eriteltiin aineistolähtöiseen analyysiin perustuen.

Covid-19-pandemiaan liittyvä kysymys 19 ja koulunkäynnin ja online-pelaamisen vaikutuksia mittaava kysymys 18 jaoteltiin tutkijoiden määrittämään kolmeen vastausluokkaan ja analysoitiin kvantitatiivisesti sekä kvalitatiivisesti. Teimme yhdessä päätöksen kysymysten muuttamisesta määrälliseen muotoon ja jakamisesta kolmeen vastausluokkaan, koska annetut vastaukset olivat lyhyitä. Kysymys 8 koski huoltajien mielipidettä online-pelien ikärajoista. Kysymyksen 8 vastaukset jaettiin kolmeen kategoriaan: ikärajoja tarpeellisena, tarpeettomana ja ei tarpeellisena/ei tarpeettomana pitäviin huoltajiin. Edellä mainituille kysymyksille tehtiin kuitenkin myös aineistolähtöinen sisällönanalyysi. Vastausten kvantitatiivinen ryhmittely helpotti analysointia, jolloin osallistujista muodostui kolmanteen tutkimusongelmaan mielekkäät ryhmät.

Online-pelimaailman turvallisuutta (kysymys 5), hyödyllisyyttä (kysymys 13) ja haitallisuutta (kysymys 15) kartoittavien kvantitatiivisten kysymysten “en osaa sanoa” -vastaukset muunnettiin SPSS-ohjelmassa keskiarvoiksi. Lisäksi kysymykset 6 koskien turvallisuutta ja 14 liittyen hyödyllisyyteen koodattiin uudelleen kääntämällä niiden arvot. Kääntämisessä vastauksen numeroarvo laitettiin vastaamaan käsitteen suuruutta, jolloin “erittäin turvallinen”-vastausvaihtoehto oli kyselylomakkeessa ensin numeroarvoltaan pienin, mutta uudelleenkoodauksen jälkeen suurin. Näin muuttajat saivat havainnollisemman muodon. Kääntäminen ja uudelleenkoodaus tehtiin samalla tavalla myös kysymykselle 9, joka koski osallistujan puuttamista online-pelaamiseen.

Online-pelimaailman turvallisuutta (kysymys 6), hyödyllisyyttä (kysymys 14) ja haitallisuutta (kysymys 16) perustelevat avoimet kysymykset analysoitiin ja jaoteltiin avaintekijöihin sisällön mukaan. Tutkijoiden määrittämillä avaintekijöillä tarkoitetaan tässä tutkimuksessa pääryhmiä, jotka muodostettiin yhteisymmärryksessä osallistujien maininnoista turvallisuuteen, hyödyllisyyteen ja haitallisuuteen liittyen. Avaintekijöillä havainnollistettiin vastausten jakaumaa ja saatiin mielekkäät ryhmittelyt osallistujien perusteluille. Suuri osa osallistujista mainitsi

useamman kuin yhden avaintekijän, jonka takia mainintojen määrä on suurempi kuin osallistujien lukumäärä.

Aineistosta tehtiin SPSS-ohjelman avulla kaksi ristiintaulukointia. Ristiintaulukoinneilla etsittiin vastausta siihen, miten eri osallistujien vastaukset online-pelimaailman hyödyllisyydestä ja haitallisuudesta jakautuivat koulutustason mukaan. Huoltajan viimeisintä loppuun suoritettua tutkintoa koskevat kysymykset 22 ja 24 koodattiin osallistujien vastausten mukaan ristiintaulukointia varten. Matalampaan koulutustasoon lukeutuivat peruskoulu, ylioppilastutkinto ja ammatillinen tutkinto. Korkeampaan koulutustasoon kuuluivat puolestaan alempi ja ylempi korkeakoulututkinto sekä lisensiaatti ja tohtorin tutkinto. Suuri osa osallistujien tutkinnoista painottui ammatillinen tutkinto, alempi ja ylempi korkeakoulututkinto välille, jonka takia oli tilastollisesti kannattavaa jakaa osallistujat vain kahteen ryhmään. Tutkimukseen osallistuneet eivät jakautuneet tasaisesti ylempään ja alempaan koulutustasoryhmään, joten ristiintaulukoinnissa käytettiin prosentteja kuvaamaan alemman ja ylemmän koulutustason huoltajien vastauksia, jotta sitä oli helpompi tulkita. Näiden kahden ristiintaulukoinnin yhteydessä tehtiin myös riippumattomuustestit testaamaan ristiintaulukointien tilastollista merkitsevyyttä.

Kyselyaineiston avoimet vastaukset analysoitiin aineistolähtöisen sisällönanalyysin perusteella Milesia ja Hubermania (1994, 181–182) mukaillen. Analysointi aloitettiin pelkistämällä eli redusoimalla avoimet vastaukset (taulukko 1). Aineistosta etsittiin vastauksia tutkimusongelmiin. Tutkimusongelmille epäolennaiset ilmaisut jätettiin aineiston ulkopuolelle ja merkitykselliset maininnat otettiin tarkempaan analyysiin. Nämä pelkistetyt, samankaltaiset ilmaisut ryhmiteltiin värikoodaten.

Taulukko 1. Esimerkki kvantitatiivisen aineiston kvalitatiivisten osien redusoinnista

Alkuperäisilmaukset	Pelkistetyt ilmaukset
“Valvon pelaamista app:in kautta ja näen keiden kanssa lapsi on vuorovaikutuksesta. Osaan tietysti myös säätää tietoturvalikot oikein jotta kuka tahansa ei voi esimerkiksi puhua lapselleni pelissä.”	Valvotaan sovelluksen kautta Tieto vuorovaikutuksesta online-pelimaailmassa Tietoturva
“Pelaamisessa on paljon haittoja, mutta toki myös hyötyjä. Kehittää mm englannin kielen taitoa ja sanavarastoa ja aktiivisuutta käyttää vierasta kieltä. Parantaa tietoteknisiä taitoja sekä varmasti myös sosiaalisuutta.”	Haittoja ja hyötyjä Kehittää englannin kieltä, sanavarastoa, aktiivisuutta käyttää vierasta kieltä Tietotekniset taidot ja sosiaalisuus
“Joitakin pelejä on kielletty (esim Brawl Stars) koukuttavuuden vuoksi. Jotkut vaikuttaneet negatiivisesti käytökseen.”	Koukuttavuus Negatiivinen käytös

Tämän jälkeen aineisto klusteroitiin eli ryhmiteltiin (taulukko 2). Ryhmittelyn avulla samaan ilmiöön viittaavat käsitteet pystyttiin yhdistelemään luokiksi. Näistä puolestaan muodostuivat alaluokat. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 124.)

Taulukko 2. Esimerkki kvantitatiivisen aineiston kvalitatiivisten osien klusteroinnista

Pelkistetyt ilmaukset	Alaluokat
Ikäraajat sopivia Ikärajojen noudattaminen/valvominen Yhdessä laadittujen sääntöjen noudattaminen Piittaamattomuus lapsen pelitoiminnasta Korona-aika Sosiaalisuus ja ajanviette Kognitiiviset taidot Tietoturvataidot Riidat ja huono käytös Passivoiva vaikutus Koukuttavuus Perehtyminen online-peleihin olematonta Ei tunne online-pelejä, joita lapsi pelaa Ei yleistä tietoa online-peleistä tai niiden toiminnoista	Positiivinen suhtautuminen Suojeleva Välinpitämätön Myönteinen Epäsuotuisa Puutteellinen tai olematon
Aikuinen lataa pelit Ruutuaika käytössä Riskit chat-keskusteluissa Lapsen kielitaidon puute Luottamus lapseen Digitaalisen maailman riskit Tutut pelikaverit	Tietoisuus online-peleistä Pelitoiminnan valvominen Pelien hallinta Käyttörajoitukset

Klusteroinnin jälkeen aineisto abstrahoitii eli pyrittiin käsitteellistämään (taulukko 3). Olemassa olevista luokista muodostettiin uusia, asioita yhdisteleviä luokkia. (Tuomi & Sarajarvi 2018, 125–126.)

Taulukko 3. Esimerkki kvantitatiivisen aineiston kvalitatiivisten osien abstrahoinnista

Alaluokka	Yläluokka	Päälouokka
Positiivinen suhtautuminen Suojeleva Välinpitämätön Myönteinen Epäsuotuisa Puutteellinen tai olematon	Asenne Havainnointi	Huoltajan kokemus
Tietoisuus online-peleistä Pelien hallinta Käyttörajoitukset Pelitoiminnan valvominen	Tiedostaminen Kontrollointi	Käyttörajoitukset

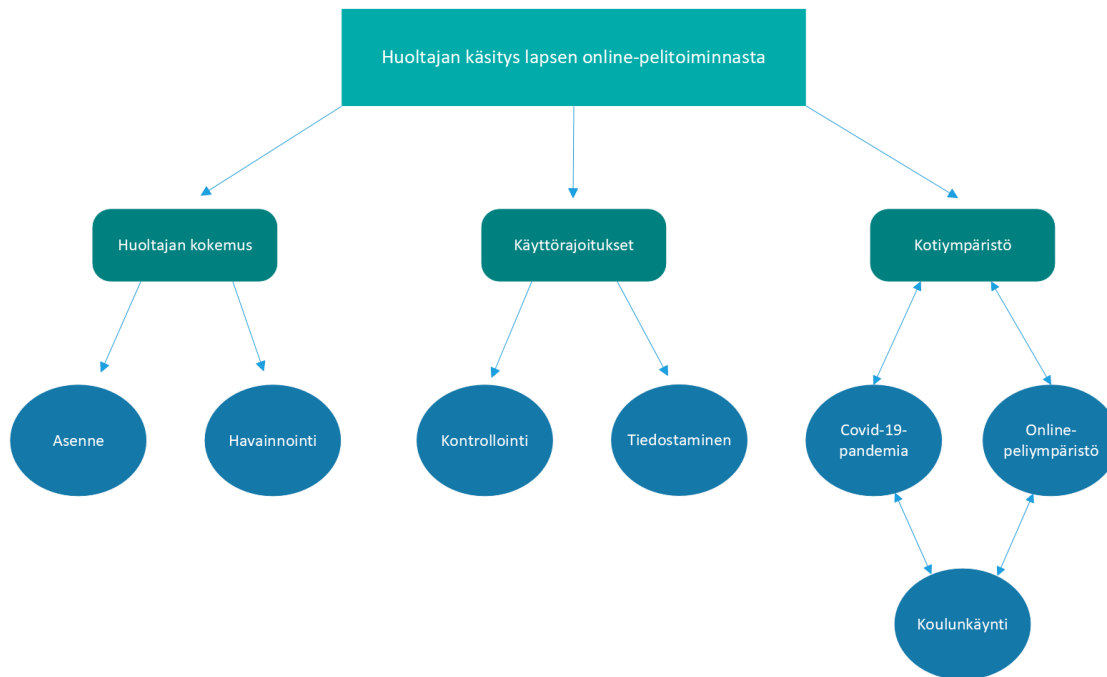
Aineiston abstrahoinnin avulla luotiin, Milesin ja Hubermanin (1994, 181–182) sisällönanalyysiin viitaten, havainnollistava kokonaiskuva tutkimusaineistosta käsitteitä apuna käyttäen. Abstrahoinnin jälkeen lopullisia pääluokkia oli kolme: huoltajan kokemus, käyttörajoitukset ja ympäristö.

6.3.2 Haastatteluaineiston käsittely

Haastattelulomake koottiin kyselyaineiston avoimista vastauksista saatujen teemojen ympärille. Haastatteluiden avulla päätettiin laajentaa erityisesti käsitystä haastateltavan omasta online-pelitaustasta ja kotiympäristöstä osana online-pelaamista.

Molemmat meistä teki haastatteluita. Yksi haastattelu kesti keskiarvoltaan kuusitoista minuuttia ja haastatteluita oli yhteensä neljä. Haastatteluaineisto litteroitiin ja sen jälkeen se pelkistettiin, ryhmiteltiin ja abstrahoitettiin Milesin ja Hubermanin (1994, 181–182) mallia mukaillen (Taulukot 1, 2 ja 3). Haastattelut toistivat kyselyaineiston teemoja, koska haastattelurunko oli hahmoteltu niiden pohjalta (Hirsjärvi & Hurme 2000, 173). Haastatteluun osallistuneiden vastauksissa esiintyi useasti viittauksia kotiympäristöön ja online-peliympäristöön, minkä takia

tutkijoiden toimesta sisällönanalyysiin päätettiin analysivaiheessa lisätä toinen yläluokka, online-peliympäristö, ympäristö-pääloukan alle. Lopuksi kyselyaineiston avoimista vastauksista ja haastatteluaineistosta muodostettiin yhteiset pääluokat, huoltajan kokemus, käyttörajoitukset ja kotiympäristö sekä yläluokat, asenne, havainnointi, kontrollointi, tiedostaminen, online-peliympäristö, kotiympäristö ja koulunkäynti (kuvio 1).



Kuvio 1. Huoltajan käsitys lapsen online-pelitoiminnasta pää- ja yläluokkiin jaettuna

6.4 Luotettavuus ja eettisyys

Tutkimuksessa toteutui metodinen triangulaatio ja tutkijatriangulaatio, jotka molemmat tukevat tutkimuksen luotettavuutta (Hirsjärvi & Hurme 2008, 39). Metodisessa triangulaatiossa käytetään useita menetelmiä, tässä kvalitatiivista ja kvantitatiivista, samanaikaisesti. Lisäksi toteutui tutkijatriangulaatio, jossa saman ilmiön tutkimiseen osallistui kaksi tutkijaa. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2008, 228; Eskola & Suoranta 2014, 70.) Tutkijatriangulaatiossa validiteettia lisää tutkijoiden neuvottelu omista havainnoista tutkimuksen edetessä, jolloin tutkimus monipuolistuu (Eskola & Suoranta 2014, 70). Tutkimuksen luotettavuutta lisää kysely- ja haastatteluaineiston yhdistäminen, joka antaa paremman ymmärryksen koko kerätystä aineistosta (Tuomi & Sarajärvi 2018, 56).

Tutkimukseen osallistuminen oli täysin vapaaehtoista ja jokainen kysely- sekä haastatteluosuuteen osallistunut henkilö oli aikuinen. Osallistujat olivat etukäteen tietoisia tutkimuksen tarkoituksista. Kyselyyn vastaaminen tapahtui anonymisti, lukuun ottamatta kyselylomakkeen lopussa olevia kysymyksiä koskien arvontaa ja haastatteluun osallistumista. Niiden kyselyyn osallistuneiden henkilöiden sähköpostiosoitteet kerättiin yhteydenpitoa varten tiedoksi, jotka ilmaisivat halunsa ottaa osaa myöhemmin toteutettaviin haastatteluihin. Sekä kyselyettä haastatteluosuudet tehtiin sähköisesti, jolloin on huomioitava mahdollisten väärinkäyttöjen riski, kuten tietosuojamurtojen olemassaolo.

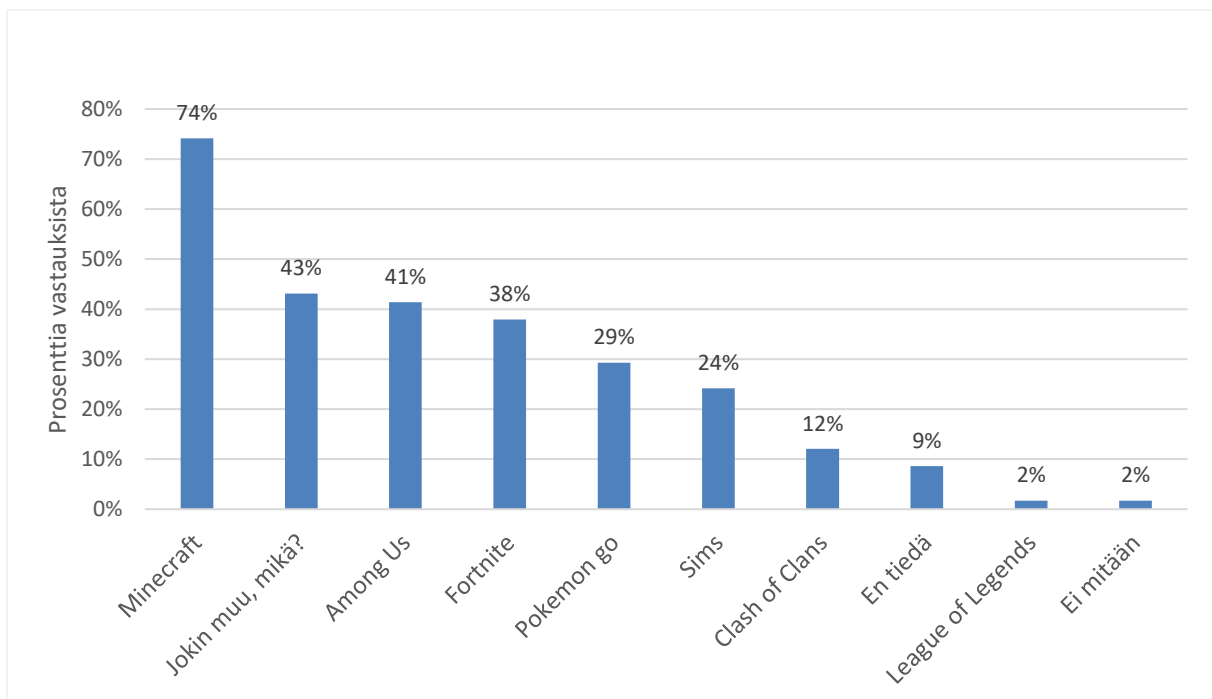
Tutkimuksessa noudatettiin Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK 2012) ohjeistusta hyvästä tieteellisestä käytännöstä. Tutkimustyön vaiheet toteutettiin huolellisesti ja tarkasti, joka mahdollistaa tutkimuksen toistettavuuden. Lisäksi tutkimuksen yksityiskohtainen toteutus ja raportointi tukivat tieteellisen käytännön vaatimuksia. (Kuula 2011, 34–35; Tuomi & Sarajärvi 2018, 150–151.)

7 Tulokset

7.1 Huoltajan yleinen kokemus lapsen online-pelaamisesta

Tässä kappaleessa esitellään sekä kysely- että haastatteluaineiston pohjalta saadut tutkimustulokset. Kysely- ja haastatteluaineistoista saadut vastaukset on esitetty limittäin, jolloin ne täydentävät toinen toistaan. Kappaleen alussa käydään läpi, mitä osallistujat tietävät lapsensa pelaamista online-peleistä. Sen jälkeen siirrytään osallistujien kokemukseen online-pelien hyödyllisyydestä ja haitallisuudesta.

Kyselyaineistosta etsittiin vastausta siihen, mikä oli osallistujien senhetkinen kokemus heidän lastensa pelitottumuksista. Saatujen vastausten perusteella 5.–6.-luokkalaisten pelaamiin online-peleihin (kuvio 2) lukeutuivat muun muassa Minecraft ja Among Us. Osallistujat kokivat tunnistavansa runsaasti myös muita online-pelejä, kuten Brawl Starsin, Clash Royalen ja Robloxin. Haastatellut mainitsivat muun muassa Fortniten, Brawl Starsin ja Minecraftin, jotka olivat suosittuja mainintoja myös kyselyaineistossa. Haastatteluissa online-pelien nimeäminen ei ollut yhtä helppoa kuin kyselyssä, jossa oli annettu valmiit vastausvaihtoehdot. Useat haastatelluista (h1, h3 & h4) olivat kysyneet aiemmin vastausta omalta lapseltaan: -- *mä olin lue- tellu nää sillo siihen teiän alkuperäseen kyselyyn ja mä kysyin ne mun tyttäreltä, et mä en ite niit kaikkee ees muista* (h1).



Kuvio 2. Lasten pelaamat online-pelit kyselylomakkeen osallistujien mukaan

Haastateltu (h3) kertoi tuntevansa online-pelien sisältöjä lähinnä vanhemman lapsensa kautta. Haastatellut (h2 & h4) tiesivät tarkemmin, mitä pelit sisälsivät: *Ne [online-pelit], mitkä mä tiedän ni kyl mä sillee kohtuullisesti tiedän joo* (h4). Haastateltu (h4) tiesi myös kertoa, että lapsen pelaamat online-pelit vaihtuvat melko nopeasti vaihtelevien trendimuutosten takia. Vastauksista huomattiin, että osallistujat olivat epävarmoja online-pelien nimistä, vaikka pelien sisällöstä yleisellä tasolla olikin tietoa.

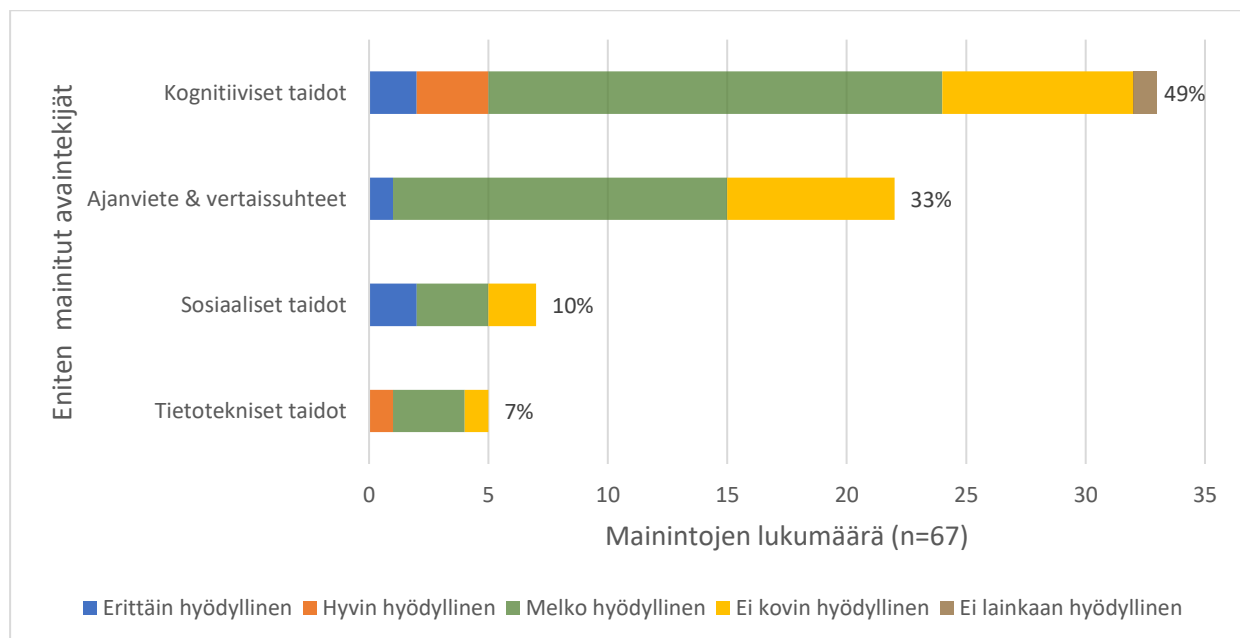
Haastatteluun osallistuneet (h1, h2 & h4) olivat pelanneet online-pelejä lastensa kanssa ja haastateltu (h2) pelasi myös itse *lähinnä jotakin urheiluun liittyen*. --. Hän (h2) ei kuitenkaan kokenut oman pelitaustansa vaikuttavan näkemykseensä, koska hän pelasi harvoin: *No ei se [pelaaminen] oikeestaa vaikut, koska pelaan nii vähän ni sil ei oo suhtautumiseen mitää merkityst*. Haastateltu (h2) ei kokenut suosivansa online-pelaamista harrastuksena sen takia, että olisi itse niistä kiinnostunut. Haastateltu (h4) taas koki, että oma peliharrastuneisuus voi vaikuttaa myös lapsen pelikulttuuriin: *kai sil [online-pelaamisella] pieni vaikutus on. Jos sitte itte tykkäis enemmän pelata, ni kai sit enemmän tykkää sit lapsetki pelaa*. Haastateltu (h1) mukaan pelaamista ei tarvitse välttämättä itse harrastaa, mutta voi silti olla lapsen online-pelaamisessa mukana seuraajan ja katsojan roolissa: -- *emmä harrasta pelaamista -- mut mä seuraan sitä heiän pelaamist*. Samoin haastateltu (h3) kertoi seuraavansa lapsensa online-pelaamista vierestä, vaikka ei itse pelannutkaan: *On he näyttäny minecraftii [siinä vieressä kun ne pelaa] -- oommä vähän siis nähny mitä ne siel tekee niit maailmoi*. Lisäksi pelikonsolin sijainti kotona vaikutti haastatellun näkemykseen hänen omasta roolistaan lapsen online-pelaamisessa: *Meil on pleikkari -- olohuoneessa ni et mä nään ja kuulen sen, -- mitä niinku lapset pelaa ni oon siin sillee läsnä* -- (h1). Pelaaminen avoimessa ympäristössä, olohuoneessa, antoi haastatellulle mahdollisuuden olla läsnä ja valvoa, mitä lapset milloinkin pelaavat. Huolenaiheeksi haastateltu (h4) nosti yleisellä tasolla sen, että lapset voivat kuitenkin päätyä pelaamaan pelejä tuntemattomassa porukassa: -- *siel [online-pelimaailmassa] -- noi [omat lapset] kuitenkin on kavereitten kanssa. Et jotkuthan on porukassa, mitä ei tunne*. Kuitenkin suurimmaksi osaksi haastateltu (h4) koki lapsensa pelaavan tuttujen kavereiden kanssa.

Jokaisen haastatteluun osallistuneen (h1, h2, h3 & h4) mukaan online-pelaamisessa oli myönteisiä puolia, jonka vuoksi he sallivat lastensa pelaamisen tiettyjä rajoituksia noudattaen: *Meidän yleinen suhtautuminen [online-pelaamiseen] tietyin rajoituksin o iha myönteine* (h2).

Haastateltujen mukaan online-pelaamiseen tarvittiin muun muassa tietynlaista osaamista, online-pelien koettiin vahvistavan vertaissuhteita ja lisäksi niiden koettiin olevan kivaa ajanvietettä lapselle: -- *he juttelee kavereitten kanssa, vaihtaa kuulumisia siin samal -- se tekee ihan hyvää lapselle ja kyllähän ne [online-pelit] osaamistakin vaatii* (h1). Haastatellulla huoltajalla oli myönteinen asenne online-pelaamista kohtaan.

7.1.1 Osallistujien kokemus online-pelien hyödyllisyydestä

Kyselyn osallistujista 41 %:lla (n=24) oli positiivinen ja 17 %:lla (n=10) oli negatiivinen suhtautuminen online-pelaamiseen. Kyselyyn osallistuneiden huoltajien kokemukset siitä, miten hyödyllisiä online-pelit ovat, jakautuivat kahteen suurimpaan ryhmään “melko hyödyllistä” (n=26) ja “ei kovin hyödyllistä” (n=25). Lisäksi online-pelimaailman erittäin hyödylliseksi valitsi kaksi (n=2) ja hyvin hyödylliseksi kolme (n=3) sekä ei lainkaan hyödylliseksi kaksi (n=2) osallistujaa. Osallistujien maininnat (n=73) online-pelimaailman hyödyllisyydestä kategorisoitiin ja niistä neljä eniten mainittua avaintekijää koottiin yhteen (kuvio 3). Loput kategorisoidut avaintekijät jätettiin kuvion ulkopuolelle, koska vastaajia kuhunkin ryhmään oli vain muutamia (< 5). Näitä avaintekijöitä olivat tulevaisuuden taidot, itsehillintä ja pitkäjänteisyys, pelin sisältö ja motoriset taidot. Kaksi osallistujaa ei osannut perustella kantaansa online-pelien hyödyllisyydestä, jonka takia kuviossa 3 näkyy vain 56:n osallistujan vastaukset.



Kuvio 3. Eniten mainitut avaintekijät (n=67) online-pelien hyödyllisyydestä osallistujien (n=56) näkökulmasta

Osallistujat, jotka kokivat online-pelit erittäin hyödyllisiksi, perustelivat valintaansa kognitiivisten taitojen kehittymisellä, ajanvietteenä kaverien tai sisarusten kanssa ja sosiaalisten taitojen paranemisella. Tästä esimerkkinä erään osallistujan kommentti: *Oppii englantia, kommunikatiotaidot kehittyvät, oppii suunnitelmallisuutta ja ratkaisutaitoja* (k7). Osallistuja koki online-pelaamisen olevan monella tavalla hyödyllistä lapselle. Samoin hyvin hyödylliseksi online-pelit kokeneet perustelivat valintaansa kognitiivisilla taidoilla, kuten kielitaidolla. Online-pelimaailma käsitettiin osaksi arjen normaalia kanssakäymistä: *Vaihdetaan kuulumiset, nauretaan, hullutellaan, iloitaan ja kohdataan välillä myös niitä vähemmän kivoja tunteita. Nettipelit ovat nuorten elämää siinä missä muukin elämä.* (k24) Osallistuja pohti pelaamisen olevan yhtä tärkeässä roolissa kuin minkä tahansa muun ajanvietteen. Osallistujat kokivat online-pelien antavan lapselle mahdollisuuden käsitellä erilaisia tunteita ja kohdata tuttuja pelin merkeissä. Lisäksi tietoteknisten taitojen karttuminen mainittiin online-pelit hyvin hyödyllisiksi kokeneiden osallistujien vastauksissa. Melko hyödylliseksi online-pelit kokeneilta osallistujilta tuli mainintoja kaikkiin avaintekijöihin. He korostivat kuitenkin eniten kognitiivisten taitojen kehitystä. Osallistujan (k6) mukaan: *Pelaamisessa on haittoja, mutta toki myös hyötyjä. [Online-pelit] Kehittää mm englannin kielen taitoa ja sanavarastoa ja aktiivisuutta käyttäen vierasta kieltä. Parantaa tietoteknisiä taitoja sekä varmasti myös sosiaalisuutta.* Vaikka osallistuja mainitsi vastauksessaan myös online-pelien negatiivisen puolen, voidaan hänen kokemuksensa tulkita enemmän positiivisen suuntaiseksi useiden hänen luettelemiensa hyötyjen vuoksi. Osallistuja (k2) kertoi hänen perheensä sisäisistä eroista pelaavien ja ei-pelaavien lasten kielitaidon kehityksessä:

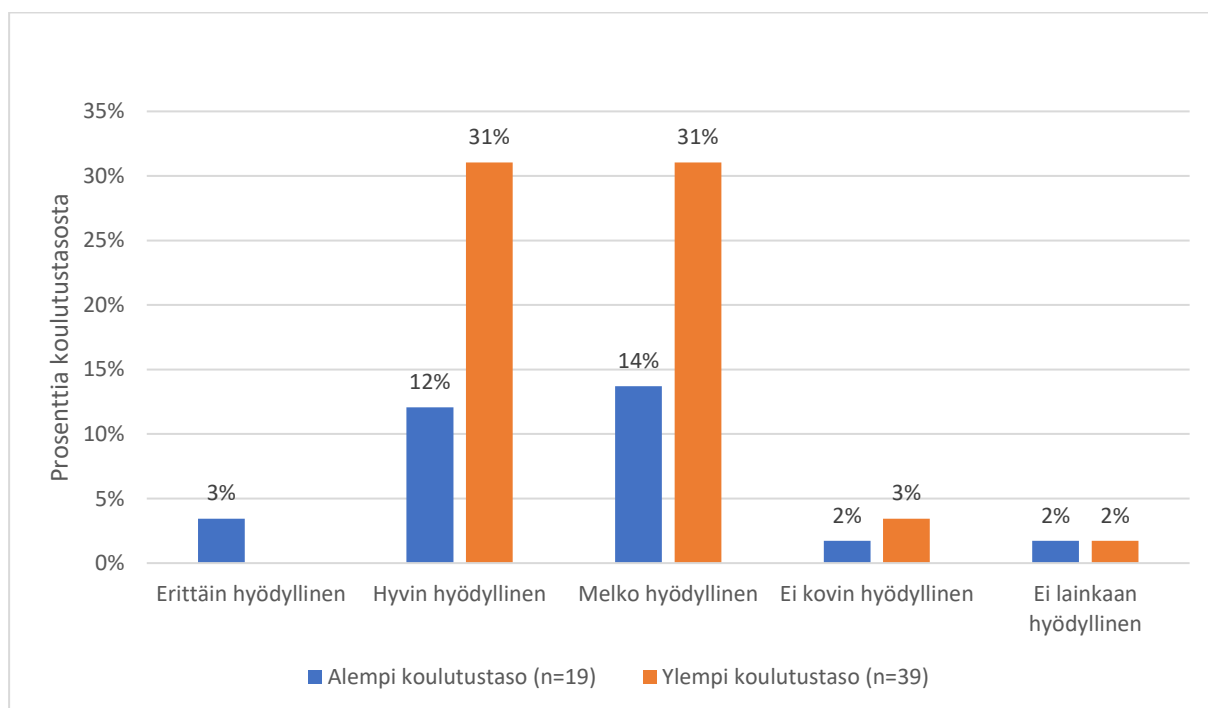
Meillä on näiden kolmen nuoremman lapsen lisäksi viisi vanhempaa lasta, joista 3 on pelannut pelejä, 2 ei juurikaan. Pelejä pelailleet ovat oppineet englannin kielen erittäin hyvin ja nämä pelaamattomat ei. Pelaajille englannin kielen puhuminenkin on ollut ihan arkipäivää, normijuttu höpötellä englanniksi.. kun taas nämä pelaamattomat ovat vältelleet sen käyttämistä ja nyt parikymmppisinä kyllä harmittelevat huonoa kielitaitoaan.

Perheen lapset jakautuvat aikaisemman online-pelaamistaustansa mukaan heikon tai vahvan kielitaidon omaavaan ryhmään. Online-pelaaminen oli vahvistanut pelaavien lasten englannin kielen taitoa.

Kyselyn osallistujista 17 %:lla (n=10) oli yleisesti negatiivinen suhtautuminen online-pelaamiseen, joka jakautui ei kovin ja ei lainkaan hyödylliseksi online-pelit kokeviin huoltajiin. Ei kovin hyödylliseksi online-pelit kokeneet osallistujat perustelivat online-pelien hyödyllisyyttä

jokaisen taulukossa näkyvän avaintekijän suhteen. Kognitiiviset taidot nousivat suurimmaksi avaintekijäksi positiivisessa merkityksessä painottaen englannin kielen kehittymistä. Osallistuja (k26) kommentoi: *Suunnittelutaidot kasvavat ja englannin kieli*. Vaikka hän ei kokenut online-pelejä kovin hyödylliseksi, pystyi hän siitä huolimatta nimeämään pari positiivista asiaa online-peleihin liittyen. Osallistuja (k44) taas painotti kaverien näkemisen merkitystä online-pelien välityksellä: *Lapset voivat olemaan yhteydessä kavereihin etäopetusaikana*. Pandemian takia sosiaaliset kontaktit olivat useassa taloudessa olleet minimissä ja erityisesti online-pelien kautta tapahtuva kommunikointi ja yhdessäolo koettiin tärkeäksi pitkään jatkuneena poikkeusaikana. Muihin avaintekijöihin heiltä ei tullut vastauksia. Avaintekijöiden välillä tehty vertailu osoittaa, että samanikäisten lasten huoltajilla on melko eriäviä kokemuksia siitä, miten hyödylliseksi he kokevat online-pelaamisen.

Osallistujien koulutustason yhteyttä kokemukseen online-pelien hyödyllisyydestä tutkittiin ristiintaulukoinnin avulla, josta tehtiin yhteenveto (kuvio 4). Koulutustason yhteydestä osallistujien kokemukseen online-pelien hyödyllisyydestä ei kuitenkaan saatu tilastollista merkittävyyttä, $\chi^2(4) = 4,68, p = 0,322$.

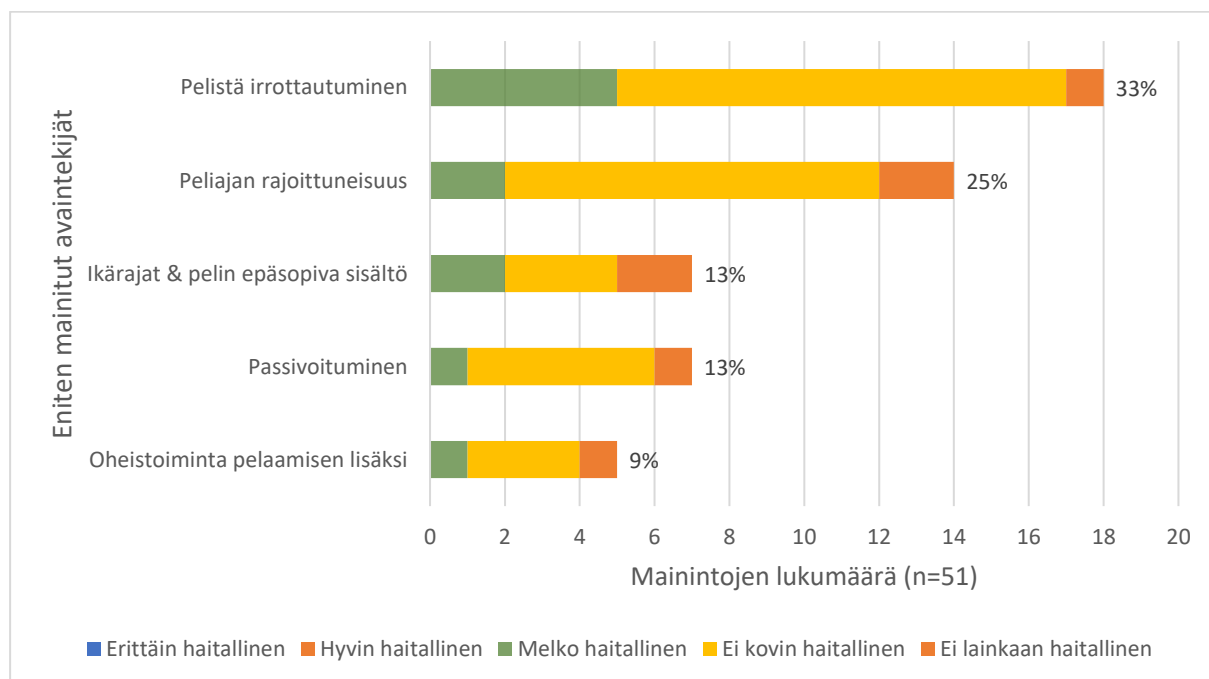


Kuvio 4. Kyselyn osallistujien (n=58) koulutustason yhteys kokemukseen online-pelien hyödyllisyydestä

Alemman ja ylemmän koulutustason osallistujat jakautuivat kokemuksen mukaan samalla tavalla. Ainoastaan alemman koulutustason osallistujista 3 % koki online-pelit erittäin hyödyllisiksi. Kukaan ylemmän koulutustason omaavista osallistujista ei pitänyt online-pelejä erittäin hyödyllisinä. Suurin osa kyselyyn osallistuneista koki online-pelit hyvin hyödyllisiksi 43 % tai melko hyödyllisiksi 45 %. Niitä, jotka kokivat online-pelit ei kovin hyödyllisinä tai ei lainkaan hyödyllisinä oli noin kymmenesosa (8 %) osallistujista.

7.1.2 Osallistujien kokemus online-pelien haitallisuudesta

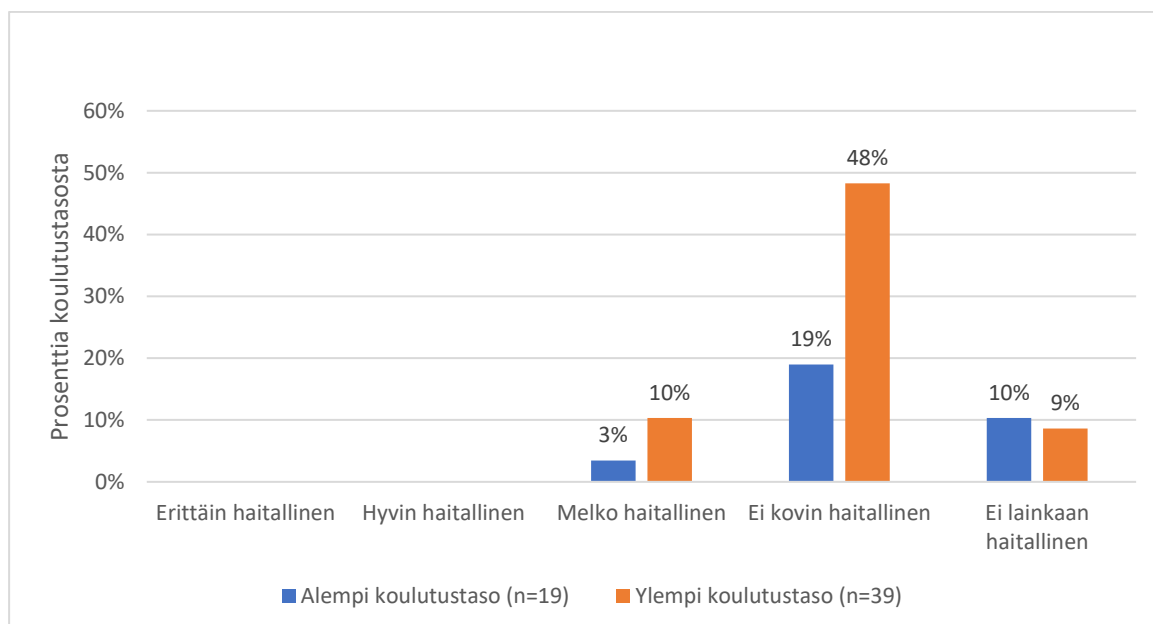
Yli puolet kyselyn osallistujista koki, etteivät online-pelit ole kovin haitallisia (n=39). Melko haitallisiksi online-pelit mielsivät noin viidesosa (n=11) ja ei lainkaan haitalliseksi kahdeksan osallistujaa. Kukaan ei kokenut online-pelaamista erittäin haitalliseksi tai hyvin haitalliseksi. Osallistujien maininnat (n=63) online-pelimaailman haitallisuudesta kategorisoitiin yhdeksään avaintekijään, joista suurimmat viisi avaintekijäryhmää näkyvät kuviossa 5. Muita kuvion ulkopuolisia avaintekijöitä olivat lapsen negatiivinen käytös, liiallinen peliaika, vaikutus uneen/nukkumiseen ja sosiaaliset suhteet/kaverisuhteet. Selkeyden vuoksi mainittakoon, että pelaajan rajoittuneisuudella tarkoitetaan kaikenlaista pelaamiseen liittyvää rajoittamista ja kontrolloimista huoltajan toimesta.



Kuvio 5. Eniten mainitut avaintekijät (n=51) online-pelien haitallisuudesta kyselyyn osallistuneiden (n=58) mukaan

Peleistä irrottautuminen ja pelaajan rajoittuneisuus olivat eniten mainitut avaintekijät. Pelistä irrottautuminen sisälsi myös koukuttavuuden: *Kyllä se niin koukuttavaa on, että jos ei ole aikuista, kuka välillä herättelee sammuttelemaan koneita, käskee liikkumaan, käymään suihkussa -- niin kyllähän nuo istuisivat siinä koneella 24/7 (k2)*. Huoltajan rooli 11–12-vuotiaan lapsen arjessa oli usein holhoava. Rajat sisälsivät suurimmalta osin pelaajan rajoittamista koskevia kommentteja. Osallistuja (k41) tiivistä asian näin: *Pelaaminen on tullut jäädäkseen, joten ei sitä kokonaan voi estääkään. Rajoittaminen riittää*. Rajoittaminen oli yleistä monen kyselyyn osallistuneen kotona. Neljänneksi suurin avaintekijä liittyi ikärajoihin ja pelien epäso-pivaan sisältöön: *Haitallisuus riippuu pelistä. Pelit joissa rauhallinen tempo ja rakennellaan, on ok. Nopeatempoiset ns. ampumispelit haitallisempaa (k50)*. Osallistuneiden vastauksista kävi lisäksi ilmi kokemus online-pelien passivoivasta vaikutuksesta, iltaisesta levottomuudesta ja unettomuudesta: *Joskus tuntuu että unet voivat olla saanut vaikutteita illan peleistä (k18)*. *[online-pelaaminen] passivoi ja aiheuttaa jossain määrin aggressioita (k54)*.

Osallistuneiden koulutustason yhteyttä kokemukseen online-pelien haitallisuudesta tutkittiin myös ristiintaulukoinnilla, josta tehtiin yhteenveto (kuvio 6). Koulutustason yhteys osallistujan kokemukseen online-pelien haitallisuudesta ei kuitenkaan ollut tilastollisesti merkitsevä, $\chi^2(2) = 2,96, p = 0,228$.



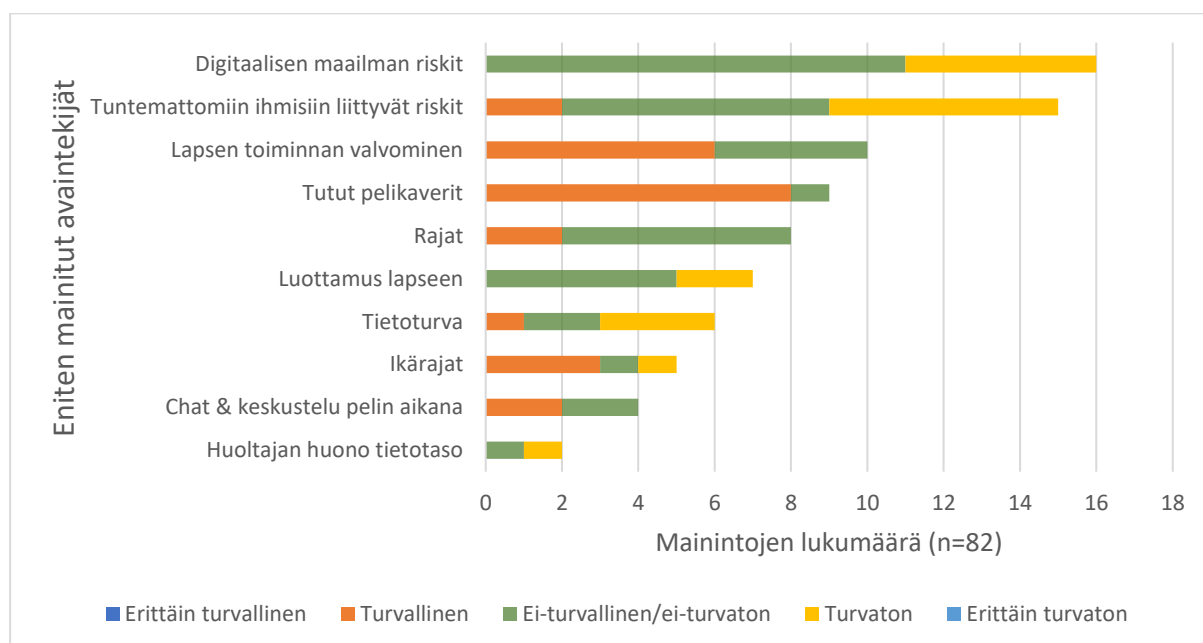
Kuvio 6. Osallistujan koulutustason yhteys kokemukseen online-pelien haitallisuudesta

Alemman ja ylemmän koulutustason osallistujat jakautuivat kokemuksen mukaan melko samalla tavalla. Yli puolet kyselyyn vastanneista osallistujista koki online-pelit ei kovin haitalliseksi 67 % tai ei lainkaan haitalliseksi 19 %. Ei lainkaan haitalliseksi kokeneita osallistujia oli hieman enemmän alemmasta koulutustasoryhmästä. Online-pelit melko haitalliseksi kokeneita oli noin kymmenesosa (14 %) osallistujista. Online-pelit erittäin haitallisiksi tai hyvin haitallisiksi kokeneita osallistujia ei ollut kummassakaan koulutustasoryhmässä.

7.2 Kotona asetetut käyttörajoitukset lapsen online-pelaamiselle

Toisessa tutkimusongelmassa tarkasteltiin huoltajan kotona asettamia käyttörajoituksia lapsen online-pelaamiselle. Tätä pyrittiin kartoittamaan vastauksilla muun muassa online-peleihin käytettyyn aikaan ja ikärajoihin liittyen. Lisäksi haluttiin selvittää huoltajan kokemusta erityisesti online-pelien turvallisuudesta. Toiseen tutkimusongelmaan etsittiin vastauksia sekä kyselyn että haastattelun kautta. Molemmista saadut tulokset käsitellään tässä kappaleessa.

Kyselyyn osallistuneiden perustelut online-pelimaailman turvallisuudesta kategorisoitiin heidän turvallisuusnäkemystensä perusteella kymmeneen aineiston avulla muodostettuun avaintekijään (kuvio 7). Mainintoja avaintekijöihin oli yhteensä 82. Kukaan osallistuneista ei valinnut vaihtoehtoa “erittäin turvallinen” tai “erittäin turvaton” kuvaamaan online-pelejä.



Kuvio 7. Kyselyyn osallistuneiden perustelut online-pelien turvallisuudesta suuruusjärjestyksessä

Muutamat Kuvion 7. avaintekijät määriteltiin tarkemmin. Digitaalisen maailman riskit sisälsivät netin avoimuuden, online-pelimaailman laajuuden ja kielitaidon puutteen. Lapsen toiminnan valvomiseen sisältyivät lähellä tapahtuvan seurannan lisäksi erilaiset valvontasovellukset. Luottamus lapseen piti sisällään avoimen keskustelun lapsen ja huoltajan välillä. Rajat perustuivat huoltajan ja lapsen yhdessä luomiin sääntöihin. Tuntemattomiin ihmisiin liittyvät riskit muodostuivat yleisesti siitä, kenen kanssa lapsi pelaa online-pelejä ja esiintyykö online-peleissä kiusaamista tai pedofiliaa.

Kyselyyn osallistuneista suurin osa koki (n=28), ettei online-pelimaailma ole turvallinen tai turvaton. Osallistuneet kertoivat tunnistavansa online-pelimaailman riskit, mutta kokivat pelaamisen olevan opettavaista, jonka takia online-pelejä ei saisi varoa liikaa. Toisaalta he nostivat esiin huolensa liittyen digitaalisen maailman mukanaan tuomiin riskeihin: *Pelimaailma avoinna kaikille, jää lapsen arvion varaan, keiden kanssa siellä keskustelea ja mitä jakaa* (k6). Lisäksi he kokivat lapsen toiminnan valvonnan tärkeänä turvallisen pelihetken luomiseksi: *Lapsen pelaamista valvotaan. [...] Kännykässä familylink* (k56). Luottamus lapseen oli osallistujien mukaan yksi turvallisuutta tukeva tekijä: -- *luotan pääasiassa lapsen havainnointikykyyn* --. *Avoim keskusteluyhteys ja vaarojen ja riskien kerronta lapselle* (k22). Myös perheen yhteisesti sovitut rajat loivat kokemusta turvallisuudesta: *Lapsen kanssa ollaan sovittu säännöt (esim ei keskustella tuntemattomien kanssa)* -- (k48). Osallistuja koki erityisesti sääntöjen luovan turvallisuuden tunnetta.

Turvalliseksi online-pelimaailman koki vähän yli neljännes osallistujista (n=15), joiden mukaan noudattaessa ikärajoja, pelatessa tuttuun pelikavereiden kanssa ja huoltajan pitäessä silmällä online-pelaamista, pelaaminen koettiin suhteellisen turvalliseksi: *Valvon pelaamista app:in kautta ja näen keiden kanssa lapsi on vuorovaikutuksessa. Osaan säätää tietoturvalikot oikein jotta kuka tahansa ei voi esimerkiksi puhua lapselleni pelissä* (k29). *Lapsella on lupa pelata vain kavereiden kanssa, ei tuntemattomien kanssa* (k52). Osallistujat kokivat, että edellä mainitut valvonnalliset apukeinot lisäävät luottamuksen tunnetta ja siten lapselle voi antaa tilaa pelata turvallisessa, mutta osin kontrolloidussa ympäristössä.

Turvattomaksi online-pelaamisen koki alle viidesosa (n=10) kyselyyn osallistuneista. He olivat huolissaan digitaalisen maailman riskeistä, tuntemattomiin ihmisiin liittyvistä riskeistä, ilkeillä tekijöistä, kiusaamistapauksista ja chat-toiminnoista, joita online-pelit pitävät sisällään. Erään osallistujan perustelu asiaa koskien: *Tietoturva, näytön jakaminen, digitaalisen*

omaisuuden turvaaminen, toxic-pelaajat, kiusaaminen, peliympäristön anonyymiyys, jne.. paljon on varmaan muitakin turvallisuuteen liittyviä asioita joita ei edes tiedä olevan olemassa (k2). Osallistuja painotti, etteivät nämä riskit ole ainoita. Hän oli tietoinen myös muista olemassa olevista turvallisuushista.

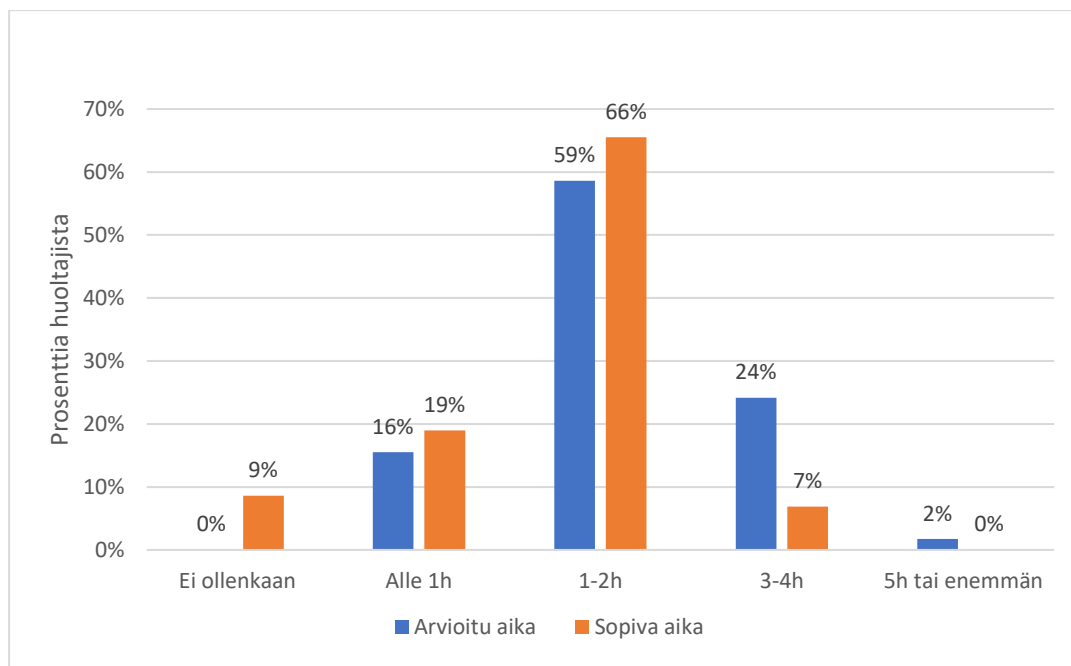
Kyselyyn osallistuneista puolet kertoivat kontrolloineensa lapsensa online-pelaamista puuttuen pelaamiseen silloin tällöin (n=32). Osallistuneista huoltajista hieman yli viidesosa (n=13) puuttui lapsen online-pelaamiseen usein tai päivittäin. Muutamia kertoja kuukaudessa puuttuvia huoltajia oli neljä ja harvoin puuttuvia kahdeksan. Ainoastaan yksi ei puuttunut koskaan lapsensa online-pelaamiseen. Kolme neljäsosaa osallistujista (n=44) oli asettanut lapsen online-pelaamiselle käyttörajoituksia ja puolestaan vähän alle neljäsosa (n=14) ei kokenut käyttörajoitusten asettamista tarpeelliseksi.

Kyselylomakkeen avoimista vastauksista saatiin selville, millaisia konkreettisia käyttörajoituksia osallistuneet huoltajat olivat lapsilleen asettaneet. Suurin osa rajoituksista liittyi huoltajien laatimiin aikarajoituksiin online-pelien parissa:

Lapsen puhelimeen on asetettu automaattinen tunnin päivittäinen peliaika, jonka voi käyttää klo 7–19 välillä. Peliajan saa käyttää kun kotityöt (läksyt, oman huoneen siivous, roskien vieni) on tehty. Lisäksi kaikkiin pelihankintoihin vaaditaan vanhemman hyväksyntä. Lisäksi seuraamme lapsen pelaamista Applen Ruutuaika-sovelluksella. (k42)

Selvisi, että lapsen pelaamista on helppo tarkkailla ja valvoa esimerkiksi valvontasovellusten avulla. Useat osallistujat kertoivat, että pelit tulee hyväksyttävä huoltajalla ennen käyttöönottoa. Koettiin, että luomalla yhteiset säännöt pelaamista varten tai rajoittamalla chat-mahdollisuutta, voitiin vaikuttaa peliturvallisuuteen. Lisäksi osallistujista moni kertoi painottavansa asiallista käyttäytymistä online-pelimaailmassa ja kertoi puuttuvansa mahdolliseen epäsoveliaaseen kielenkäyttöön sekä turvallisuusasioihin, kuten omien tietojen jakamiseen online-pelimaailmassa.

Vähän yli puolet kyselyyn vastanneista osallistujista arvioi lapsensa pelaavan tunnista kahteen tuntiin päivässä online-pelejä. Huoltajien aika-arvio lapsen online-pelaamisesta ja heidän mielestään sopivaksi koettu peliaika vuorokaudessa olivat keskimäärin samaa luokkaa eli yhdestä kahteen tuntiin päivässä (kuvio 8).



Kuvio 8. Kyselyyn osallistuneiden arvioima ja heidän mielestään sopiva aika lapsen online-pelaamiselle vuorokaudessa

Pieni määrä osallistujia ($n=5$) koki aikarajoitukset tarpeettomiksi. Osallistujista neljäsosa ($n=14$) arvioi lapsensa pelaavan online-pelejä kolmesta neljään tuntiin, vaikka sopivaksi kyseisen ajan koki huomattavasti pienempi määrä osallistujista ($n=4$). Vastausten mukaan kaikkien kyselyyn vastanneiden osallistujien lapset pelasivat online-pelejä tai osallistujat eivät olleet tietoisia lapsensa pelaamattomuudesta, koska yksikään osallistujista ei valinnut vastausvaihtoehtoa “ei ollenkaan”.

Haastattelut tukivat kyselylomakkeesta saatuja vastauksia huoltajien asettamista käyttörajoituksista online-peleihin liittyen. Haastatteluista saatuja vastausten perusteella kodin asettamiin käyttörajoituksiin kuului muun muassa online-pelien käytön rajoittaminen, sisällön tarkistaminen ja hyväksyminen sekä ikärajojen noudattaminen. Haastatellut (h2 & h3) kertoivat, että on tärkeää tietää mitä pelejä lapsi pelaa ja mitä hän tekee online-maailmassa: *--olen kokeillut noita pelejä, joita lapseni pelaa, että tiedän mistä on kysymys.* (h2) Kolme neljästä haastatellusta (h1, h2 & h3) kertoi lapsen oman käyttäytymisen vaikuttavan eniten huoltajan tarpeeseen puuttua pelaamiseen. Online-pelimaailman yleisellä ilmapiirillä ei kuitenkaan koettu olevan suurta merkitystä puuttumistarpeeseen. Haasteellisempänä koettiin pelaamisen lopettaminen:

-- lähinnä ne ylilyönnit tulee siin ku lopettaa se pelaamise. -- hyvi o onnistuttu tekee noi pelit sille koukuttaviks et tota niitte lopettamine o äärimmäise vaikeet -- tuntuu ettei koskaa olis hyvää kohtaa lopettaa. -- ennakointi tossaki asias on aika tärkeet. -- Sil [ennakoinnilla] ehkä pystys välttää sitä et tulee niit mielepahotuksii siit et se peli lyödää poikki. -- toi [pelaaminen] o vaikee aihe sen takii ku siin o hyvii puolii -- siin aika paljo myös oppii sit samal. Ehkä tärkeet on se et tietää mitä se laps tekee ja mitä se pelaa. Ja seuraa sitä lapse käyttäytymist [online-pelimaailmassa]. (h2)

Pelimaailman koukuttavuus oli yksi syy, miksi pelaamisen lopettaminen koettiin vaikeaksi. Ratkaisuna koukuttavuuteen haastateltu (h2) käytti kotonaan ennakointia ja pelaamisen rajoittamista sekä pyrki opettamaan lasta rajoittamaan itse omaa toimintaansa. Lisäksi myös haastatellut (h1 & h4) kertoivat, että ilman huoltajan asettamia käyttörajoituksia lapsi asettaisi online-pelaamisen kaiken muun edelle. Haastateltavien vastauksissa painottui muun toiminnan tärkeys, kuten koulutöiden tekeminen ja lapsen vapaa-ajan harrastustoiminta.

Suurin osa niistä kyselyyn osallistuneista, jotka kokivat online-pelien ikäraajat tarpeellisina (n=45), olivat huolissaan ikärajojen noudattamisesta, vaikka huoltaja niitä valvoisi. Eräs osallistujista pohti ikärajojen merkitystä netin avoimuuden näkökulmasta: *-- mikä merkitys on ikärajalla, kun aikuiset pääsevät kaikkialle ja voivat pelata ihan mitä pelejä vaan... ja kaikki aikuiset eivät valitettavasti ole ihan terveitä (k2)*. Osallistuja oli erityisen huolissaan aikuisista, jotka voivat käyttää lapsia hyväksi online-pelimaailmassa. Yksi kyselyyn osallistunut pohti sen sijaan lapsen omaa nokkeluutta liittyen kiertoteihin ikärajojen suhteen: *no jaa, voisivat joissakin kohtaa olla korkeammat, mutta kyllä lapsi sinne pystyy kirjautumaan jos oikein haluaa (k12)*. Ikäraajat koettiin siis osin ristiriitaisiksi. Lisäksi erään osallistujan mukaan perheiden ikärajatulkintojen välillä on eroja, joka saa aikaan ristiriitoja:

Ikäraajat ovat ongelmallisia, koska lapset pelaavat pelejä ikärajoista välittämättä. Ell-eivät omalla koneella/kännykällä, niin kavereiden luona. Emme missään tapauksessa anna lapsemme pelata K18-pelejä (hän on 13-vuotias), mutta tiedän silti hänen pelanneen tällaista kaverinsa luona. (k3)

Huolta herättivät eri perheiden erilaiset pelikäytänteet ja niiden ongelmallisuus suhteessa oman perheen sääntöihin. Sama kokemus oli myös tarpeettomina ikärajoja pitävillä osallistujilla (n=7), jotka olivat sitä mieltä, ettei ikärajoilla ole juurikaan merkitystä, koska niitä on lähes mahdotonta valvoa. Osa sekä tarpeettomina että tarpeellisina ikärajoja pitäneistä osallistujista koki ikäraajat ongelmallisina, koska ikäraajat on toisinaan asetettu liian korkeaksi tai matalaksi. He kokivat, että ikärajoja pitäisi luokitella tarkemmin. Kymmenesosa osallistujista (n=6) ei pitänyt ikärajoja tarpeellisina tai tarpeettomina.

7.3 Huoltajan käsitys online-pelaamisesta osana perheen arkea

Kolmannessa tutkimusongelmassa tarkastellaan huoltajan käsitystä lapsen online-pelaamisesta osana perheen arkea, jota selvitettiin haastattelujen avulla. Lisäksi kyselyaineiston avulla pyrittiin selvittämään, millainen kokemus huoltajalla on Covid-19-pandemian vaikutuksesta lapsen online-pelaamiseen ja online-pelaamisen vaikutuksesta lapsen koulunkäyntiin. Kolmannen tutkimusongelman käsitteleminen aloitettiin tutkimalla, miten huoltaja määrittelee lapsensa online-pelaamisen. Tätä pohjustettiin selvittämällä kyselyyn osallistuneiden tietoutta siitä, missä paikassa lapsi pelaa online-pelejä kotona ja mitä medialaitteita hän käyttää. Pyrittiin löytämään vastaus siihen, millainen yleiskuva osallistujalla on hänen lapsensa online-pelaamisesta ja miten hyvin hän on perillä lapsensa pelitottumuksista.

Kyselyaineiston mukaan 60 % osallistuneista kertoi lapsensa pelaavan kotona online-pelejä omassa huoneessaan. Perheen yleisissä tiloissa eli esimerkiksi olohuoneessa pelasi 47 % ja useassa eri paikassa 41 % osallistujien lapsista. Kyselyn tuloksia syvennettiin haastatteluissa. Medialaitteista osallistujien mukaan lapset käyttivät eniten älypuhelinia 98 %, toiseksi eniten pelikonsolia 64 % ja kolmanneksi eniten koulun tarjoamaa päätelaitetta 57 %. Kaksi vähiten mainittua medialaitetta olivat tietokone 53 % ja tabletti 48 %. Haastateltujen tuli kuvailla, mitä online-pelaaminen merkitsi heidän lapsensa kohdalla. Vastausvaihtoehtoja oli seitsemän: sosiaalinen tapahtuma, leikki, kilpailu, rentoutuminen, ajanviettäminen kaverien/sisarusten kanssa, harrastus vai jokin muu. Jokainen haastateltu (h1, h2, h3 & h4) kuvaili lapsensa online-pelaamista sosiaalisesti tapahtumaksi, kilpailuksi ja ajanvietoksi kaverien tai sisarusten kanssa. Yksi haastateltu (h1) mainitsi, että lapsi pelaa enimmäkseen kaverien kanssa, vaikka toisinaan tulee pelattua myös isosiskon kanssa. Leikiksi online-pelaamisen määritteli kolme neljästä haastatellusta (h2, h3 & h4). Rentoutumisen (h1 & h4) ja harrastuksen (h2 & h4) online-pelaamisen määrittelyksi valitsi puolet haastateltavista. Kun taas toisen haastatellun (h4) mukaan online-pelaaminen saattoi toisinaan olla rentoutumiskeino, mutta ei aina. Haastateltu (h3) perusteli, että pelkällä kännykän käytöllä on rentouttava ominaisuus, johon pelaaminen ei välttämättä liity. Harrastukseksi online-pelaamisen määrittelleet haastatellut (h2 & h4) perustelivat vastaustaan online-pelaamisen säännöllisyyden ja toisiin harrastuksiin, kuten lukemiseen verrattavana asiana. Heidän vastauksissaan oli kuitenkin epäilevä sävy harrastusvaihtoehdon perustelun kohdalla: *Jos sitä mieltii kui säännöllist se o ni ehkä se tota jossaki määri sit o harrastuski et jos kysyttäs mielipidet et onks se mun mielest yks hyväks luettava harrastus ni*

emmää tiä, kai se harrastus o, määritellää ny nii (h2). Haastateltu (h2) koki online-pelaamisen lopulta pienen pohdinnan jälkeen harrastukseksi. Toinen haastatelluista piti online-pelaamista harrastuksena: *Kai sitä voi harrastuksena pitää, jos lukeminenkin on harrastusta ni kyl pelaaminenkin on harrastus* (h4). Haastateltu (h4) koki, että online-pelaaminen ei ole yhtään vähäpätöisempi toiminta harrastuksena kuin esimerkiksi lukeminen.

Kolme neljästä haastatellusta (h1, h2 & h4) vastasi myös jokin muu -kohtaan. Haastateltu (h4) ei osannut määrittää tarkkaan lapsensa online-pelaamisen tarkoitusta: *En tiää mitä muut se olis ku harrastus*. Online-pelaamisen määrittely tiivistyi harrastukseksi. Haastateltu (h1) olisi kuvaillut ilman vaihtoehtoja online-pelaamisen ajanvietoksi kavereiden kanssa ja kilpailuksi. Hän kuvaili, että voittaminen on hänen lapselleen hyvin tärkeää. Myös haastatellun (h2) mukaan sosiaalinen kanssakäyminen oli tärkeää. Hän kuvaili online-pelaamista ennen Covid-19-pandemiaa ja sen aikana: *-- mää nää se enimmäksee tollasen sosiaalisen tapahtuman siin mielles ku sitä o ny rajoitettu [Covid-pandemian takia] nii paljo -- aikasemmi se o ehkä ollu semmone mahdollisuus tavat netis sellasii jota ei nää nii paljoo mut nykyää se o iha naapuri poikiäki väline sosiaaline tapahtuma*. (h2) Online-pelaaminen oli ennen Covid-pandemiasta johtuvia rajoituksia mahdollisuus tavata netissä ihmisiä, joita ei pystynyt näkemään muuten.

Haastatelluilta selvitettiin lisäksi kokemusta oman lapsen käytöksestä online-pelimaailmassa. Haastateltu (h1) kuvaili, kuinka hänen lapsensa rooli pelimaailmassa oli erilainen; lapsi saattaa peliin liittyen uhota muille ja käyttää aggressiivisempaa puhetyyliä kuin reaalielämässä kavereidensa kanssa. Haastateltu (h1) koki myös lapsensa olevan *herkästi semmonen pomotava* pelimaailmassa. Tämän oli huomannut myös haastateltu (h4). Hän mainitsi, että vaikka lapsi onkin pelimaailmassa periaatteessa oma itsensä, *joskus tulee kavereitten kans suun soit-tamist, ehkä miellyttämist tai pätemistä jossain tilanteis* (h4). Eräs haastateltu (h2) koki lapsen käytöksen olevan asiallista: *Ei oo mitää ylilyönteä siäl et lähinnä ne ylilyännit tulee sit siin ku lopettaa se pelaamise* (h2). Hän koki ongelmien syntyvän pelaamisen lopettamisen yhteydessä. Haastateltu (h3) koki ettei pelaaminen vaikuta lapsen käyttäytymiseen juurikaan: *Ei [vaikuta], lähinnä -- jos sä oot kokoaja tuol kännykäl ni voi se laps ol sit vähä sellane kiukkune* (h3). Ainoastaan silloin, kun lapsi on käyttänyt kännykkää kauan aikaa saattaa ilmetä yleistä kiukkuisuutta.

Vaikka online-pelaamisella huomattiin olevan yhteys lapsen käyttäytymiseen joissain tilanteissa, eivät haastatellut (h1, h2, h3 & h4) kokeneet online-peleillä ainakaan toistaiseksi olleen

suurta vaikutusta perheen arjen yhteiseen toimintaan, kuten ruokailu-, ulkoilu-, retkeily- tai lautapelihetkiin. Tämä tiivistyi haastatellun (h2) kommentissa: *ei se määritä mee arkee sil ta-val et ei se aja kaike muu yli kuitenkaa.* Perheen arjen toiminta koettiin tärkeäksi. Haastateltu (h1) kertoi lapsensa pitävän kiinni omasta pelioikeudestaan joka päivä:

Se vaikuttaa, koska hän haluaa pitää kiinni oikeudestaan käyttää joka päivä se peli-aika eli siit joudutaan välil keskustelemaan et jos on jotain muuta sovittuna tai yhteistä ohjelmaa tai lähetään mökille, joka on tyhmä paikka, koska siel ei oo pleikkarii niin, niin tota kyl silloin joutuu keskustelea siitä et miten se ei pyöri sen pelikonsolin ympärillä sit se elämä kuitenkaan. (h1)

Pelitoiminnan takia huoltaja joutui toisinaan perustelemaan myös muun toiminnan tärkeyttä arjessa omalle lapselleen.

Kaikki haastatellut (h1, h2, h3 & h4) nostivat esille online-pelaamisen luovan perheen arkeen osin aikatauluttamista: -- *tottakai se vähän lisää tuo, lisää aikatauluun yhteensovittamista silloin, kun on sovittu jotain tämmösiä yhteisiä pelihetkiä (h4).* Haastateltu (h3) kertoi lapsensa pelaavan enemmän online-pelejä muiden perheenjäsenten ollessa muualla: -- *helpommin niit [online-pelejä] sit pelaa jos me vaik ollaa niiku töissä ja hänel on tääl niinku vapaa-aikaa tai sit et me ollaa jossai kускаas noi muut treeneihi ja hän on tääl yksinä et kyl hän sit taas silloku me täs koton ollaa ni enemmä on meijä muiitte kans (h3).* Online-pelaaminen korostui erityisesti lapsen ollessa yksin, kun muut perheenjäsenet olivat joko töissä tai harrastuksissa. Haastatellun (h1) mukaan online-pelaaminen ei ole ainakaan toistaiseksi ajanut perheen yhteisen arjen edelle: -- *ei se niin pitkälle vaikuta et siihen oltais koskaan lähdetty tai toivottavasti ei lähdetäkään et peruttais mitään menoja sen takia et lapsen täytyy pelata (h1).* Pelaaminen on toissijainen asia perheessä yhteisiin menoihin verrattuna.

Haastateltujen mukaan perheen arjen ja huoltajien luomien käytäntöjen koettiin säätelevän lapsen online-pelaamista. Erityisesti arkiaskareiden suorittaminen asetettiin tärkeään asemaan online-pelaamiseen nähden. Haastateltu (h1) koki olevansa kumppaninsa kanssa melko joustava lapsen online-pelaamisen suhteen, kunhan se ei hallitse lasten aktiivista harrastamista:

Lasten täytyy ulkoiluttaa koira kerran päivässä -- et onhan se harrastus. Ja sit on tietty velvollisuuksia, mut ei meil oo muuten mitään semmost niinku et olis perheen yhteinen joku juttu, mikä sit vaikuttais aikatauluihin. -- No, meidän arkeen kuuluu toki myös sit esimerkiks lapsen harrastus, joka vaikuttaa todella paljon siihen et miten, millon ja miten hän pystyy peliaikojaan käyttämään --. (h1)

Haastatellun (h1) mukaan kotiaskareet, kuten koiran ulkoiluttaminen, piti hoitaa ennen online-pelaamista. Haastateltu koki toimivansa joustavasti online-pelaamisen suhteen, koska lapselle oli jo kehittynyt oma-aloitteinen elämäntapa muun muassa liikuntaharrastuksen myötä. Haastatellun (h4) mukaan perheen aikuisilla on lopullinen päätösvalta, miten paljon online-pelien pelaamiseen voidaan antaa aikaa arjessa:

-- perheen arki sanelee et koska voi pelata. Kyllä sen vanhemmat sit kuitenkin viime kädes määrittelee, koska sitä [online-pelaamista] voi sitten tehdä. Kyllä tottakai tulee lapselta että muulta perheeltä reunaehtoi siihe pelaamiseen. Kyl se molempiin suuntiin toimii. (h4)

Haastateltu (h4) ei kokenut online-pelaamisen sanelevan liikaa perheen arkea. Online-pelaamisen edellytyksiä määrittää heidän perheessään kaikki osapuolet. Haastateltava (h2) oli samaa mieltä asiasta:

Juu ei se pelaamine niitte [arkiaskareiden] yli aja, mut tietty ehkä täl hetkel ku ei oo kauheest muut ku harrastukset ja koulu ja koton olemine ni ei tommissii perhee yhteisii tekemisii nii hirveesti ole, mut tota en usko et se sentää ohi ajaa et ei hän voi jäädä kotii pelaa jos tehää jotai (h2)

Myöskään tämän perheen arjen ei koettu olevan riippuvainen lapsen online-pelaamisesta.

7.4 Online-pelaaminen Covid-19-pandemian aikana ja online-pelaamisen vaikutukset koulunkäyntiin

Seuraavaksi esitellään tarkemmin kyselyaineistosta saatuja tuloksia, joiden kautta pyrittiin selvittämään huoltajan kokemusta Covid-19-pandemian vaikutuksesta online-pelaamiseen ja online-pelaamisen vaikutuksesta lapsen koulunkäyntiin. Yli puolet kyselyyn osallistuneista (n=38) koki, että online-peleillä ei ollut minkäänlaista vaikutusta lapsen koulunkäyntiin. Osallistuja (k45) koki, että online-pelaaminen ei ollut yhteydessä itse koulunkäyntiin, mutta ryhmään kuulumiseen koulussa ja vapaa-ajalla sillä koettiin olevan sitäkin suurempi merkitys. Osallistujista useampi kertoi, että koulutyöt oli hoidettava ennen kuin pääsi pelaamaan, jolloin koulu tuli hoidettua online-pelaamisesta huolimatta: *Toistaiseksi ei mitään [vaikutusta], lapsi on pärjännyt hyvin koulussa ja -- [lapsi] alistuu siihen, että koulu menee pelaamisen edelle (k3)*. Useissa perheissä lapsen koulu asetettiin etusijalle suhteessa muuhun toimintaan. Eräs kyselyn osallistujista (k24) kertoi tehneensä puolisonsa kanssa *hyvin selväksi nuorelle, että*

hänen “työnsä” tällä hetkellä on koulu ja se on ensisijaisesti hoidettava kunnolla. Jos sen jälkeen jää aikaa, saa pelata. Koulutukseen haluttiin ensisijaisesti panostaa usean osallistujan perheessä.

Hieman alle kymmenesosa osallistujista (n=8) kertoi online-peleillä olevan positiivinen vaikutus lapsen koulunkäyntiin. Positiiviseksi koettiin muun muassa englannin kielen oppiminen ja online-pelien mukanaan tuoma harrastuneisuus, josta voi jutella kaverien kanssa. Yksi osallistuja mainitsi Minecraftin pelaamisen hyödyllisenä asiana koulunkäynnin kannalta: *Siellä [koulussa] pelataan Minecraftia, joten siinä mielessä kotona ko. pelin pelaamisesta on hyötyä* (k33). Minecraftin pelaamisesta kotona on ollut hyötyä myös koulumaailmassa.

Kaksitoista osallistujaa koki online-pelien vaikuttaneen negatiivisesti lapsen koulunkäyntiin. Osallistuja (k42) kertoi lapsensa olevan jo koulun takia ruudun äärellä päivittäin, jolloin tämä on pois kotona käytettävästä peliajasta. Hän oli huolissaan lapsen jaksamisesta keskittyä koulutöihin, koska ruutu-aikaa on muutenkin jo niin paljon:

Läksyihin on välillä vaikea keskittyä, kun lapsi odottaa pelaamista. Valitettavasti lapsen online-pelaaminen ei rajoitu kotona kännykällä tapahtuvaan pelaamiseen, sillä koulussa saa opettajan luvalla pelata, kun on tehnyt tehtävät. Tämä aiheuttaa kiirehtimistä ja hutiloitintia. Koulussa oppitunneilla tapahtuvaa pelaamista on päivittäin vähintään tunti, joskus jopa lähes kaksi. Olemme yrittäneet puhua asiasta opettajalle, mutta tuloksetta. Toistaiseksi pelaaminen ei ole näkynyt arvosanoissa, koska lapsemme on älykäs ja hyvämuistinen ja ala-asteen opetustahti on hidas ja omaksuttavan tiedon määrä pientä. Väsymyksenä ja pahoinvointina koulupelaaminen on kotona kuitenkin näkynyt selvästi.

Osallistujan huolenaiheet liiallisesta pelaamisesta koulussa oli esitetty lapsen opettajalle, joka ei ollut kuitenkaan huomionnut asiaa opetuksessaan. Osallistujan kommentit kohdistuivat erityisesti lapsen koulussa jaksamiseen tulevaisuudessa.

Koulunkäynnin ja online-pelaamisen yhteyden lisäksi kyselylomakkeen avulla selvitettiin, onko Covid-19-pandemiolla ollut yhteyttä online-pelaamiseen. Yli puolet (n=33) kyselyyn osallistuneista koki Covid-19-pandemian olleen yhteydessä lapsen online-pelaamiseen. Suurin osa osallistujista kertoi, että lapsen harrastusten jäädessä pandemian takia tauolle, online-pelaaminen lisääntyi. Osallistujan (k6) mukaan: *[pandemia] Lisännyt [online-pelaamista], kun muut harrastukset jääneet pois.* Online-pelien parissa vietetyn ajan on koettu lisääntyneen myös muissa kodeissa pandemian aikana: *Harrastukset välillä jäähyllä ja kotona ollaan*

*enemmän -- pelaaminen on lisääntynyt (k10). Vallitsevien rajoitusten takia sosiaaliset kontaktit, esimerkiksi harrastusten kautta, ovat olleet minimissään ja ainoa tapa tavata kavereita sekä hoitaa sosiaalisia suhteita on tapahtunut online-pelien välityksellä. Osallistuja (k30) kertoi, että perheen aikuisten töistä johtuen pelaamista ei rajoitettu pandemian alkuvaiheessa [2020], mutta syksyllä siihen oli taas puututtu: *Keväällä istuivat enemmän koneiden ääressä kun me vanhemmat teimme töitä mutta nyt syksyllä rajoitettu jälleen pelaamista.* Myös moni muu osallistuja kertoi pelaamisen lisääntyneen pandemian alkuvaiheessa. Kuitenkin he totesivat pelaamisen tasoittuneen entiselleen pandemian edetessä: *alkuajan jälkeen on tasaantunut samaan kuin ennenkin (k53).* Toisaalta alle puolet (n=25) kyselyyn osallistujista koki, ettei pandemialla ole ollut vaikutusta heidän lapsensa online-pelaamiseen: *Suurempi vaikutus on ollut sosiaalisten tilanteiden huomattavalla vähenemisellä ja se on ahdistanut kyllä ihan kaiken ikäisiä (k2).* Osa niistä osallistujista, jotka eivät kokeneet pandemian vaikuttaneen heidän lapsensa online-pelaamiseen, eivät perustelleet kantaansa tarkemmin.*

8 Pohdinta

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää huoltajan käsityksiä 5.–6.-luokkalaisten online-pelaamisesta. Tutkimuksen ajankohtaisuutta perusteltiin viime vuosina runsaasti lisääntyneen online-pelaamisen vuoksi. Ajankohtaisuudessaan aihevalintaa tuki myös tutkimuksen tekovaiheessa käynnissä ollut Covid-19-pandemia, jonka takia ihmiset määrättiin kotioloihin. Tästä syystä online-pelaamista haluttiin tutkia nimenomaan kotiympäristössä, jossa lapset ja aikuiset viettivät paljon aikaa, koulun ollessa etänä ja harrastusten jäädessä tauolle. Koettiin tärkeänä kerätä lisää tietoa online-pelaamisesta Suomessa huoltajien näkökulmasta, koska aiempaa tutkimusta ei juurikaan ole olemassa. Tästä tutkimuksesta saatuja tuloksia ei kuitenkaan ole tarkoitus yleistää laajemmassa mittakaavassa tutkimusaineiston jäädessä odotettua pienemmäksi.

Päätuloksena tutkimuksen kysely- ja haastatteluaineistosta kävi ilmi, että osallistujilla oli melko myönteinen asenne online-pelaamista kohtaan ja online-pelaaminen integroitui käyttörajoitusten avulla sujuvasti perheen kotiympäristöön ja arkeen. Osallistujat eivät mieltäneet online-pelaamista ainoastaan haitallisena ilmiönä. Osallistujat kokivat, että online-pelaamisella on hyödyllisiä ominaisuuksia, kuten sosiaalistava pelimaailma ja englannin kieli “lingua francana”. Sosiaalisuudella koettiin kuitenkin olevan myös haitallinen puoli ja tuntemattomat ihmiset nähtiin yhtenä online-pelimaailman pääriskeistä. Kuitenkin valvonnan, sääntöjen ja pelaamiseen liittyvän tiedon avulla osallistujat pyrkivät huolehtimaan lapsensa turvallisuudesta online-pelimaailmassa.

8.1 Huoltajan kokemus online-pelaamisesta

Osallistujat tunnistivat useita lapsensa pelaamia online-pelejä ja niiden sisältö oli yleisesti ottaen osallistujilla tiedossa. Kuitenkin online-pelien nimeäminen oli monelle hankalaa, kun kyselylomakkeen kysymys kysyttiin uudestaan haastatelluilta. Tämä herättää kysymyksen siitä, tiesivätkö osallistujat oikeasti mitä heidän lapsensa pelasi vai saivatko he vastauksen kysymykseen muualta, kuten heidän lapseltaan. Haastatellut eivät kokeneet oman peliharrastuneisuuden vaikuttavan heidän käsitykseensä online-peleistä, mikä oli Delen ym. (2015) oletukseen ristiriidassa. Pelaajabarometri (2020) ja Delen ym. (2015) havaitsivat, ettei online-pelaa-

mista koeta aina pelkästään hyödyllisenä tai haitallisena. Enemmistö tähän tutkimukseen osallistuneista koki online-pelaamisen olevan melko tai ei kovin hyödyllistä. Osallistuneet eivät kuitenkaan kokeneet pelaamisen olevan kovin haitallistakaan.

Toisin kuin aikaisempi tutkimuskirjallisuus (Young 2009; Kuss & Griffiths 2012; Lemmens, Hendricks 2016) tulokset eivät antaneet polarisoitunutta käsitystä online-pelaamisesta pelkästään haitallisena ilmiönä. Nimittäin kukaan osallistujista ei kokenut online-pelaamista erittäin tai hyvin haitalliseksi. Enemmistö kyselyyn osallistuneista perusteli online-pelien haitallisuutta peleistä irrottautumisella ja peliajan rajoittuneisuudella. Sundqvistin ja Sylvénin (2016) ja Sletten ym. (2015) tulosten mukaisesti osallistujat kokivat online-pelaamisen kehittävän lapsen kognitiivisia taitoja, erityisesti englannin kieltä. Osallistujat suhtautuivat erityisesti online-pelimaailman sosiaalistavaan puoleen erittäin myönteisesti. Sosiaalisen puolen tärkeyttä online-pelaamisen hyötynä korostettiin myös Hussainin ja Griffithsin (2014), Kirbyn, Jonesin ja Copellon (2014) sekä Ofcomin (2019) tutkimusten tuloksissa. Yhtä lailla Kaukiainen (2019, 100) ja Meriläinen (2019a) painottivat pelaamisen kehittävän sosiaalisia taitoja. Viidesosa osallistujista suhtautui online-pelaamiseen negatiivisesti, mutta he kokivat sen kuitenkin olevan keino kommunikoida ja olla yhdessä kaverien kanssa.

8.2 Kodin asettamat käyttörajoitukset online-pelaamiselle

Aikaisempien julkaisujen mukaan käyttörajoitukset pelaamiselle koskivat yleensä vain pelaamisen aikarajoittamista (ks. esim. Gingold, Simon & Schoendorf 2014; Noppari 2014; Willett 2017), kuitenkin vastauksista ilmeni myös muita käytäntöjä aikarajoittamisen lisäksi. Warsahin (2021) tutkimuksen tulosten mukaisesti haastateltujen käyttörajoituksina toimivat online-pelaamisen aikarajoittaminen, mutta myös pelien sisällön tarkistaminen ja hyväksyttäminen vanhemmalla sekä ikärajojen noudattaminen että pelaamisen valvominen. Osallistujien mukaan sopiva aika viettää online-pelien parissa oli 1–2 tuntia päivässä, joka oli linjassa Ofcom-raportin (2018) ja LIITU 18 –raportin (2018) tulosten kanssa. Enemmistö osallistujista arvioi lapsen online-pelaamiseen käyttämän ajan myös 1–2 tuntiin päivässä. Kuitenkin joka neljännes vastaaja arvioi lapsen oikean ruutuajan olevan 3–4 tuntia, jolla viitataan Warsah ym. (2021, 9) tutkimuksen mukaan jo peliriippuvuuteen. Toisaalta muutama osallistuja koki online-pelaamisen aikarajoittamisen tarpeettomaksi, kuten myös Martin ym. (2021) tutkimuksessa. Kyselyyn osallistuneista suurimman osan mukaan online-pelien ikäraajat olivat tarpeellisia, vaikka osal-

listujien perusteluissa ilmeni ristiriitoja ikärajojen valvontaan ja noudattamiseen liittyen. Ikäraajat koettiin ongelmallisina myös niiden korkean tai matalan arvioinnin suhteen, mikä oli linjassa Rahjan ja Heleniuksen (2019) huomioihin pelien ikärajojen suhteellisuudesta.

Kukaan kyselyaineiston osallistujista ei kuvannut online-pelejä erittäin turvalliseksi tai erittäin turvattomaksi. Suurin osa osallistujista jakautui likert-asteikon keskelle, jolloin he eivät kokeneet online-pelimaailmaa turvalliseksi tai turvattomaksi. Willettin (2017), Hasebrink ym. (2009) ja Martin ym. tutkimusten mukaisesti osallistujat kertoivat olevansa huolissaan tuntemattomiin ihmisiin liittyvistä riskeistä, lapselle sopimattomasta seksuaalisesta materiaalista ja tuntemattomista käyttäjistä. Kuitenkin osallistujat painottivat eniten digitaalisen maailman riskejä ja toiseksi eniten tuntemattomiin ihmisiin liittyviä riskejä. Valvontasovellukset olivat suosittuja osallistujien keskuudessa ja vastauksissa mainittiin Applen Ruutu-aika-hallinta-sovellus ja Family Link -sovellus, jota ehdotettiin myös Martin ym. (2021) tutkimuksessa hyväksi työkaluksi lapsen pelaamisen hallitsemiseen. Yleisesti osallistujilla vaikutti olevan hyvä käsitys online-pelimaailmasta ja siihen tarvittavasta valvonnan määrästä. Tasapaino online-pelien mahdollistamisen ja riskien hallinnan sekä ennaltaehkäisyä välillä, kuten Willettin (2015) tutkimuksessa, oli enemmistölle osallistujista tärkeää.

8.3 Online-pelaaminen osana perheen arkea

Osallistujat eivät kokeneet lapsen online-pelaamisen vaikuttavan merkittävästi perheen yhteisiin suunnitelmiin tai tapahtumiin, vaikka lapsen käytös olikin online-pelimaailmassa usean haastatellun mukaan aggressiivisempaa kuin tosielämässä. Leen ja Chaen (2007) sekä Singhin ym. (2016) tutkimuksissa pelaaminen vähensi perheen sisäistä vuorovaikutusta ja perheaikaa. Tässä tutkimuksessa ei kuitenkaan saatu samansuuntaisia tuloksia, sillä online-pelaamisen ei koettu ajavan perheen yhteisen toiminnan yli. Peliajan aikatauluttaminen perheen arkeen koettiin osin haasteelliseksi, vaikka pelaamista pyrittiin säätelemään kodin asettamalla rajoituksilla ja pelaamista yritettiin sovittaa perheen arkeen. Osallistujien asenteet online-pelaamisesta ja kotiympäristöstä mukailivat Aarsandin ja Aronssonin (2009) tutkimuksen tuloksia osallisen aikuisen roolista, online-pelaamisen integroinnista kotiympäristöön ja sen valvomisesta sekä sen sovittamisesta perheen arkeen.

Osallistujat raportoivat lapsensa pelaavan eniten omassa huoneessaan. Kuitenkin Willettin (2017) sekä Aarsandin ja Aronssonin (2009) tulosten tavoin lapsen online-pelaaminen sijoittui

myös perheen yhteisiin tiloihin, kuten olohuoneeseen. Aarsand ja Aronsson (2009, 504–505) perustelivat pelilaitteiden sijoittamista mahdollisuutena kontrolloida pelaamiseen käytettyä aikaa, mikä huomattiin myös tässä tutkimuksessa. Osallistujat kokivat tärkeänä, että pelilaitte on näkyvillä. Näin he pystyivät kontrolloimaan ja valvomaan lapsensa pelaamista sekä ajallisesti että sisällöllisesti.

Lapsen online-pelaamisen tarkoitus eli hänen motivaationsa pelata online-pelejä koettiin osallistujien kesken melko samalla tavalla. Online-pelaamisen tarkoitus rajoittui erityisesti Yeen (2006, 773–774) tutkimuksessa esiteltyihin kahteen päätekijään, menestykseen ja sosiaalisuuteen. Näitä niin kutsuttuja päätekijöitä muodostui osallistujien vastausten perusteella kuitenkin useampia ja ne koettiin tärkeäksi nostaa tuloksissa esiin. Jokainen haastateltu kuvasi lapsensa online-pelaamista sosiaalisena tapahtumana, kilpailuna ja ajanviettona kaverien tai sisarusten kanssa. Erityisesti sosiaalisuus korostui usean osallistujan vastauksessa lähinnä viittauksena käynnissä olleeseen pandemiaan.

Aiempiin tutkimuksiin ja tutkijoiden ennakko-oletukseen pohjautuen haluttiin kysyä tarkemmin osallistujien kokemusta nimenomaan pandemian ja online-pelaamisen yhteyksistä ja näiden (Fazeli ym. 2020; Nguyen, ym. 2020; Štveráková, ym. 2021) väliltä löydettiin yhtäläisyyksiä. Edellä mainittujen aiempien tutkimusten mukaisesti osallistujien vastauksista löydettiin kuitenkin varsin erilaisia näkökulmia siitä, miten Covid-19-pandemia vaikutti lasten online-pelaamiseen. Dennisin (2021) mukaan pandemia vaikutti suuresti arjen digitalisoitumiseen ja tämä tutkimus vahvisti kyseistä käsitystä. Suurin osa kyselyyn vastanneista kertoi online-pelaamisen lisääntyneen muun muassa harrastusten jäätyä tauolle pandemian takia.

Saatujen tulosten mukaan online-pelaaminen lisääntyi erityisesti pandemian alkuvaiheessa, koska huoltajat eivät rajoittaneet töidensä takia lapsensa pelaamista. ESA:n tutkimusraportissa (2021, 4) esitettiin yhteneviä tuloksia kertomalla vanhempien sallivuudesta digitaalisia pelejä kohtaan pandemian aikana. Niin tässä kuin aiemmissa tutkimuksissa (Ofcom 2019, 23; Statista 2021a; WHO 2021a; WHO 2021b; Claesdotter-Knutsson ym. 2022; Barr & Copeland-Stewart 2022) erityisesti yhteydenpidon ystäviin oli huomattu tapahtuvan pandemian aikana online-pelimaailman kautta, koska fyysisiä kontakteja tuli rajoittaa. Online-pelaaminen koettiin positiivisena välineenä vahvistaa ystävyys-suhteita (Barr ja Copeland-Stewart (2022) ja pelata yhteispelejä (Hacker ym. 2020; King ym. 2020) pandemian aikana, jolla koettiin olleen

vaikutusta muun muassa stressin lievittämiseen. Pelien socialisoiva puoli kuvattiin positiivisena, mutta kuitenkin pelaaminen voi vaikuttaa reaali maailman ihmissuhteisiin kielteisesti. Pandemia on lisännyt sisätiloissa oloa ja toisten ihmisten välttelyä. Reaali maailman sosiaaliset tilanteet ovat näin vähentyneet ja ihmiskontakteja voi olla haastavaa muodostaa pandemian jälkeen.

Pandemian ohella tutkimus koettiin tärkeäksi liittää yhteen koulumaailman kanssa, jossa lapsi toimii lähes päivittäin. Huomattiin, että tästä tutkimuksesta saadut tulokset kulkivat rinnan aiempien tutkimusten kanssa, joiden mukaan online-pelien huomattiin kehittävän erityisesti englannin kielen taitoa, kriittistä ajattelua, ongelmanratkaisukykyä ja sosiaalista kanssakäymistä (Childress & Braswell 2006; Piirainen-Marsh & Tainio 2009a). Varsinkin englannin kielen kehittyminen mainittiin useasti. Lisäksi useat osallistuneista nostivat esiin sosiaaliset taidot ryhmään kuulumisen näkökulmasta.

Pieni osa osallistujista mainitsi online-pelien ja koulunkäynnin negatiivisesta vaikutussuhteesta, joka puolestaan nousi esiin myös Sletten, Strandbun ja Giljen (2015) tehdyssä tutkimuksessa. Eräs osallistuja pohti taas negatiivista vaikutusta lähinnä ruutuajan näkökulmasta. Osallistujat eivät olleet huomanneet juurikaan negatiivisia vaikutuksia pelaamisen ja koulunkäynnin välillä johtuen pitkälti huoltajien luomista käyttörajoituksista lapsen online-pelaamiseen liittyen. Moni osallistuja korosti, että koulu on lapsen elämässä etusijalla. Todennäköisesti kuitenkin tutkimukseen vastasivat huoltajat, joita aihe kiinnostaa ja jotka ovat aktiivisesti mukana lapsen elämässä. Välinpitämättömät huoltajat saattoivat jättää kokonaan vastaamatta kyselyyn, joka saapui Wilmaan ja näin ollen tutkimusjoukko saattoi jäädä lopulta yksipuoliseksi. Huomattiin, että saadut tulokset tukivat aiempia tutkimuksia, mutta varsinaisesti uutta näkökulmaa ei kyseiseen kouluaiheeseen löydetty.

8.4 Tutkimuksen luotettavuuden ja eettisyyden tarkastelu

Kysely- ja haastatteluaineistosta saadut vastaukset tukivat toisiaan ja myös aikaisemmasta tutkimuskirjallisuudesta saatuja tuloksia. Päätökset tehtiin yhdessä tutkimuksen jokaisessa vaiheessa, tutkimuksen suunnittelusta ja aineiston keruusta analysointiin ja pohdintaan asti. Aineistosta jätettiin pois ja lisättiin kohtia yhteisessä ymmärryksessä, jolloin tutkimuksen sisältöä pohdittiin alati kahden tutkijan näkökulmasta. Tutkija- ja menetelmätriangulaatiot siis toteutuivat.

Kyselylomake oli laadittu huolellisesti ja myös haastatteluiden kysymyspatteristo valikoitu tarkasti kyselylomakkeesta saatuja vastauksia syventäen. On kuitenkin otettava huomioon, että kyselylomakkeeseen osallistuneet huoltajat eivät välttämättä vastanneet vain oman tietopohjansa mukaan kyselyn kysymyksiin. Haastatteluissa kävi ilmi, että yksi haastateltava oli kysynyt vastauksen lapseltaan. On mahdollista, että myös muut osallistujat olivat kysyneet tietoja kysymyksiin lapsiltaan. Tästä syystä ei voida olla varmoja, kuinka huolellisesti osallistujat ovat vastanneet kysymyksiin (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 195).

Osallistujat valikoituivat Wilman kautta, jolloin he tiesivät tutkimuksen aiheen ja ottivat osaa mielenkiintonsa mukaan. Jokaisen tähän tutkimukseen osallistuneen huoltajan lapsi pelasi online-pelejä. Kuitenkin yli 100 henkilöä oli aloittanut vastaamisen kyselylomakkeeseen, mutta vain 58 oli lopulta lähettänyt täytetyn lomakkeen. Vastaaajakato onkin yksi kyselylomaketutkimuksen haasteista. Vastaaajakato saattaa myös osoittaa vinouden tutkimuksen aineistossa. (Pohjanpää 2010.) Taustatietojen tarkastelun jälkeen voidaan olettaa, että suurin osa tutkimukseen osallistuneista kuuluu keskiluokkaiseen väestöön. Tämä saattaa selittää sitä, miksi osallistujien vastaukset olivat samansuuntaisia toistensa kanssa.

8.5 Tutkimustulosten hyödyntämismahdollisuuksia ja jatkotutkimusehdotuksia

On olennaista ottaa huomioon tutkimukseen vaikuttaneet rajoitteet. Ensinnäkin suoraan tällaista tutkimusta ei ole aikaisemmin toteutettu, vaan tutkimuksen asetelma on muodostettu yhdistelemällä useampaa aiemmin tehtyä tutkimusta. Tutkimusta tehdessä on yritetty ottaa huomioon sen hetkinen maailmantilanne, jonka avulla on pyritty tuomaan uudenlaista tulokulmaa aiheeseen. Ajankohtaisia ja tutkijoita kiinnostavia asioita yhdistämällä on kerätty merkitykselliset asiat samaan kokonaisuuteen. Toiseksi on huomioitava, että löydökset perustuvat ainutlaatuisiin, juuri tätä tutkimusta varten luotuun kysymyspatteristoon, jonka avulla tutkittiin vain hyvin pientä osaa väestötasolla. Toisin sanoen tutkimuksen hyödyntämisessä yleisesti on huomioitava otoskoon pienuus. Voidaan kuitenkin ajatella, että tutkimuksen kysymyspatteristoa ja haastattelurunkoa voitaisiin käyttää sellaisinaan, mikäli lähdetäisiin tutkimaan suurempaa joukkoa samasta näkökulmasta. Tutkimuksen vahvuudeksi voidaankin nostaa jatkotutkimusmahdollisuudet, joita esitellään tarkemmin seuraavaksi.

Alkuperäisen tutkimussuunnitelman mukaan osallistujien sosioekonomisesta taustasta oli tarkoituksena muodostaa summamuuttajat ja tutkia tarkemmin niiden yhteyttä huoltajien käsitykseen online-pelaamisesta. Kuitenkin osallistujista 91 % oli töissä ja enemmistö oli suorittanut ylemmän korkeakoulututkinnon. Aineistosta ei pystytty näin ollen muodostamaan mielekkäitä ryhmäjakoja. Tulokset SPSS-ohjelmalla eivät olleet merkitseviä ja sosioekonominen asema –summamuuttuja jätettiin lopulta tutkimuksen ulkopuolelle. Sosioekonomisen taustan poisjäännin takia tutkittiin osallistujan koulutuksen yhteyttä kokemukseen online-pelien hyödyllisyydestä ja haitallisuudesta ristiintaulukoinneilla. Ristiintaulukoinnit eivät kuitenkaan olleet tilastollisesti merkitseviä. Jatkotutkimuksena olisikin mielekäästä tutkia huoltajan käsityksen muotoutumista suuremman aineiston avulla, jolloin saadut tulokset olisivat myös helpommin yleistettävissä väestötasolla.

Samaa aihetta voitaisiin jatkossa lähteä tutkimaan myös lasten näkökulmasta, oli kohderyhmä sitten 5.–6.-luokkalaiset tai jokin muu. Mielenkiintoista olisi esimerkiksi vertailla lasten ja heidän huoltajiensa näkökulmia online-pelaamiseen liittyen. Näin pystyttäisiin kartoittamaan melko todenmukainen käsitys perheen sisäisestä suhtautumisesta online-pelaamiseen ja keräämään tietoa siitä, miten hyvin esimerkiksi huoltajien asettamat käyttörajoitukset todellisuudessa toimivat. Tosin lapsia tutkiessa on haasteellisempaa saada tutkimuslupia kuin pelkkien aikuisten kanssa. Laajemmassa mittakaavassa ja riittävin resurssein idea ei kuitenkaan olisi täysin mahdoton toteuttaa.

Tutkimusta voitaisiin hyödyntää jatkossa myös lähdemateriaalina online-pelimaailmaan liittyvissä teemoissa. Se soveltuisi sellaisenaan luettavaksi materiaaliksi esimerkiksi lasten ja nuorten huoltajille sekä heidän parissaan työskenteleville aikuisille. Julkaisusta voisi tehdä myös tiivistyksiä tai tietoisukuja esimerkiksi koulun vanhempainiltaa varten, joka sivuaisi lasten online-pelaamista kotona tai koulussa. Päätökseksi todettakoon tutkimuksen merkittävimmän löydön olleen se, että huoltajat eivät kokeneet online-pelaamista vain joko hyödylliseksi tai haitalliseksi.

Lähteet

- Aarsand, P. A. & Aronsson, K. 2009. Gaming and territorial negotiations in family life. *Childhood*, 16(4), 497–517.
- Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R. (toim.) 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Barr, M & Copeland-Stewart, A. 2022. Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players’ Well-Being. *Games and Culture*, 17(1), 122–139.
- Brown, B. B. & Larson, J. 2009. Peer relationships in adolescence. Teoksessa R. M. Lerner & L. Steinberg (toim.) *Handbook of adolescent psychology: Contextual influences on adolescent development*. John Wiley & Sons, Inc, 74–103.
- Chikhani, R. 2015. *The History of Gaming: An Evolving Community*. Viitattu 30.3.2022. <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>
- Childress, M. D. & Braswell, R. 2006. Using Massively Multiplayer Online Role-Playing Games for Online Learning. *Distance Education*, 27(2), 187–196.
- Claesdotter-Knutsson, André, F. & Håkansson, A. 2022. Gaming Activity and Possible Changes in Gaming Behavior Among Young People During the COVID-19 Pandemic: Cross-sectional Online Survey Study. *JMIR Serious Games*, 10(1).
- CSEP. 2021. *Canadian 24-Hour Movement Guidelines for the Children and Youth (5-17 years): An Integration of Physical Activity, Sedentary Behaviour, and Sleep. 24-Hour Movement Guidelines*. Viitattu 6.5.2022. <https://csepguidelines.ca/guidelines/children-youth/>
- Delen, E., Kaya, F., Ritter, N. L., & Sahin, A. 2015. Understanding parents’ perceptions of communication technology use. *International Online Journal of Educational Sciences*, 7(4), 22–36.
- Dennis, M. 2021. Digital well-being under pandemic conditions: catalysing a theory of online flourishing. *Ethics and information technology*, 23(3), 435–445.
- De Pasquale, C., Chiappedi, M., Sciacca, F., Martinelli, V. & Hichy, Z. 2021. Online video-games use and anxiety in children during the COVID-19 pandemic. *Children*, 8(3), 205.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E. & Moore, R. 2006. “Alone Together?” Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. *Proceedings CHI06, ACM Press, New York*, 407–416.

- Entertainment Software Association (ESA). 2021. 2021 Essential Facts About the Video Game Industry. Viitattu 30.3.2022. <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampereen yliopisto.
- eSportsEarnings. 2022. eSports Earnings. Top 100 Highest Overall Earnings. Viitattu 31.3.2022. <https://www.esportsearnings.com/players>
- European Commission. 2017. The Digital Competence Framework 2.0. Viitattu 17.4.2022. <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework/>
- European Parliament. 2015. Innovative schools: Teaching and learning in the digital era - workshop documentation. Brussels, Belgium: European Parliament.
- Fazeli, S., Zeidi, I. M., Lin, C. Y., Namdar, P., Griffiths, M. D., Ahorsu, D. K. & Pakpour, A. H. 2020. Depression, anxiety, and stress mediate the associations between internet gaming disorder, insomnia, and quality of life during the COVID-19 outbreak. *Addictive Behaviors Reports*, 12.
- Gingold, J. A., Simon, A. E. & Schoendorf, K. C. 2014. Excess Screen Time in US Children: Association with Family Rules and Alternative Activities. *Clinical Pediatrics*, 53(1), 41–50.
- Haasio, A. 2008. Kaikki irti Internetistä. Helsinki: BTJ.
- Hacker, J., vom Brocke, J., Handali, J., Otto, M. & Schneider, J. 2020. Virtually in this together – how web-conferencing systems enabled a new virtual togetherness during the COVID-19 crisis. *European Journal of Information Systems*, 29(5), 563–584.
- Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.). 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Pelikasvattajien verkosto. <https://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2013/>
- Hasebrink, U., Livingstone, S., Haddon, L. & Ólafsson, K. 2009. Comparing children's online opportunities and risks across Europe: cross-national comparisons for EU Kids Online, 2nd edition. EU Kids Online.
- Hellström, C., Nilsson, K., Leppert, J., & Åslund, C. 2012. Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Computers in Human Behaviour* 28(4), 1379-1387.
- Hietajärvi, L., Lonka, K., Hakkarainen, K., Alho, K. & Salmela-Aro, K. 2020. Are Schools Alienating Digitally Engaged Students? Longitudinal Relations between Digital Engagement and School Engagement. *Frontline Learning Research*, 8(1), 33–55.

- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2000. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Yliopistopaino.
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2008. Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. uud. p. Helsinki: Tammi.
- Huang, M., Ali, R. & Liao, J. 2017. The effect of user experience in online games on word of mouth: A pleasure-arousal-dominance (PAD) model perspective. *Computers in Human Behavior*, 75, 329–338.
- Hussain, Z. & Griffiths, M. D. 2014. A Qualitative Analysis of Online Gaming: Social Interaction, Community, and Game Design. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology, and Learning*, 4(2), 41–57.
- Kallio, K., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa J. Suominen et al. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja*. Tampereen yliopisto 2009, 1–15.
- Kaukiainen, R. 2019. Kohti parempaa pelikulttuuria. Teoksessa T. Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 100–114. Viitattu 27.7.2021. <https://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2/>
- KidsHealth. 2021. Screen Time Guidelines for Teens. Viitattu 6.5.2022. <https://kidshealth.org/en/parents/screentime-teens.html>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J. & Potenza, M. N. 2020. Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184–186.
- Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, F. 2020. Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan. TRIM Research Reports 29, Tampereen yliopisto. Viitattu 29.10.2021. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>
- Kokko, S. & Martin, L. (toim.) 2018. Lasten ja nuorten liikuntakäyttäytyminen Suomessa. LIITU-tutkimuksen tuloksia 2018. Valtion liikuntaneuvoston julkaisuja 1/2019.
- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. 2012. Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of behavioral addictions*, 1(1), 3–22.
- Latva, S. 2019. Tuotteista palveluiksi – pelaamisen muutos. Teoksessa T. Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*. AM Digipaino / AM Print Oy. Helsinki, 207–214. Viitattu 1.4.2021. <https://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajan-kasikirja-2/>
- Lee, S. J. & Chae, Y. G. 2007. Children's Internet use in a family context: Influence on family relationships and parental mediation. *Cyberpsychology & behavior*, 10(5), 640–644.

- Lemmens, J. S. & Hendriks, S. J. 2016. Addictive Online Games: Examining the Relationship Between Game Genres and Internet Gaming Disorder. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 19(4), 27–276.
- Lozada, F. T., Halberstadt, A. G., Craig, A. B., Dennis, P. A. & Dunsmore, J. C. 2016. Parents' Beliefs about Children's Emotions and Parents' Emotion-Related Conversations with Their Children. *Journal of Child and Family Studies*, 25(5), 1525–1538.
- Maccoby, E. E., & Martin, J. A. 1983. Socialization in the context of the family: Parent-child interaction. Teoksessa P. H. Mussen & E. M. Hetherington (toim.) *Handbook of Child Psychology: Vol. IV. Socialization, Personality and Social Development*. New York: Wiley, 1–101.
- Martin, F., Gezer, T., Anderson, J., Polly, D. & Wang, W. 2021. Examining Parents Perception on Elementary School Children Digital Safety, *Educational Media International*, 58(1), 60–77.
- Matikainen, J. 2008. *Verkko kasvattajana: mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta?* Palmenia Helsinki: University Press.
- Meriläinen, M. 2019a. Digitaalinen pelaaminen. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Viitattu 27.7.2021. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/>
- Meriläinen, M. 2019b. Pelaamisen hyödyt. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Viitattu 27.7.2021. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/>
- Meriläinen, M. 2020. Kohti pelisivistystä: nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä. *Kasvatustieteellisiä tutkimuksia* 66. Helsingin yliopisto.
- Mertala, P. & Salomaa, S. 2019. Tietoista pelikasvatusta. Teoksessa T. Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 15–30.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. 1994. *Qualitative data analysis: An expanded Sourcebook* (2nd Ed.). Thousand Oaks, CA: Sage publications.
- Nguyen, M. H., Gruber, J., Fuchs, J., Marler, W., Hunsaker, A. & Hargittai, E. 2020. Changes in Digital Communication During the COVID-19 Global Pandemic: Implications for Digital Inequality and Future Research. *Social Media + Society*.
- Nardi, B. & Harris, J. 2006. Strangers and friends: collaborative play in world of warcraft. In *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work (CSCW '06)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 149–158.
- Nelsonmandela, S. & Balasubramania Raja, S. 2020. An Introduction to Massively Multi-Player Online Social Games (Mmosg) And 3d Chat Games: Understanding the Need

- for Parents' Critical Digital Literacy and Parental Mediation. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*, 7(3), 4560–4566.
- Noppiari, E. 2014. Mobiilimuksut: lasten ja nuorten mediaympäristön muutos. Osa 3. Tampereen yliopisto, Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskus Comet.
- Nuortennetti. 2021. Parhaat pelit. Helsinki: Mannerheimin lastensuojeluliitto. Viitattu 21.5.2021. <https://www.nuortennetti.fi/netti-ja-media/mediasuosikit/parhaat-pelit/>
- Ofcom 2018. Children and parents: Media use and attitudes report 2018. Viitattu 27.7.2021. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2018>
- Ofcom 2019. Children and parents: Media use and attitudes report 2019. Viitattu 27.7.2021. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2019>
- SEUL. Suomen elektronisen urheilun liitto. Mitä on e-urheilu? Viitattu 31.3.2022. <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>
- Singh, P., Mujawar, N., Moharkar, R. & Kaur, H. 2016. Effect of video and mobile games on children's behavior. *Indian Journal of Health and Wellbeing*, 7(5), 488–492.
- Snow, K. & Mann-Feder, V. 2013. Peer-Centered Practice: A Theoretical Framework for Intervention with Young People in and from Care. *Child Welfare*, 92(4), 75–94.
- Statista. 2021a. Attitudes towards multiplayer gaming in COVID-19 lockdowns in Europe 2020. Viitattu 30.3.2022. <https://www.statista.com/statistics/1222964/multiplayer-gaming-attitudes-lockdown-covid-europe/>
- Statista. 2021b. COVID-19 impact on the gaming industry worldwide – statistics & facts. Viitattu 30.3.2022. <https://www.statista.com/topics/8016/covid-19-impact-on-the-gaming-industry-worldwide/#dossierKeyfigures>
- Sletten, M. Å., Strandbu, Å., & Gilje, Ø. 2015. Idrett, dataspilling og skole konkurrerende eller «på lag»? *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 99(5), 334–350.
- Sundqvist, P. & Sylvén, L. 2012. Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners. *ReCALL*, 24(3), 302–321.
- Sundqvist, P. & Sylvén, L. K. 2016. *Extramural English in Teaching and Learning: From Theory and Research to Practice*. London, UK: Palgrave Macmillan.
- Štveráková, T., Jačisko, J., Busch, A., Šafářová, M., Kolář, P., Kobesová, A. 2021. The impact of COVID-19 on Physical Activity of Czech children. *PloS One*, 16(7).
- Tashakkori, A. & Creswell, J. W. 2007. The new era of mixed methods. *Journal of mixed methods research*, 1(1), 3–7.

- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Voida, A. & Greenberg, S. 2009. Wii all play: The console game as a computational meeting place. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. CHI'09, ACM Press, New York, NY, 1559–1568.
- Warsah, I., Uyun, M., Daheri, M., Sutarto, S., Nashori, F. & Morganna, R. 2021. Parenting Styles in Dealing with Children's Online Gaming Routines. *Ilkogretim Online-Elementary Education Online*, 20(2), 44–53.
- WHO. 2021a. Online games encourage players to stay mentally and physically healthy at home. Viitattu 1.4.2022. <https://www.who.int/news/item/16-11-2021-online-games-encourage-players-to-stay-mentally-and-physically-healthy-at-home>
- WHO. 2021b. WHO brings vital mental health messages to gamers via digital channels. Viitattu 1.4.2022. <https://www.who.int/news/item/04-10-2021-the-who-and-angry-birds-friends-team-up-for-world-mental-health-day>
- Willett, R. 2017. Domesticating online games for preteens – discursive fields, everyday gaming, and family life. *Children's Geographies*, 15(2), 146–159.
- Williams, M. 2019. How World of Warcraft Was Made: The Definitive Inside Story of Nearly 20 Years of Development. Viitattu 31.3.2022. <https://www.usgamer.net/articles/how-world-of-warcraft-was-made-the-inside-story>
- Yee, N. 2006. Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775.
- Young, K. 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.

Liitteet

Liite 1. Wilmassa lähetetty saatekirje huoltajille

OTSIKKO: Pro gradu -kysely 5.–6.-luokkalaisten huoltajille online-pelaamisesta

Hei 5.–6.-luokkalaisten huoltaja,

Olemme Turun yliopiston luokanopettajaopiskelijoita ja teemme pro gradu –tutkielmaa aiheesta Huoltajien käsityksiä 5.–6.-luokkalaisten toiminnasta online-pelimaailmassa kotiympäristössä.


Kysely on anonyymi ja kaikki aineisto käsitellään luottamuksellisesti hyvien tieteellisten käytäntöjen mukaisesti. Kyselyyn voivat osallistua huoltajat, joiden lapsi on 5.–6.-luokalla. Kyselyyn vastaaminen kestää n. 10 minuuttia ja halutessanne voitte osallistua kyselylomakkeen lopussa S-ryhmän 40 € lahjakortin arvontaan.

Toivomme teidän vastaavan 31.3.2021 mennessä. Kiitos mielenkiinnosta ja mukavaa kevään alkua!

Linkki kyselyyn: <https://link.webropolsurveys.com/S/83C0BC14FDF915D2>

Liite 2. Kyselylomake huoltajille

Huoltajien käsityksiä 5.–6.-luokkalaisen toiminnasta online-pelimaailmassa kotiympäristössä

 Pakolliset kentät merkitään asteriskilla (*) ja ne tulee täyttää lomakkeen viimeistelemiseksi.

Lapsen huoltajat voivat täyttää lomakkeen yksin tai yhdessä.

1. Kuinka monta lasta perheeseen kuuluu? Millä luokalla lapsenne on/ovat? *

2. Minkä lapsen näkökulmasta vastaatte tähän kyselyyn? (Jos perheeseen kuuluu sekä 5.lk että 6.lk, valitkaa jompikumpi) *

5.lk

6.lk

3. Mitä online-pelejä lapsenne pelaa? *

- Among Us
- Clash of Clans
- Fortnite
- League of Legends
- Minecraft
- Pokemon go
- Sims
- Jokin muu, mikä?
- Ei mitään
- En tiedä

4. Mitä seuraavista medialaitteista lapsenne käyttää kotona? (Voitte valita useamman kuin yhden vaihtoehdon) *

- Ei mitään
- Älypuhelin
- Tabletti
- Tietokone
- Pelikonsoli
- Koulun tarjoama päätelaite
- Muu, mikä?

5. Missä paikassa lapsenne pelaa online-pelejä kotona? *

- Oma huone
- Perheen yhteiset tilat
- Useassa eri paikassa

6. Miten turvalliseksi koette online-pelimaailman? *

Erittäin turvalliseksi	Turvalliseksi	Ei-turvalliseksi/ ei-turvattomaksi	Turvattomaksi	Erittäin turvattomaksi	En osaa sanoa
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Miten perustelette vastaustanne online-pelimaailman turvallisuudesta? *

8. Mitä mieltä olette online-pelien ikärajoista? *

9. Puututtko usein lapsenne online-pelaamiseen? *

Usein	Päivittäin	Silloin tällöin	Muutamia kertoja kuukaudessa	Harvoin	En koskaan	En osaa sanoa
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Oletteko asettaneet käyttörajoituksia online-pelaamiseen liittyen? *

- Kyllä
- Ei

11. Millaisia käyttörajoituksia olette asettaneet lapsenne online-pelaamiseen liittyen?

(esim. perheellä on yhteiset online-pelisäännöt; yöllä ei pelata; pitää näyttää aikuiselle, mitä peliä pelaa; laitteen käytönvalvonta/hallintasovellus...)

12. Kuinka kauan arvioitte lapsenne pelaavan online-pelejä vuorokaudessa? *

- Ei ollenkaan
- Alle 1h
- 1-2h
- 3-4h
- 5h tai enemmän

13. Mikä on mielestänne sopiva aika lapselle viettää aikaa online-pelejä pelaten vuorokaudessa? *

- En koe aikarajoituksia tarpeellisiksi
- Alle 1h
- 1-2h
- 3-4h
- 5h tai enemmän

14. Koetteko online-pelaamisen olevan hyödyllistä lapsellenne? *

Erittäin hyödyllistä	Hyvin hyödyllistä	Melko hyödyllistä	Ei kovin hyödyllistä	Ei lainkaan hyödyllistä	En osaa sanoa
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. Miten perustelette vastauksenne online-pelaamisen hyödyllisyydestä? *

16. Koetteko online-pelaamisen olevan haitallista lapsellenne? *

Erittäin haitallista	Hyvin haitallista	Melko haitallista	Ei kovin haitallista	Ei lainkaan haitallista	En osaa sanoa
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

17. Miten perustelette vastauksenne online-pelaamisen haitallisuudesta? *

18. Millaisia vaikutuksia koette online-peleillä olevan lapsenne koulunkäyntiin? *

19. Miten koette Covid-19-pandemian vaikuttaneen lapsen online-pelaamiseen? *

20. Tämän lomakkeen on täyttänyt *

- äiti
- isä
- muu huoltaja
- huoltajat yhdessä

21. Oletteko tällä hetkellä**(voitte valita useamman kuin yhden vaihtoehdon) ***

- Työssä
- Eläkkeellä
- Työtön
- Opiskelija
- Perhevapaalla
- Muu, mikä?

22. Viimeisin loppuunsaoritettu tutkintonne**(voitte valita useamman kuin yhden vaihtoehdon) ***

- Peruskoulu
- Ylioppilastutkinto
- Ammatillinen tutkinto
- Alempi korkeakoulututkinto
- Ylempi korkeakoulututkinto
- Lisensiaatti tai tohtorin tutkinto

23. Oletteko tällä hetkellä *

- Työssä
- Eläkkeellä
- Työtön
- Opiskelija
- Perhevapaalla
- Muu, mikä?

24. Viimeisin loppuunsaoritettu tutkintonne *

- Peruskoulu
- Ylioppilastutkinto
- Ammatillinen tutkinto
- Alempi korkeakoulututkinto
- Ylempi korkeakoulututkinto
- Lisensiaatti tai tohtorin tutkinto

25. Jos olette kiinnostunut osallistumaan aiheeseen liittyvään etähaastatteluun, lisää alla olevaan laatikkoon sähköpostiosoitteenne. Otamme teihin mahdollisesti yhteyttä.

26. Jos haluatte osallistua 40€-arvontalahjakorttiin S-ryhmän kauppoihin, laittatthän alle sähköpostiosoitteenne.

--

Liite 3. Haastattelurunko

Mitä online-pelejä lapsenne pelaa? (nimeä)

Millaista sisältöä kyseiset pelit tarjoavat?

Mikä on teidän yleinen suhtautumisenne online-pelaamiseen?

Pelaatteko itse digitaalisia tai online-pelejä? Minkälaisia pelejä pelaatte? Pelaatteko yhdessä lapsenne kanssa?

Vaikuttaako teidän oma pelaamisenne/pelaamattomuutenne siihen, miten suhtaudutte lapsenne online-pelaamiseen?

Puututteko lapsenne online-pelaamiseen?

Onko lapsenne käytös johtanut tähän vai pelimaailman yleinen ilmapiiri?

Millä tavoin puututte?

Miten koette lapsenne käyttäytyvän online-pelimaailmassa?

Miten määrittelisitte lapsenne pelaamisen? (Minkä takia lapsenne pelaa online-pelejä?)

- a) sosiaalinen tapahtuma
- b) leikki
- c) kilpailu
- d) rentoutuminen
- e) ajanviettäminen kaverien/sisarusten kanssa
- f) Harrastus
- g) Jokin muu, mikä?

Miten koette lapsenne pelaamisen vaikuttavan perheenne arkeen?

Miten koette perheenne arjen olevan yhteydessä lapsenne online-pelaamiseen?

Onko teillä vielä jotain lisättävää aiheeseen liittyen? Voitte vapaasti kertoa omasta tai lapsenne pelaamisesta.