

# TYTÖT PELITOIMINNALLISESSA NUORISOTYÖSSÄ

Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalon tyttökävijöiden  
kokemuksia toiminnasta

Niklas Renman  
Opinnäytetyö, kevät 2016  
Diakonia-ammattikorkeakoulu  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön  
suuntautumisvaihtoehto  
Sosionomi (AMK) +  
kirkon nuorisotyönohjaajan  
virkakelpoisuus

## TIIVISTELMÄ

Renman, Niklas. Tytöt pelitoiminnallisessa nuorisotyössä: Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalon tyttöikäväijöiden kokemuksia toiminnasta. Helsinki, kevät 2016, 66 sivua, 1 liite. Diakonia-ammattikorkeakoulu, sosiaalialan koulutusohjelma, Sosionomi (AMK) + kirkon nuorisotyönohjaajan virkakelpoisuus.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli kartoittaa tyttöjen asenteita, toiveita ja kokemuksia pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä. Tavoitteena oli selvittää, mitkä tekijät vaikuttavat myönteisesti ja mitkä kielteisesti tyttöjen osallistumiseen pelitoiminnalliseen nuorisotyöhön.

Opinnäytetyö on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Tutkimuksen aineisto kerättiin haastattelemalla kolmea aktiivisesti Pelitalolla käyvää tyttöä, jotka kuuluivat tutkimuksen kohderyhmään. Haastattelut nauhoitettiin ja litteroitiin, jonka jälkeen syntynyt aineisto analysoitiin sisällön teemoittelua avuksi käyttäen.

Tytöt kokivat pelitoiminnallisen nuorisotyön hyväksi tavaksi viettää aikaa, saada uusia ystäviä, oppia uusia asioita pelaamisesta ja pelikulttuurista sekä saada kokemuksia. Tyttöjen osallisuutta lisäsivät kaverit, yhteisöllisyys ja saatu rohkaisu ja tuki. Syynä tyttöjen vähyyteen pelitoiminnallisessa nuorisotyössä tytöt näkivät asenteista, ennakkoluuloista sekä kavereiden puutteesta johtuvan korkean osallistumiskynnyksen, huonon markkinoinnin sekä yleisen ajanpuutteen.

Toiminnassa tytöt toivoivat lisää ohjattua toimintaa, tietoa peleistä ja pelikulttuurista sekä digitaalista taidetta osaksi toimintaa. Tytöt eivät olleet kohdanneet aikaisemmissa tyttöjä pelikulttuurissa käsittelevissä tutkimuksissa esiintyvää seksismiä, naisvihaa tai epäasiallista kommentointia itseään tai muita tyttöjä kohtaan. Asteet tyttöjä kohtaan kuvattiin neutraaleiksi tai positiivisiksi.

Asiasanat: pelitoiminnallinen nuorisotyö, tyttötutkimus, sukupuolisensitiivisyys, nuorisotyö, osallisuus, pelikulttuuri, pelaaminen

## ABSTRACT

Renman, Niklas. Girls in game-based youth work: The girls experience in Game House of Helsinki Youth Department. 66 p. 1 appendix. Language: Finnish. Spring 2016. Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services, Option in Christian Youth Work. Degree: Bachelor of Social Services.

The purpose of this study was to identify girls' attitudes, expectations and experiences of game-based youth work. The aim was to find out which factors have a positive influence and which ones a negative in girls' participation in the game-based youth work.

The thesis is a qualitative study. The research material was collected by interviewing three active visitors of Game House, who belonged to the target group of the study. The interviews were recorded and transcribed. The generated data was analyzed by using method of content thematisation.

Girls experienced the game based youth work a good way to spend time, make new friends, learn new things in gaming and gaming culture and get experiences. Girls' participation was increased by their friends, community, and received encouragement and support. Girls saw the attitudes, prejudices and a lack of friends created a high participation threshold as reason for the small number of girls in game-based youth work. Poor marketing and a general lack of time were factors as well.

Girls wanted more professional controlled activities, information on games and game culture and digital arts groups into action. In previous studies the girls were encountered by sexism, misogyny and inappropriate comments but these kinds of factors did not exist in this study. Attitudes towards girls were described as neutral or positive.

Keywords: game based youth work, girl research, gender sensitivity, youth work, participation, game culture, gaming

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	6
2 OPINNÄYTETYÖN TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT .....	8
2.1 Nuorisotyön hahmo .....	8
2.2 Sukupuolisensitiivinen nuorisotyö.....	11
2.3 Tyttötkutkimus .....	13
2.4 Pelitoiminnallinen nuorisotyö .....	17
2.5 Nuoret pelikulttuurin toimijoina .....	19
2.6 Tytöt pelaajina .....	21
2.7 Pelien sosiaalinen ulottuvuus .....	24
3 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET .....	26
4 AIEMMAT TUTKIMUKSET .....	28
5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS .....	30
5.1 Tutkimuksen lähtökohdat.....	30
5.2 Tutkimusympäristö .....	31
5.3 Aineistonkeruumenetelmät .....	32
5.4 Aineiston analysointi.....	35
5.5 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys .....	36
6 TUTKIMUSTULOKSET .....	39
6.1 Haastateltavat pelaajina .....	39
6.2 Toiminnan merkitykset.....	41
6.3 Pelitalo tilana .....	42
6.4 Toiminnan kehittäminen .....	43
6.5 Tyttöjen osallisuus.....	45
6.6 Asenteet tyttöjä kohtaan .....	49
7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....	53
7.1 Tuloksista johtopäätöksiin .....	53
7.2 Pelitoiminnallista nuorisotyötä tyttöjen ehdoilla .....	55
7.3 Opinnäytetyön suhde ja sovellettavuus kristilliseen nuorisotyöhön .....	57
7.4 Lopuksi .....	59

LÄHTEET.....	61
LIITE 1: TEEMAHAASTATTELUN RUNKO.....	66

## 1 JOHDANTO

Digitaaliset pelit ja pelaaminen on tullut osaksi nuorten elämää viimeisien vuosikymmenten aikana. Nuorilla digitaalisesta pelaamisesta on tullut normi, joka on osa kaikkien nuorten normaalia elämää (Kaipainen, Kallio & Mäyrä 2007, 43). Samalla pelien ympärille on syntynyt oma pelikulttuuri, jonka parissa nuoret toimivat. Nuorisotyö ei ole pysynyt tämän kehityksen vauhdissa vaan nuorten pelaamiseen on havahduttu kunnolla vasta viime vuosina. Nuorisotyössä etsitään kokoajan uusia tapoja, kuinka se voi olla osa pelikulttuuria ja samalla osa nuorten elämää myös tällä osa-alueella. Toimintatapoja kehittäessä on kuitenkin huomattu, että pelaavat tytöt ovat jääneet usein kokonaan toiminnan ulkopuolelle eikä toimivia keinoja heidän tavoittamiseen ole juurikaan löytynyt.

Suomessa merkittävin nuorisotyöllinen taho, joka on ottanut digitaalisen pelaamisen osaksi toimintaansa, on Helsingin nuorisoasiain keskuksen Pelitalo. Se on nuorisotila, joka keskittyy pelitoiminnalliseen nuorisotyöhön. Pelitoiminnallisella nuorisotyöllä tarkoitetaan nuorisotyötä, jossa toiminnan keskeisenä välineenä ovat digitaaliset pelit ja niitä ympäröivä pelikulttuuri. Pelitoiminnallinen nuorisotyö on ilmiönä niin uusi, ettei edes itse termi ole vakiinnuttanut asemaansa tutkimuksessa. Tässä työssä pelitoiminnallista nuorisotyötä tarkastellaan tyttöjen ja tyttötutkimuksen näkökulmista. Tämä näkökulma aiheeseen tuli opinnäytetyön yhteistyötahon eli Pelitalon henkilökunnan puolelta heidän ihmeteltyään tyttöjen vähäistä määrää toiminnassa ja syitä tähän. Tutkimuksen tarkoituksena oli antaa tietoa siitä, millaisia toiveita ja merkityksiä toiminnalla on siellä käyville tytöille sekä antaa konkreettisia ohjeita, kuinka Pelitalolla voitaisiin toteuttaa sukupuolisensitiivistä otetta vielä paremmin.

Tutkimuksen saralla opinnäytetyöni asettuu tyttötutkimuksen alueelle. Tyttötutkimus on feminististä tutkimusta eri-ikäisistä tytöistä, ja siinä hyödynnetään sukupuolentutkimuksessa käytettäviä metodologioita ja kysymyksenasetteluita (Ojanen 2010, 123). Keskeisenä teemana opinnäytetyössäni on, miten sukupuolisensitiivinen ote toteutuu Pelitalolla. Tarkastelun kohteena oli, miten tyttöjä kohdellaan ja huomioidaan suhteessa poikiin ja huomioidaanko toiminnassa

sukupuoleen liittyvät erityiskysymykset. Nuorisotyössä pyrkimys tasa-arvoon johtaa usein siihen, että toiminnan normiksi tulee poika ja toiminnasta tulee poikavetoista, vaikka tähän ei ole pyritty.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli tuoda pelitoiminnallisessa nuorisotyössä pienen vähemmistön eli tyttöjen ääni kuuluviin. Millaiseksi he pelitoiminnallisen nuorisotyön kokevat, millaisia asenteita ja ennakkoluuloja kohtaavat ja minkälaista toimintaa he toivoisivat. Kuuntelemalla tyttöjen ajatuksia ja mielipiteitä voidaan pelitoiminnallista nuorisotyötä kehittää siten, että sen tuomista hyödyistä pääsee nauttimaan suurempi joukko nuoria ja edistetään sukupuolisensitiivistä otetta nuorisotyön kentällä laajemminkin.

## 2 OPINNÄYTETYÖN TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT

Opinnäytetyön keskeisenä lähtöajatuksena oli tarkastella pelitoiminnallista nuorisotyötä tyttöjen näkökulmasta. Pelitoiminnallinen nuorisotyö on kuitenkin uusia toimintamuotoja nuorisotyössä, joten edes käsite pelitoiminnallinen nuorisotyö ei ole vakiintunut nuorisotyön tutkimuksen tai käytännön työn kentällä. Tätä termiä käytetään kuitenkin pelikasvattajien verkostossa kuvamaan digitaalista työtettä nuorisotyössä ja on siksi ajankohtaisin termi kuvaamaan tätä toimintamuotoa. Muita tutkimuksen keskeisiä käsitteitä olivat nuorisotyö, digitaalinen peli, pelikasvatus, pelaajat ja pelaaminen, pelien sosiaalisuus, tyttötutkimus sekä sukupuolisensitiivinen nuorisotyö. Tutkimuksen teoreettinen viitekehys tarvitsee kuitenkin myös muita jo tutkimuksissa käytettyjä teoreettisia käsitteitä avatakseen pelitoiminnallisen nuorisotyön käsitettä.

### 2.1 Nuorisotyön hahmo

Nuorella tarkoitetaan lähtökohtaisesti alle 29-vuotiaita ihmisiä. Käytännössä nuorilla viitataan useimmiten noin 12–25-vuotiaisiin eli nuoruus alkaa siirryttäessä alakoulusta yläkouluun. Käsitys nuoruudesta ja nuoren määritelmästä vaihtelee kuitenkin laajasti. Nuorisotyö kytkeytyy psykologisesti ihmisen elämässä elämänvaiheeseen, jossa he ovat aloittaneet irtautumisen lapsuutensa malleista, kodista sekä vanhemmista, ja jossa maailma aukeaa uudella tavalla. Nuoret kuuluvat erilaisiin yhteisöihin usein joko intensiivisesti tai eivät lainkaan. Yhteisöt ovat ikään kuin aikuistumisen harjoittelukenttiä, joissa käsitellään niitä odotuksia, joita aikuisyhteiskunta nuorille asettaa. Nuorisotyö voidaan nähdä yhtenä nuorten yhteisönä. Institutionaalisesti nuorisotyö sijoittuu vapaa-aikaan, koulun, kodin ja työn ulkopuolelle. (Hoikkala & Sell 2008, 11.)

Nuorisotyöllä tarkoitetaan lain (Nuorisolaki 72/2006) mukaan ”nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvaa aktiivisen kansalaisuuden edistämistä samoin kuin nuorten sosiaalista vahvistamista, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemista sekä sukupolvien välistä vuorovaikutusta.” Tämä lakiin sisällytetty näkemys onkin yksi mahdollinen tapa jäsentää nuorisotyön tehtävät. Se ei kuitenkaan jä-

sennä nuorisotyötä sen kaikissa eri muodoissa yhtä hyvin. Nimestään huolimatta kyseinen laki ohjaa lähinnä vain osaa nuorisotyöstä ja nuorisopolitiikasta. Täten sillä ei voikaan ohjata kaikkia nuoria koskevia toimenpiteitä. (Nieminen 2007, 22.) Määrittääkseen sen, mitä nuorisotyö on, tarvitaankin lisäksi paljon teoretietoa ja tutkimuksia.

Nuorisotyön eri toimijat saavat itse määritellä omat tehtävänsä. Käytännössä tämä tarkoittaa, että eri nuorisotyötä tekevät tahot määrittelevät nuorisotyön monin eri tavoin. Lain ja muiden virallisten määritelmien lisäksi tarvitsemme nuorisotyön tehtävien käsitteellisesti laaja-alaisia kuvauksia, jotka tavoittavat paremmin nuorisotyön kokonaisuuden ja mahdollistavat järjestelmällisen nuorisotyön tehtäviä koskevan pohdinnan. (Nieminen 2008, 22–23.) Ymmärtääksemme, mitä nuorisotyö on ja mitä se tekee, meidän tulee tarkastella sitä toiminnasta itsestään lähtien. Kun jokainen määrittelee tehtävänsä itse se kuitenkin johtaa myös siihen, että nuorisotyön kenttä on hyvin hajanainen, eikä selkeää kuvaa siitä mitä nuorisotyö on, löydy helposti.

Nieminen (2008, 23–27) on kuitenkin määritellyt nuorisotyölle neljä yleistä tehtävää eli perusfunktioita. Nämä ovat sosialisatiofunktio, personalisaatiofunktio, kompensatiofunktio sekä resursointi- ja allokoitiofunktio. Sosialisatiofunktioilla tarkoitetaan nuorten liittämistä kulttuurin, yhteiskunnan ja lähiyhteisön jäseniksi. Käytännössä tämä tarkoittaa yhteiskunnan hyväksi todettujen arvojen, roolien, käyttäytymistapojen ja toimintamallien siirtämistä eteenpäin uudelle sukupolvelle. Samalla siihen sisältyy käsitys nuorten aktivoinnista vaikuttamaan omaan elämäänsä ja yhteiskuntaan. Personalisaatiofunktioilla tarkoitetaan puolestaan nuorten kehittymistä itsenäiseksi omat tarpeensa ja pyrkimyksensä tuntevaksi yksilöksi. Nuorisotyössä tämä tarkoittaa nuorten tarpeiden ja toiveiden kuuntelemista ja kunnioittamista, oikeanlaisen oppimisympäristön luomista sekä ohjaamista avun ja harrastusten pariin. Kompensatiofunktioilla tarkoitetaan nuorten ongelmien tasoittamista ja korjaamista. Nuorisotyön tehtävänä siis on auttaa ja ohjata nuoria, joilla on ongelmia yhteiskunnan jäsenenä toimimisessa tai omien mahdollisuuksiensa toteuttamisessa. Resursointi- ja allokoitiofunktiossa pyritään vaikuttamaan nuorten voimavaroihin ja niiden suuntaamiseen. Käytännössä tämä tarkoittaa useimmiten nuorisopolitiikkaa. Voidaankin sanoa, että

kasvatuksellinen nuorisotyö toteuttaa kolmea muuta nuorisotyön perusfunktiota ja nuorisopolitiikka toteuttaa resursointi- ja allokoitiefunktiota. Kannattaa kuitenkin muistaa, että nämä neljä funktiota eivät ole ehdottomasti toisensa pois sulkevia, vaan yksittäinen nuorisotyötä tekevä taho voi toteuttaa samanaikaisesti useampaa funktiota. Yleensä nuorisotyöllä onkin useita yleisiä tehtäviä.

Nuorisotyön funktioiden tarkoitus on vaikuttaa nuoriin ja heidän elämäänsä. Tämän vaikutuksen päämääränä on pysyvä muutos, joka voi tapahtua niin sisäisesti, vähitellen etenevänä kasvuna tai ulkoisesti välittömästi havaittavana oppimisen tuloksena. Nuorisotyön toimintaympäristöt tuleekin nähdä ensisijaisesti oppimisympäristöinä. Näille on kuitenkin tyypillistä epämuodollinen luonne, joten ne kuuluvat nonformaalisen kasvatuksen alueelle. Nuorisotyön nonformaalinen kasvatusta on käytäntöön suuntautunutta ja vapaaehtoisuuteen perustuvaa ja samalla tietoista, tavoitteellista ja ohjattua toimintaa. Tämä erottaa nuorisotyössä tapahtuvan oppimisen arkipäivän ympäristöissä tapahtuvasta satunnaisoppimisesta vaikka nuorisotyössä oppiminen tapahtuu usein huomaamatta toiminnan kylkiäisenä. Nonformaalisen kasvatuksen etuna voidaan nähdä sen antama arvo nuoren kokemuksille, kehitykselle ja kasvulle. Samalla se myös mahdollistaa monimuotoisen oppimisen. (Nieminen 2008, 28.)

Nuorisotyöllä on myös oma erityinen eetosensa. Tämä on oleellista siksi, että nuorisotyön funktioita ja oppimisympäristöjä kuvaamalla ei vielä hahmoteta kaikkia nuorisotyön piirteitä. Nuorisotyön eetoksella tarkoitetaan joukkoa eettisiä ominaisuuksia, joiden pohjalta funktioita toteutetaan ja oppimisympäristöjä organisoidaan. Nämä muodostavat yhdessä eettisten ominaisuuksien kokonaisuuden eli eetoksen. (Nieminen 2008, 33.) Samalla nuorisotyö on niin muuntutuva ja ailahteleva työmuoto, että siinä täytyy käydä jatkuvaa eettistä pohdintaa (Rauas 2012, 106). Tämän eettisen pohdinnan seurauksena syntyy nuorisotyön eetos, jolla tarkoitetaan nuorisotyön eettistä luonnetta tai arvomaailmaa eli toisin sanoen sen käsitystä oikeasta ja väärästä, hyvästä ja pahasta, toivottavasta ja ei-toivottavasta sekä arvostettavasta ja ei-arvostettavasta. Tärkeää on muistaa erottaa nuorisotyön yleinen eetos ja yksittäisten nuorisotyötä tekevien tahojen oma eetos. (Nieminen 2008, 33.) Juha Niemisen (2008, 34) mukaan nuorisotyön eetoksesta voidaan erottaa viisi peruskiveä: voluntarismi, nuorten tarpei-

den ja itsemääräämisoikeuden kunnioittaminen, sitoutuminen nuorten kansalaisuuden lujittamiseen, aikuisten kasvatusvastuun ja -oikeuden tunnistaminen sekä relatiivinen ja pluralistinen arvoperusta.

Yhdessä nämä kolme, nuorisotyöntehtävät, oppimisympäristöt ja eetos lopulta muodostavat nuorisotyön hahmon. Nuorisotyön määrittelemisen on sen monipuolisuuden takia hyvin vaikeaa mutta on elintärkeää nuorisotyön olemuksen täsmentämiseksi, itseymmärryksen edistämiseksi ja toimialaa koskevan keskustelun viitteeksi. Nuorisotyö voidaankin määritellä nuorten tarpeisiin ja vapaaehtoiseen osallistumiseen perustuvaksi ohjatuksi ja yhteisölliseksi toiminnaksi, jonka tehtävänä on sekä auttaa nuoria liittymään yhteiskuntaan että tarjota heille oppimismahdollisuuksia kulttuurin, yhteiskunnan ja persoonallisuuden kehittämiseksi. Tässä määritelmässä yhdistyy niin nuorisotyön eetos, eri funktiot kuin oppimisympäristötkin. (Nieminen 2008, 38–39.)

## 2.2 Sukupuolisensitiivinen nuorisotyö

Nuorisotyöllä on Suomessa pitkä ja monipuolinen historia. Se onkin ollut oleellinen osa suomalaista hyvinvointiyhteiskuntaa ja kasvatustyötä. Nuorisotyön historia kiteytyi yleiseen sosiaalipoliittiseen tavoitteeseen, jonka tehtävänä oli sodanjälkeisen suuren ikäluokan hoivaaminen, kouluttaminen ja työllistäminen. Nuorisotyön tarve onkin syntynyt huolelle, siitä mihin nuoret käyttävät vapaa-aikansa. Tämä ajattelu on puolestaan vahvasti sukupuolivärittynyttä. Nuorisotyötä ohjasivat sukupuolisensitiivisen työotteen sijasta aikaan sidotut sukupuoli- ja siveyskäsitteet. Täten tyttöjen vapaa-ajanvietto on ollut eritavoin säädeltyä kuin poikien ollen erittäin koti ja kodinhoito keskeistä. Tämän takia tytöille suunnatun nuorisotyön ei ole koettu olevan yhtä tärkeää kuin poikien. (Honkasalo 2011, 68–69.) Tämä malli kuitenkin murtui tasa-arvo keskustelun yhteydessä 1970-luvulta alkaen (Honkasalo 2011, 71). Tasa-arvoisen kohtelun ajateltiin vaativan, että tytöt ja pojat toimivat samoissa harrastuspiireissä ja heille tarjotaan samanlaisia toimintoja. Tämä näkyy edelleen nuorisotyössä, jossa sukupuolierityinen toiminta on pikemminkin poikkeus kuin toimintaa läpileikkaava toimintamuoto. Nykyinen sukupuolisensitiivinen nuorisotyö mielletäänkin ennen

kaikkea tyttöjen parissa tehtäväksi työksi. Tämän työn tavoitteena on yleensä stereotyyppisten sukupuoliroolien aukipurkaminen ja tyttöjen kasvun tukeminen. Tämä tapahtuu pääasiallisesti tarjoamalla tytöille omia tiloja, jossa he voivat vertaisryhmissä käsitellä tyttöyteen, ruumiillisuuteen ja identiteettiin liittyviä kysymyksiä. (Honkasalo 2011, 71.)

Nuorisotyöhön itsessään liittyy ajatus kasvattamisesta, perinteen tai arvojen siirtämisestä aina seuraavalle sukupolvelle. Sukupuolisensitiivisyys tarkoittaa nuorisotyössä puolestaan tietoisuutta siitä, keneltä ja kenelle tätä eetosta siirretään. Sukupuolisensitiivisessä otteessa lähdetään erilaisuuden tunnistamisesta ilman että eroja laitetaan arvojärjestykseen. Tässä kuitenkin käy helposti niin, että kun tavoitteeksi otetaan tasa-arvo, normiksi tuleekin mies eli nuorisotyössä pojat. Näin on käynyt suurimmassa osassa Suomessa tehtävässä nuorisotyössä. Samaan päästään myös jos sivuutetaan toiminnasta koko sukupuolikysymys ja otetaan lähtökohdaksi henkilö. Nuorisotyössä sukupuolisensitiivinen työote tarkoittaa tyttöjen ja poikien erityistarpeiden ja -ongelmien tunnistamista heidän voimaannuttamiseksi, syrjäytymisensä ehkäisemiseksi sekä elämänhallintansa ja osallisuutensa tukemiseksi. Tavoitteena on vahvistaa tyttöjen ja poikien emotionaalista, sosiaalista ja kulttuurista pääomaa. Erityisen tärkeäksi tämä tulee nuorten elämän eri siirtymävaiheissa, olivat ne sitten uuteen kouluun siirtymistä, opiskeluiden aloittamista tai työelämään menemistä. (Näre 2008, 542.)

Sukupuoliherkkä työote tarkoittaa nuorisotyössä uusien moniammatillisten työmenetelmien kehittämistä. Tämä edellyttää myös toiminnan pohtimista ja tutkimista sukupuolisensitiivisestä näkökulmasta. Sukupuolisensitiivistä otetta voidaan toteuttaa niin sekaryhmissä kuin yhden sukupuolen ryhmissäkin. Oman sukupuolensa ymmärtäminen tukee myös vastakkaisen sukupuolen ymmärtämistä. On tärkeää ymmärtää, että omaa sukupuoltaan ei tarvitse hävetä vaan se voi olla voimavara. Esimerkkinä tyttöryhmissä tehtävässä työssä tarkoitus on tukea tyttöjen identiteetin rakentumista ja kasvua itsensä näköisiksi naisiksi yhteisöllisyyttä arvostavassa ja naistietoisessa ilmapiirissä. Vuorovaikutus vahvistaa sosiaalisesti sekä kasvattaa itsetuntoa. Tällaisen toiminta edellyttää myös ohjaajilta tietoisuutta omasta yhteiskunnallisesta sukupuolesta. (Näre 2008,

543.) Nuorisotyössä tulisi käydä jatkuvaa keskustelua ja pohdintaa siitä, mitä sukupuolisensitiivisyys tarkoittaa kyseisessä toiminnassa ja kuinka se voidaan saavuttaa. Mikäli organisaatiossa koetaan sukupuolinen tasa-arvo jo saavutetuksi, tehdään useimmiten poikalähtöistä toimintaa ulkopuolisen silmin katsottuna.

### 2.3 Tyttötutkimus

Tämän opinnäytetyön voidaan katsoa kuuluvan tyttötutkimuksen piiriin. Tyttötutkimus on monitieteistä feminististä tutkimusta eri-ikäisistä tytöistä. Tyttötutkimuksessa ollaan kiinnostuneita siitä, millaisissa olosuhteissa ja kulttuurissa tytöt elävät ja esitetään. Keskeisenä kysymyskohteenä on se, mitkä ehdot vaikuttavat tyttöyden tuottamiseen ja millaisia eroja tytöillä on. (Ojanen 2008, 1.) Se on monitieteellinen tutkimussuuntaus, jossa keskitytään tyttöjen tutkimukseen hyödyntämällä naistutkimuksesta tuttuja teorioita ja metodisia pohdintoja (Ojanen 2011, 10). Tutkimuksen saralla tyttötutkimus sijoittuukin nuorisotutkimuksen, lapsuudentutkimuksen ja naistutkimuksen rajapinnoille. Tutkimusalojen läheisyydestä huolimatta on perusteltua tarkastella tyttötutkimusta omana tutkimuskenttänä, joka on vakiinnuttanut asemansa useilla humanistis-yhteiskuntatieteellisillä aloilla. (Ojanen 2011, 10.) Juuri tämä kolmen tutkimusalan rajapinnoilla oleminen tekee tyttötutkimuksesta itsessään oman tutkimus- alansa.

Tyttötutkimus alkoi eriytyä omaksi tutkimusalakseen 1970-luvulla Iso-Britanniassa ja Ruotsissa. Suomeen tyttötutkimus levisi 1980-luvulla. Alun perin tyttötutkimusta tehtiin sosiologian alalla, josta termi tyttötutkimus on myös vakiinnuttanut asemansa. Tyttötutkimus syntyi naistutkimuksen ja nuorisotutkimuksen kysymyksenasettelujen nivoutuessa toisiinsa. Tällöin huomattiin, ettei tyttöjen kulttuureja oltu tutkittu juuri lainkaan ja ne olivat näkymättömissä nuorison alakulttuurien tutkimuksessa. Perinteisesti nuorisotutkimus olikin tarkoittanut poikien tutkimusta. Tyttötutkimuksessa tyttöjen kulttuuria on pidetty ensisijaisesti ”oman huoneen” kulttuurina, jossa keskiössä on koti ja kodinhoito. Tästä heteronormatiivisesta ajattelusta on kuitenkin pyritty kokoajan enemmän eroon. (Ojanen 2011, 13–16.)

Nykyisessä tyttötutkimuksessa on kuitenkin jäänyt tapoja ja metodeita varhaisemmasta tutkimuksesta. Siinä on edelleen voimissaan mieltymys analysoida tyttöjen kulttuurisia käytäntöjä oman tilan/huoneen käsitteen avulla sekä tapa kommentoida ja purkaa ”kiltin tytön” konstruktioita. Tyttöjen ”omasta huoneesta” onkin tullut käsitteellinen väline, jolla ymmärretään tyttöjen tapaa järjestää elämänsä. Kuitenkin tavat analysoida ja käsitellä tyttöjen tiloja, kulttuureita, normeja ja tyttöyden representaatioita ovat muuttuneet tieteellisten keskustelujen vaihtuessa. (Ojanen 2011, 19.)

Tyttötutkimuksessa tyttöys ei ole vain elämän vaihe, vaan eri kategorioiden risteytymissä ja neuvotteluissa tuotettu prosessi. Tyttöjä tutkittaessa ikä on merkittävä tekijä vaikka tyttöyttä sinänsä ei sidota mihinkään tiettyyn ikään. (Ojanen 2008, 3.) Moninaisuutta on alettu painottamaan tyttötutkimuksessa pitkälti nais-tutkimuksen yhdenmukaistavan otteen saaman kritiikin johdosta. Tyttötutkimuksessa samainen ote johti tutkimuksiin, joissa tilaa riitti vain tietyt kompetenssit täyttävillä tytöille. Sen takia tyttötutkimukseen otettiin mukaan moninaisuuden pyrkimys, joka liittyy paitsi erilaisten sosiaalista asemaa määrittävien kategorioiden analyysiin myös tyttökulttuurien monipuoliseen kuvaamiseen ja moniulotteiseen tulkintaan. (Ojanen 2008, 3.) Tyttötutkimus pitää tyttöjen kulttuureja tärkeinä kulttuurisina ilmauksina, joista on tulkittavissa tyttöyden olosuhteita, ehtoja ja mahdollisuuksia (Ojanen 2008, 10).

Tyttötutkimus muistuttaa usein naistutkimusta varsinkin sen tavoissa kysymyksen asettelussa. Tyttötutkimuksessa kiinnostus kohdistuu sukupuolen merkitykseen, joten tyttötutkimus sisältää myös feminististä teoriaa hyödyntävää poikien tutkimusta. Naistutkimuksen metodein on huomattu, että tytöt ovat keskenään erilaisia ja heidän paikkansa yhteisössä määräytyy sukupuolen lisäksi myös muiden erilaisten kategorioiden risteyksissä. Naistutkimus sekä tyttötutkimus ovat muotoutuneet rinnan kullekin ajalle tyypillisten feminismien kanssa. Tyttötutkimusta voisikin luonnehtia naistutkimuksen pikkusiskoksi. (Ojanen 2011, 10–11.)

Naistutkimuksen lisäksi tyttötutkimus sijoittuu lapsuuden tutkimuksen ja nuorisotutkimuksen rajapinnoille. Lapsuuden tutkimuksessa ja nuorisotutkimuksessa tutkitaan nuoruuden ja lapsuuden ilmiöitä myös sukupuolta teoretisoimalla mutta on tästä huolimatta usein sukupuolisokeaa. Tyttötutkimuksessa puolestaan sukupuoli on keskeinen tutkimusta ohjaava analyttinen ankkuri. (Ojanen 2011, 10.) Sen takia tyttötutkimuksessa oleellista on, mikä on tyttökulttuurin suhde poikakulttuuriin. Tyttö- ja poikakulttuurin tutkimuksissa on usein esitetty jaottelu, jonka mukaan pojilla on ominaista kilpailullisuus ja tytöille yhteydenpidon korostaminen (Kangas 2002, 132). Tämä yhteydenpidon korostaminen näkyy tyttötutkimuksessa ”oman huoneen” –käsitteen kautta. Varsinkin nuorisotyöstä puhuttaessa tulee tyttötutkimukseen ottaa mukaan oleellisena osaan poikakulttuuri, sillä sukupuolineutraali nuorisotyö on usein käytännössä poikalähtöistä toimintaa.

Sukupuolen lisäksi tyttötutkimus keskittyy ikään ja sen tutkimiseen. Tytön elämässä ikä määrittää sosiaalista paikkaa ja sukupuolen rakentumista. Ikäkausitutkimuksella onkin merkittävä rooli tyttötutkimuksessa. Tutkittavaa kohdetta ei kuitenkaan rajata tarkkarajaisesti iän perusteella, jolloin tytöiksi voidaan nimetä myös henkilöitä, jotka jossakin toisessa kuin tutkimuksen kontekstissa määrityisivät pikemminkin nuoriksi naisiksi. (Ojanen 2011, 11.) Tämä on oleellinen osa myös tätä opinnäytetyötä, sillä Pelitalon tyttökävijöistä osan voisi luokitella naiseksi tytön sijaan. Oleellista ei ole se, kuinka vanhana tyttö muuttuu naiseksi vaan se mitä tyttöydellä ymmärretään.

Tyttöys ymmärretään tyttötutkimuksessa jälkistrukturalistisen suuntauksen sävyttämänä, johon kuuluu postmoderni ote. Tyttöys on siis neuvoteltava ja jatkuvasti liikkeessä oleva historiallinen prosessi, ja toisaalta sellainen kulttuurinen konstruktio, jossa ovat esillä perinteiset odotukset ja konventionaaliset sukupuolen esittämisen ja tekemisen tavat. Tyttö on itsessään kulttuurinen kategoria. Tämä ymmärrys sukupuolista on muodostunut vallitsevaksi tyttöjen ja tyttöyden käsitteellistämässä. (Ojanen 2011, 11.) Tyttötutkimus on systemaattisesti nostanut tyttönä olemisen ja tyttöyksien rakentumisen tutkimuksen keskipisteeseen, koska nämä alueet ovat jääneet tutkimukselta varjoon. Tyttöjen kulttuureissa ja tyttöihin liitetyissä käsityksissä tuotetaan, kyseenalaistetaan, muokataan ja hei-

jastetaan yhteiskunnallista sukupuolijärjestystä sekä muita yksilöiden elämää ohjaavia sosiaalisia kategorioita. Tyttöys ei olekaan vain elämän vaihe, jota määrittävät psykologiset kehityskaaret ja biologiset prosessit. Tyttö tutkimuksessa tyttöyttä ei tutkita ainoastaan kasvun ja kehityksen näkökulmasta vaan tyttöjen kulttuurisista käytännöistä ja tyttöyteen liittyvistä merkityksistä ollaan kiinnostuneita sellaisinaan. Tyttö tutkimus lisää ymmärrystä yhteiskunnallisista ja kulttuurisista ilmiöistä laajemminkin. (Ojanen 2011, 13.)

Tyttö tutkimuksesta on löydettävissä neljä tutkimuksellista käsitettä ja painopistettä, jotka ovat tyttö tutkimuksessa keskeisiä. Nämä ovat kysymys vallasta ja vallattomuudesta, toimijuudesta, moninaisuudesta sekä muutoksesta. (Ojanen 2011, 22.) Tutkimuksen kannalta merkittävää onkin se, mistä näkökulmasta tyttöjä tutkitaan. Vähintään yhtä oleellista on se, missä kontekstissa tyttöjä tutkitaan. Tyttöjen asema on aivan erilainen kotona, koulussa, vapaa-ajalla kuin nuorisotilalla. Tyttö tutkimuksessa tutkimukseen vaikuttavia tekijöitä on lukuisia ja tyttöjä voidaan tarkastella eri näkökulmista. Esimerkiksi tyttöjen ja kouluinstitiution tarkastelulla on ollut keskeinen asema tyttö tutkimuksessa alusta alkaen (Käyhkö 2011, 89). Samaa voidaan sanoa vaikka ruumiillisuudesta, seksuaalisuudesta tai median ja tyttöjen suhteesta. Oleellisinta onkin tunnistaa se näkökulma, mistä tyttöjen kulttuuria ja tyttöyttä kulloinkin tarkastelee.

Tutkimusta tehdessä on tärkeää ymmärtää, mille tutkimuksen alueella tehtävä tutkimus sijoittuu. Tällöin tutkimusta tehdessä voidaan käyttää hyödyksi tutkimusalueelle ominaisia kysymyksenasetteluita sekä sille esitettyä kritiikkiä. Pelitoiminnallisen nuorisotyön näkökulmasta tyttö tutkimuksen ”oman huoneen” - käsite on erityisen mielenkiintoinen. Nuorten saaminen pois omista huoneistaan pelaamaan yhdessä sosiaalisessa vuorovaikutuksessa on yksi tärkeimpiä pelitoiminnallisen nuorisotyön tavoitteita. Pelaamista ei usein nähdä tyttöjä kiinnostavana asiana, jolloin pelaavien tyttöjen tyttöyksiensä rakentuminen ja tyttönä oleminen muuttuu entistä mielenkiintoisemmaksi kysymykseksi. Kun tutkitaan tyttöjä varsinkin nuorisotyössä, on tyttö tutkimuksen näkökulma ja painotukset otettava huomioon.

## 2.4 Pelitoiminnallinen nuorisotyö

Nuorisolaissa (2006) nuorisotyö määritellään ennen kaikkea nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvana aktiivisen kansalaisuuden edistämisenä, nuorten sosiaalisena vahvistamisena, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemisena sekä sukupolvien välisenä vuorovaikutuksena. Näiden tavoitteiden saavuttamiseksi ovat leikit ja pelit toimineet välineenä jo nuorisotyön alkuvaiheista lähtien. Pelit ja pelaaminen ovat nuorelle merkittävä ja merkityksellinen osa omaa kasvuympäristöä ja elämää. Pelitoiminnallinen nuorisotyö sijoittuu nuorisotyön kentällä osaksi kulttuurisen nuorisotyön kenttää. (Huttunen 2013, 82–83.)

Pelitoiminnallisella nuorisotyöllä tarkoitetaan nuorisotyötä, jossa toiminnan keskeisenä välineenä ovat digitaaliset pelit ja niitä ympäröivä pelikulttuuri. Digitaalisella pelillä, tai elektronisella pelillä, tarkoitetaan interaktiivista ja digitaalisen perustan omaavaa peliä (Huhtamo & Kangas 2002,9). Digitaalinen perusta tarkoittaa, että sen pelaamiseen käytetään jotain digitaalista laitetta. Pelillä puolestaan tarkoitetaan vähintään kahden osapuolen välisiä vuorovaikutustoimintoja, joita ohjaavat jonkinlaiset säännöt ja joihin yleensä liittyy joku tavoite ja selkeä lopputulos (Kangas 2002, 19; Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 7). Pelitoiminnallisen nuorisotyön sijaan voitaisiin käyttää myös termiä digitaalinen työote nuorisotyössä. Käytännössä tämä tarkoittaa useimmiten digitaalisten pelien pelaamista mutta tässä tutkimuksessa, sillä tarkoitetaan myös pelien tekemistä, fanikulttuuritoimintaa, pelitapahtumien järjestämistä ja muita toimintoja, joissa pelit ovat ainakin välillisesti merkittävässä osassa. Pelitoiminnallinen nuorisotyö on kuitenkin aina ohjattua tai ammattilaisten mahdollistamaa toimintaa.

Pelitoiminnallinen nuorisotyö voidaan nähdä pelillistettynä nuorisotyönä. Pelillistämällä tarkoitetaan jonkin toiminnan tai palvelun suunnittelua sellaiseksi, että se herättää samoja tunteita kuin pelit ja kannustaa tietynlaiseen toimintaan tai käyttäytymiseen (Hamari 2013, 115). Ottamalla nuorisotyöhön pelit ja pelikulttuuri keskeiseksi välineeksi ohjataan nuoria, joita ei ennen tavoitettu, osaksi nuorisotyön kasvatuksellisia päämääriä. Keskittämällä nuorisotyö peleihin ja pelikulttuuriin on saatu joillekin nuorille ennen etäinen palvelumuoto kiinnostavampaan ja hauskempaan muotoon.

Nuorisotyössä on havaittavissa erilaisia tasoja pelien hyödyntämisessä. Huttunen (2013, 84) jaottelee nämä tasot Pelikasvattajien käsikirjassa välineelliseen, toiminnalliseen ja toimintaympäristölliseen tasoon. Välineellisellä tasolla tarkoitetaan sitä, että nuorisotyössä on pelit ja pelilaitteistot välineinä mukana mutta niitä hyödyntäen ei järjestetä ohjattua toimintaa vaan niiden käyttö on yksin nuoren itsensä vastuulla. Toiminnallisella tasolla välineet on omaksuttu käytännön työhön, jossa niiden avulla pyritään saavuttamaan nuorisotyölliset tavoitteet. Toimintaympäristöllisessä tasossa toimitaan nuorten kanssa yhdessä digitaalisten pelien maailmassa. Eli toisin sanoen pelataan yhdessä nuorten kanssa verkon välityksellä. Tässä tutkimuksessa pelitoiminnallinen nuorisotyö ymmärretään ensisijaisesti toiminnallisen tason näkökulmasta, joskin myös muut tasot kuuluvat pelitoiminnallisen nuorisotyön piiriin.

Pelitoiminnallista nuorisotyötä toteutetaan hyvin vähän. Varsinkin jos puhutaan tietoisesta ammattilaisten ohjaamasta pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä. Suomessa pelitoiminnallista nuorisotyötä toteutetaan Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalon ja sen etäpisteiden lisäksi lähinnä suurimmissa kaupungeissa ja niissäkin hyvin pienimuotoisesti lähinnä lähiverkkotapahtumien ja erilaisten turnausten muodossa. Myös poikkeuksia löytyy. Esimerkiksi Hyvinkään kaupungin Nuorisopalveluissa toteutetaan Pelitalo-konseptia, joka on alkanut hankepohjaisesti 2012 (Joensuu 2014, 21) sekä Verkkonuorisotyön valtakunnallisen kehittämiskeskuksen yhteistyökumppaneidensa kanssa pyörittämä nuorisotilojen välinen verkkopeliliiga, jossa eripuolelta Suomea olevat nuoret pelaavat toisiaan vastaan ohjatusti verkon välityksellä (Tuominen 2014, 30–31).

Seurakunnista pelitoiminnallista nuorisotyötä toteutetaan Tampereella ja jonkin verran Helsingissä. Tampereen seurakunnissa toteutetaan Minecraft -toimintaa, jossa nuoret kokoontuvat yhteiselle Minecraft -palvelimelle ja yhdessä rakentavat omia ja yhteisiä projektejaan. Palvelimelta löytyy erilaisia hiljentymisenpaikkoja, kirkkoja ja hengellisiä polkuja tuomaan mukaan kristillistä kasvatusta. (Kosonen 2014, 39–42.) Samaten Tampereella järjestetään kristillisen pelitoiminnallisen nuorisotyön lippulaivaa eli Bittileiriä. Bittileiri on tyypillinen seurakuntien nuorten leiri ulkoiluineen, iltaohjelmineen kuin hartauksineen mutta leirillä ollaan

kuusi tuntia päivässä omilla tietokoneilla yhdessä pelaten. Bittileirillä nimenomaan yhdessä pelaaminen on se juttu, jonka voimin leirit ovat olleet pystyssä jo 20 vuoden ajan. (Kosonen 2014, 74–78.) Helsingissä seurakunnat ovat olleet jo useana vuonna mukana Assembly -tapahtumassa omalla Lataamo -pisteellään. Lisäksi seurakunnat ovat olleet yhteistyökumppaneina lähiverkkotapahtumissa eri puolilla Suomea.

## 2.5 Nuoret pelikulttuurin toimijoina

Pelaajabarometri 2013:ta mukaan suomalaisista kaikenlaisia pelejä pelaa 98,5 % ja digitaalisia pelejä 73,6 %. Naiset pelaavat vain hiukan vähemmän kuin miehet. (Ermi & Mäyrä, 2013.) Pelaaminen on siis läsnä jokaisen suomalaisen elämässä ja digitaalisten pelitkin suurimman osan. Näin ollen pelit ovat osa myös nuorten elämää. Nuorilla digitaalisesta pelaamisesta on tullut normi, joka on osa kaikkien nuorten normaalia elämää (Kaipainen, Kallio & Mäyrä 2007, 43). Samalla digitaalisten pelien ympärille on muodostunut oma digitaalisten pelien pelikulttuuri. Nuorilla tässä yhteydessä ymmärretään lähtökohtaisesti 15–25-vuotiaat. Pelaaminen pohjautuu erilaisiin peleihin ja leikkeihin, joita varsinkin lapset ovat piholla leikkineet. Esimerkiksi nykyisten sotapelien tavoitteet ja perusidea muistuttaa lasten pyssyleikkejä. Leikkien toteutusympäristö on vain muuttunut digitaaliseen muotoon ja samalla kehittynyt uusiin muotoihin. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 29.)

Pelikulttuurilla tarkoitetaan pelaajien jakamien pelien käytäntöjen, mentaliteettien ja mielihyvän kytkentöjen sekä heidän harrastamiensa pelien kokonaisuutta (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 29). Näiden lisäksi myös pelien oheistoiminta tai johdannaiset voidaan nähdä osaksi pelikulttuuria (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 3). Nämä johdannaiskulttuurit sulautuvat joko suoraan digitaalisiin peleihin tekemällä niihin sisältöä tai hyödyntävät pelejä pelin ulkopuolisissa toiminnoissa joko kokonaan tai pientä osa-aluetta (Tenkanen 2013, 24). Näin ollen pelikulttuurin voidaan nähdä tarkoittavan kaikkea kulttuuria, joka käyttää pelejä hyväkseen. Tästä seuraa, että esimerkiksi naamiaisiin Super Marioksi pukeutuva nuori on samalla osa pelikulttuuria, vaikka ei sitä itse tiedostaisikaan. Digi-

taaliset pelit on osa vuorovaikutuksellisen kuvan kulttuuria ja digitaalista kulttuuria laajemmin. (Mäyrä 2007, 19.)

Nuorten pelaamisinto ja pelaamisen yleisyys ovat prosentuaalisesti lähellä toisiinsa. Kuitenkin pelaamisessa on sukupuolesta riippuvia merkittäviä laadullisia eroja. Yleistäen voidaan sanoa, että pojat suhtautuvat pelaamiseen enemmän harrastuksena, kun tytöille se on taas useimmiten tapa kuluttaa aikaa. Tämä näkyy niin pelaamiseen käytetyssä ajassa kuin rahamäärissäkin. Tytöt pelaavat pieniä vähän aikaa ja pelimekaniikan tuntemista vaativia pelejä kuten selaimissa toimivia ongelmanratkaisupelejä, kun taas pojat pelaavat enemmän aikaa vieviä ja pelimekaniikoihin tutustumista vaativia pelejä, jotka myös vaativat enemmän tekniikalta ja rahankäytöltä. (Kangas, Lundvall & Tossavainen, 2009, 4; Kaipainen, Kallio & Mäyrä 2007, 35, 78.)

Nuorten pelaaminen eroaa merkittävästi vanhempien pelaajien pelaamisesta. Nuorista hiukan yli kolmannes määrittelee itsensä aktiiviseksi pelaajaksi, vanhemmista taas hiukan alle neljännes (Nielsen Games 2008, 18). Nuoret myös pelaavat useammin muiden joko ystävien tai verkönvälityksellä tuntemattomien kanssa (Nielsen Games 2008, 11). He myös pelaavat ajallisesti huomattavasti vanhempia ikäryhmiä enemmän (Kaipainen, Kallio & Mäyrä 2007, 35). Eroja löytyy iän puolesta myös nuorten määritelmän sisältä. Nuorten joukosta pelaajia löytyy erityisesti täysi-ikäisten 20–24 -vuotiaiden ryhmästä (Nielsen Games 2008, 20). Nuoret pelaavat joko aina yksin tai toisinaan yksin ja toisinaan yhdessä kaverien kanssa (Kaipainen, Kallio & Mäyrä 2007, 75). He pelaavat vanhemmista ikäryhmistä poikkeavia pelejä. Nuoret pelaavat enemmän toiminta-, seikkailu, simulaatio-, party- ja strategiapelejä. Vanhemmilla erilaiset ongelmanratkaisupelit (Pasianssi ym.) olivat suosituimpia pelejä toiminta- ja strategiapelien edellä. Yleisesti ottaen nuoremmat pelaavat monimutkaisempia ja vaativampia pelejä kuin vanhemmat, joiden pelaaminen painottuu ongelmanratkaisupeleihin sitä vahvemmin, mitä vanhemmista pelaajista on kyse (Kaipainen, Kallio & Mäyrä 2007, 81–82.)

## 2.6 Tytöt pelaajina

Pelikulttuuri on hyvin miesvaltainen ja maskuliininen kulttuuri. Tyttöpelaajia tulee selvästi poikia vähemmän peleissä ja pelikulttuurin muissa osissa vastaan. Tyttöjä onkin aktiivisista pelaajista noin puolet vähemmän kuin poikia (Nielsen Games 2008, 5). Peleissä kuitenkin tuntuu, että tyttöjä olisi vieläkin vähemmän. Kuitenkin Pelaajabarometrissä alle 40-vuotiaista naispelaajista yli puolet luokittelee itsensä aktiiviseksi pelaajaksi (Karvinen & Mäyrä 2011, 20). Tämän opinnäytetyön yhteistyötahon Pelitalon toiminnassa tytöt ovat selvä vähemmistö, joka onkin pääasiallinen syy tämän opinnäytetyön tekemiseen. Tästä huolimatta tytöt ovat iso osa pelaajista (Nielsen Games 2008, 5). Jatkossa tyttöpelaajien määrä tulee nousemaan entisestään, sillä mediabarometrin mukaan 67 prosenttia suomalaisista 10–12-vuotiaista tytöistä pelasi digitaalisia pelejä vähintään kerran viikossa (Suoninen 2013, 37). Niin pelifirmat kuin nuorisotyökin yrittää päästä osingoille tästä suuresta näkymättömästä tyttöpelaajajoukosta.

Tutkimuksissa on pyritty selvittämään, miksi tytöt eivät joko näy tai tule osaksi digitaalista pelikulttuuria poikien tavoin. Kurki ja Sanford (2012) tutkivat kahdeksan tytön erilaisia kokemuksia digitaalisista peleistä ja niiden pelaamisesta. Tämän tutkimuksen merkitys opinnäytetyöhöni on erityisen merkittävä, sillä se valaisee hyvin eri tekijöitä, miksi tytöt ovat päässeet osallisiksi digitaalisesta pelikulttuurista ja toisaalta, mitä esteitä tyttöjen osallisuudelle on. Vastaavia tähän aihepiiriin liittyviä tutkimuksia ei tiedonhaun yhteydessä tullut vastaan. Tämän tutkimuksen tulokset toimivatkin teoriapohjana tutkimukseni teemoitteluun sekä kysymyksenasetteluihin. Tutkimuksen tytöt pelasivat kuuden kuukauden ajan erilaisia digitaalisia pelejä, harjoittelivat ryhmissä ja osallistuivat yksilöhaastatteluihin. Näiden perusteella he erottelivat neljä estettä tyttöjen osallisuudelle digitaalisten pelien maailmassa: 1) teknologian, pelilaitteiden, peliroomallien ja pelimekaniikoiden hallinnan puute 2) miespelaajien ja digitaalisten pelien asenteet tyttöjä kohtaan 3) pelien naiskuva ja 4) pelaamiseen käytettävissä oleva aika. (Kurki & Sanford 2012, 257–258.)

Tutkimusten mukaan tytöt pelaavat enimmäkseen pieniä ja helposti omaksuttavia ongelmanratkaisupelejä kuten Pasianssia, Tetrystä ja Mahjongia (Kaipainen,

Kallio & Mäyrä 2007, 78). Kurjen ja Sanfordin (2012) mukaan syy tähän lähtee jo tyttöjen varhaiskasvatuksessa, jossa tytöt omaksuvat äitiensä tai muiden läheisten naisten mukaisen naisen käyttäytymisen mallin, johon pelaaminen ei useimmiten kuulu, ja kun he ovat tarpeeksi vanhoja tekemään omia päätöksiä he usein tekevät sukupuolensa perusteella ”hyväksytyjä” valintoja. Kuitenkin tyttöjen kyvyt ja kiinnostus digitaalisiin peleihin ja muuhun digitaaliseen teknologiaan kehittyi enimmäkseen viettämällä aikaa isien ja muiden lähipiirissä vaikuttavien miesten kanssa. Näin ollen tyttöjen kiinnostus ja taidot näille alueille on jo lähtökohtaisesti huonompaa kuin miesten maailmassa kasvavien poikien. (Kurki & Stanford 2012, 259.)

Tytöillä, joiden kotona pelataan vähemmän digitaalisia pelejä, on myös vähemmän mahdollisuuksia tai kiinnostusta pelaamiseen. Kuitenkin myös tytöt, joiden kotona pelataan enemmän ja joilla täten on paremmat mahdollisuudet pelata itse, jättäytyvät usein katselijan rooliin ja antavat omasta mielestään taitavimpien poikien pelata heidän sijastaan. Tytöt kokevat ettei heidän taitonsa ymmärtää peliä ja erityisesti pelimekaniikoita ole riittävä, jolloin he valitsevat mieluummin pelejä, jotka on helpompi omaksua ja hallita. Vaikka tytöillä olisi näennäisesti mahdollisuus pelata, heidän itsevarmuutensa puute estää heitä pelaamasta haastavampia ja monipuolisempia pelejä. Kuitenkin juuri nämä pelit ovat niitä, joiden avulla tytöt voisivat oppia haastamaan, ottamaan riskejä, yrittämään uusia tapoja ratkaista ongelmia, käyttää mielikuvitustaan ja luomaan voimakkaita identiteettejä itselleen. (Kurki & Stanford 2012, 259–261.)

Pelit ovat ympäristöltään nykyisinkin hyvin miehisiä, jopa naisvihamielisiä (Friman 2013, 5). Tytöt hyväksyvät digitaaliset pelit poikienmaailmana eivätkä näe sillä olevan annettavaa heille. Tämä jo varhaislapsuudesta usein opittu asenne rajoittaa tyttöjä näkemästä pelaamisesta aiheutuvia hyötyä ja tulevaisuuden mahdollisuuksia heille. Nuoret tytöt sulkevatkin itsensä digitaalisten pelien ulkopuolelle, jotta he eivät näyttäisi tyhmältä, eivät tulisi ulkopuolisiksi tai joutuisi häpeään. Tytöt kokevat, ettei heitä haluta mukaan pelaamaan, koska ovat huonoja ja kokevat etteivät muut halua pelata huonon kanssa. Kun tyttö on kuitenkin saatu kiinnostumaan digitaalisista peleistä, häntä täytyy jatkuvasti tukea kiinnostuksen ja pelimaailmaan integroitumisen jatkumiseksi. Kuitenkin kiinnos-

tus voi hyvin nopeasti loppua pelien miesmaailman asenteiden takia. Seksistiset kommentit ja pelihahmot, miesten tekemät pelisäännöt ja tyttöpelaaajien vähätteleminen ovat vain osa eri tyttöjen kokemista ulossulkevista asenteista ja käyttäytymismalleista, joita he joutuvat pelimaailmassa kohtaamaan. Usein tytöt eivät tuokaan omaa sukupuoltaan esille pelien sisällä, jotta välttyvät sukupuoleen liittyvästä syrjinnästä ja häirinnästä. (Kurki & Stanford 2012, 261–263.) Naiset joutuvat yhä uudestaan ja uudestaan sukupuoleen perustuvan häirinnän ja uhkailun kohteiksi ja he joutuvat taistelemaan oikeudestaan olla olemassa tasa-vertaisina ja vakavasti otettavina pelikulttuurin jäsenenä (Friman 2013, 6).

Vaikka pelien naiskuva on yleensä yliseksualisoitunut, se ei Kurjen ja Stanfordin (2012, 263) haastattelemia tyttöjä tuntunut haittaavan. Tytöt eivät juuri kiinnittäneet huomiota pelihahmojen yliseksualisoituneisiin ulkomuotoihin muuten kuin niiden huumoriarvon takia. He näkivät pelien naiskuvan normaalina pelien maailmoille ja kokivat myös mieskuvat äärimmäisyyksiin viedyiksi samalla tavoin kuin naiskuvat. Vaikka pelien naiskuvaan kiinnitetään enemmän huomiota koajan ja sitä tutkitaan jatkuvasti (kts. Friman 2013), pelien naiset ovat usein ei-personalisoituja hahmoja, jotka eivät ole tarinan sankareita, tai muutenkaan osallistu tapahtumiin vaikuttavaan toimintaan. (Kurki & Stanford 2012, 263–264.)

Tutkimuksissa on huomattu, että tytöt pelaavat ajallisesti huomattavasti poikia vähemmän (Kaipainen, Kallio & Mäyrä 2007, 35). Tyttöillä on paljon eri vastuualueita, kuten harrastuksia, töitä, kodinhoitoa ja koulukiireitä, jotka menevät heidän priorisoinnissaan pelaamisen edelle. Tytöt hoitavatkin nämä muut velvollisuutensa ensin ja pelaavat vasta, jos niiden jälkeen jää aikaa. (Kurki & Stanford 2012, 264.) Tytöt pelaavat pelejä ystäviensä ja perheensä kanssa samassa fyysisessä tilassa mieluummin kuin verkon välityksellä (Kaipainen, Kallio & Mäyrä 2007, 106). Tyttöjen pelaamiseen käyttämä aika vaihtelee suuresti tyttöjen välillä riippuen muiden harrastusten ja kiinnostuksen kohteiden määrässä. Useimmat tytöt pelaavat enimmillään noin tunnin kerralla mutta jotkin tyttöjen suosimat pelityypit kuten elämysimulaattoripelisarja *The Sims* saattaa viedä useampia tunteja yhdeltä pelikerralta. (Kurki & Stanford 2013, 264.) Kyseinen pelisarja lukeutuukin tyttöjen suosituimpiin peleihin (Kaipainen, Kallio & Mäyrä 2007, 78).

Kaiken kaikkiaan päästääkseen osallisiksi pelien maailmasta ja pelikulttuurista tulisi päästä eroon negatiivisesta kulttuurista pelaavia tyttöjä kohtaa. Tätä kulttuuria harrastetaan niin perheiden, yhteiskunnan kuin pelikulttuurinkin osalta. Pelikulttuurin osana tytöt voivat tuoda kulttuurin sisälle tietoisuutta peleissä ja pelikulttuurissa olevista sukupuoleen kohdistuvista stereotyyppioista ja esteistä, joita ei ole aiemmin huomattu. Jotta tytöt voivat kehittää taitojaan digitaalisten pelien maailmassa heillä täytyy olla kiinnostusta, päättäväisyyttä rohkaisua ja tukea, jotta he voivat lähestyä tätä miesten dominoimaa maailmaa. Tyttöjen tulisi voida pelata pelejä heidän omilla ehdoillaan ja tavoillaan. Eli ei niin, kuin miehet ovat ne säätäneet. Tulevaisuudessa meidän tulee miettiä, kuinka luomme tytöille paremman pääsyn peliajan ja välineiden pariin, miten muokkaamme sekä tyttöjen, että poikien asenteita digitaalisista peleistä, miten esitämme nais-hahmot peleissä ja mihin odotamme tyttöjen käyttävän vapaa-aikansa. (Kurki & Sanford 2013, 265.)

## 2.7 Pelien sosiaalinen ulottuvuus

Se, mikä vanhempien tai ulkopuolisten silmiin näyttää ehkä yksinäiseltä koneella ololta, voi tytölle itselleen olla kavereiden tapaamista ja juttelua eli ennen kaikkea sosiaalista toimintaa. (Laukkanen & Mulari 2011, 187–188).

Peli sosiaalisena välineenä tarkoittaa pelien tuomia sosiaalisia ulottuvuuksia. Pelaaminen itsessään on sosiaalinen aktiviteetti, jossa muodostetaan sosiaalisia yhteisöjä ja kommunikoidaan kirjoittaen, puheen, videoiden ja pelien ulkopuolisten tapaamisten välityksellä. Peleissä muodostuu myös syviä ystävyys-suhteita, jotka kantavat pelien ulkopuolellakin. Lisäksi useat pelit vaativat laajasti sosiaalisia taitoja kuten ryhmässä toimimista, kommunikointia ja toisten tarpeiden huomioimista. (Meriläinen 2013, 33–34.)

Pelien sosiaalisuudella on useita eri muotoja. Se voi olla yhteistyöstä tai kilpailusta syntyvää sosiaalisuutta. Sosiaalisuus voi syntyä pelatessa saman pelilaitteen edessä, eri laitteilla samassa tilassa tai verkon yli minne tahansa maailmassa niin naapurin kuin maailman toisella puolella asuvan ikätoverin kanssa

pelatessa. Pelien sosiaalinen ulottuvuus onkin erittäin laaja kokonaisuus. Samoin pelien sosiaalisuus vaihtelee ihmisten mukana. Toiset pitävät pelejä mukavana tapana viettää aikaa ystävien kanssa, kun taas toiset haluavat kilpailla pelitaidoista ihmisvastustajaa vastaan. Joillekin pelien sosiaalisuus voi olla lähinnä välttämätön sivutuote tai jopa peli-iloa vähentävä asia. Täytyy kuitenkin muistaa, että on paljon pelaajia, jotka pelaavat ainoastaan yksin sekä pelejä, jotka eivät tarjoa mahdollisuutta muiden kanssa pelaamiseen. Pelien sosiaalisuus voi ilmentyä myös varsinaisen pelin ulkopuolella. Peleistä keskustellaan ja ne tuovat ihmisiä yhteen niin verkon välityksellä kuin sen ulkopuolella. Pelit ovat myös luoneet ympärilleen eri alakulttuureja. (Kaipainen, Kallio & Mäyrä 2007, 98.)

Pelien sosiaalista ulottuvuutta ei usein nimetä pääasialliseksi syyksi pelata pelejä vaan niitä pelataan hauskuuden tai ajan kuluttamisen takia. Kuitenkin myös verkkopelejä pelataan enimmäkseen hauskuuden ja ajan kuluttamisen takia, jolloin myös näihin pelaamisen syihin liittyy sosiaalinen aspekti. Verkossa pelaavat pelaajat myös mainitsevat sosiaalisuuden osasyiksi pelaamiseen kaksi kertaa useammin kuin muut. (Nielsen Games 2008, 52.) Voidaankin sanoa, että mitä enemmän pelaaja pelaa muiden pelaajien kanssa pelejä yhdessä, sitä tärkeämpää hänelle on pelien sosiaalinen ulottuvuus.

Nuorisotyössä pelit on perinteisesti ajateltu lähinnä sosiaalisuutta rajoittavaksi ajanvietteeksi. Tämä on osaltaan vaikuttanut pelitoiminnallisen nuorisotyön vähäisyyteen nuorisotyön kentällä. Nuorisotaloille pelikonsolit ovat tulleet vasta viime vuosien aikana, jos ollenkaan, eikä niitä useimmiten käytetä ammattitaitoisesti välineenä nuorisotyössä. Pelit ovat kuitenkin väline joka parhaimmillaan lisää sosiaalisuutta ja saa nuorisotyön piiriin nuoria, jotka eivät vanhoista nuorisotyön menetelmistä ole innostuneet. Pelien luomat sosiaaliset tilat tulisikin ottaa entistä vahvemmin ja ammattitaitoisemmin osaksi nuorisotyötä.

### 3 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Opinnäytetyössäni tarkastelen pelitoiminnallista nuorisotyötä Helsingin nuorisosiankeskuksen Pelitalon tyttökävijöiden näkökulmasta. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, kuinka Pelitalon toiminta vastaa siellä käyvien tyttöjen tarpeisiin, millaisia odotuksia ja toiveita heillä toiminnan suhteen on, millaisia asenteita he siellä kohtaavat sekä mitkä tekijät vaikuttavat myönteisesti ja toisaalta kielteisesti tyttöjen osallistumiseen pelitoiminnalliseen nuorisotyöhön. Tarkoituksena oli myös selvittää, mitkä tekijät estävät tyttöjen suuremman aktiivisuuden toiminnassa ja osallistumista muihin pelitoiminnallisen nuorisotyön muotoihin. Laajemmasta näkökulmasta katsottuna opinnäytetyön tarkoituksena oli kartoittaa tyttöjen asenteita ja kokemuksia pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä. Tarkastelemalla näitä näkökulmia oli tarkoitus löytää selitys, miksi pelitoiminnallinen nuorisotyö ei vetoa tyttöihin yhtä paljon kuin poikiin.

Tavoitteena oli haastateltujen tyttöjen vastauksista löytää yhteisiä tekijöitä toimintaan osallistumiselle sekä toisaalta kartoittaa sukupuolesta johtuvia ulossulkevia tekijöitä. Tavoitteena oli selvittää, miksi haastatellut tytöt toimintaan osallistuvat ja mikä siinä on heille tärkeää. Tutkimuksesta saaduista vastauksista oli tavoitteena löytää eri tekijöitä, jotka vaikuttavat positiivisesti ja negatiivisesti tyttöjen osallisuuteen pelitoiminnallisessa nuorisotyössä. Opinnäytetyössä pyrin tuottamaan tietoa tyttöjen suhtautumisesta pelitoiminnalliseen nuorisotyöhön ja erityisesti Pelitalon toimintaan. Samalla pyrin antamaan konkreettisia toimia ja toimintatapoja, kuinka pelitoiminnallisessa nuorisotyössä tytöt voidaan ottaa paremmin huomioon toiminnassa.

Tutkimuskysymykset olivat seuraavat: Mitkä tekijät edistävät ja mitkä estävät tyttöjen osallistumista pelitoiminnalliseen nuorisotyöhön? Miten tytöt haluaisivat kehittää toimintaa, jotta se vastaisi paremmin heidän tarpeitaan? Kysymällä näitä kysymyksiä pyrin saamaan kuvan siitä, miksi tytöt eivät ole löytäneet pelitoiminnallista nuorisotyötä poikien tavoin, millaisia merkityksiä toiminnalla tytöille on, mihin suuntaan toimintaa tulisi kehittää sekä saamaan vastauksia siihen, kuinka pelitoiminnallinen nuorisotyö vastaa tyttöjen tarpeisiin tällä hetkellä. Samalla arvioin sitä, miten sukupuolisensitiivisyys toteutuu Pelitalon toiminnassa. Haastatelluilta saadun kokemustiedon perusteella pyrin esittämään konkreettisia keinoja, millä toimintaa voitaisiin kehittää vastaamaan paremmin tyttöjen tarpeisiin.

#### 4 AIEMMAT TUTKIMUKSET

Pelitoiminnallista nuorisotyötä ei harjoiteta maailmanlaajuisesti juuri lainkaan ja Pelitalo onkin tässä asiassa edellä kävijän asemassa myös globaalisti. Vaikka Suomessa pelitoiminnallista nuorisotyötä tehdään maanlaajuisesti jonkin verran, on Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalo silti täysin omassa laajuudessaan. Edes termi pelitoiminnallinen nuorisotyö ei ole vakiinnuttanut asemaansa tieteellisen tutkimuksen saralla. Onkin luonnollista, että myös tyttötutkimuksen alueella pelitoiminnallinen nuorisotyö on täysin vieras käsite. Tämän takia täysin samasta aihepiiristä tehtyjä aiempia tutkimuksia on hyvin vähän, jos lainkaan.

Opinnäytetyöni kannalta merkittävin tutkimus on kanadalaisten Kathy Sanfordin ja Sarah Bonsor Kurjen tutkimus, jossa he tutkivat kahdeksan kanadalaisen nuoren naisen kokemuksia digitaalisista peleistä. He osallistuivat kuuden kuukauden ajan tutkimukseen, jossa heitä havainnoitiin pelaamassa useita eri pelejä, laitettiin kohderyhmiin ja haastateltiin yksilöllisesti. Tytöillä oli kaikilla hyvin erilaiset lähtökohdat ja -taidot digitaalisiin peleihin aina niistä, jotka eivät juuri koskaan pelanneet aina peliharrastajiin saakka. (Kurki & Stanford 2013, 256.) Tämä on oman tutkimukseni kannalta mielenkiintoinen sen omaani muistuttavan toteutustavan sekä asetettujen tutkimuskysymysten kautta. He tutkivat tyttöjen kokemuksia digitaalisista peleistä ja minä pyrin tutkimaan kokemuksia pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä. Kummatkin näistä ovat osa pelikulttuuria.

Useimmat tyttöjen osallisuuteen pelikulttuurissa liittyvät tutkimukset käsittelevät yleensä pelejä viihdetuotteena tyttöjen näkökulmasta (kts. Nakamura & Wirman 2005) tai pelien naishahmoja (kts. Friman 2013). Suomessa tehdään paljon myös kvantitatiivista tutkimusta pelaamisesta yleensä kahden vuoden välein julkaistavan Pelaajabarometrin muodossa sekä laajemmin Kallion, Kaipaisen ja Mäyrän vuonna 2007 tekemän pilottitutkimuksen *Gaming nation? Piloting the international study of games cultures in Finland* muodossa.

Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöitä on tehty myös pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä jonkin verran. Esimerkkinä mainittakoon Harri Niemeläisen *Digitaaliset*

pelit nuorisotyön mahdollisuutena (2010), jossa kvantitatiivisella aineistolla (n=199) selvitettiin nuorten käsityksiä pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä, sekä Petri Pahikka-Ahon ja Marko Pesosen Digitaalinen työote nuorisotyössä (2014), jossa he tekivät Tornion nuorisotoimelle produktin pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä. Niemeläisen tutkimustulokset olivat pelaamisen suhteen muun pelitutkimuksen kanssa yhteneviä ja tuloksista oli havaittavissa nuorilla kiinnostusta pelitoiminnalliseen nuorisotyöhön. Lisäksi Pelitalon kanssa yhteistyössä on tehty opinnäytetyötä muun muassa Juho Iso-Markun opinnäytetyö Tietokonepelit pelaajan silmin (2012), jossa tutkittiin Pelitalolla käyvien nuorten käsityksiä digitaalisten pelien vaikutuksista heidän elämäänsä. Tässä tutkimuksessa nuoret kokivat pelaamisen sosiaalisesti harrastukseksi, jolla on paljon positiivisia puolia. Näissä pelitoiminnallista nuorisotyötä ainakin osittain käsittelevissä opinnäytetöissä ei kuitenkaan käsitelty tyttöjen näkökulmaa juuri lainkaan.

## 5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tutkimus toteutettiin yhteistyössä Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalon kanssa. Tutkimuksen ideaa hahmoteltiin kevään 2014 aikana, jolloin tein myös työharjoittelun Pelitalolle. Varsinainen työ ja tutkimus tehtiin vuoden 2015 aikana. Tutkimusta varten tehtiin kolme haastattelua ja haastateltavat olivat iältään 16–19-vuotiaita ja olivat olleet mukana Pelitalon toiminnassa vähintään vuoden ajan. Heistä yksi osallistui pääasiassa pelinkehitysryhmä Gamedeviin ja kaksi Pelitalon viikonlopun avoimeen toimintaan.

### 5.1 Tutkimuksen lähtökohdat

Opinnäytetyöni lähtökohdana oli oma kiinnostukseni pelitoiminnallista nuorisotyötä kohtaan, jolloin otin yhteyttä Suomessa ainoaan pelitoiminnalliseen nuorisotyöhön keskittyneeseen nuorisotila Pelitaloon loppupalvelulla 2014. Ensimmäisissä keskusteluissa oli esillä useampi tutkimuskohde, joista tyttönäkökulma Pelitalon toimintaan valikoitui opinnäytetyökseni Pelitalon henkilökunnan toiveesta.

Pelitalolla oli huomattu sukupuolijakauman olevan hyvin vinoutunut ja samantyyppistä viestiä oli kuultu myös muiden pelitoiminnallisen nuorisotyön tekijöiden keskuudesta. Tarkkaa syytä tähän ei kuitenkaan ollut tiedossa. Lisää painetta toi rahoittavan tahon, tässä tapauksessa Helsingin kaupungin, päättäjien luoma paine luoda toimintaa nuorille sukupuolesta riippumatta. Päättäjien silmissä toiminta oli hyvää ja tarkoituksenmukaista mutta ei täyttänyt nuorisotyön tavoitteita sukupuolineutraalista toiminnasta, sillä tyttöjä toiminnassa kävi vain muutamia. Toiveena olikin tutkia tyttöjen toiveita ja kehitysideoita, joilla tyttöjen Pelitalon toimintaan osallistumisen kynnys madaltuisi. Samalla oli tarkoitus tutkia toteutuuko sukupuolisensitiivinen työote Pelitalon toiminnassa.

Opinnäytetyösuunnitelma ja -käsikirjoituksen osa valmistuivat ja esiteltiin keväällä 2015. Tutkimukseen osallistuneiden tyttöjen halukkuutta osallistua tutkimukseen kyseltiin syksyn 2015 aikana ja haastattelut suoritettiin joulukuussa

2015. Haastattelut suoritettiin teemahaastattelulomakkeen pohjalta (LIITE 1). Tutkimustulokset analysoitiin joulukuussa 2015.

## 5.2 Tutkimusympäristö

Pelitalo on Helsingin nuorisosiainkeskuksen nuorisotoimintatila. Se sijaitsee nuorten toimintakeskus Hapessa Helsingin Sörnäisissä. Nuorten ryhmät voivat myös varata Pelitalon tiloja ja laitteistoa omaan harrastuskäyttöön. Pelitalolla voi harrastaa digitaalisiin peleihin liittyvää toimintaa yhdessä muiden nuorten ja Pelitalon nuorisohjaajien kanssa. Pelitalolla on laaja pelaamisen mahdollistava kalusto, kuten PC-pelikoneita ja konsoleita. (Pelitalo, i.a. a) Pelitalo käsittää oman toimipisteensä lisäksi 7 etätoimipistettä sekä osallistuu erilaisiin tapahtumiin ja lainaa kalustoaan (Pelitalo i.a. b). Pelitalo toimii kulttuurisen nuorisotyön alla ja se on vahvasti mukana kulttuurisen nuorisotyön toiminnoissa.

Pelitalolla eri toimintaryhmät käyttävät tiloja eri päivinä. Pelitalolla toimivat kaksi pelinkehitysryhmää, Helsingin tappelupelaajien ylläpitämä taistelupeli-illat, avointa toimintaa pyörittävä Hupipelaajien ryhmä, seksuaali- ja sukupuolivähemmistöille tarkoitettua toimintaa sekä Well played -hankkeen alla toimiva Good game squad, joka tarjoaa kilpapelaaamista ammattimaisessa joukkueessa nuorille. Yhteistä kaikille toiminnoille on nuorisotyöntekijän osallistuminen toimintaan tai sen mahdollistaminen. Toiminta pyöriikin kapasiteettinsa ylärajoissa, joten Pelitalon markkinointi uusien asiakkuuksien saamiseksi on jäädytetty. Tekniikka ja resurssien puute pitää Pelitalon toiminnan vasta ns. beta-vaiheella, jossa kaikkein toimivimpia toiminta muotoja ja teknisiä ratkaisuja vielä etsitään ja toimintaa kehitetään. Kun toiminnat on saatu vakinaistettua ja koettu hyväksi alkaa laajempi markkinointi toiminnasta tietämättömille sekä konseptin vieminen muualle Suomeen.

Pelitalo tekee pelitoiminnallista nuorisotyötä pioneeri paikkana Suomessa. Sen pelitoiminnallisen nuorisotyön peruslinjaukset seuraavat perinteisen nuorisotyön linjavetoja. Toisin sanoen toiminta on identtistä tavallisen nuorisotalotoiminnan kanssa; ainoana erona voidaan pitää toiminnassa käytettyä välinettä. Nuorten kohtaaminen on olennainen osa pelitoiminnallista nuorisotyötä. Nuorisotyön

perustehtävät, kuten tarvesuuntautuneisuus, joustavuus, sekä myönteinen suhtautuminen osallistujiin (Cederlöf 1998, 30) toteutuvat myös Pelitalon pelitoiminnallisen nuorisotyön mallissa. Menetelmien osalta sosiaalisen vahvistamisen voidaan katsoa kuuluvan olennaisesti toimintaan.

Olen tuntenut Pelitalon toiminnan yhdistystoiminnan kautta sen perustamisesta lähtien. Lisäksi suoritin seitsemän viikon hankeharjoittelun keväällä 2014 Pelitalolla kehittäen ja toteuttaen toimintaa tytöille. Tunnen siis Pelitalon toiminnan, toimintatavat sekä historian hyvin.

### 5.3 Aineistonkeruumenetelmät

Opinnäytetyöni toteutin kvalitatiivisena eli laadullisena tutkimuksena. Minulla oli tavoitteena selvittää Pelitalolla käyvien tyttöjen ajatuksia, kokemuksia, kehittämisideoita sekä mielipiteitä ilman tiukkaa valmista rakenteellista kaavaa. Tällöin saisin paremmin esille tyttöjen omat ajatukset ja kokemukset sen sijaan, että he vastaisivat, kuten he olettavat että heidän tulee vastata. Tutkimuksen suunnittelussa sekä toteutuksessa huomioin kvalitatiivisen tutkimuksen lähtökohdat ja tavoitteet sekä hyödynsin teemahaastattelun tavoitteita ja teoriaa. Tutkimuskohteestani tehtyä tutkimusta on tehty hyvin vähän, jolloin kvalitatiivisen menetelmän valitseminen oli suorastaan itsestäänselvyys. Tapana on, että jos ilmiö on tuntematon, eikä siitä ole aiempia tutkimuksia tai tietoa, tulee käyttää kvalitatiivista tutkimusta (Kananen 2010, 41). Tätä käytetään myös silloin, kun tahdotaan antaa ääni jollekin tietylle ihmisryhmälle ja kertoa heidän omia tulkintojaan (Hakala 2010, 21). Pelimaailmassa ja pelitoiminnallisessa nuorisotyössä juuri tytöt jäävät usein näkymättömiin. Kvalitatiivisen tutkimuksen käyttö olikin täten perusteltua.

Jos halutaan tietää, mitä joku tai jotkut ajattelevat asiasta, tulee sitä yksinkertaisesti kysyä sitä häneltä tai heiltä itseltään, eli toisin sanoen tehdä haastattelu. Haastattelutyyppejä valittaessa tulee miettiä sitä, kuinka tarkasti haastattelu etukäteen suunnitellaan ja kuinka paljon haastattelijalla ohjaa tilannetta. Silloin, kun haastattelijalla on etukäteen päättäneet ainoastaan teemat, jotka käydään haastattelijan kanssa läpi, mutta järjestyksellä tai laajuudella ei ole väliä, on kysees-

sä teemahaastattelu. (Eskola & Vastamäki 2010, 26–29.) Teemahaastattelussa ilmiötä, tässä tapauksessa toimintaa, katsellaan eri teemoista, jotta saadaan ilmiöstä parempi käsitys ja päästään paremmin sen ytimeen (Kananen 2010, 52–53). Tutkittaessa harvalukuista tyttöjen kohderyhmää on kvalitatiivinen teemahaastattelu luonnollisin aineistonkeruumenetelmä. Puhtaasti kvantitatiivinen tai osittain kvantitatiivinen tutkimus antaisi määrälliseen tutkimukseen aivan liian pienen vastaajien joukon, joten se ei tule kysymykseen. Teemahaastattelu puolestaan mahdollistaa sen, että tyttöjen kokemukset ja asenteet pääsevät paremmin esille, kuin tarkkaan strukturoidussa haastattelussa. Strukturoidussa haastattelussa voisi jäädä myös sukupuoleen liittyviä erityiskohtia huomioimatta haastattelun laatijan ollessa mies.

Tutkijan on kvalitatiivisessa tutkimuksessa muistettava, ettei hän voi jättää huomiotta arvolähtökohtia, kuinka ihmiset tulkitsevat ja ymmärtävät tutkittavaa ilmiötä. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa ei voida myöskään saavuttaa täydellistä objektiivisuutta, koska tutkija ja olemassa oleva tieto kiinnittyvät tiukasti toisiinsa. Tutkimuksessa saadaankin tulokseksi ehdollisia selityksiä tiettyyn aikaan ja paikkaan rajoittuen. Kvalitatiivisen tutkimuksen tavoitteena onkin löytää tai paljastaa tosiasioita ennemmin kuin osoittaa toteen olemassa olevia väittämiä. (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara 2009, 161.) Tutkimustilanne on aina lähtökohtaisesti hierarkkinen tutkijan määrätessä aiheen ja kontrolloidessa tutkimusprosessia kokonaisuudessaan. Nuorten ja lasten tutkimuksessa valta-asetelman voi nähdä ikäeron ja erilaisten institutionaalisten asemien korostumisen vuoksi olevan vielä ilmeisempää. (Ojanen 2011, 21) Vallan täydelliseen eliminoimiseen ei ole mielekäästä pyrkiä, sillä tutkijalla on aina tutkimussuhteessa enemmän valtaa. Tutkimustilanne onkin aina ainakin jollain tavalla epätasa-arvoinen. (Ojanen 2011, 21.)

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa kohdejoukko valitaan aina tarkoituksenmukaisesti. Tutkimuksen aineistoa kerätessä tulee käyttää ihmistä tiedon lähteenä. Tutkijan tehtävänä on luottaa omiin havaintoihinsa ja keskusteluiden kautta saatavaan tietoon enemmän kuin mittausvälineillä saatavaan tietoon. Aineistoa analysoidessa käytetään induktiivista analyysiä. Tällöin tarkoituksena on löytää odottamattomia seikkoja ja tarkastella aineistoa monitahoisesti ja yksityiskohtai-

sesta. Tutkijan tehtävänä ei ole määrittää sitä, mikä on tärkeää, vaan se määräytyy aineistosta tehtyjen havaintojen perusteella. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tapauksia pidetään ainutlaatuisina ja aineistoa tulkitaan sen mukaisesti. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 164.)

Kanasen (2010, 54) mukaan haastatteluun olisi hyvä saada ihmisiä, joita tutkimuksen ilmiö koskettaa. Omaan tutkimukseeni pyrinkin saamaan Pelitalon toimintaan osallistuvia ja sitä tuntevia tyttöjä, joilla olisi muutamaa kertaa enemmän kokemusta Pelitalon toiminnasta. Pystyäkseeni tarkastelemaan Pelitalon toimintaa ja mahdollisia kehittämiskohteita tarvittiin haastateltavilta hyvät tiedot ja kokemukset itse toiminnasta. Tämän takia satunnaiset kävijät rajautuivat haastatteluista pois. Haastateltavien iän ja asuinpaikan suhteen kriteerinä oli, että he saavat osallistua Pelitalon toimintaan. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että haastateltavien oli oltava 15–25-vuotiaita ja asua Helsingin kaupungin alueella.

Haastatteluja varten vierailin syksyn 2015 aikana Pelitalon eri toiminnoissa, joissa käyville tytöiltä kysyin kiinnostusta osallistua opinnäytetyöprosessiini haastateltavan osassa. Toimintojen parista tavoitin yhteensä noin kymmenen tyttöä, joista kuusi lupautui haastateltavaksi. Näistä kuitenkin kolme ei vastannut myöhempiin yhteydenottoihin, jolloin haastateltuja tyttöjä jäi kolme. Itse haastattelut toteutin joulukuussa 2015. Teemahaastattelun mukaisesti määrittelin haastatteluihin teemat, joita käsittelin haastattelussa sekä teemojen alle apukysymyksiä, jotta eri näkökulmat kyseisestä teemasta tulisi käsiteltyä. Teemahaastattelun teemoina olivat pelit harrastuksena, kokemukset pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä, ennakkoluulot ja asenteet, tytöt pelitoiminnassa, sekä toimintaympäristö (LIITE1). Haastatteluissa teemat tarkentuivat ja muuttuivat painotuen edellä olevien lisäksi tyttöjen osallisuuteen, toiminnan kehittämiseen sekä toiminnan merkitykseen haastatelluille.

Haastattelupaikan suhteen annettiin päätösvalta haastateltaville. Kaikki kuitenkin toivoivat haastattelun pitopaikaksi Pelitaloa, jossa haastattelut siis tehtiin erillisessä huoneessa. Haastatelluille oli varattu riittävästi aikaa, joskin tämä ei ollut tarpeen, sillä jokainen haastattelu suoritettiin noin puolessa tunnissa, kuten

ennakkoon oli arvioitu. Kaikki haastattelut nauhoitettiin nauhurilla litterointia varten. Litteroitua materiaalia haastatteluista syntyi 33 sivua (A4). Litteroinnit tehtiin pääasiassa hyvin tarkasti mutta osa toistuvista täytesanoista jätettiin pois, sillä niiden poistaminen ei muuttanut kertomuksen tulkintaan. Lisäksi materiaalista jäi pois kohtia, joista ei saanut selvää epäselvän tai hiljaisen puheen vuoksi. Nämä kuitenkin jäivät hyvin vähäisiksi.

#### 5.4 Aineiston analysointi

Aineiston analyysiin käytin sisällönanalyysiä, joka on perusanalyysimenetelmä. Se soveltuu kaikkiin laadullisen tutkimuksen perinteisiin. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 93). Sisällönanalyysin avulla tutkittavasta ilmiöstä pyritään saamaan kuvaus yleisessä tiivistetyssä muodossa. Menetelmän avulla aineisto jäsennellään lopullisen johtopäätöksen tekoa varten kuitenkin kadottamatta aineiston sisältämää informaatiota. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 93.) Sisällönanalyysin tarkoituksena on pyrkiä luomaan yhtenäisyyttä ja selkeyttä hajanaisiin aineistoihin, jotta aineiston perusteella tehtävät johtopäätökset ovat selkeitä ja luotettavia. Aineiston käsittely perustuu lähinnä asioiden tulkintaan ja loogiseen päättelyyn. Koko aineisto käsitteellistetään sekä eritellään osiin. Tämän jälkeen aineisto kootaan loogiseksi yhtenäiseksi kokonaiskuvaksi. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 110, 115.) Tämän tutkimuksen haastatteluaineistosta tuli esille selkeät toistuvat teemat ja käsitteet, jotka toistuivat eri haastatteluissa. Nämä eri teemat ja osat kokosin yhtenäisiksi kokonaisuuksiksi, joista tein johtopäätöksiä loogisen päättelyn avulla.

Sisällönanalyysiä voidaan kutsua myös aineistolähtöiseksi analyysiksi. Siinä lähdetään liikkeelle saadusta aineistosta, josta teoria lopulta muotoutuu. Saadun kvalitatiivisen aineiston analyysiin on monia eri tapoja. Näitä ovat kvantifiointi, teemoittelu, tyypittely, sisällön erittely, keskusteluanalyysi sekä diskursiiviset analyysitavat. Tässä tutkimuksessa käytin aineiston analyysissa teemoittelua. Siinä aineistosta muodostetaan tutkimusongelmaa avaavia teemoja, joiden esiintymistä ja ilmenemistä aineistoissa voidaan sitten vertailla. Aineistona toimivasta tekstistä tulee siis ensin löytää tutkimuksen kannalta olennaiset aiheet ja sen jälkeen ne erotellaan muusta aineistosta. Näin poimitujen aihe-

den avulla voidaan esittää tutkimusongelma kokoelmana erilaisia kysymyksenasetteluja. (Eskola & Suoranta 2000, 19, 159–164, 174.) Aineistossa olennaisimpina aiheina tulivat esille toiminnan merkitykset, kehittämistoiveet, osallisuus sekä asenteet tyttöjä kohtaan. Näistä muotoutui helposti erilaisia kysymyksenasetteluita johtopäätöksien ja pohdinnan tekemisen tueksi.

Haastattelumateriaalin jaoin ensin teemahaastattelurungon mukaisiin teemoihin. Aineistoa analysoidessa teemat kuitenkin muuttuivat, tarkentuivat ja niitä muodostui lisää. Aineistossa tietyt teemat painottuivat muita enemmän, esimerkiksi haastateltavat kertoivat paljon omasta pelaamisestaan mutta eivät paljoa Pelitalosta fyysisenä tilana. Jäsenneltyäni teemat ja muodostettuani kokonaiskuvan aineistosta peilasin aineistoa teoriaan ja aikaisempiin tutkimuksiin verraten niitä toisiinsa. Aineistosta löytyikin yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia teorian ja aikaisempien tutkimusten kanssa. Lopullisesti analysoin aineiston yksi teema kerrallaan tutkimalla kyseiseen teeman mukaisia vastauksia ja aiheeseen liittyvää teoriatietoa. Tämän perusteella muodostin tutkimustulokset, jotka kirjoitin tähän raporttiin ja joista tein johtopäätöksiä.

### 5.5 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys

Kvalitatiivisen tutkimuksen luotettavuuden arvioiminen ei ole yksiselitteistä. Tutkimuksen luotettavuudessa keskeistä on tapahtumien, henkilöiden ja paikkojen kuvaukset. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkijan tulee kuvata kaikki tutkimuksen vaiheet erittäin tarkasti. Aineiston tuottamisen olosuhteet ja siihen vaikuttavat tekijät sekä mahdolliset virhetulkinnat tulee kertoa tarkasti. Aineiston analyysissä on luotettavuuden kannalta tärkeää erilaisten luokittelujen tekeminen ja näiden perustelujen kertominen lukijalle. Tulkittaessa tutkimusaineistoa tulee tutkijan kertoa, millä perusteilla hän tekee tulkintoja ja perustelee johtopäätöksensä. Suoria haastatteluotteita ja muita autenttisia dokumentteja voidaan käyttää auttaakseen lukijaa ymmärtämään näitä perusteluja. (Hirsijärvi, Remes & Sajaavaara 2009, 231–233)

Tutkimuksessa tulee aina pyrkiä ihmisten kunnioittamiseen, tasa-arvoiseen vuorovaikutukseen sekä oikeudenmukaisuuteen. Eettisyys on kriittistä asennetta

vallitsevia käytäntöjä ja tarjottuja tietoja kohtaan. Eettisten kysymyksenasetteluiden tulisi näkyä opinnäytetyöprosessissa sen alusta loppuun. Tutkimustyöltä edellytetään rehellisyyttä sekä läpinäkyvyyttä. Hyvässä tieteellisessä käytännössä tehdään aina rajauksia, jotka tulee esittää selkeästi. Tutkijan tulee harjoittaa lähdekritiikkiä. Tutkimukseen osallistuvien henkilöiden tulee antaa suostumuksensa tutkimuksen tekemiseen. Tässä yhteydessä tulee heitä informoida työstä ja sen tavoitteista. Tutkija myös sitoutuu siihen, että kerättyä aineistoa käytetään vain siihen tarkoitukseen, mitä varten se on kerätty. Tutkimuksen tekijän tulee anoa lupaa työyhteisön anomiskäytännön mukaisesti. Jos tutkimuksessa on kyse tilaustutkimuksesta, on toimintayhteisöllä konkreettisia tarpeita kehittytyön suhteen, jolloin luvat kuuluvat osana sopimukseen. Tietosuojasta tulee pitää huolta siten, ettei yksittäisiä henkilöitä voi tunnistaa ja että asiat kirjoitetaan siinä muodossa kuin tutkimusongelmien näkökulmasta on oleellista. (Kohti tutkivaa ammattikäytäntöä 2010, 11–13.)

Opinnäytetyössäni olen huomionnut luotettavuuteen ja eettisyyteen liittyvät kysymykset eri vaiheissa opinnäytetyötäni. Perehdyin ensin luotettavuutta ja eettisyyttä käsittelevään teorian tietoon ja tämä mielessäni huomion näitä kysymyksiä läpi opinnäytetyöprosessin. Olen kuvannut tutkimukseni toteutusta riittävässä määrin kuvaten tutkimusmenetelmään, aineiston analyysiin ja aineistonkeruuseen liittyvät eri vaiheet sekä tekemäni valinnat ja näiden perustelut. Olen myös pyrkinyt läpi koko prosessin ottamaan huomioon luotettavuuteen liittyvät tekijät. Tutkimukseni luotettavuus kärsii aineiston ja haastatteluiden vähyydestä. Tämä on kuitenkin luonnollista, sillä haastatteluita varten kysyin henkilökohtaisesti lähestulkoon, jokaiselta Pelitalon toimintaan aktiivisesti osallistuneelta työltä kiinnostusta osallistua haastateltavan osassa opinnäytetyöhöni. Näitä Pelitalon toiminnassa käy noin kymmenen. Aineisto jäi myös vähäiseksi siitä syystä, että haastattelurunkoa tehdessä minun oli tarkoitus haastatella kuutta tyttöä, jotka olivat tähän lupautuneet. Kuutta litteroitavaa haastattelua varten ei olisi ollut järkevää tehdä laajempaa haastattelurunkoa tai ottaa mukaan lisää teemoja, jotta työmäärä pysyisi kohtuullisena. Aiotuista haastatteluista kuitenkin toteutui vain kolme, jolloin olisi ollut perusteltua tehdä laajempia ja syvempiä haastatteluja.

Luvan tutkimukseeni hain työyhteisö Pelitalon anomiskäytännön mukaisesti kysymällä sitä haastateltavilta itseltään ja alaikäisten kohdalta myös huoltajilta kirjallisesti. Kyseisessä lupapaperissa sekä suullisesti haastatteluhalukkuutta kysellessä ja ennen varsinaisia haastatteluita kerroin tutkimuksen vapaaehtoisuudesta, tietosuojasta ja mihin tarkoitukseen annettuja tietoja ainoastaan käytetään. Kyseiset lupapaperit allekirjoituksineen ovat hallussani. Painotin häivyttävänä tunnistamiseen liittyvät tiedot niin hyvin, kuin se tutkimuksen kannalta suinkin olisi mielekästä. Tyttöjen vähyys Pelitalon toiminnassa aiheutti kuitenkin omat haasteensa myös tutkimuksen eettisyydelle, sillä pienestä joukosta pystyy helpommin päättelemään, kuka on sanonut mitäkin. Vastaukset ovat kuitenkin niin samansuuntaisia, että edes tytöt ja toiminnan tarkasti tietävä tuskin voi varmuudella nimetä vastaajien henkilöllisyyttä. Myös tieto siitä, mihin toimintaan Pelitalolla kukin tytöistä osallistuu, oli samasta vähäisestä määrästä ongelmallinen anonymiteetin kannalta. Mielestäni tämä oli kuitenkin tulosten kannalta oleellinen tieto kertoa sekä kaikissa näissä toiminnoissa on mukana useampia tyttöjä, joten koen ratkaisun olla häivyttämättä tätä tietoa perustellulta.

Prosessin luotettavuuteen voi vaikuttaa myös sen opinnäytetyöksi pitkä tekoaika. Ensimmäiset keskustelut tähän opinnäytetyöhön liittyen käytiin lopputalvesta 2014. Raportin ensimmäiset vaiheet valmistuivat kuitenkin vasta keväällä 2015 ja tulokset sekä johtopäätökset kirjoitettiin alle kuukausi haastatteluhetkestä, joten tämä ei ole suuri ongelma luotettavuuden kannalta. Ajallisesti pitkään prosessiin vaikutti moni tekijä, kun epäselvyyksiä oli muun muassa haastateltavien hankintatavasta sekä työelämän puolen ohjaajasta. Samaten muut opinnot kuormittivat ja täten hidastivat työn etenemistä.

## 6 TUTKIMUSTULOKSET

### 6.1 Haastateltavat pelaajina

Haastateltavat määrittelivät kaikki itsensä aktiiviseksi pelaajaksi. Pelimäärät kuitenkin vaihtelivat jonkin verran mutta jokainen pelasi useita kertoja viikossa usean tunnin ajan, joten kaikki kuuluivat pelitutkimuksessa aktiivipelaajien joukkoon. Pelaaminen olikin tytöille oleellinen osa heidän vapaa-aikaansa ja jopa sitä hallitseva asia.

H1: Jos mä en oo koneella, niin mulla on joku mobiilipeli ja sit mä harrastan just tanssipelaamista tanssimatolla. Mul on se metallinen ja sit sillä välillä pomppii ja siis kokoajan. Onhan sitä koneella nykyään ihan liikaa niin sit sitä pelaa.

Tutkimuksissa on havaittu, että tytöt pelaavat enimmäkseen pieniä helposti omaksuttavia ongelmanratkaisupelejä (Kaipainen, Kallio & Mäyrä 2007, 78). Tämä ei kuitenkaan pätenyt haastateltuihin tyttöihin. Tytöt pelasivat monipuolisesti pelejä, jotka olivat pelimekaniikan vaatimustasoltaan pelien vaativimmasta päästä. Esimerkiksi haastateltavissa kaksi kertoi pelaavansa aktiivisesti yhtä maailman suosituinta online-tietokonepeliä, League of legendsiä. Pelitutkimuksessa tyttöjen yhteydessä puhutuista peleistä kuten The Sims -pelisarjasta tai Tetricsestä ei puhunut yksikään haastateltavista. Tämä ei sinällään ole yllätys, sillä Pelitalon tavoitteena onkin tavoittaa juuri aktiivisia pelaajia, jotka pelaavat haasteellisempia pelejä kuin satunnainen pelaaja.

Kurki ja Stanford tulevat johtopäätökseen, että tyttöjen pelaamisen vähyyden selittävä tekijä tulee varhaiskasvatuksesta, jossa tytöt oppivat naisen käyttäytymisenmallin johon eivät pelit kuulu. Kiinnostus digitaalisiin peleihin ja muuhun digitaaliseen teknologiaan syntyy viettämällä aikaa lähipiirissä vaikuttavien miesten parissa. (Kurki & Stanford 2012, 259.) Haastatteluissa ei kuitenkaan kenenkään kohdalla tullut ilmi, että vanhemmat tai lähipiirin miehet olisivat myötävaikuttaneet peliharrastuksen syntyyn vaan peliroolimalleja ei joko ollut tai ne löytyivät perheen sijaan kaveripiiristä. Tytöt olivat löytäneet peliharrastuksen lähinnä kavereidensa kautta eivätkä olleet omassa varhaiskasvatuksessaan

juuri pelejä itse pelanneet tai olleet osa perhettä, jossa digitaaliset pelit olisivat merkittävässä asemassa.

H3: No en mä nyt sanois et on niinku roolimalleja mut kylhän sit influenssii on sit niinku kavereita tullu et mitä on niinku pelattu. Et ehkä kaverit sai just niinku se paine loliin testaamaan ekaa kertaan. Ja vaik ei ihan heti kiinnostanu niin silti ku ihmiset näki et pelas, niin sitten itekki vaan tuli ja sit se alko enemmän kiinnostaa. Mut ei oo ketään niinku tiettyä henkilöä.

NR: Onks sit perheessä et isä pelaa tai jotain muuta?

H3: Ei oo mitään ite niinku ala-asteella alotin pelaamisen.

Kaikilla tytöillä pelaaminen oli alkanut jo nuoresta lähinnä konsoleiden parissa mutta kahdella pelaaminen oli muuttunut aktiiviseksi vasta viimeisimpien vuosien aikana. Kolmannella pelit ja pelikulttuuri oli kulkenut mukana aktiivisesti pienestä asti ja johti myös opiskeluihin peligrafiikan parissa. Myös muut tytöt kertoivat olevansa kiinnostuneita peligrafiikan tekemistä kohtaan ja olivat jo sen parissa jonkin verran toimineetkin. Peligrafiikan, kuten myös muun tietotekniikan kanssa, nämä tytöt tunsivat kuitenkin itsensä taitojen ja tietojen puolesta puutteellisiksi. Aktiivisesti lapsesta lähtien pelannut koki nämä asiat puolestaan vahvaksi osaamisalueekseen.

Kilpapelaaminen on jo useamman vuoden nostanut suosiotaan räjähdysmäisesti maailmalla. Kilpapelaamista näytetään jo Suomessakin televisiosta sekä uutisoidaan valtakunnallisissa lehdissä. Pelitalolla toimii puolestaan Well played -hanke, joka tekee nuorisotyötä kilpapelaamisen keinoin. (Pelitalo i.a. c.) Haastattelun tytöt toivot kuitenkin vahvasti esille sen, että he eivät ole kilpapelaajia tai sellaisiksi halua, vaikka pelasivatkin pelejä, joissa myös kilpaillaan. Samaan aikaan kun tytöt kokivat itsensä aktiivisiksi pelaajiksi ja peliharrastajiksi, he tekivät kuitenkin selvän eron itsensä ja kilpapelaajan välillä. Tytöt tuntuivat kokevan, kuten Kurjen ja Stanfordin (2012, 256–261) tutkimuksessa olleet tytöt, ettei heidän taitonsa peleihin, niiden mekaniikkoihin tai ymmärtämiseen ole riittävä, jotta voisivat kutsua itseään kilpapelaajaksi.

H1: Must tuntuu et mä en ihan luota mun skilsseihin nii paljoo et niinku taitoihin tai et A mul ei oo aikaa ja B niinku intohimoo niin pe-

lejä kohtaa et mä pystyisin käyttää niin paljon aikaa niihin et mä tulisin hyväks.

## 6.2 Toiminnan merkitykset

Kysyttäessä siitä, mitä Pelitalon tytöt itselleen saavat, olivat vastaukset kaikki samansuuntaisia. Kaikki mainitsivat uudet ystävät, opit ja kokemukset asioina, joita toiminnasta saavat. Muutenkin toiminnan sosiaaliset puolet olivat vahvasti vastauksissa esillä. Uusien ystävien lisäksi tytöt kuvailivat päässeensä osallisiksi Pelitalon yhteisöstä, joka on vastausten perusteella tiivis ryhmä, jossa ihmiset auttavat ja tukevat toisiaan. Toisaalta Pelitalo nähtiin myös verkostoitumispaikana muiden pelikulttuurista kiinnostuneiden ihmisten kanssa.

H1: Ystäviä, mä saan kokemuksia ja mä saan taitoja ja mä saan... niinku mä opin uutta. Mä saan tästä... ehk se suhteet on se... aina pitäis verkostua Mä tutustun uusiin ihmisiin ja ihan yleisesti vaan kaikkee mitä näil nyt on antaa tästä et joskus mä saan ilmasta ruokaa jos jollain on ruokaa.

Pelitalosta saatiin myös mielekästä tekemistä vapaa-ajalle. Pelitalolla vapaa-aikansa sai myös käyttää pelaamiseen, mikä ei kaikille ollut kotona itsestään selvää.

H2: Mä saan pelata. Se on aika iso tekijä. Eli mä saan lähteä kotoa. mä saan sanoa et mä lähen muualle ja sit mä meenki pelaamaan ja se on niinku sallittua sillei.

NR: Ai et kotona ei saa pelata?

H2: Sillei tää on niinku pelaamista ja sit kans yhteisöllisyyttä. Et tää yhdistää niinku pelaamisen joka on harrastus sekä kaverit jotka on kans tärkeitä et sit niin...(H2)

Aineiston perusteella Pelitalolla oppiminen ja saatu tieto olivat keskeinen osa Pelitalon merkitystä tytöille. Tytöt sanoivat vähemmän yllättäen kehittyneensä pelaajina Pelitalolla. Mielenkiintoista oli kuitenkin se että pelaamistaitojen lisäksi tytöt olivat oppineet, miten nuorisotyön ja pelikulttuurin organisaatiot toimivat sekä millaisia vaikutusmahdollisuuksia nuorilla on. Pelitalolta myös odotettiin vahvaa roolia uuden oppimisessa ja tietojen kartuttamisessa. Tytöt toivat esille tiedon saannin peleistä ja pelikulttuurista positiivisessa valossa mutta toisaalta toivoivat sitä myös lisää.

H2: Vois olla enemmän tietoa peleistä niinku et esiteltäis vaikka pelejä et ois vaikka poustereita tai siis koska tosi usein on sillei et tajuaa vasta jossain vaiheessa tai saa kaverilta jonku pelin mut ei niinku hirveesti kuule uusista.

Tytöt toivat omissa vastauksissaan usean kertaan esille Pelitalon nuorten yhteisönä, jonka osallisina kaikki Pelitalolla aktiivisesti käyvät ovat. Tämä yhteisö oli heille eittämättä tärkeä. Tämän yhteisön sisällä tytöt kokivat saavansa omaan pelaamiseensa sosiaalisen ulottuvuuden, jota he harrastukseensa toivovat. Pelitalon avulla oma harrastus pelaamisen parissa siirtyikin pois kotoa tyttötutkimuksen termein ”omasta huoneesta” julkiseen ja erilaiseen tilaan, joka antaa harrastukselle aivan toisenlaisen sosiaalisen ulottuvuuden.

H2:Tää on niinku yhteisö semmonen pieni. Vähän niinku pieni kylä, jossa kaikki, semmonen tuppukylä, jossa kaikki tuntee toisensa niinku tää ydinporukka.

H3: Ei oo vaan just sitä et sä istut koneella vaan sä tuut jonnekin paikkaan ja sit just pidetään turnauksii. Niin sit se lisää siihen aika paljon et se tuo sen yhteisön siihen sillei konkreettisemmin näkyville.

NR:Mitä sä tarkoitat sillä?

H3: No siis sillei et se yhteisö niinku oikeesti on siinä, niin myös rohkasee itseensä pelaamaan. Ku et se olis siinä ruudun toisella puolella niin se myös tuo semmosta lisää sisältöä.

### 6.3 Pelitalo tilana

Haastattelussa kartoitettiin tyttöjen mielipiteitä Pelitalosta fyysisenä tilana. Tämän näkökulman tarkasteltu tuli osaksi opinnäytetyötäni Pelitalon työntekijän kanssa käydyn keskustelun perusteella, jossa hän epäili että yksi selittävä tekijä tyttöjen vähyyteen toiminnassa voisi olla fyysiset tilat. Haastatteluissa Pelitalon tilat eivät kuitenkaan juuri näkyneet osallistumista poissulkevinä muttei myöskään positiivisessa valossa. Vastauksissa tilat koettiin pääpiirteittäin toimiviksi toiminnallisuuden kannalta mutta tilojen ulkonäkö ei myönteistä palautetta juuri-kaan saanut. Pelitalon sijainti Sörnäisten rantatiellä nähtiin yksimielisesti hyväksi ennen kaikkea sen hyvien kulkuyhteyksien takia.

Positiivisia kommentteja tuli eri koneiden ja konsolien määrästä sekä laadusta, joskin tavaroiden kunto aiheutti mielipahaa ja ihmetystä. Toisaalta kaikilla tytöillä oli kokemus, että rikkiäisiä tavaroita pyritään kokoajan korjaamaan ja olemassa olevia puutteita paikkaamaan. Voimakkaana oli toive, että Pelitalolla voisi olla enemmän pelitarvikkeita, joita kävijöillä ei itsellään kotona ole joko huonon saatavuuden tai korkean hinnan takia. Lähtökohtaisesti toivottiinkin, että Pelitalolta löytyisi niitä pelivälineitä, joita kotoa ei löydy. Sisustukseen tytöt toisivat koristeellisuutta ja yleisesti enemmän katseltavaa. Tytöt olivat tietoisia tilojen ja resurssien rajallisuudesta, joten varoivat sanomasta asioita, joita ei heidän mielestään voinut toteuttaa. Vastauksista oli kuitenkin pääteltävistä, että Pelitalolla voisi olla enemmän koneita ja yleisesti kapasiteettia suuremmalle määrälle nuoria. Merkille pantavaa olivat myös vastaukset tilojen sotkuisuudesta, jonka nähtiin ainakin osittain johtuvat juuri poikavaltaisuudesta Pelitalolla.

#### 6.4 Toiminnan kehittäminen

Haastatteluaineistosta tuli ilmi, etteivät tytöt tieneet, mitä kaikkea toimintaa Pelitalolla jo nykyisellään järjestetään. Kuitenkin haastatteluista kävi ilmi, että he tiesivät ainakin jossain määrin myös ne Pelitalon toiminnot, jossa eivät itse käyneet. Vastauksista tulikin se vaikutelma, että haastateltavat ajattelivat Pelitalolla olevan nuorille paljon enemmän toimintaa kuin siellä todellisuudessa on. Toiminnot joihin tytöt eivät itse osallistuneet olivat heille suhteellisen vieraita eikä heillä ollut selkeää kuvaa siitä, mitä näissä toiminnoissa tapahtuu ja tehdään. Kehittämideoita kysyttäessä vastaukset lähtivät siitä ajatuksesta, että toiminta on jo nykyisellään hyvällä tasolla eikä siihen välttämättä vaadita juuri uudistuksia. Kuitenkin asiaa tarkemmin kysyttäessä tuli ilmi eri ideoita toiminnan kehittämiseksi.

Tyttöjen kehittämisideoita leimasi voimakkaasti ohjatun toiminnan lisääminen. Vaikka tytöt kehuivat vapaata pelaamista ja olemista hyväksi asiaksi, ei ohjatun toiminnan lisäämistä koettu tätä vapautta rajoittavaksi asiaksi vaan enemmänkin toimintaa rikastuttavaksi asiaksi.

H3: Mun mielestä tää on ihan hyvä tämmösenään. Tietenkin ehkä joskus enemmän tämmöstä ohjattua toimintaa vois olla sillei enemmän, mut ei se oo iso ongelma.

Tyttöjen kehitysideoissa tuli vahvasti esille Pelitalon merkitys pelikulttuurin tiedonlähteenä, joka heidän mielestään kaipasi kehittämistä. Tietoa pelikulttuurista, peleistä ja pelin tekemisestä toivottiin erilaisten luentojen tai esitelmien muodossa, jota halukkaat voisivat tulla seuraamaan. Ideoiden pohjana oli ajatus siitä, että Pelitalo voisi tarjota erilaisia tietoiskuja niille, jotka lisää tietoa eri asioista haluavat. Näitä ei kuitenkaan olisi pakko seurata, jos haluaa mieluummin keskittyä vapaaseen pelaamiseen. Tytöt sisäistivätkin, että vaikka he haluaisivat lisää tietoa pelikulttuurin eri asioista, ei se välttämättä kaikkia kiinnostaisi. Tytöt ajattelivat tämän kaltaisen toiminnan kiinnostavan vain pientä osaa Pelitalon kävijöistä ja epäilivät sen mielekkyyttä tästä syystä.

H1: Luentokin tai sellanen et meil vois ihan hyvin ku tai ku tääl meil on nyt noita vapaaehtosia, jotka on tosi hyvii ja hyvä tasosia ja ne tulee hyvistä paikoista, niin nekin vois pitää jonku et mä pidän nyt puoltuntia ja puhutaan täst firmasta ja puhutaan tälläsist peleist ja puhutaan täst asiasta peleissä et, miten me tehdään tää kunnolla tai joku tämmönen, mikä on tosi vaativa kumminki koska se on luento.

NR: Oisko toi sun ajatus niinku et ois vaikka seminaari päivää et olis vaikka useempi puhuja tai jotain sinne päin?

H1: Nii se kyl menee vähän siihen et ihmisii... Et siel on sit kolme ihmistä. Ihan mahdollista nii sen takiaa miel on esim ollu sitä niit tuntei ennen gamedevii, milloin on saattanu olla joku 15 minuutin pätkä jostain peligrafiikasta tms niin lisää sellasta. Meil ei esim tääl Gamedev porukassa oo yhtään niitä ja mä en esim jaksais raahautuu sinne torstain iltaan pelkästään sen takii et mä käyn kattoo sen jutun. Et ihan niinku pystyis tääl olee vaik puol kuudest kuuteen pystyis olee joku juttu ja tulkaa aikasemmin te jotka haluutte nähdä sen.

Jokaisella haastatelluista tytöistä oli halua osallistua Pelitalon toimintaan aktiivisemmin, mikäli se vain olisi mahdollista. He toivoivat enemmän iltoja, joihin he voisivat itse osallistua, vaikka epäilivätkin toiminnan mielekkyyden laimenevan, mikäli iltoja Pelitalolla lisättäisiin. Samaten he haluaisivat enemmän tilaa sekä konepaikkoja, jolloin Pelitalon kapasiteettia voitaisiin kasvattaa. Toisaalta tämän nähtiin vaarantavan Pelitalon yhteisöllisyyttä. Tytöt tiedostivat resurssien rajallisuuden Pelitalon toiminnassa mutta kysyttäessä, mitä he kehittäisivät, jos käy-

tössä olisi rajattomat resurssit tuli vastaukseksi kaikilta erilaiset ja paremmat pelivälineet, lisää tietokoneita ja muita välineitä. Yleisesti ottaen tytöt kehittäisivät Pelitalosta paikan, jossa voi kokeilla niitä pelikulttuurin pelejä ja välineitä, joita kotona ei pääse käyttämään.

Toiminnan osalta tytöt toivoivat peligrafiikan/digitaaliseen taiteeseen keskittyvää toimintaa, joko kurssi muotoisena tai läpi vuoden jatkuvana ryhmänä. Merkille pantavaa olikin, että nimenomaan peligrafiikka ja digitaalinen taide kiinnostivat kaikkia haastateltuja tyttöjä. Myös aikaisemmin Pelitalolla tekemäni hankeharjoittelun tuloksena syntynyt digitaaliseen taiteeseen keskittynyt pilottiryhmä keräsi osallistujiksi pelkkiä tyttöjä. Peligrafiikka ja digitaalinen taide näyttääkin vetoavan nimenomaan tyttöihin. Tämän ohella toivottiin enemmän turnauksia, joita voitaisiin kehittää pidemmälle ja laajentaa Pelitalon fyysisen tilan ulkopuolelle. Tytöt toivoivat myös Pelitalon ulkopuolista toimintaa Pelitalon yhteisön parissa kuten esimerkiksi värikuulasotaa ja vastaavia aktiviteetteja.

Tyttöjen kehitysideat Pelitalon toimintaan jäivät haastatteluissa enimmäkseen hyvin käytännölliselle tasolle eikä toiminnan nykyisiä käytänteitä tai tapoja kyseenalaistettu lainkaan. He olivat tyytyväisiä nykyisten toimintojen sisältöihin ja halusivat Pelitalon lähinnä kasvavan, monipuolistuvan sekä hankkivan lisää laitteita. Ohjatun toiminnan osuus kaikissa kehitysideoissa oli huomattava.

### 6.5 Tyttöjen osallisuus

Tytöistä kaksi oli tullut Pelitalolle mukaan kavereidensa kautta ja tukemana. Kolmas oli tullut mukaan digitaalisen grafiikan tekemiseen keskittyvään kerhoon, joka ei kuitenkaan toteutunut. Pelitalon henkilökunta oli kuitenkin ohjannut hänet pelinkehitysryhmä Gamedevin pariin. Tyttöjen osallistumiseen toimintaan olikin tässä tutkimuksessa kaksi painottuvaa tekijää, jotka myös tukevat toinen toisiaan: halu tehdä sosiaalisesti pelikulttuurin parissa sekä ihmissuhteet. Myös kavereidensa kautta Pelitalon toimintaan mukana tulleet tytöt olivat jo aktiivisia pelaajia ennen Pelitalolle tuleamista.

Kaikki haastatellut tytöt olivat aktiivisia kävijöitä Pelitalolla. He kävivät siellä joka viikko. Lisäksi osa kertoi osallistuvansa Pelitalon järjestämiin lähiverkkojuhliin eli laneille. Aktiivisuus näkyi aktiivisen toimintaan osallistumisen lisäksi osallistumisena erilaisiin ryhmiin ja siellä asioihin vaikuttamisena. Tästä huolimatta kaikki osallistuivat vain siihen toimintaan jonka pariin olivat ensimmäisenä löytäneet. Kiinnostusta myös muihin toimintoihin osallistumisesta oli mutta tytöt eivät kuitenkaan olleet nähin toimintoihin menneet vedoten siihen, että eivät tieneet kyseisistä toiminnoista kovinkaan tarkkaan. Kuitenkin tyttöjen oma aktiivisuus ei ollut riittänyt kysyä tai muuten ottaa selvää näistä toiminnoista.

H3: Jotain sanottu, että on just jotain, mitä pelien suunnittelua ja tämmöstä mut ei sit siitä oo tullu lisäinfoa tai annettu lomaketta käteen, että tänne tällöin. Niin siit ei sit vaan oo silloin saanu semmost otetta

NR: Mutta et oo kuitenkaan kysynytään?

H3: No en mä no nyt viimeks siitä vähän juteltiin et olis tammi-kuussa joku ohjelmointi mut en mä itekkää oo oikeastaan hirveesti alotetta siihen tehny, et en mä voi siitä niinku muita syyttää.

Haastatteluissa ilmeni, että toimintaan osallistumiseen vaikuttaa myönteisesti ennen kaikkea yhteisöllisyys ja kaverit. Tytöt kokivat, että toimintaan osallistumisen kynnyksen madaltuu sitä mukaan, mitä enemmän kavereita toiminnassa on jo valmiiksi mukana. Toiminta voidaan nähdä tyttöjen silmissä ennakkoon erittäin poikavaltaisena, josta ajatellaan seuraavan toiminnan ilmapiirin olevan myös enemmän poikamaista. Tämän ennakkoluulon voittamiseksi ja osallistumisen kynnyksen madaltamiseksi toiminnassa mukana olevat kaverit ovat tärkeitä.

H3: Ainakin itellä oli just se, että halus tulla kaverin mukaan. Ainakin tyttönä ite koen näin et se saattaa olla yks tekijä, et jos on tyttö eikä itellä oo hirveesti kavereita, joita tuoda tänne nii saattaa vaikuttaa et ei tuu käyty. Ja sit just se, että suurinosa täällä on poikia, niin sit jos tänne tulee joku uus käymään niin sit ei välttämättä löydä sitä mihin tääl tartuis tai semmosta ihmissuhdetta tai tutustu ku saattaa olla hankala ku tääl on enemmän se semmonen äijämeininki.

Tytöt painottivat myös kohtaamisen tärkeyttä kertoessaan, miltä heistä tuntui heidän itsensä käydessä ensimmäisiä kertoja Pelitalolla. Henkilökunnan ja muiden kävijöiden antama huomio ja kiinnostus uusia ihmisiä kohtaan vaikutti posi-

tiivisesti tyttöjen haluun jäädä toiminnan piiriin. Tervehtiminen niin henkilökunnan kuin muiden kävijöiden taholta sekä muu huomio oli tärkeää. Välitön sosiaalinen kontakti muihin koettiin erittäin tärkeäksi, kun tytöt pohtivat sitä, mikä saa tytön jäämään Pelitalon toimintaan tutustumisen jälkeen.

H3: No ehkä just sitä niinku tukemista tai et ollaan sille ystävällisiä ja tuttuja. Et se ei vaan mee istuu tonne ja sit se tuntee ittensä vähän hölmöks, ku ei kukaan puhu sille tai tälle. Nii must tuntuu et se on iso tekijä et just sillei et mennään ystävällisesti ja tuttavallisesti kertomaan, että mitä tällä on ja mikä on niinku meininki tai tällei ja sit just että pyydetään peleihin mukaan jos sattuu pelaa samaa peliä. Veikkaan, että näin on usein ja siis muutenkin vaikka ei välttämättä niin etsis niinku tulee tänne ja menee istuu johonkin nurkaan. Niin silti just kerrotaan et on tervetullut tänne todellakin ja kun lähtee et on tervetullut uudelleen. Et se ei vaan nyt mieti, että mihin mä meen nyt istumaan ja sit se lähtee ja sit ei oikein saatu siit mitään. Ainakin itellä oli vähän tällänen tai siis olisi ollut jos ei oltais tervehditty.

Toisaalta koettiin, että tytöt tarvitsevat rohkaisua ja tukea osallistuakseen poikavaltaiseen toimintaan, jota ympäröivää maailmaa pidetään lähtökohtaisesti poikien maailmana. Tutkimuksissa onkin havaittu, että tytöt kokevat olevansa huonoja pelaajia eikä muut halua pelata heidän kanssaan. Sen takia heitä tuleekin jatkuvasti tukea kiinnostuksen ja pelimaailmaan integroitumisen jatkumiseksi. (Kurki & Stanford 2012, 261–263.)

H3: Hyvin Stella (nuoriso-ohjaaja) just rohkasi, ku tuli ekoja kertoja tänne. Niin et ihanaa ku on tyttöjäkin täällä nyten ruvennu käymään ja sit se niinku rohkas tulla uudelleen, ku oli positiivinen palaute siitä että kävi täällä.

Yksi tytöistä, jonka kotona pelaamista rajoitettiin enemmän kuin muiden, mainitsi osasyiksi tyttöjen osallistumiselle Pelitalon toimintaan oman tietokoneen puutteen tai pelaamiseen negatiivisesti suhtautuvat vanhemmat. Hän koki, että Pelitalo mahdollisti pelaamisharrastuksen niille, jotka eivät syystä tai toisesta voineet pelata kotona tai siihen suhtauduttiin negatiivisesti. Toisaalta hänen vastauksestaan näkyy Pelitalon tuoma tuki omalle peliharrastukselle, joka puolestaan lisää tyttöjen osallisuutta koko pelikulttuurista.

H2: Joillai nyt ei tietenkään välttämättä ole konetta tai porukat on tosi niinku rajottavia sen suhteen. Niin silloin tietenkin tänne on kiva tulla ku tääl on hyvät koneet, mitä saa pelata tai siis sillei ku kotona sulle huudetaan, kun sä pelaat niin täällä sulle huudetaan kun sä et pelaa koska sitä varten tää paikka on.

Haastatteluissa tytöt pohtivat sitä, minkä takia tytöt eivät ole löytäneet Pelitaloa poikien tavoin. Tyttöjen osallistumiskynnystä nostavien tekijöiden ja yleisten asenteiden lisäksi tytöt nimesivät syyksi Pelitalon markkinoinnin. Pelitaloa ei markkinoida tällä hetkellä käytännössä ollenkaan, sillä Pelitalon toiminta pyörii jo nyt kapasiteettinsa ylärajoissa. Tytöt olivat myös yllättävän hyvin perillä Pelitalon kapasiteettiongelmistä ja näkivät, että tämän takia markkinointia ei sinällään tarvitse edes tehdä. Toisaalta sukupuolijaon vinoutumista ei tyttöjen mukaan voi korjata ilman, että toimintaa yritetään markkinoida tytöille. Haastatteluissa tulee myös ilmi, että markkinoinnin vähyyttä koetaan negatiiviseksi, sillä todennäköisesti monet tytöt ja pojat, jotka haluaisivat toimintaan osallistua ja saisivat siitä paljon, jäävät kokonaan toiminnan ulkopuolelle, koska eivät tiedä koko toiminnasta mitään. Markkinoinnin nähtiin myös edistävän tyttöjen määrää toiminnassa, kunhan se vain tehdään tytöille. Tähän markkinointiin kuului yhdessä vastauksessa oleellisesti myös sisäinen markkinointi toiminnan sisällä sen jälkeen, kun tyttö on toimintaan saatu tutustumaan.

H1: Mainostetaan tätä erityisesti tytöille. Must tuntuu et ihmiset, tytöt varsinki, ja ihan kaikki viihtyy vaan, jos tää on hyvä paikka et ei se siel oikein voi sillee et... Jos ne huomioidaan ja tehdään sellanen fiilis, et tää on niinku. Ketään ei pitäis olla sillei et vaan omat ystävät vaan sillei kaikkien pitäis olla sillei et tervetuloa et me ollaan tämän yhteisö ja me otetaan sut mukaan tähän jos sä vaan suostut tulemaan.

Tyttöjen osallisuuden esteeksi aineistoista nousi vahvasti esiin tyttöjen ajan rajallisuus. Tämä on huomioitu myös Kurjen ja Stanfordin (2012, 264) tutkimuksessa, jossa he sanovat tyttöjen hoitavan muut velvollisuutensa ensin ja pelaavat vasta niiden jälkeen. Samalla tavalla myös Pelitalon kaltaiseen toimintaan osallistuminen sekä toiminnassa oman aktiivisuuden lisääminen oli tytöille ennen kaikkea ajankäyttöllinen kysymys. Esimerkiksi kilpailullinen pelaaminen kariutui tyttöjen peliharrastuksesta muun muassa pelaamisen käytettävän ajan vähyyteen. Varsinaisia syitä sille, miksei tyttöjen aika riitä pelaamaan kilpailulli-

semmin tai osallistumaan enemmän Pelitalon toimintaan ei kukaan kuitenkaan eriteltyt.

Osallisuuden kannalta oleellinen huomio oli, että toiminnassa jo mukana olevat tytöt halusivat tyttöjä lisää mukaan toimintaan. Vaikka toiminta ei itsessään ollutkaan heidän mielestään mitenkään naisvihamielistä tai poikia suosivaa, niin silti tyttöjen mielipiteiden kuuluminen koettiin tärkeäksi. Samalla tyttöjen määrän nähtiin vaikuttavan yleiseen olotilaan Pelitalon toiminnassa positiivisesti, jolloin tyttöjen määrän lisääminen auttaisi jo nyt mukana olevien tyttöjen osallisuuden tunteessa. Kurki ja Stanford (2012, 265) painottavat, että meidän tulisi miettiä, kuinka luomme tytöille paremman pääsyn peliajan ja välineiden pariin, muokkaamme sekä tyttöjen että poikien asenteita digitaalisista peleistä ja mihin odotamme tyttöjen käyttävän vapaa-aikansa. Pelitalo on haastatteluiden perusteella näyttänyt käytännössä, mihin nuorisotyön pohdinnat voivat johtaa.

#### 6.6 Asenteet tyttöjä kohtaan

Haastatellut tytöt kokivat tulleen yleisesti ottaen hyvin kohdelluiksi Pelitalolla. Hälyttäviä asenteita, seksismiä tai syrjintää ei kukaan tytöistä ollut kokenut missään vaiheessa toimintaan osallistuessaan. Asenteita tyttöjä kohtaan kuvailtiin neutraaleiksi, joskin myös positiivista syrjintää esiintyi. Asenteisiin vaikutti tyttöjen perusteella ennen kaikkea Pelitalon yhteisöllinen ilmapiiri, jossa jokainen saa olla oma itsensä ja jokainen pyrkii tulemaan toimeen kaikkien kanssa. Tämä eroaa voimakkaasti pelikulttuurin tutkimuksissa esiintyvistä asenteista, jossa tytöt joutuvat uudestaan ja uudestaan sukupuoleen perustuvan häirinnän sekä uhkailun kohteiksi sekä joutuvat taistelemaan tasavertaisuudesta sekä olemasta olostaan pelikulttuurin vakavasti otettavana jäsenenä (Friman 2013, 6). Toisaalta voidaan nähdä Kurjen ja Stanfordin (2012, 265) olleen oikeassa sanoessaan, että päästäkseen osaksi pelikulttuurista tyttöjen tulisi päästä eroon negatiivisesta kulttuurista tyttöjä kohtaan. Näiden tyttöjen kohdalla näin on epäilemättä käynyt ja heistä on tullut tasa-arvoisia pelikulttuurin osana.

Haastatteluissa tytöt toivat kaikki esille, että ovat kokeneet positiivista syrjintää tullessaan mukaan Pelitalon toimintaan. Tätä on käytetty nimenomaan alkuvai-

heessa, kun tytöt ovat olleet ensimmäisiä kertoja Pelitalolla. Tämä nähtiin myös tärkeäksi jatkossa, jotta tyttöjä saadaan vastaisuudessa lisää mukaan toimintaan. Toisaalta tytöt myös korostivat, että eivät itse tarvitse tai halua, että heitä kohdellaan eri tavalla kuin poikia, vaikka se on mukavalta tuntunutkin.

H1: Kyl meitä jotenki huomioidaan enemmän tai siis siinä vaiheessa, jos tänne saadaan tyttöjä, niin huomioidaan et hei tervetuloa. Et me oikeesti halutaan sut tänne. Tai siis jokaisellehan me ollaan sillei mut jos se on tyttö erityisesti, koska tääl sillei on niin vähän naisia sit yritetään näyttää et meitä on muita naisia ja me ollaan hyvää porukkaa. Et tääl on hyvä fiilis, et älä oo yksinäs siellä tai koe itteäs jotenkin ahdistuneeks siitä et sä oot ainoo nainen  
 NR: Eli oot sitä mieltä että huomioidaan erityisesti?  
 H1: Niin positiivista syrjintää.

Haastatteluissa tuli myös ilmi asenteet Pelitaloa kohtaan paikkana. Se koetaan usein ulkopuolisten silmissä poikien juttuna, kuten pelit yleensäkin. Tyttöillä voi olla vaikeaa hakeutua paikkaan, jonka kokevat olevan lähtökohtaisesti pojille tarkoitettu, vaikka näin ei todellisuudessa olisikaan. Toisaalta yksi haastateltavista näki tämän asenteen murtamisen olevan avainasemassa sukupuolitasarvoon, niin Pelitalon toiminnassa, kuin pelikulttuurissa ylipäätään.

H1: Peleist yleensä puhutaan niinku enemmän pojille, sillei et tää on poikien juttu ehdottomasti eikä tälläst mainostetakaan tytöille. Et nyt se on vast ihan uus juttu että otetaan tyttöi mukaan kaikkialle ja sukupuolitasapaino kaikissa ammattiteissa ja ei syrjitä ketään jne. Se on vaan ajast kii mun mielest  
 NR:Kuka sun mielest puhuu peleistä poikien juttuna?  
 H1: Ihan yhteiskunta yleisesti siis koneet ja tällänen nörttiys on koettu poikien juttuna ja se et on hyvä koodaamaan se on poikien juttu ja sit jos on tyttö niin se on heti semmonen nööh.

Haastatellut tytöt eivät löytäneet huonoa Pelitalolla käyvien poikien asenteessa heitä kohtaan. Toisaalta he eivät kokeneet tullessaan huomioiduksi myöskään erityisen positiivisessa valossa. Selittäväksi tekijäksi sanottiin poikien ujous sekä muuhun nuorisotyöhön verrattuna korkea ikä. Toisaalta yksi haastateltava mainitsi tapauksesta, jossa henkilö oli itse määritellyt itsensä mieheksi, vaikka muut olivat määritelleet hänet naiseksi. Tämä tilanne oli synnyttänyt myös ikävää asennetta. Kuitenkin sama haastateltava painottaa, että yleisesti ottaen ihmiset Pelitalolla ovat yleisesti ottaen ymmärtäväisiä erilaisuudelle. Tytöistä

kukaan ei kertonut kokeneensa itse tai kuullut kenenkään muun kokeneen ensimmäistäkään seksististä kommenttia, vaikka pelitutkimuksessa nämä on vahvasti yhdistetty pelikulttuuriin. Pojat käyttäytyivät tutkimuksen tyttöjä kohtaan samalla tavalla kuin, ketä tahansa muutakin kohtaan tai jopa hiukan paremmin. Tyttöjen läsnäolon nähtiin vaikuttavan poikien puheeseen hilliten sitä niin äänenkäytön kuin myös käytettyjen sanojen osalta.

Henkilökunnan puolelta tytöt eivät löytäneet mitään valitettavaa heidän asenteestaan. Tyttöjen tullessa mukaan Pelitalon toimintaan käytti henkilökunta positiivista syrjintää hyödykseen saadakseen tytöt tulemaan myös jatkossa. Kuitenkin tämän jälkeen tytöt kokivat olevansa täysin yhdenvertaisia poikien kanssa, pieniä huumorimielessä heitettyjä kommentteja lukuun ottamatta, mitä tulee henkilökunnan kohteluun. Näissä kommentteissa kyse oli tyttöjen huomioimisesta positiivisessa asemassa poikiin verrattuna. Yleisesti voidaankin sanoja, että tytöt kokivat tulevansa henkilökunnan puolelta tasavertaisesti kohdelluiksi poikien kanssa. Henkilökunta kuitenkin myös tarvittaessa rohkaisi ja tuki tyttöjä.

Tyttöjen vähäinen määrä Pelitalon toiminnassa näytti haastatteluiden perusteella johtaneen siihen, että toiminnassa mukana olevat tytöt tulivat lähtökohtaisesti erinomaisesti toimeen keskenään. Tytöt huomioivat muut tytöt erityisesti ja loivat vahvoja sosiaalisia suhteita toistensa kanssa. Osa tytöistä tarjosi tähän selittävänä tekijänä heidän jo entuudestaan olevia kaverisuhteita mutta kokonaisuudessa aineistosta käy ilmi, että Pelitalon tytöt ovat kiinteämpi ryhmä kuin olisivat jossain muussa toiminnassa, jossa tyttöjen osuus on suurempi.

H1: Se on vähän sellane niinku tyttöjen juttu. Tiiäkkö et aina kun näkee jonku tytön, niin se on sillei et siel on mun kaveri. Se on sellanen... Ehkä siit tulee niinku oma bondikin et niitten kanssa, jotka on tyttöjä, on sillee et meil on oma kerho tääl ja jos pojat alkaa meil le yhtään alkamaan niin turpaan tulee jne.

Haastatteluissa tuli ilmi myös tyttöjen vaikutus koko Pelitalon ilmapiiriin. Tytöt kokivat yleisen ilmapiirin poikavaltaiseksi tai poikalähtöiseksi johtuen juuri poikien suuresta määrästä toiminnassa. Tyttöjen vaikutuksesta kuitenkin poikien koettiin välttävän kirosanoja ja seksistisiä ilmauksia sekä huutavan vähemmän.

Poikien arveltiin käyttäytyvän yleisesti parempien käytöstapojen mukaan tyttöjen ollessa osa toimintaa. Tytöt kuvasivat ilmapiiriä ”jatkämäiseksi” tai ”äijämäiseksi” mutta eivät osanneet selittää, mitä se käytännössä tarkoittaa. Lähinnä sen nähtiin liittyvän juuri käytettyyn kieleen, käytöstapoihin ja äänenvoimakkuuteen.

NR: Mitä sä meinaat sillä et se on jatkämäistä?

H2: No siis just sillei et, mitä sulle tulee ekana mieleen kolmetoista-vuotiaasta teinitytöstä, niin sellanen niinku meininki jää pois... mä en osaa oikein selittää sitä... Ehkä ei tarvi varoo niin paljoo mitä sanoo tai minkälaisen vaikutuksen tekee ihmisiin. Uskoisin et se vaikuttaa myös... Ja sit tietysti et tutustuu myös poikiin et ei aina vaan oo tyttöjen kanssa ja luultavasti vaikutetaan sillä tavalla et ne ei viitsi ihan kaikkea sanoo ja et tajuavat et myös tytöt pelaavat vaikka.

H3: Huutamista on varmaan vähän enemmän, mitä olis jos olis enemmän tyttöjä mut ei se oo siis ongelma mitenkään. Ja siis ei siin kai oikein muuta ja sit tietenkin meininki on vähän semmoista enemmän äijämäistä tai just se että miten puhutaan muille ihmisille huomaan sen siit. Mut ei se oo mitenkään ongelma tai semmonen, mihin pitäis kiinnittää erityist huomioo.

NR:Haluisitko sä vähän avaa sitä, mitä sä tarkoitat sillä, että täällä puhutaan ihmisille jotenki eritavalla?

H3: Tai no just sillei äänekkäästi ja sillei en mä tiiä hankala selittää. Ollaan huomattavasti enemmän tuttuja sillei kunnolla jota ei ehkä olis silloin jos olis enemmän tyttöjä tai siis sillei jos käyttäydytään sillei äijämäisesti enemmän en oikein osaa... Hankala kuvailla kyllä.

Kuten näistä lainauksista voi huomata, tyttöjen vähäinen määrä vaikutti positiivisesti vastakkaisen sukupuolen edustajiin tutustumisessa. Tytöt kokivat, että tyttöjen vähäinen määrä toiminnassa auttoi heitä tutustumaan toiminnassa käyviin poikiin ja päinvastoin. Tämä myös auttoi Pelitalon yhteisöllisyyden muodostumisessa.

## 7 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Tekemäni tutkimus tytöistä pelitoiminnallisessa nuorisotyössä avaa omalta pieneltä osaltaan vähän tutkittua maailmaa, jossa tytöt ovat osallisina samanaikaisesti pelikulttuurissa sekä nuorisotyössä. Vaikka tutkimuksen aineisto jäi pieneksi, tulokset antavat viitteitä siitä, miten ja miksi tytöt osallistuvat, paitsi Pelitalon toimintaan, myös muuhun pelitoiminnalliseen nuorisotyöhön. Haastatteluista ilmeni lukuisia eri näkökulmia, niin asenteisiin, osallisuuteen, pelaamiseen kuin pelitoiminnallisen nuorisotyön toimintatapoihin liittyen. Koko opinnäytetyöni tulokset voidaan tiivistää lyhyesti sanomalla, että pelitoiminnalliseen nuorisotyöhön osallistuvat tytöt nauttivat toimintaan osallistumisesta ja heitä kohdellaan siellä tasavertaisesti ja kunnioittavasti.

### 7.1 Tuloksista johtopäätöksiin

Haastatteluista löytyi yllättäviä tuloksia, joita ei teorian perusteella tehdyistä johtopäätöksistä osannut odottaa. Haastatellut tytöt eivät olleet kokeneet seksistisiä tai muita sukupuoleen liittyviä halventavia kommentteja toiminnassa lainkaan, vaikka pelitutkimuksessa tämä ilmiö on liitetty voimakkaasti pelikulttuuriin. Haastateltavat arvioivat syyksi, että Pelitalo on nuorisotilana sellainen, joka vetää puoleensa ujoja ja kilttejä poikia, joiden käyttäytymiseen tämän tyyppiset kommentit tai toiminnot eivät kuulu missään muuallakaan. Tämä voikin olla suurin selittävä syy. Yllättävää oli myös haastatelluista nuorempien eli 16-vuotiaiden päätyminen peliharrastuksen pariin. Heillä ei ollut kotonaan tai lapsuudessaan ylipäätään juuri minkäänlaista pelitaustaa, jolle myöhemmän kiinnostuksen pelejä ja pelaamista kohtaan voisi perustaa. Siitä huolimatta he pelasivat käytännössä päivittäin ja olivat aktiivisesti mukana pelikulttuurissa. Aikaisempien tutkimusten mukaan tämä on harvinaista ja yleensä pelaavat tytöt ovat eläneet ympäristössä, johon pelit ovat kuuluneet ainakin jollain tavalla. Kenties pelaamisesta on tullut uuden sukupolven parissa niin yleinen asia, että ilman perheen tai lähipiirin pelaamistakin lapset ovat pelien ympäröimiä, jolloin peliharrastuksen pariin voi päätyä myös ilman perheen tai lähiyhteisöjen tukea.

Haastatelluille tytöille pelaaminen oli tärkeä harrastus eikä vain ajanvietettä, jota tehdään silloin kun ei ole muuta tekemistä. He olivat vieneet harrastuksen tasolle, jossa sosiaaliset suhteet harrastuksen parissa olivat todella tärkeitä. Tytöille ei riittänyt pelkkä pelin pelaaminen, vaan sitä oli tärkeää tehdä yhdessä kavereiden ja tuntemattomien kanssa vuorovaikutussuhteessa. Toisaalta tytöt myös keskustelivat peleistä, pelikulttuurista, pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä ja omasta pelaamisestaan avoimesti niin opinnäytetyötä tekevän opiskelijan, nuorisohjaajan kuin kavereidensa kanssa. Tytöt olivatkin omaksuneet vahvan pelaajaidenteetin ja kertoivat ylpeästi olevansa pelaajia. Tämän pelaajaidenteetin väheksyminen tai halveksunta olisikin suuri kunnianloukkaus näitä tyttöjä kohtaan.

Tytöt kokivat päässeensä osallisiksi pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä Pelitalolla. He kertoivat olevansa osa Pelitalon henkilökunnan ja kävijöiden muodostamaa yhteisöä, jossa heitä kuunneltiin ja jonka sisällä he pystyivät vaikuttamaan haluamiinsa asioihin. Tytöille annettiin välineitä toimintaan vaikuttamiseen kutsumalla heitä toimintaa toteuttaviin ryhmiin. Tämä osallisuus ei kuitenkaan näkynyt kovin suurena aktiivisuutena toiminnan kehittämisessä tai siihen vaikuttamisessa. Heillä oli ideoita toimintaa koskien ja sen kehittämiseen mutta eivät joko olleet saaneet ääntään kuuluviin tai halunneet saada ääntään kuuluviin. Toisaalta osallistuminen tähän opinnäytetyöhön voidaan nähdä väylänä vaikuttaa toimintaan. Johtopäätöksenä voidaan nähdä, että tytöt eivät joko kokeneet toiminnan tarvitsevan muutosta tai heillä ei ollut kykyä ja tarvittavaa tukea muutoksen vaatimiseen ja toteuttamiseen.

Pelitalon toiminta ja pelitoiminnallinen nuorisotyö laajemminkaan ei ole saanut tyttöjä osallisiksi toimintaansa samoissa määrin kuin poikia. Tähän vaikuttavia syitä on useita. Yleensä syyksi sanotaan, että tytöt eivät pelaa tai pelaavat eri tavalla kuin pojat, jolloin heitä ei kiinnosta myöskään pelitoiminnallinen nuorisotyö. Tämän tutkimuksen sekä teorian pohjalta tämä ei kuitenkaan pidä paikkaansa. Nykyisistä nuorista tytöistä jo suurin osa pelaa, ja mitä nuorempiin mennään, sitä suurempi tämä prosenttiosuus on. Tähän opinnäytetyöhön osallistui kolme tyttöä, jotka kaikki pelasivat aktiivisesti kuten heidän kaverinsakin. Vaikka vertailukohtaa poikien ajatuksiin pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä ei

olekaan saatavilla, voidaan tämän opinnäytetyön aineiston perusteella päätellä, että tytöt voivat saada ja tarvita pelitoiminnallista nuorisotyötä jopa enemmän kuin pojat. Niin tärkeää juuri pelitoiminnallisen nuorisotyön mahdollistama sosiaalinen puoli peliharrastuksessa tytöille oli. Nämä tytöt halusivat mieluummin pelata ja tehdä pelejä yhdessä muiden kanssa kuin omasta huoneestaan käsin.

Tyttöjen vähyyteen löytyy siis muita selittäviä tekijöitä. Tytöt kokevat pelikulttuurin usein vielä poikien maailmaksi, jossa heille ei ole tilaa. Tämä nostaa kynnystä osallistua pelikulttuuriin, kun syntyy kokemus, että mennään joidenkin muiden alueelle. Toisaalta tytöt eivät tiedä tai osaa ottaa selvää niistä mahdollisuuksista ja hyödyistä, jota pelitoiminnallinen nuorisotyö voi heille tarjota. Näiden asioiden korjaaminen vaatii aktiivista keskustelua, pelikulttuurin perinteisten asenteiden purkamista sekä pelitoiminnallisen nuorisotyön aktiivista markkinointia. Toisaalta pelitoiminnallinen nuorisotyö joutuu tyttöjen kohdalla kilpailemaan tyttöjen ajasta kaikkien muiden velvoitteiden ja harrastusten puristuksessa maailmassa, jossa tutkimusten mukaan tytöillä ei jo muutenkaan riitä aikaa kaikkeen siihen, mitä he haluaisivat tehdä. Pelitoiminnallinen nuorisotyö voisi kuitenkin käyttää hyväkseen tässäkin opinnäytetyössä esiin tullutta positiivista kavereiden vaikutusta, jossa saadessaan yhden tytön mukaan toimintaan, vetää mukanaan myös osan hänen kavereistaan. Tätä ja markkinointia hyödyntämällä voidaan tyttöjä saada mukaan toimintaan niin paljon, että pelitoiminnallisen nuorisotyön sukupuolijakauma on yhtenevä aktiivisten pelaajien sukupuolijakaumaan.

## 7.2 Pelitoiminnallista nuorisotyötä tyttöjen ehdoilla

Ennen kuin tyttöjä voi kuitenkin mukaan toimintaan houkutella, tulee tarkastella vastaako toiminta tyttöjen tarpeisiin. Tähän hain vastauksia Pelitalon kohdalla tässä opinnäytetyössä. Pelitalon toiminnalla oli tytöille lukuisia positiivisia merkityksiä, josta kertoi heidän suuri aktiivisuutensakin. Tytöt kuitenkin toivoivat enemmän ohjattua ohjelmaa samaan aikaan, kun Pelitalon kehitys on mennyt päinvastaiseen suuntaan. Pelitalolla tunnutaan painottavan nykyisin vapaata yhdessä pelaamista ja ohjatut ja pakotetut pelit ja turnaukset koetaan asiaksi, jota kävijät eivät halua. Tämä voikin pitää paikkansa mutta vähemmistönä olevat tytöt tätä silti toivoisivat. Pelitalon toiminta onkin ajautunut samaan tilaan,

mihin suurin osa Suomessa tehtävässä nuorisotyöstä: toiminta on puheen tasolla tasa-arvoista ja tarkoitettu kaikille sukupuolesta riippumatta mutta on siitä huolimatta poikalähtöistä, jossa normina on poika (kts. Näre 2008).

Pelitalolla sukupuolisensitiivistä otetta ei olekaan tämän opinnäytetyön tulosten perusteella otettu kokonaan käyttöön. Pelitalolla on järjestetty ainoastaan tytöille tarkoitettua toimintaa sekä otettu tyttöjä mukaan toiminnan suunnitteluun. Toisaalta tyttöjen eri painotuksia pelaamiseen ja pelaamisen merkitystä tytöille ei ole juurikaan pohdittu heidän näkökulmastaan tai käyty keskusteluita aiheesta. Pelitalolla ei tiedetä, mitä tytöt heidän toiminnastaan haluavat, joka tosin oli syy, miksi tätä opinnäytetyöaihetta minulle alun perin ehdotettiin. Pelitalo tuntuu lähtevän ajatuksesta, että jokainen kävijä otetaan vastaan henkilönä huomaamatta sukupuoleen liittyviä erityispiirteitä. Nämä kuitenkin vaikuttavat siihen, miten toiminta voi vastata tyttöjen odotuksiin ja tarpeisiin ja miten toiminnot pystyvät huomioimaan tytöt ihmisinä kokonaisvaltaisemmin. Ohittamalla sukupuolen erillisyyteen liittyvät kysymykset tehdään toiminnasta aina lähtökohtaisesti poikalähtöistä.

Miten tytöt voidaan sitten paremmin ottaa huomioon Pelitalon toiminnassa ja voimistaa sukupuolisensitiivistä otetta? Absoluuttisia totuuksia tähän tuskin pystyy kukaan antamaan mutta tämän opinnäytetyön tutkimustuloksista voi jotain ammentaa. Tytöille kohdatuksi tuleminen toiminnassa niin henkilökunnan kuin muiden kävijöiden kohdalla on erityisen tärkeää ja tähän tulee kiinnittää erityistä huomiota. Kun uusi tai vanha tyttö tulee toimintaan, tulee häntä tervehtiä, kysellä kuulumiset ja muutenkin huomioida selkeästi ja ystävällisesti. Samalla tulee rohkaista muita Pelitalon kävijöitä tekemään samaa toisilleen. Tällä saadaan tytöt tuntemaan itsensä tervetulleiksi nyt ja jatkossa. Tytöt toivovat myös ohjattua ohjelmaa, sillä sen kautta he pääsevät helpommin sosialisoitumaan pelien parissa sekä kokevat itsensä tasa-arvoisemmaksi, kun pojat viedään pois heidän pelillisiltä mukavuusalueiltaan. Tyttöillä on myös huonommat valmiudet ottaa itse selvää tekniikan uusista tuulista tai uusista peleistä. Kuitenkin tytöt eritoten haluavat tietoa näistä asioista. Ohjattu toiminta voisikin olla esimerkiksi uusien ja tuntemattomien pelien pelaamista yhdessä ilman kilpailuasetelmaa, jonka tytöt usein kokevat epämiellyttäväksi. Tyttöillä on myös luonnostaan halu ko-

keilla uusia ja erilaisia asioita ja välineitä, varsinkin niitä joihin heillä ei normaalisti ole mahdollisuutta tutustua. Toiminnassa tämä olisikin hyvä ottaa huomioon tuomalla tavallisuudesta poikkeavia pelejä ja pelivälineitä mukaan toimintaan. Haastatelluista jokaisella oli myös kiinnostusta peligrafiikan ja digitaalisen taiteen suuntaan. Oman hankeharjoitteluni perusteella tämä kiinnostus on hyvin yleistä tyttöjen keskuudessa. Grafiikkaan keskittyvää toimintaa tytöt toivovat ja ovat valmiita siihen osallistumaan. Kysymykseksi lähinnä jääkin, mikä taho ensimmäisenä tarttuu kunnolla tähän kysyntään. Pelitoiminnallisen nuorisotyön jonkun pitäisi tähän tarttua. Näiden keinojen avulla voidaan päästä ainakin askel lähemmäksi tasa-arvoa poikien ja tyttöjen välillä pelitoiminnallisessa nuorisotyössä.

### 7.3 Opinnäytetyön suhde ja sovellettavuus kristilliseen nuorisotyöhön

Seurakunnissa pelitoiminnallista nuorisotyötä tehdään hyvin vähän. Sitä tehdään lähinnä ainoastaan Tampereen seurakunnissa ja jonkin verran Helsingissä. Näissäkin toiminta on suunnattu lähinnä pojille. Seurakuntien pelitoiminnallinen nuorisotyön näkyvin tunnetuin muoto on Bittileiri ja muuten työtä tehdään lähinnä Internetissä pelaten ja peleistä nuorten kanssa keskustellen. (Kosonen 2014, 74.) Oman seurakuntakokemukseni perusteella olen huomannut, että digitaalisia pelejä ei ole otettu tietoisesti mukaan seurakunnan nuorisotyöhön ja joissain seurakunnissa kaikki digitaalisten pelien pelaaminen on kiellettyjen aktiviteettien listalla. Kuntien nuorisotilojen nurkasta löytää pelikonsolin suuremmalla todennäköisyydellä kuin seurakuntien vastaavista. Samalla kirkko on kuitenkin ollut myös pelitoiminnallisessa nuorisotyössä edellä kävijä, sillä Bittileirillä on ikää jo 20 vuotta eikä sen perustamisen aikoihin Suomessa vielä tehty mitään vastaavaa nuorisotyötä (Kosonen 2014, 74).

Seurakunnissa tulisi herätä pelaamiseen liittyviin kysymyksiin laajemmin ja ottaa esille pelien haittapuolien lisäksi niiden positiivisia puolia. Pelit voivat tarjota uusia työtapoja ja -muotoja seurakunnan nuorisotyöhön. Tämän pitäisi olla vielä helpompaa kuin kuntien puolella, sillä seurakunnissa byrokratia on usein vähäisempää ja yksittäisillä nuorisotyöntekijöillä enemmän valtaa omaan työhönsä. Toisaalta seurakunnat painivat jatkuvien taloudellisten ongelmien kanssa ja pe-

litoiminnallinen nuorisotyö on usein erittäin kallis nuorisotyön muoto. Nuorille seurakunta voi myös usein näyttää vanhanaikaiselta organisaatiolta, jolloin panostaminen pelitoiminnalliseen nuorisotyöhön ja muutenkin moderniin teknologiaan, voisi olla myös imagoa parantava asia.

Seurakunnan järjestämässä nuorisotyössä käy usein enemmän tyttöjä kuin poikia. Tämä on muokannut seurakuntien nuorisotyötä vastaamaan kenties paremmin tyttöjen tarpeisiin kuin kunnallinen nuorisotyö. Pelitoiminnallinen nuorisotyö voisikin toimia hyvänä keinona saada uusia nuoria, erityisesti poikia, mukaan seurakunnan toimintaan. Samalla kuitenkin pelitoiminnallisen nuorisotyön kehittäminen sukupuolisensitiivisemmäksi jäisi vähäiseksi. Vaarana on, että pelitoiminnallisen nuorisotyön lisääntyessä myös seurakunnissa, siitä tehdään lähtökohtaisesti poikien toimintaa, jolloin tytöt jäävät näkymättömiin. Kun seurakunnat ottavat pelitoiminnallista nuorisotyötä osaksi toimintaansa, tulisi ottaa huomioon tämän opinnäytetyön tuloksissa esille tulleet asiat.

Pelit ja pelaaminen on jo nyt kiinteä osa nuorten elämää ja sen vaikutus vain kasvaa tulevaisuudessa. Tämä tulisi myös kirkossa ymmärtää. Mikäli kirkko haluaa olla osa nuorten elämää, tulee kirkon nuorisotyössä ottaa huomioon kaikki ne osa-alueet, mitkä nuorten elämään kuuluvat. Pelaaminen on useille nuorille yksi näistä. Jos kiellämme digitaalisten pelien pelaamisen nuortenilloissa ja -leireillä, samalla sijoitamme osan nuoren elämästä seurakunnan ulkopuolelle. Sen sijaan kirkossa tulisi olla kiinnostusta nuorten pelaamista kohtaan ja ottaa se, niissä määrin kuin se on taloudellisesti mahdollista, osaksi seurakunnan toimintaa. Todennäköisesti pelitoiminnallisen nuorisotyön toteuttaminen seurakunnissa kuitenkin jää yksittäisten nuorisotyönohjaajien tehtäväksi.

Tämän opinnäytetyön tulokset ovat sovellettavissa käytännössä sellaisinaan myös kirkolliseen pelitoiminnalliseen nuorisotyöhön, jos sitä aletaan enemmän seurakunnissa tehdä. Kristillisen kasvatuksen tavoitteet voidaan liittää luontevasti moniin pelikulttuurin osiin eikä pelien usein väkivaltaisia maailmoja tulisi demonisoida liikaa kirkossakaan. Pelit laittavat usein pohtimaan oikean ja väärän kysymyksiä sekä haastavat pohtimaan, miten saada mahdollisimman paljon hyvää mahdollisimman monelle. Kristillisen kasvatuksen näkökulmasta oleel-

lisinta on se, mitä ja miten pelataan eikä se, pelataanko ollenkaan. Nuoret pelaavat joka tapauksessa. Kirkko voisi olla edelläkävijä pelitoiminnallisessa nuorisotyössä, jos tietoa siitä saataisiin enemmän nuorisotyöntekijöille. Pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä voisi tulla uusi lippulaiva kristilliselle nuorisotyölle, jos näin haluttaisiin. Kirkko joutuu joka tapauksessa enemmän tai myöhemmin ottamaan kantaa siihen mitä, miten paljon ja millä tavoin nuorten tulisi pelata. Kirkosta tulisi löytyä ammattitaitoisia työntekijöitä näyttämään pelaamisen mallia nuorille.

#### 7.4 Lopuksi

Opinnäytetyöni herätti lukuisia ideoita jatkotutkimusta varten. Ensinnäkin, kun tyttöjen mielipiteitä on nyt kyselty, olisi mielenkiintoista kuulla myös poikien ajatuksia samoista teemoista. Toisaalta tällä vähäisellä aineistolla päästiin raapaamaan vain pintaa siitä, mitä näillä kysymyksen asetteluilla voisi aiheesta löytää. Olisi myös mielenkiintoista verrata tyttöjen kokemuksia asenteista ja osallisuudesta pelitoiminnallisessa ja perinteisessä nuorisotyössä käyvien välillä. Mutta mitä tästä opinnäytetyöstä loppujen lopuksi jää käteen? Tehdään nuorisotyötä sitten pelitoiminnallisesti tai ei, suuressa kaupungissa, pienessä kunnassa tai vaikka seurakunnassa, siitä huolimatta pelit ja pelaaminen voidaan ottaa osaksi nuorisotyötä ammattitaitoisesti ja ammattilaisten ohjauksessa tai mahdollistamana ja saada siitä toimintaan uusia ihmisiä, merkityksiä sekä välineitä. Samalla täytyy kuitenkin muistaa, niin pelitoiminnallisessa nuorisotyössä kuin perinteisessäkin, että meidän tulee tyttöjen kohdalla tunnistaa erilaisuus ilman, että näitä eroja laitetaan arvojärjestykseen.

Pelitoiminnallinen nuorisotyö hakee vielä paikkaansa nuorisotyön ja tutkimuksen kentällä, jolloin voidaan kysyä onko pohdinnat sukupuolisensitiivisestä otteesta merkityksettömiä tässä vaiheessa. Sen tulisi kuitenkin olla kaikkea nuorisotyötä läpileikkaava lähtökohta, joka on läsnä kaikessa nuorisotyössä. Pelitoiminnallinen nuorisotyö on Suomessa vielä tilanteessa, jossa toimintaa tehdään vain harvoissa paikoissa ja alan ammattilaisia, jotka pelikulttuurista tarpeeksi ymmärtävät, on hyvin vähän. Tämä antaisi kuitenkin esimerkiksi seurakunnille, kuntia usein joustavampana ja pienempänä organisaationa, kuitenkin loistavan

mahdollisuuden olla eturintamassa kehittämässä uutta nuorisotyön muotoa. Pelitoiminnallinen nuorisotyö nähdään usein erittäin kalliina työmuotona, jota joudutaan vielä aina muutamien vuosien välein päivittämään. Tämä onkin totta, jos lähdetään tavoittelemaan Pelitalon kaltaista versiota mutta pelitoiminnallista nuorisotyötä voi tehdä myös muulla tavoin. Oli kyse sitten kunnan tai seurakunnan nuorisotilasta, niin otetaan ne konsolit ja tietokoneet, jotka nyt ovat nurkassa poissa tärkeämpien toimintojen tieltä, oleelliseksi osaksi tekemäämme nuorisotyötä ja käytetään niitä työssämme välineinä. Tällä saamme monipuolistettua nuorisotyötä Suomessa ja samalla mukaan niitä pelaavia tyttöjä ja poikia, jotka eivät ennen ole tunteneet nuorisotyötä omakseen.

## LÄHTEET

- Cederlöf, Petri 1998. Nuorisotyön yhteiskunnallinen merkitys: Perustietoja, poimintoja ja haarukkapaloja nuorisotyöstä sekä sen asemasta suomalaisessa yhteiskunnassa. NUORAn julkaisuja nro 8. Helsinki: Nuorisoasiain neuvottelukunta. Viitattu 13.12.2015.  
[http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisoasiain\\_neuvottelukunta/julkaisut/muut\\_tutkimukset/Nuorisotyxn\\_merkitys.pdf](http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisoasiain_neuvottelukunta/julkaisut/muut_tutkimukset/Nuorisotyxn_merkitys.pdf)
- Ermi, Laura & Mäyrä, Frans 2013. Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen nousu. Tampereen yliopisto. Informaatiotieteiden yksikkö.  
[http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri\\_2013.pdf?sequence=1](http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1)
- Ermi, Laura; Heliö, Satu & Mäyrä, Frans 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta: Lapset ja nuoret pelikulttuurin toimijoina. Tampereen yliopisto. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6.  
<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939-3.pdf?sequence=1>
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha 2000. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. 4. painos. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.
- Eskola, Jari & Vastamäki, Jaana 2010. Teemahaastattelu – opit ja opetukset. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1: Metodien valinta ja aineiston keruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 3. painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 26–45.
- Friman, Usva 2013. Pelimaailmojen fantastiset naiset. Digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus. Turun yliopisto. Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos. Pro gradu -työ.  
<http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/92272/Friman2013.pdf?sequence=2>
- Hakala, Juha 2010. Tutkimusmenetelmän valinnasta. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1: Metodien valinta ja aineiston keruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. 3. painos Jyväskylä: PS-kustannus, 12–26.

- Hamari, Juho 2013. Pelillistäminen. Teoksessa Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 115–117.
- Harviainen, Tuoma; Meriläinen, Mikko & Tossavainen Tommi 2013. Johdanto. Teoksessa Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 7–9.
- Hirsjärvi, Sirkka; Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2009. Tutki ja kirjoita. 15. painos. Helsinki: Tammi.
- Hoikkala, Tommi & Sell, Anna 2008. Johdanto. Nuorisotyötä on tehtävä! Teoksessa Tommi Hoikkala & Anna Sell (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä: Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. 2. painos. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 76. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 7–17.
- Honkasalo, Veronika 2011. Tyttöjen kesken. Monikulttuurisuus ja sukupuolten tasa-arvo nuorisotyössä. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura julkaisuja 109. Helsinki.
- Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja 2002. Vaarallisia leluja? Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus, 9–17.
- Huttunen, Tero 2013. Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa. Teoksessa Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 82–94
- Iso-Markku, Juho 2012. Tietokonepelit pelaajan silmin. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Joensuu, Mika 2014. Pelitalo-konsepti Hyvinkään Nuorisopalveluissa. Teoksessa Nuorisotyö pelaa. Heikki Lauha (toim.) Helsinki: Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, 21–26.
- Kaipainen, Kirsikka; Kallio Kirsi & Mäyrä Frans 2007. Gaming nation? Piloting the international study in games cultures in Finland. Tampereen yliopisto. Hypermedialaboratorionverkojulkaisuja 14.

- Kananen, Jorma 2010. Opinnäytetyön kirjoittamisen käytännön opas. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja -sarja. Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kangas, Sonja 2002. Elektronisten pelien historia. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- Karvinen, Juho & Mäyrä Frans 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos. Tutkimusraportteja. Tampereen yliopisto.  
[https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri\\_2011.pdf?sequence=1](https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1)
- Kohti tutkivaa ammattikäytäntöä 2010. Opas Diakonia-ammattikorkeakoulun opinnäytetöitä varten. 5. uudistettu painos. Diakonia-ammattikorkeakoulun julkaisuja C. Helsinki: Diakonia-ammattikorkeakoulu
- Kosonen, Jussi 2014. Minecraftin hyödyntäminen nuorisotyössä. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, 39–43.
- Kosonen, Jussi 2014. Pelitoiminta bittileirillä. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, 74–78.
- Kurki, Sarah & Sanford, Kathy 2012. Outsiders in the videogame world – Where are the girls? Teoksessa Elza Dunkels, Gun-Marie Frånberg Camilla (toim.) Invisible girl – “Cecin’est pas unefille”. Umeå: Umeåuniversitet. Print & Media, 257–266
- Käyhkö, Mari 2011. Koulu tyttö tutkimuksen näyttämönä. Teoksessa Karoliina Ojanen, Heta Mulari & Sanna Aaltonen (toim.) Entäs tytöt – Johdatus tyttö tutkimukseen. Tampere: Osuuskunta Vastapaino, 89–134.
- Laukkanen, Marjo & Mulari, Heta 2011. Tyttöjä mediassa, tyttöinä mediassa. Teoksessa Karoliina Ojanen, Heta Mulari & Sanna Aaltonen (toim.) Entäs tytöt: Johdatus tyttö tutkimukseen. Tampere: Osuuskunta Vastapaino, 173–212.
- Meriläinen, Mikko 2013. Pelien positiiviset vaikutukset. Teoksessa Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Peli-

- kasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 32–37.
- Mäyrä, Frans 2007. Viesti, kuva, peli: virtuaaliutopioista pelikulttuurien syntyyn. Luonnosversio, lopullinen artikkeli julkaistu teoksessa Tarkemmin katsoen: Visuaalisen kulttuurin lukukirja.  
[http://www.uta.fi/~frans.mayra/Mayra\\_Digitaalisen\\_kulttuurin\\_kaari.pdf](http://www.uta.fi/~frans.mayra/Mayra_Digitaalisen_kulttuurin_kaari.pdf)
- Nakamura, Rika & Wirman, Hanna 2005, Sukupuoliset tietokonepelaamisen tavat. Naistutkimuksellisia, fenomenologisia ja sosiologisia näkökulmia pelitutkimukseen. Lapin yliopisto. Taiteiden tiedekunta. Pro gradu -työ.
- Nielsen Games 2008. Video gamers in Europe. Interactive Software Federation of Europe (ISFE).  
[http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/isfe\\_consumer\\_research\\_2008\\_report\\_final.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/isfe_consumer_research_2008_report_final.pdf)
- Niemeläinen, Harri 2010. Digitaaliset pelit nuorisotyön mahdollisuutena. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Nieminen, Juha 2008. Vastavoiman hahmo: nuorisotyön yleiset tehtävät, oppimisympäristöt ja eetos. Teoksessa Tommi Hoikkala & Anna Sell (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä! – Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. 2. painos. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 21–43.
- Nuorisolaki 2006. 27.1.2006. Viitattu 23.4.2015  
<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072>
- Näre, Sari 2008. Sukupuoli- ja kulttuurisensitiivinen tyttötyö. Teoksessa Tommi Hoikkala & Anna Sell (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä! – Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. 2. painos. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 541–547.
- Ojanen, Karoliina 2008. Tyttö tutkimuksen tytöt: Keskusteluja tyttöyden moninaisuudesta ja tyttöjen vallasta. Elore 1/2008, 1–17.  
[http://www.elore.fi/arkisto/1\\_08/oja\\_b\\_1\\_08.pdf](http://www.elore.fi/arkisto/1_08/oja_b_1_08.pdf)

- Ojanen, Karoliina 2010. Tyttötutkimus. Teoksessa Tuula Juvonen, Leena-Maija Rossi & Tuija Saresma (toim.) Käsikirja sukupuoleen. Tampere: Osuuskunta Vastapaino, 123–127.
- Ojanen, Karoliina 2011. Katsaus tyttötutkimuksen suomalaiseen historiaan ja keskusteluihin. Teoksessa Karoliina Ojanen, Heta Mulari & Sanna Aaltonen (toim.) Entäs tytöt: Johdatus tyttötutkimukseen. Tampere: Osuuskunta Vastapaino, 9–43.
- Pahikka-Aho, Petri & Pesonen, Marko 2014. Digitaalinen työote nuorisotyössä. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Pelitalo.munstadi.fi i.a. a, Esittely, Viitattu 6.3.2015, Tuloste tekijän hallussa. <http://pelitalo.munstadi.fi/esittely/>
- Pelitalo.munstadi.fi i.a. b, Etäpisteet, Viitattu 13.12.2015, Tuloste tekijän hallussa. <http://pelitalo.munstadi.fi/esittely/etapisteet/>
- Pelitalo.munstadi.fi i.a. c. Maanantai –Good Game Squad. Viitattu 25.1.2016. Tuloste tekijän hallussa. <http://pelitalo.munstadi.fi/toiminta/well-played-esports/>
- Rauas, Minna 2012. Ole hyvä! –nuorisotyön eettisyys kehittämishaasteena. Teoksessa Katja Komonen, Leena Suurpää & Markus Söderlund (toim.) Kehittyvä nuorisotyö. Helsinki: Hakapaino, 106–122.
- Suoninen, Annika 2013. Lasten mediabarometri 2013. 0–8 -vuotiaiden mediakäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Verkkojulkaisuja 75. <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisuja/lastenmediabarometri2013.pdf>
- Tenkanen, Teresa 2013. Peleihin liittyviä kulttuuri-ilmiöitä. Teoksessa Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 24–31.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 5. painos. Jyväskylä: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Tuominen, Pasi 2014. Nuorisotilojen välinen verkkopeliliiga. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämisskeskus, 30–34.

## LIITE 1: TEEMAHAASTATTELUN RUNKO

### 1 Taustatiedot

#### Apukysymykset

- Ikä, aktiivisuus ja historia Pelitalon toiminnassa
- Mihin Pelitalon toimintaan osallistuu
- Pelitausta, peliroolimallit, peliaktiivisuus
- Tietotekninen tausta / harrastuneisuus
- Kiinnostuksen kohteet tietotekniikasta

### 2 Toiminta

#### Apukysymykset

- Mihin toimintaan haluaisi osallistua
- Miksi ei osallistu johonkin toimintaan
- Mitä toimintaan osallistumisesta saa/ Miksi osallistuu toimintaan
- Miten tytöt huomioidaan nykyisissä toiminnoissa
- Miten nykyisiä toimintoja voisi kehittää
- Millaista toimintaa toivoisi

### 3 Pelitalo tilana

#### Apukysymykset

- Sijainti
- Tilat toiminnallisuuden kannalta
- Tilat sisustuksen ja ulkonäön kannalta
- Välineet (koneet, konsolit, ohjelmistot yms.)
- Markkinointi

### 4 Tyttönä toiminnassa

#### Apukysymykset

- Miten tyttöjen vähäinen määrä näkyy Pelitalon arjessa
- Miten tytöt voitaisiin paremmin huomioida toiminnassa
- Miksi tytöt eivät ole löytäneet Pelitaloa poikien tavoin
- Millaista toimintaa voisit kuvitella tyttöjen toivovan Pelitalolta löytävänsä
- Miten tyttöihin suhtaudutaan Pelitalolla a) henkilökunnan b) muiden kävijöiden puolelta
- Miltä tuntuu olla tyttönä poikavaltaisessa toiminnassa