

*”KYLLÄ MÄ AINAKIN MUISTAN SEN ET ME VÄHÄN DIIPIMPÄÄ  
PUHUTTIIN”*

NUORTEN KOKEMUKSIA POIKIEN DIGITAALISEN PELAAMISEN  
RYHMÄSTÄ

Juho Takalo ja Ville Arminen  
Opinnäytetyö, syksy 2016  
Diakonia-ammattikorkeakoulu  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön  
suuntautumisvaihtoehto  
Sosionomi (AMK) +  
Kirkon nuorisotyönohjaajan  
virkakelpoisuus

## TIIVISTELMÄ

Arminen, Ville & Takalo, Juho. ”Kyllä mä ainakin muistan sen et me vähän diipimpää puhuttiin”, Nuorten kokemuksia poikien digitaalisen pelaamisen ryhmästä. Diak Etelä, Helsinki, syksy 2016, 55 sivua, 3 liitettä. Diakonia-ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma, Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön suuntautumisvaihtoehto, sosionomi (AMK) + kirkon nuorisotyönohjaajan virkakelpoisuus.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää poikien peliryhmän entisten jäsenten kokemuksia ryhmästä ja sen vaikutuksista heidän elämäänsä. Tavoitteena oli myös selvittää nuorten näkemyksiä ryhmän kehittämistarpeista. Tulosten on tarkoitus olla osa poikien peliryhmän jatkokehittämistä ja laaduntamista.

Opinnäytetyö on laadullinen tutkimus, jonka tutkimusaineisto kerättiin syksyllä 2016. Tutkimusta varten haastateltiin neljää poikien peliryhmän entistä jäsentä. Haastattelut toteutettiin teemahaastatteluina, joista saatu aineisto litteroitiin. Litteroitu aineisto käsiteltiin käyttämällä teemoittelua ja teoriaohjaavaa sisälönanalyysiä.

Tutkimustulokset osoittivat, että nuoret kokivat peliryhmässä oloajan positii-viseksi ja kokivat sen vaikuttaneen heidän elämäänsä. Kaikki haastateltavat nuoret kertoivat heidän sosiaalisten taitojensa kehittyneen ryhmän aikana ja että kaverisuhteita oli säilynyt entisiin jäseniin. Lisäksi yksi haastateltavista kertoi poikien peliryhmän tukeneen hänen mielenterveyttään.

Tutkimustulokset vastasivat hyvin tutkimuskysymyksiin. Niistä ilmeni, että poikien peliryhmän jäsenten mielestä ryhmällä oli ollut positiivisia vaikutuksia heidän elämäänsä. Lisäksi niistä ilmeni, että poikien peliryhmä oli toimintamuotona toimiva.

Avainsanat: Digitaaliset pelit, sukupuolisensitiivisyys, nuorisotyö, pienryhmä, erityisnuorisotyö, poikien peliryhmä

## ABSTRACT

Arminen, Ville and Takalo, Juho. "I do remember at least that we had deep discussions", Youths experience on boys digital gaming group. 55 p., 3 appendices. Language: Finnish. Autumn 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 thesis was to study previous members' experiences on social gaming group and the group effects on its members. The objective was to find out the need for improvement of the boys' social gaming group. The results are meant to be a part of further developing and improving the quality of the group.

This bachelor's thesis is a qualitative study. The material for the thesis was collected during the autumn of 2016. For the study, four previous members of the group were interviewed. The interview questions were open-ended and the interview was implemented as a theme interview. Interviews were transcribed and the transcribed material was divided into groups using themes and theory-based material analysis.

The results showed that all the research questions were answered well and that all members had a positive memory from the group. In addition, the previous members stated that the social gaming group affected their lives positively. All members stated also that their social skills improved during the group. Furthermore, that they had gotten new friends and with whom they still kept contact. One member felt also that the group had a positive effect on his mental health. In conclusion, the group seems to have positive effects on its members and the boys' social gaming group is currently a form of activity in youth social work that works well.

Key Words: Digital gaming, gender sensitivity, youth work, small group, specialised youth work, boys gaming group

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	6
2 DIGITAALINEN PELAAMINEN NUORISOTYÖSSÄ.....	7
2.1 Pelaaminen nuorisotyössä .....	7
2.2 Ongelmapelaaminen – syy vai seuraus?.....	8
2.3 Pelitoiminnallinen nuorisotyö seurakunnissa .....	10
3 POIKIEN PELIRYHMÄ.....	11
3.1 Poikien peliryhmän kohdenuoret .....	12
3.2 Poikien peliryhmän kokoontumiskerrat.....	13
3.3 Sukupuolisensitiivinen nuorisotyö.....	14
3.4 Nuoren psykososiaalinen kehitys .....	15
3.5 Vaikuttavuus.....	17
3.6 Aikaisemmat tutkimukset.....	18
4 RYHMÄN VAIKUTUS NUOREN KASVUUN.....	20
4.1 Pienryhmä .....	20
4.2 Sosiaalinen vuorovaikutus ja sosiaaliset taidot.....	21
5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS .....	24
5.1 Tutkimuksen lähtökohdat.....	24
5.2 Tutkimusympäristö .....	25
5.3 Tutkimuksen tarkoitus ja tavoitteet .....	26
5.4 Laadullinen tutkimus.....	26
5.5 Aineistonkeruumenetelmät .....	27
5.6 Aineiston analyysi.....	28
6 TUTKIMUSTULOKSET .....	31
6.1 Taustatiedot haastateltavista.....	31
6.2 Haastateltavien kokemukset peliryhmästä .....	31

6.3 Nuorten kokemukset peliryhmän hyödyistä .....	33
6.3.1 Peliryhmässä muodostuneet kaverisuhteet .....	33
6.4 Nuoret pelaajina .....	34
6.4.1 Kiinnostus pelitoiminnallista nuorisotyötä kohtaan .....	34
6.4.2 Pelaamisen tuoma hyöty.....	35
7 TULOSTEN TARKASTELUA JA JOHTOPÄÄTÖKSET .....	36
8 POHDINTA .....	42
8.1 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus .....	42
8.2 Opinnäytetyöprosessi ja ammatillinen kasvu .....	44
8.3 Mahdollisuuksia jatkotutkimuksille .....	45
LÄHTEET .....	47
LIITE 1 Kuvaus haastattelusta ja tutkimuksesta .....	53
LIITE 2 Tutkimuslupa Diakin opinnäytetyöhön .....	54
LIITE 3 Teemahaastattelun runko .....	55

# 1 JOHDANTO

Meriläisen (2013a, 10) mukaan digitaaliset pelit ovat sosiaalisen median kanssa nousseet suosituimmaksi nuorten ajanvietteeksi kuin televisio. Mielestämme nuorisotyön tulisi olla mukana pelikulttuurissa, koska se on iso osa nuorten elämää ja kulttuuria. Tästä syystä se voi olla myös arvokas työväline nuorisotyölle. Nuorisotyön tulisi mielestämme olla nuoria lähestyvää työtä.

Tämän opinnäytetyön aiheena on poikien peliryhmän ensimmäisten jäsenten kokemukset ryhmästä ja sen vaikutuksesta heihin. Opinnäytetyö toteutettiin Helsingin nuorisoasiankeskus Hapen Pelitalolle. Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, ovatko mukana olleet pojat kokeneet peliryhmän toiminnan vaikuttaneen heidän elämäänsä pidemmällä aikavälillä. Opinnäytetyö toimii osaltaan pohjana peliryhmän kehittämiseksi edelleen ja laaduntamiseksi.

Poikien peliryhmä on suljettu, digitaaliseen pelaamiseen keskittyvä ryhmä. Ryhmän jäsenet ovat 15–22-vuotiaita nuoria, joilla on vaikeuksia koulussa tai sosiaalisissa taidoissa. Ryhmä jatkuu vuoden ajan ja sen vaikutukset koetaan perustuvan ryhmäytymisen tuomiin positiivisiin vaikutuksiin nuorena.

Työ on tarpeellinen, koska peliryhmä toimii tällä hetkellä viidettä vuotta ja sen pitkäaikaisvaikutuksia ja vaikuttavuutta ei ole aikaisemmin tutkittu. Nuorten digitaalisen pelaamisen yleistyessä on myös hyvä tutkia sen hyödyntämistä nuorisotyössä. Tämä opinnäytetyö esittää nuorten kokemuksia pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä ja sen hyödyistä. Näitä tuloksia voidaan hyödyntää myös toiminnan kehittämisessä ympäri Suomea.

Tutkimuksen tekeminen ajankohtaisesta aiheesta tukee hyvin opiskelijan ammatillista kehittymistä. Tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja tuloksiin perehtymällä saimme paremman käsityksen siitä, miten digitaalista pelaamista voi hyödyntää nuorisotyössä. Lisäksi opinnäytetyöprosessi lisäsi tietämystämme nuorisotyön toteuttamisen moninaisuudesta ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta

## 2 DIGITAALINEN PELAAMINEN NUORISOTYÖSSÄ

Kulttuurifilosofi Marshall McLuhan tiivistyksen mukaan media on ihmisen ajattelun jatke. Media tekee ihmisen ajattelusta selkeämpää ja voimakkaampaa. Muun median ohella ovat myös leikit ja pelit digitalisoituneet. Tapahtuipa leikkiminen fyysisessä tai digitaalisessa ulottuvuudessa, ovat leikin tai pelin oppimismahdollisuudet samat. Digitaalisessa ulottuvuudessa pelattaessa tai leikittäessä oppii nuori myös digitaalisen median vaikutusmahdollisuuksia ja -keinoja, sekä tulkitsemaan muiden viestejä että ilmaisemaan itseään. (Huttunen 2014a, 12.)

Digitaaliset pelit ja leikit eroavat kuitenkin hieman muusta digitaalisesta mediasta. Jos radio, elokuva tai televisio-ohjelmat ovat digitaalista mediaa, voitaisiin digitaalisista peleistä käyttää termiä hypermedia. Hypermedia eroaa normaalista digitaalisesta mediasta siten, ettei sillä ole varsinaista päätepistettä. Hypermediassa yksilöä ei nähdä vain kuluttajana, vaan aktiivisena toimijana ja sisällön luoja. (Huttunen 2014a, 12–13.)

Digitaaliset pelit ovatkin erinomaisia kasvatuspaikkoja. Ne luonnoltaan kuvastavat nykyistä länsimaista kulttuuria, joka on vahvasti digitalisoitunut ja verkostoitunut. Leikkejä ei enää pelatakaan pelkästään naapurien lasten kanssa vaan globaalin naapuruston kanssa. (Huttunen 2014a, 13–14.)

### 2.1 Pelaaminen nuorisotyössä

Psykologi Lev Vygotsky huomasi tutkimuksissaan, että leikin aikana lapsi on kyvyiltään usein ikäisiään korkeammalla tasolla. Vygotsky tulkitsi, että leikit ja pelit johtavat abstraktin päättelyn kehittymiseen ja että leikki on itse asiassa lapselle paras tapa valmistautua aikuisuuteen. Leikeissä ja peleissä kerrytetyt taidot eivät jää pelkästään leikkeihin, vaan lapsi oppii myös soveltamaan niitä arjessa. (Huttunen 2014a, 11–12.)

Nuorisolain (2006) määritelmän mukaan nuorisotyö on nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvaa aktiivisen kansalaisuuden edistämistä, nuorten sosiaalista vahvistamista, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemista sekä sukupolvien välistä vuorovaikutusta. Tästä syystä esimerkiksi digitaalisen pelaamisen ryhmätoiminta, jonka tavoitteena on nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukeminen, vastaa hyvin lain määritelmään nuorisotyöstä.

Digitaalinen pelaaminen on levinnyt jo ainakin jossain muodossa lähes jokaiseen nuorisotaloon. Pelaamisen järjestämiseen ei vaadita suuria resurssimääriä, sillä jo yksi konsoli voi riittää. (Pulkinen 2014, 17.)

Nuorisotaloilla käytetään usein yleisessä tilassa olevaa pelikonsolia, joka toimii jonotus-periaatteella. Jotkut nuorisotalot vievät digitaalisen pelaamisen hyödyntämisen toiselle tasolle. Nämä nuorisotalot järjestävät ohjelmaa myös pelkästään digitaalisen pelaamisen ympärille. (Pulkinen 2014, 17–18.)

Nuorisotalon työntekijöillä tulisi kuitenkin olla ainakin perusosaaminen talolla pelattavista peleistä. Pelejä voikin myös hyödyntää työryhmän sisäisenä ajanvietteenä esimerkiksi pelaamalla niitä kokousten jälkeen. (Pulkinen 2014, 18–19.)

## 2.2 Ongelmapelaaminen – syy vai seuraus?

Nuorisotyössä pelaamisesta keskusteltaessa nousee myös puheeksi ongelmapelaajiksi kutsuttu nuorisoryhmä. Ongelmapelaamisesta on alettu ammatillisissa julkaisuissa puhumaan enemmänkin haittapelaamisena. (Huttunen 2014b, 97.)

Digitaaliset pelit ovat itseisarvoltaan neutraalia mediaa, kuten esimerkiksi elokuvat. Nuoren ongelmat eivät ala pelkästään siitä, että nuori pelaa videopelejä. Nuori voi altistua kehitystasolleen sopimattomalle materiaalille, mikä voi järkyttää nuorta. Vastaavasti jos nuori pelaa liikaa, niin että se haittaa koulunkäyntiä tai sosiaalisia suhteita, kyseessä on todennäköisesti elämänhallinnan taitojen puute. (Huttunen 2014b, 97–98.)



Jos pelaamista pidetään syynä esimerkiksi nuoren huonoon koulumenestykseen, voi nuoren todellinen ongelma, oli se mikä tahansa, jäädä täysin huomaamatta. Olisikin tärkeämpää miettiä syytä, miksi nuori aina pyrkii pakenemaan pelien maailmaan. Pelit ovat kuitenkin se, jota aina ensin syytetään. Tämä on helppo ratkaisu, sillä pelit vetävät pelaajia puoleensa. Ne suunnitellaan siten, että pelaaja kuluttaisi niiden parissa mahdollisimman paljon aikaa. (Huttunen 2014b, 98–99.)

Tero Huttunen (2014b, 99) kirjoitti Nuorisotyö ja ongelmapelaaminen - artikkelissaan seuraavasti:

*Suurin osa pelaajista kykenee lopettamaan oman pelaamisen silloin kun he itse haluavat, eivätkä pelit tällöin aiheuta syrjäytymistä sosiaalisista suhteista tai heikennä opinto- tai työmenestystä. Mikäli pelit aiheuttaisivat tämänkaltaisia ongelmia kaikille digitaalisia pelejä pelaaville, olisi maailmassa tälläkin hetkellä satoja miljoonia ongelmapelaajia ja heidän hoitamiseen tarkoitettuja laitoksia. Lisäksi, digitaaliset pelit olisivat todennäköisesti lailla kiellettyjä niiden aiheuttaessa yhteiskuntien lamaantumista.*

Onkin kohtuullisen turvallista väittää, että pelaajista vain murto-osa on niin riippuvaisia, että se häiritsisi muita elämän osa-alueita.

Myös muissa harrastuksissa on kuitenkin havaittu samankaltaista riippuvuutta. Esimerkiksi Freimuth, Moniz ja Kim (2011) totesivat tutkimuksessaan liikuntaa harrastavilla henkilöillä samanlaisia oireita, kuten sosiaalisten kontaktien kapeutumista ja vaikeuksia lopettaa liikkumista. Tässäkään tapauksessa ei voida puhua urheilun tai liikunnan aiheuttaneen ongelmaa.

Vallerandin ym. (2003) teorian mukaan on olemassa kahdenlaista intohimoa, pakkomielleistä ja harmonista. Harmonisessa intohimossa yksilö on harrastaa omaksi ilokseen ja kykenee kontrolloimaan omaa harrastustaan ja lopettamaan sen halutessaan. Pakkomielteisessä intohimossa yksilön motiivit harrastaa tulevat ulkopuolelta, esimerkiksi huonoista kotioloista tai kouluympäristöstä. Pakkomielteisessä intohimossa yksilö ei myöskään hallitse omaa harrastamistaan tai hallinta on vähäistä.

### 2.3 Pelitoiminnallinen nuorisotyö seurakunnissa

Seurakunnissa pelitoiminnallista nuorisotyötä toteutetaan muun muassa Tampereella. Siellä toiminta rakentuu vahvasti Minecraft-nimisen yhdessä pelattavan hiekkalaatikkopelin ympärille. Pelissä pelaaja voi rakentaa monenlaisia rakennuksia ja koneita yksin tai muiden kanssa. Seurakunnalla on pelissä oma palvelin, jolle nuoret saavat tulla pelaamaan. Palvelimelle olevaan maailmaan ylläpitäjät ovat rakentaneet toimesta erilaisia hartaus- ja hiljentymispisteitä sekä kirkkoja. Lisäksi siellä on myös mallinnettu leirikeskus. (Kosonen 2014a, 39–42.) Tampereella on myös järjestetty 20 vuoden ajan nuorten Bittileiriä. Kyseessä on kolme kertaa vuodessa järjestettävä poikaleiri 12–16-vuotiaille pojille. Bittileiri on perinteinen poikaleiri, johon kuuluvat myös leiriohjelmat. Leirillä järjestetään turnauksia, pelataan tietokone- ja konsolipelejä yhdessä. Pelaamisen lisäksi leirin ohjelmaan kuuluvat myös hartaudet, ulkoileminen ja iltaohjelmat. (Kosonen 2014b, 74–76.)

### 3 POIKIEN PELIRYHMÄ

Poikien peliryhmä on 15–22-vuotiaille nuorille pojille ja miehille suunnattu suljettu ryhmätoimintamuoto, jonka toiminta liittyy vahvasti digitaaliseen pelaamiseen (Marjeta 2013, 4). Majolan (2016) mukaan ryhmässä painotetaan, että digitaalinen pelaaminen on hyvä ja arvokas harrastus, eikä ongelma tai sairaus. Monelle nuorelle tämä saattaa olla ensimmäinen kerta, kun heidän harrastuksensa nähdään yhtä arvokkaana, kuin esimerkiksi jalkapallo tai musiikki. Ryhmän tavoitteena on nuorten psykososiaalisen kasvun, kokonaisvaltaisen sukupuoli-identiteetin kehittymisen ja sosiaalisen vahvistumisen tukeminen. Peliryhmän on ollut tarkoitus kehittää uudenlaista tapaa työskennellä nuorten kanssa hyödyntäen pelaamista, sukupuolisensitiivistä ja moniammatillista työtettä. Peliryhmää on järjestetty joulukuusta 2011 lähtien Helsingin nuorisoasiankeskuksen Pelitalolla. (Marjeta 2013, 3–4.)

Poikien peliryhmä on pienryhmätoimintaa, jonka vaikuttavuuden ajatellaan perustuvan ryhmäytymisen aikaan saamiin positiivisiin muutoksiin nuorena. Ryhmässä nuoren on turvallista harjoitella sosiaalisia taitoja, itsensä tuntemista ja taitoja, kuten mielipiteiden ilmaisemista. Ryhmässä nuorella on mahdollisuus kontaktiin luotettavaan aikuiseen eli ohjaajaan. Lisäksi hän saa vertaistukea muista nuorista, joiden elämäntilanne on samankaltainen ja jotka harrastavat samaa asiaa. (Marjeta 2013, 4.)

Moniammatillinen työote tarkoittaa peliryhmässä sitä, että ryhmänohjaajat edustavat erilaisia ammattialoja. Esimerkiksi nuoriso-, sosiaali- ja terveysalan ohjaajat pystyvät yhdessä tarjoamaan ryhmälle monipuolista osaamista. Nuorella on siis ryhmässä mahdollisuus niin psykososiaaliseen kuin fysiologiseen tukeen. (Marjeta 2013, 4.)

Poikien peliryhmään osallistuvat nuoret ovat usein erityisnuoria (Marjeta 2013, 8). Erityisnuorisotyössä on kyse riskiolosuhteissa elävän nuoren kasvu- ja kehitysedellytysten turvaamisesta. Lisäksi erityisnuorisotyön tavoitteena on nuoren

kykyjen ja valmiuksien vahvistaminen ja myönteinen aktivoiminen hänen kanssaan tehtävään työhön. Erityisnuorisotyö poikkeaa tavallisesta nuorisotyöstä siten, että siinä nuori saattaa olla varsinkin toiminnan alkuvaiheessa toiminnan kohde, eikä toimija. Tämä tarkoittaa sitä, että nuori ei välttämättä ole itse halukas panostamaan elämänsä järjestämiseen vaan tarvitsee erityisnuorisotyön työntekijöiden tukea. (Järvinen 1993, 8–9.)

### 3.1 Poikien peliryhmän kohdenuoret

Peliryhmä on pyritty suuntaamaan niille nuorille, joita on ollut vaikea saada kiinnostumaan nuorille tarjotuista avoimista peruspalveluista ja harrastusmahdollisuuksista. Lisäksi nuoria on saattanut olla haastavaa saada sitoutumaan yksilöllisiin ammatillisiin tukitoimiin. Työmuotona peliryhmä on kehitetty nuorille, joilla on erilaisia haasteita elämässään. He saattavat kärsiä jonkinasteisista keskittymis- ja mielenterveyshäiriöistä ja sosiaalisesta eristäytymisestä. Peliryhmä kehitettiin näiden nuorten tavoittamiseksi. Digitaalinen pelaaminen on nuorille mielekästä tekemistä ja heidän on mahdollista sitoutua siihen. (Marjeta 2013, 4.)

Tyypillinen ryhmään soveltuva nuori viettää paljon aikaa yksin ja on sulkeutunut. Pelaaminen on iso osa hänen elämänsä eikä hän harrasta sen lisäksi juurikaan mitään muuta. Nuoren vanhemmat tai kasvattajat saattavat olla huolestuneita nuoren pelaamisen määrästä, sulkeutuneisuudesta ja yksinäisyydestä. Häntä on yritetty saada osallistumaan erilaisiin tukitoimiin, mutta nuori ei ole sitoutunut niihin tai ne eivät ole olleet riittäviä. Nuoren soveltuvuutta ryhmään arvioivat ensimmäiseksi nuoren kanssa työskentelevät ammattilaiset. Heillä on kuva nuoren tilanteesta ja siitä, onko kyseinen ryhmätoiminta hyödyksi nuorelle. (Marjeta 2013, 5; 11.)

Kun nuoren kanssa työskennelleet työntekijät, vanhemmat tai kasvattajat ovat sitä mieltä, että peliryhmästä olisi nuorelle hyötyä, järjestetään ryhmäohjaajan toimesta alkuhaastattelu. (Marjeta 2013, 11). Jokaisen nuoren kohdalla arvioidaan, kuinka motivoitunut nuori on toimintaan. Nuoren elämäntilanteen tulee olla sellainen, että hänen on mahdollista sitoutua säännölliseen toimintaan. Lisäksi

nuoren tilanteen täytyy olla sellainen, että hän hyötää kyseisestä ryhmätoiminnasta. Hänen elämänsä ei saa olla liian kriisiytynyt, mutta toimintaa ei tule myöskään suunnata niille nuorille, jotka kykenevät osallistumaan avoimiin nuorisotyöläisiin ryhmiin. (Marjeta 2013, 5.)

### 3.2 Poikien peliryhmän kokoontumiskerrat

Ryhmän toimintakausi kestää noin vuoden, josta aktiivista ryhmätoimintaa on noin puoli vuotta. Ryhmä kokoontuu kerran viikossa noin kolme tuntia kerrallaan. Neljästä kokoontumiskerrasta kolmessa ryhmä pelaa digitaalisia pelejä. (Marjeta 2013, 10.)

Pelaamiseen keskittyvissä kokoontumiskerroissa tapaaminen muodostuu neljästä vaiheesta. Aluksi ryhmä kokoontuu tarjoilun ääreen alkukeskusteluun. Alkukeskustelun tarkoituksena on harjoitella rauhoittumista, ryhmässä keskustelua ja omien mielipiteiden ilmaisemista. (Marjeta 2013, 12.)

Alkukeskustelun jälkeen ryhmä valitsee illan aikana pelattavat pelit. Nuoret pääsevät ehdottamaan pelattavia pelejä ja ohjaajat varmistavat yhteistyössä nuorten kanssa, että pelit ovat soveltuvia pelattaviksi. Pelien on hyvä olla ryhmäpainotteisia ja sellaisia, jotka vaativat koko ryhmän osallistumista onnistumisen saavuttamiseksi. Tällä tavalla pelaamalla voidaan tukea nuorten ryhmäytymistä. Pelaamisen kautta opetellaan yhdessä kiittämään, kannustamaan, opettamaan ja tukemaan muita pelaajia. (Marjeta 2013, 13.)

Kolmas vaihe kokoontumiskerroissa on pelaaminen. Pelaamiseen osallistuvat sekä nuoret että ohjaajat. Koska pelaaminen on nuorille merkityksellinen harrastus, ohjaajat pystyvät saamaan sitä kautta luottamuksellisen suhteen nuoriin. Nuori huomaa pelaamisen aikana, että kaikkia ryhmäläisiä yhdistää kiinnostus ja into pelaamiseen. Pelaamisen yhteydessä nuori oppii ryhmänä pelaamiseen liittyviä taitoja sekä onnistumiseen ja epäonnistumiseen liittyviä taitoja. (Marjeta 2013, 13–14.)

Pelaamisen jälkeen kokoontumiskerta päätetään yhteiseen loppukeskusteluun. Siinä keskustellaan illan peleistä ja sen aikana syntyneistä ajatuksista ja tunteuksista. Nuoret voivat kertoa asioita, jotka ovat miellyttäneet tai tuntuneet ahdistavilta. Loppukeskustelu voi olla myös vapaamuotoisempi, jos ohjaaja kokee sen paremmaksi. Yhdessä voidaan esimerkiksi keskustella siitä, mitä seuraavalla kokoontumiskerralla tehdään tai pelataan. (Marjeta 2013, 14.)

Neljännellä kokoontumiskerralla ryhmä tekee yhdessä jotain muuta kuin pelaa. Kuten pelienkin valitsemisessa, myös tässä nuori saa tuoda esille oman ehdotuksensa. Ohjaaja voi myös ehdottaa toimintavaihtoehtoja. Hän voi tuoda esille yllättäviä vaihtoehtoja, kuten esimerkiksi ratsastuksen, joka mielletään usein tyttöjen harrastukseksi. Toiminnan ei tarvitse olla sukupuolisidonnaista, vaan sillä haetaan uusia ja erilaisia positiivisia kokemuksia ja elämyksiä nuorille. Toimintavaihtoehtoilta on kuitenkin taloudelliset rajoitukset. Lisäksi ohjaajien tulee ottaa huomioon nuorten tämänhetkinen tilanne ja se millaiseksi he kokevat kyseisen toiminnan. Esimerkiksi niiden tuomat uudet sosiaalisesti haastavat tilanteet voivat olla nuoren kannalta haastavia. (Marjeta 2013, 14–15.)

### 3.3 Sukupuolisensitiivinen nuorisotyö

Sukupuolisensitiivisyys on yksi poikien peliryhmän työotteista (Marjeta 2013, 4). Sukupuolisensitiivinen lähestymistapa tarkoittaa sukupuolen vaikutuksen tunnistamista ihmisen elämään ja hänen tekemiin ratkaisuihin. Tämä näkyy nuorisotyössä esimerkiksi siten, että yhteiskunnan miehiin ja naisiin kohdistamat odotukset otetaan tietoisesti huomioon. Täytyy miettiä: Kuinka erilaiselta ilmiö näyttää tytön ja pojan näkökulmasta ja kuinka erilaisiin ja samanlaisiin asioihin he tarvitsevat tukea? Tämän jälkeen voidaan miettiä, ovatko esimerkiksi jotkin aktiviteetit sukupuolisidonnaisia. Sukupuolisensitiivisessä työssä pyritään purkamaan tätä sukupuolijaon mukana tullutta kahtiajakoa. Nuorisotyössä nuorta kannustetaan olemaan oma itsensä ja toteuttavan tasavertaista vuorovaikutusta muiden kanssa. (Punnonen 2008, 521–522.) Poikien peliryhmässä pyritään antamaan

nuorille mahdollisuus löytää heidän omat vahvuutensa ja ominaisuutensa. Heidän on myös mahdollista tuoda niitä esille riippumatta ympäröivän kulttuurin nuoriin miehiin asettamista paineista (Marjeta 2013, 4).

Sukupuolisensitiivisessä nuorisotyössä tavoitteena on poikien ja tyttöjen emotionaalisen, sosiaalisen ja kulttuurisen pääoman vahvistaminen. Vahvistamisen kautta on tarkoituksena tarjota nuorelle mahdollisuuksia kasvaa arvostamaan itseään. Tällöin voidaan puhua sosiaalisia ongelmia ehkäisevästä nuorisotyöstä (Näre 2008, 542–543.)

Sukupuolisensitiivistä työtettä voidaan toteuttaa yhden sukupuolen ryhmien lisäksi myös sekaryhmissä. Kuuluminen omaan sukupuoliryhmään voidaan nähdä voimavarana, josta voi olla ylpeä. Kun nuori tuntee juurtuvansa omaan sukupuoleensa, hänen on myös helpompi arvostaa toista sukupuolta ja muodostaa heihin suhteita. (Näre 2008, 543.)

Poikien ja tyttöjen tarpeet sukupuolisensitiivisessä nuorisotyössä saattavat usein erota toisistaan. Tytöt tarvitsevat vahvistusta ja rohkaisua usein pojille luontaisempina pidettyihin taitoihin, kuten tietotekniikkaan. Sekaryhmissä tytöt eivät usein tiedosta omia taitojaan ja pyytävät pojilta apua tekeytymällä avuttomiksi. Tyttöryhmissä he puolestaan uskaltavat kokeilla, erehtyä ja onnistua uusissa asioissa. Nuoret pojat ja miehet tarvitsevat puolestaan kannustusta sosiaalialoille. Poikaryhmissä, joissa on toteutettu sukupuolisensitiivistä ohjausta, pojat uskaltavat poiketa perinteisestä miehen roolista. He voivat puhuvat tunteistaan ja epävarmuuksistaan. He saavat ryhmän kautta tukea ja sitä on mahdollista käyttää myös tilaisuutena poikien seksuaalikasvatukselle, joka on usein suunnattu lähinnä tytöille. (Punnonen 2008, 532–533.)

### 3.4 Nuoren psykososiaalinen kehitys

Yksi poikien peliryhmän tavoitteista on nuoren psykososiaalisen kasvun tukeminen (Marjeta 2013, 4). Erik Homburger Eriksonin psykososiaalinen kehitysteoria tarkastelee yksilöllisyyden kehittymistä läpi elämän. Häntä pidetään myös yhtenä

psykologian historian merkittävimminä henkilöinä. (Dunderfelt 1997, 241.) Eriksonin teorian mukaan ihmisen kehitys muodostuu biologisesta kypsymisestä, sosiaalisten suhteiden muodostamisesta ja egon toiminnasta. Egon toimintaan kuuluu, sekä biologisten että sosiaalisten prosessien yhteensovittaminen ihmisen kehityksessä. Psykososiaalisen kehityksen voidaan katsoa jäsentyvän kahdeksaan vaiheeseen, joissa biologiset ja sosiaaliset muutokset saavat aikaan psykososiaalisia kriisejä, jotka edellyttävät yksilöiltä niiden käsittelemistä. Kriisien ratkaisemisen seurauksena syntyy erilaisia hyveitä, kuten aikuisiässä rakkaus ja huolenpito. (Nurmi, Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Pulkkinen & Ruoppila 2014, 181.)

Kahdeksasta vaiheesta viisi sijoittuu lapsuuteen ja nuoruuteen. Aikuisuuteen kuuluu puolestaan kaksi ja viimeinen elämän viimeiseen kolmanneeseen. (Nurmi ym. 2014, 181.) Nurmiraanan, Leppämäen & Horpun (2009, 76–78) mukaan Erik H. Erikson määrittelee nuoruuden kehitystehtäväksi identiteetin muodostamisen. Varhaisnuoruudessa 12–16-vuotias nuori käsittelee ihmissuhdekriisiä. Hän luopuu pikkuhiljaa tunnetasolla vanhempiensa huolenpidosta ja ajatusmaailmasta. Lisäksi hän alkaa jättämään taakseen omia lapsenomaisia toiveitaan ja odotuksiaan. Erityisesti vanhemmista irtautuminen voi olla nuorelle kivulias prosessi ja hän saattaa suunnata heihin aggressiivisia tunteitaan. Tässä iässä nuori tarvitsee minuutensa rakentamiseen ystäviään ja vanhempiaan. Hän hakee heistä ja ympäristöstään vaikutteita omaan elämäänsä (Dunderfelt 1997, 247).

Nuoruuden keskivaiheessa 16–19-vuotiaana nuori käsittelee identiteettikriisiä. Hänen kuohuntansa ei ole enää niin vahvaa, vaan hän alkaa kritisoimaan enemmän muita ja korostaa omaa mielipidettään. Lisäksi hän alkaa kiinnostumaan enemmän maailmankatsomuksellisista kysymyksistä, kuten ilmastonmuutoksesta ja omasta tulevaisuudestaan. Myös nuoren seksuaali-identiteetti on keskeinen osa hänen identiteettinsä kehittymistä. Nuoren identiteetti muodostuu vähitellen suhteuttamalla sitä muun muassa omiin fyysisiin ominaisuuksiin, vanhempiin, ystäviin, ihmissuhteisiin ja maailmankatsomukseen. Tämän identiteettikriisin aikana nuorella on vahva tarve hyväksyä itsensä. (Nurmiraanta ym. 2009, 78–79.)



Myöhäisnuoruudessa 19–25-vuotiaana nuori käsittelee omaa ideologiaansa. Tällä tarkoitetaan maailmankatsomusta, omien arvojen ja aatteiden järjestelmää. Nuoren maailmankuva selkiytyy ja vakiintuu tässä iässä. Hän pohtii eettisiä kysymyksiä ja arvoja ja pyrkii ratkaisemaan niitä itsenäisesti. Lisäksi hän käsittelee esimerkiksi oman paikkansa löytämistä, kodista irtautumista, elämänpolkuun ja läheisyyden tunteen jakamista sosiaalisissa suhteissa. (Nurmiranta ym. 2009, 80.)

Nuoruuden kriisin ja kehitystehtävän ratkaisemisesta seuraava perusvoima on Eriksonin mukaan uskollisuus. Tämä tarkoittaa kykyä säilyttää läheiset suhteet arvojen konflikteissa ja epäselvyyksissä. Tämän vastakohtana on syrjäyttäminen. Tällöin nuori luopuu läheisistä suhteista konfliktien uhatessa. (Dunderfelt 1997, 247.) Ennen kaikkea nuoruudessa on keskeistä nuoren vastauksen etsiminen kysymykseen ”Kuka minä olen?” (Vuorinen 1998, 209).

### 3.5 Vaikuttavuus

Toiminnan vaikuttavuudella tarkoitetaan sen kykyä saada aikaan muutoksia tiettyssä toiminnassa tai kohdejoukossa (Kemppainen & Ojaniemi 2012, 52). Esimerkiksi sosiaalityössä sen voidaan katsoa olevan palvelujen aikaansaama tavoitellun suuntainen muutos palvelunkäyttäjän elämässä. Vaikuttavuutta tarkastellaankin usein jonkin toiminnan jälkeen tapahtuvana vaikutuksena. (Pohjola 2012, 24–25.) Vaikutukset ovat puolestaan konkreettisia muutoksia ihmisissä tai rakenteissa. Esimerkiksi jonkin ryhmän vaikutuksista ilmenee, kuinka moni jäsen oppi lukemaan tai jonkin muun taidon. Vaikuttavuutta kyseisen ryhmän kohdalla olisi lukutaidon oppimisen aikaansaamat muutokset oppijan elämässä. (Aistrich 2014.)

Rajavaara (2007, 14) pitää vaikuttavuutta yhtenä arvioinnin avainkäsitteenä. Sitä on käytetty 1980-luvun lopulta lähtien kuntien ja valtion hallinnossa. Tuolloin se määriteltiin yhdeksi julkisen toiminnan tuloksellisuuden osatekijäksi. 2000-luvulla vaikuttavuus levisi myös kaikkiin julkisen sektorin toimintoihin. Se on otettu osaksi yliopistojen ja valtion hallintoa. Esimerkiksi vuodesta 2005 alkaen ministeriöiden

on esitettävä vuosittain arvio oman alansa vaikuttavuuden kehityksestä. Vaikuttavuutta kannattaa pyrkiä mittaamaan, sillä se syventää ymmärrystä tutkittavasta aiheesta. Tutkimalla sitä ja sen syy-seuraussuhteita, seuraavan aihetta koskevan tutkimuksen toteuttaminen helpottuu. (Aistrich 2014.)

Vaikuttavuus edustaa tällä hetkellä merkittävää sanavaltaa yhteiskuntapolitiikassa. Sitä käytetään keinona julkisen sektorin työntekijöiden toiminnan moraaliossa sääntelyssä. Sosiaalialan työntekijöiltä odotetaan vaikuttavuuden sisäistämistä. Heidän tulee ymmärtää vaikuttavuuden konkreettinen merkitys työssään ja pystyä toteuttamaan käytäntöjä, joiden vaikuttavuus tiedetään. Lisäksi sosiaali- ja terveysministeriön toimintaa ohjataan vaikuttavuuden avulla. (Rajavaara 2007, 14–15.)

### 3.6 Aikaisemmat tutkimukset

Poikien peliryhmästä ei ole aikaisemmin tehty tutkimusta, josta ilmenisivät ryhmän pitkäaikaisvaikutukset nuoren elämään. Ryhmän ohjaajat haastattelivat nuoret toiminnan lopuksi, jossa he selvittivät nuorten kokemuksia ryhmässä mukana olemisesta. Heidän saamansa tulokset eivät kuitenkaan vastaa kysymykseen: Miten ryhmän vaikutukset näkyvät nuorten elämässä tänä päivänä?

Diakonia-ammattikorkeakoulussa on tehty ja tällä hetkellä tehdään jonkin verran opinnäytetöitä, jotka käsittelevät nuorten digitaalista pelaamista. Näitä ovat muun muassa Niklas Renmanin (2016) tutkimus tytöistä pelitoiminnallisessa nuorisotyössä Helsingin nuorisoesiankeskuksen Pelitalolla. Renmanin tutkimustuloksista ilmeni, että tytöt kokivat pelitoiminnallisen nuorisotyön hyväksi tavaksi viettää aikaa, saada ystäviä ja kokemuksia.

Opinnäytetyömme kannalta mielenkiintoinen tutkimus oli Peliharrastajan profiili 2011, joka on Samsungin Taloustutkimukselta tilaama tutkimus. Kyseisessä tutkimuksessa selvitettiin suomalaisten peliharrastajien elämäntapaa. Siitä käy

ilmi, että yhdeksän kymmenestä aktiivisesta peliharrastajasta on saanut peliharrastuksen kautta uusia ystäviä. Lisäksi sosiaaliset suhteet ohittavat kilpailunhalun pelaamisen motiivina. (Samsung 2011.)

Koska suoritamme myös kirkon nuorisotyönohjaajan kelpoisuutta, koimme Meri-Anna Hintsalan (2016) tutkimuksen Digitaalinen nuorisotyö kirkossa mielenkiintoiseksi työmme kannalta. Hintsala haastatteli 258 kirkon nuorisotyössä toimivaa henkilöä ja tutki digitaalisen nuorisotyön nykytilaa, työntekijöiden asenteita, osaamista ja toiveita siihen liittyen. Digitaalisen pelaamisen kannalta ilmeni, että digitaalinen pelaaminen koettiin henkilökohtaista työtä vaikeammaksi. Noin kaksi kolmesta vastaajasta koki oman osaamisensa heikoksi digitaalisten pelien hyödyntämisessä. Pelikonsoli löytyi 35 prosentilta vastaajista. Merkittävää on kuitenkin se, että 60 prosenttia vastaajista piti digitaalisia pelejä hyvänä nuorisotyön välineenä.

## 4 RYHMÄN VAIKUTUS NUOREN KASVUUN

### 4.1 Pienryhmä

Muhonen, Lallukka ja Turtiainen (2009, 8–11) kuvaavat pienryhmätoimintaa ehkäisevän työn ja varhaisen puuttumisen työvälineeksi, jossa lapsia ja nuoria tuetaan oman elämänsä aktiivisiksi toimijoiksi. Pienryhmätoiminta on sosiaalipedagogista toimintaa ja sillä pyritään saamaan aikaan kasvu- ja oppimisprosesseja, joiden tuloksena yksilön elämänhallinta ja toimijuus vahvistuvat. Nuorisotyön pienryhmätoiminta on organisoitua vapaa-ajan toimintaa, jolla on määriteltyjä nuoren kasvatukseen ja kehitykseen liittyviä tavoitteita (Harinen, Heikura, Lehmus & Vallisto 2008, 17). Pienryhmän absoluuttista kokoa on vaikea määrittää. Pennington (2005, 8–9) rajaa pienryhmän koon olevan kahden ja 30 jäsenen välillä. Ryhmän ylärajaa on vaikea asettaa tarkasti, sillä isomman ryhmän kanssa syntyy helposti alaryhmiä.

Pienryhmän voidaan katsoa olevan psykologinen ryhmä. Tärkeää on kuitenkin, että ryhmäläisten välillä tapahtuu vuorovaikutusta. Ryhmäläisten tulee tiedostaa kuuluvansa kyseiseen ryhmään ja keitä muita siinä on. Ryhmää sitovat myös yhteiset tavoitteet, joiden tulisi olla yksimielisesti hyväksytyjä. Tämä on tärkeää, sillä tavoitteiden saavuttamisen katsotaan olevan helpompaa ryhmäläisten yhteisin voimin. Lisäksi ryhmän yhteisen päätöksenteon kannalta jäsenten keskinäinen luottamus on tärkeää. Luottamus mahdollistaa sen, että rehellisyys, suoruus ja paljastukset voivat tapahtua jäsenten välillä. (Pennington 2005, 8–9; 164.)

Pienryhmien voidaan katsoa jakautuvan virallisiin ja epävirallisiin ryhmiin. Viralliset ovat jonkin organisaation luomia ja ne on luotu toteuttamaan joitakin tiettyjä tarkoituksia. Epäviralliset ryhmät ovat puolestaan joukko ihmisiä, jotka kokoontuvat esimerkiksi harrastamaan viettämään aikaa yhdessä tai auttamaan toisiaan. Ihmiset hakeutuvat virallisiin ryhmiin nimityksiensä tai erityistaitojensa perusteella. Epäviralliset ryhmät kokoavat ihmisiä puolestaan siksi, että ryhmässä he

kokevat turvallisuutta, itsetunnon kasvamista ja sosiaalisten tarpeidensa tyydyttämistä. (Pennington 2005, 29–30.)

#### 4.2 Sosiaalinen vuorovaikutus ja sosiaaliset taidot

Sosiaalinen vuorovaikutus tarkoittaa ihmisten välistä toimintaa erilaisissa ympäristöissä. Se pitää sisällään alakäsitteet sosiaaliset suhteet ja sosiaaliset taidot. Sosiaalisilla suhteilla tarkoitetaan sosiaalisen vuorovaikutuksen luonnetta ja laadullisia piirteitä. Sosiaaliset taidot kuuluvat sosiaalisen kompetenssin alueeseen. Sosiaalinen kompetenssi pitää sisällään ihmisen sopeutumiseen liittyviä taitoja. Sosiaaliset taidot ovat yhteistoimintataitoja, joiden avulla sosiaalisia tilanteita hallitaan. Sosiaaliin taitoihin liittyy myös käsite kommunikaatio. Kommunikaatiolla tarkoitetaan sanallista tai sanatonta viestintää. Sanalliseen viestintään kuuluu puhuminen ja esittäminen sosiaalisissa tilanteissa. Sanattomaan viestintään kuuluvat esimerkiksi eleet ja ilmeet, joita välitetään sosiaalisissa tilanteissa. (Kauppila 2000, 19–20.)

Sosiaalisia taitoja tarvitaan ihmisten tapaamisessa ja niihin liittyvissä sosiaalisissa tilanteissa. Sosiaaliset taidot eroavat myös paljon riippuen ihmisen iästä. Esimerkiksi koulumaailmassa arvostetaan ja kiinnitetään huomiota niihin sosiaaliin taitoihin, jotka liittyvät oppimiseen ja luokkakäyttäytymiseen. Näitä ovat esimerkiksi sääntöjen noudattaminen, opettajan miellyttäminen ja ryhmässä toimiminen. Tällaiset koulunkäyntiin liittyvät sosiaaliset taidot saavat koulumaailmassa enemmän arvostusta, kuin toisten kanssa toimimiseen liittyvät taidot. (Kauppila 2000, 125.)

Sosiaalisten taitojen vajaavaisuus on nuorten kohdalla yhteydessä itsetuntoon ja itseluottamukseen. Sosiaalisten taitojen puuttumisen taustalla on useita syitä. Henkilö ei ole esimerkiksi saattanut saada riittävästi sosiaalisten taitojen opetusta, tai hänellä ei ole ollut riittävän hyviä malleja joilta oppia. Toinen syy voi olla hänen psykologiset ongelmat. Esimerkiksi masennus, yksinäisyys tai skitsofrenia voivat aiheuttaa häiriöitä sosiaalisissa suhteissa ja vaikeuttaa taitojen oppimista.

Kolmas syy voi olla ulkopuoliset ympäristön aiheuttamat stressitekijät. Traumaattiset kokemukset ja stressin tuottajat voivat aiheuttaa vetäytymistä sosiaalisista suhteista, jolloin sosiaalisten taitojen oppiminen ei toteudu. Neljäs syy saattaa olla sosiaalisessa ympäristössä tapahtuneet muutokset. He eivät saa uudessa tilanteessa samanlaista vahvistusta käyttäytymiseensä kuin aiemmin. Heiltä puuttuu siis uudessa tilanteessa tilaisuus harjoitella sosiaalisia taitoja. Lisäksi osa sosiaalisista taidoista on vaikeampi oppia kuin toiset. Vaativimmat sosiaaliset taidot ovat palvelutaidot, toisten tunteiden ymmärtäminen, häviämisen taito ja jäämäkkyuden osoittaminen. (Kauppila 2000, 128–130.)

#### 4.3 Ryhmän merkitys kehitykselle

Ihmisen vertaiset ovat hänen kanssaan saman ikäisiä, suunnilleen samalla kehitystasolla olevia henkilöitä. Vertaisryhmään kuuluminen on ihmiselle palkitsevaa. Ryhmä tarjoaa hänelle ajanvietettä, kumppanuutta ja tunteen johonkin kuulumisesta. Nuoruusiässä vertaisten merkitys kasvaa ihmisen elämässä ja heistä tulee ensisijaisia läheisyyden ja yhteenkuuluvuuden tyydyttäjiä. Vertaisten rooli on merkittävä, sillä he auttavat nuorta irtautumaan vanhemmistaan. Vertaisryhmässä nuorelle tarjoutuu tilaisuus opetella yhdessä muiden kanssa taitoja, kuten yhdessä toimimista, kompromissien tekemistä ja oman paikan ottamista. (Salmivalli 2000, 15)

Suorittaessaan sosiaalista vertailua ryhmässä, ihminen oppii lisää itsestään ja rakentaa omaa minäkuvaansa. Tätä kautta hän saa käsityksen itsestään ja ominaisuuksistaan. Lisäksi edes kohtalainen suosia vertaisten joukossa näyttäisi suojaavan ihmistä monenlaisilta ongelmilta. Jos henkilön kokemukset vertaisryhmässä ovat negatiivisia ja hän on jatkuvasti torjuttu, ihminen saattaa kokea itsensä sosiaalisesti epäonnistuneeksi. Tämä voi johtaa siihen, että kyseinen henkilö jää ryhmän ulkopuolelle ja tästä syystä myös ilman sosiaalisten taitojen harjoituskenttää. Torjutuksi tulemisesta voi seurata esimerkiksi yksinäisyyttä, kiusaamista ja eristäytymistä. (Salmivalli 2000, 32–34.)

Sosiaalisia taitoja pidetään opittuina (Salmivalli 2000, 79). Lapsi alkaa oppimaan vuorovaikutusta jo syntymästä lähtien. Hänen taitonsa kehittyvät yhdessä hoitajan ja perheenjäsenten kanssa. Nämä kokemukset toimivat puolestaan pohjana myöhemmällä kommunikaation oppimiselle. On tärkeää, että lapsi saa paljon palkitsevia kokemuksia vuorovaikutuksesta aikuisten kanssa. Myös onnistumisen kokemukset vertaisista ovat tärkeitä sosiaalisten taitojen kehittymisen kannalta. Lapsi, joka ei onnistu saamaan kavereita, pettyy ja purkaa turhautumistaan. Ystävyyssuhteet ovat tärkeitä sosiaalisten taitojen oppimisen kannalta, sillä ne luovat tilaisuuden harjoitella sosiaalisia taitoja. Nuoruudessa ystävyys muodostuu ymmärtäväsyydelle. Toista tuetaan ja hänestä huolehditaan. Lisäksi kavereiden välinen viestintä on aikaisempaa vilkkaampaa ja nuori oppii ystävyysuhteessa myös enemmän itsestään. Myös poikien ja tyttöjen ystävyysuhteissa on eroavaisuuksia. Poikien ystävyysuhteisiin kuuluvat vahvasti pelit ja urheilu. Tytöt taas puolestaan viettävät enemmän aikaa keskenään ja keskustelevat. Nuoruuden ystävyysuhteet ovat erityisen tärkeitä, sillä ne luovat edellytyksiä luottamukselle ja läheisyydelle. (Kauppila 2000, 135–141.)

## 5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tutkimus toteutettiin yhteistyössä Helsingin nuorisoasiankeskuksen Pelitalon kanssa. Lisäksi keskeisinä yhteistyökumppaneina olivat ensimmäisestä peliryhmästä vastanneet työntekijät. Idea opinnäytetyöstä syntyi keväällä 2015 ja vaikiintui nykyiseen muotoonsa keväällä 2016. Aineisto kerättiin syksyn 2016 alussa teemahaastatteluilla.

Tutkimusta varten tehtiin neljä haastattelua ensimmäisen peliryhmän entisistä jäsenistä, jotka olivat iältään 21–26-vuotiaita. Kolme haastattelua toteutettiin peli-illassa, johon entisiä jäseniä oli kutsuttu. Peli-illasta vastasivat peliryhmän ohjaajat, jotka olivat tavoitelleet nuoria ja kysyneet heidän kiinnostustaan osallistua iltaan ja mahdollisesti myös haastatteluihin. Tiedustelujen yhteydessä nuorille lähetettiin pieni tiedote (LIITE 1), jossa kerrottiin tutkimuksesta ja siitä, mihin tarkoitukseen haastattelut tulevat. Tavoitelluista nuorista viisi ilmaisi kiinnostusta osallistua peli-iltaan ja mahdollisesti myös haastatteluihin. Pasilan nuorisotalolla järjestettyyn Peli-iltaan saapui lopulta kolme nuorta, joista kaikki suostuivat haastatteluun.

Jäljellä olevista kahdesta haastattelimme erikseen sovittuna ajankohtana yhtä. Haastattelu toteutettiin työelämänyhteistyökumppanin järjestämässä tilassa Helsingin Hietaniemenkadulla. Toista heistä ei saatu mukaan haastatteluun. Kaikilta nuorilta kerättiin haastatteluiden yhteydessä haastattelulupa (LIITE 2) nauhoitetun haastattelun käyttämisestä opinnäytetyössä. Haastatteluista saatu materiaali litteroitiin sanatarkasti ja sitä kertyi yhteensä 30 sivua. Haastattelut vaihtelivat pituudeltaan viidestä minuutista kolmeenkymmeneen.

### 5.1 Tutkimuksen lähtökohdat

Opinnäytetyömme aiheeseen vaikutti oma kiinnostuksemme digitaalista pelaaamista ja nuorisotyötä kohtaan. Saimme opiskelutoverimme kautta tietoomme pe-



liryhmän ohjaajan yhteystiedot ja tiedustelimme heidän tarvettaan opinnäytetyölle. Yhteistyön alussa esillä oli kaksi eri aihetta: maahanmuuttajanuorille suunnatun oman peliryhmän perustaminen ja tutkimus peliryhmän vaikuttavuudesta. Päädyimme yhteisten keskusteluiden kautta tutkimukseen ensimmäisen peliryhmän vaikutuksista nuorten elämään.

Peliryhmästä vastuussa olleet ohjaajat olivat kiinnostuneita selvittämään nuorten kokemuksia poikien peliryhmästä. He olivat kiinnostuneita peliryhmän vaikutuksista nuoriin ja siitä, kokevatko nuoret peliryhmässä ohjaajan vaikuttaneen heidän elämäänsä tällä hetkellä. Nuorten kokemukset peliryhmästä, sen vaikutuksista ja vaikuttavuudesta ovat tärkeässä osassa peliryhmän laaduntamista ja kehittämistä.

## 5.2 Tutkimusympäristö

Pelitalo on Helsingin nuorisotoimintakeskukselle kuuluva nuorisotoimintatila. Pelitalolla on monipuolinen pelaamisen mahdollistava kalusto. Tähän kuuluvat esimerkiksi PC-pelikoneet, konsolit, flipperit ja roolipelit. Pelitalon toiminta on ilmaista pääkaupunkiseudun nuorille ja digitaalisen pelaamisen parissa toimivat nuorten järjestöt ja ryhmät voivat varata Pelitalon tiloja omaan harrastuskäyttöön. (Pelitalo i.a. a.) Pelitalon toimintaan kuuluu myös kahdeksan etäpistettä. Pelitalo on halunnut tuoda digitaalista pelaamista mahdollisimman monen nuoren saataville esimerkiksi nuorisotaloille ja kirjastoihin. Pelitalolla toiminta keskittyy vahvasti pelaamiseen, mutta esimerkiksi nuorisotaloilla pelit ovat yksi väline lisää nuorten kanssa toimimiseen. (Pelitalo i.a. b.)

Pelitalolla on monipuolista viikkotoimintaa. Maanantaisin kokoontuva Good Game Squad on elektronisen urheilun organisaatio, joka tarjoaa nuorille mahdollisuuden säännölliseen harjoitteluun ja joukkuepelaamiseen. Toimintaan sitoudutaan ja joukkueilla on omat valmentajat. Harjoittelu on myös tavoitteellista, sillä joukkueiden tavoitteena on osallistua turnauksiin ja saavuttaa hyviä tuloksia. Tiistaisin Pelitalon tiloissa järjestetään Helsingin Tappelupelaajien toimesta Mättöil-

toja, joissa keskitytään tappelupeleihin. Keskiviikkoisin tiloissa kokoontuu Game-dev-club, jossa 15–25-vuotiailla on mahdollisuus tehdä omia pelejään. Toimintaan sitoudutaan ja jokaiselle on oma rooli. Esimerkiksi koodaamisesta kiinnostuneet voivat olla ohjelmoijia ja artistit voivat tehdä grafiikkaa tai musiikkia. Sunnuntaisin Pelitalolla järjestetään Gaymers night, joka on tarkoitettu seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluville tai moninaisuutta pohtiville 16–25-vuotiaille nuorille. Illan aikana keskitytään pelaamiseen ja on mahdollista pelata erilaisia pelejä yksin tai muiden kanssa. (Pelitalo i.a. c.)

### 5.3 Tutkimuksen tarkoitus ja tavoitteet

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää poikien peliryhmän ensimmäisten jäsenten kokemuksia ryhmän vaikutuksista ja vaikuttavuudesta. Haastattelukysymysten avulla oli tarkoitus saada käsitys siitä, oliko ryhmässä mukana oleminen nuorille hyödyllistä, kokivatko he sen vaikuttavan heidän nykyiseen elämäntilanteeseensa ja miten ryhmää voisi kehittää. Peliryhmistä vastuussa olleet työntekijät halusivat erityisesti tietää ryhmän vaikutuksesta nuorten elämään pidemmällä aikavälillä ja miten he kehittäisivät ryhmää. Peliryhmää on toimintana tarkoitus laajentaa käytettäväksi myös muualla Suomessa, joten sen mallin kehittäminen palautteen pohjalta on tärkeää

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksiksi muodostuivat:

1. Millaiseksi nuoret kokivat peliryhmän ja ryhmässäoloajan?
2. Muuttiko/vaikuttiko peliryhmässä oleminen nuorten elämään?
3. Mitkä ovat nuorten näkemykset peliryhmän kehittämistarpeista?

### 5.4 Laadullinen tutkimus

Tutkimuksemme on kvalitatiivinen eli laadullinen. Laadullisen tutkimuksen lähtökohtana on todellisessa elämässä olevan tutkittavan kohteen kuvaaminen mahdollisimman kokonaisvaltaisesti. Todellisuus on moninainen ja siinä on paljon eri

suhteita, joita tutkija voi löytää. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2013, 161.) Laadullisessa tutkimuksessa tutkijaa ohjaa kysymys: Mistä ilmiössä on kyse? Kvalitatiivinen tutkimus antaa mahdollisuuden ilmiön hyvällä kuvaukselle. Kuvaus tapahtuu sanallisessa muodossa ja sillä pyritään ymmärrettävään, kokonaisvaltaiseen ja mahdollisesti myös tarkkaan kuvaukseen ilmiöstä. (Kananen 2014, 16–17.)

Laadullista tutkimusta käytetään yleensä silloin, kun tutkittavasta ilmiöstä ei ole teoriaa tai sitä ei tunneta (Kananen 2014, 16–17). Koimme laadullisen tutkimuksen sopivan opinnäytetyöhömmme, koska poikien peliryhmän entisten jäsenten kokemuksia ryhmästä ei ole aikaisemmin tutkittu. Ilmiön laadullista kuvausta pidetään parempana kuin kvantitatiivista luvuilla ilmaistua tutkimusta. Joitakin asioita, kuten ihmisten suhtautumista ja asenteita, on miltei mahdotonta kuvata hyvin ilman laadullisia keinoja. (Kananen 2015, 71.) Tästä syystä tutkimuksessamme, jossa aineistossa haetaan ihmisten kokemuksia ja asenteita, laadullinen tutkimus osoittautui paremmaksi kuin määrällinen.

### 5.5 Aineistonkeruumenetelmät

Valitsimme tutkimuksemme aineistonkeruumenetelmäksi teemahaastattelun. Se on yksi käytetyimmistä laadullisen tutkimuksen aineistonkeruumenetelmistä. Teemahaastattelussa keskustelu pohjautuu ennalta määrättyjen teemojen ympärille. Teemat ovat asiakokonaisuuksia, jotka pitävät sisällään pienempiä yksityiskohtia. Haastattelun aikana tutkijalle tulisi syntyä uusia keskustelupolkuja, jotka avaavat uusia asioita tutkittavan asian ymmärtämiseksi. Teemahaastattelu ei saisi koskaan olla vain ja ainoastaan ennalta määrättyjen teemojen mekaanista läpikäyntiä. (Kananen 2015, 148.) Teemahaastattelussa tulisi pyrkiä korostamaan haastateltavien ihmisten tulkintoja asioista ja heidän asioille antamia merkityksiä. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 75.)

Teemojen valinnassa täytyy pyrkiä vangitsemaan ilmiö mahdollisimman hyvin. Tämä edellyttää tutkijalta tarpeeksi tietoa tutkittavasta asiasta. (Kananen 2015,

148–149.) Pohdimme haastattelun teemoja yhdessä työelämänyhteistyötoimihenkilöiden kanssa, sillä heillä oli työkokemusta peliryhmästä ja tietoa niistä. Yhteistyökumppaneillamme oli myös tiedossa kysymyksiä, joihin he toivoivat haastatteluiden tuovan vastauksia. Heiltä ja opinnäytetyösuunnitelman esittelyseminaarissa saadun palautteen pohjalta päädyimme lopulliseen teemahaastattelurunkoon (LIITE 3).

Tiesimme etukäteen, että haastateltavien joukossa saattaa olla henkilöitä, joilla on esimerkiksi keskittymishäiriöitä tai muita haastattelua vaikeuttavia tekijöitä. Strukturoidussa haastattelussa kysymysjärjestys on selkeä ja kysymykset on aseteltu tiettyyn muotoon (Eskola & Suoranta 1998, 86). Puolistrukturoitu teemahaastattelu antaa puolestaan haastattelijalle paremmat mahdollisuudet muokata kysymysten asettelua ja rakennetta haastattelijan tarpeet huomioiden. Tällä tavalla voidaan varmistaa, että haastateltava ymmärtää varmasti kysymykset. Hänelle voidaan esittää myös tarkentavia kysymyksiä, jos hänen vastauksensa jäävät pintapuolisiksi tai sivuuttavat käsiteltävän aiheen. Ottaen huomioon haastattelun mahdolliset haasteet haastateltaville valitsimme aineistonkeruumenetelmäksemme teemahaastattelun.

## 5.6 Aineiston analyysi

Valitsimme analysoinnin menetelmäksi teemoittelun. Teemoittelussa keskitytään siihen, mitä tutkimusaineisto sanoo kustakin teemasta. Teemat ovat aihepiirejä, joiden sisään luokituu tutkimusaineistoa. Teemoittelu mahdollistaa tiettyjen aihepiirien ja käsitteiden esiintyvyyden vertailun aineistossa. Jos aineiston hankinnassa on käytetty teemahaastattelua, se luo valmiin jäsenyyksen aineistoon. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 93.)

Laadullisessa tutkimuksessa analyysin tarkoituksena on selkeyttää aineistoa ja tuottaa tutkittavaan asiaan uutta tietoa. Aineisto pyritään tiivistämään sellaiseen muotoon, että sen sisältämä tieto säilyy ja se tuodaan esille selkeällä tavalla. (Eskola & Suoranta 1998, 137.) Aineiston analyysissä käytimme sisällönanalyysi-

sia, joka on perusanalyysimenetelmä. Sisällönanalyysi sopii käytettäväksi kaikissa laadullisissa tutkimuksissa. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 91.) Sisällönanalyysia kuvataan menettelytavaksi, jolla voidaan analysoida dokumentteja systemaattisesti ja objektiivisesti. Dokumentteja voivat olla esimerkiksi kirjat, puheet, tai kuten tämän tutkimuksen tapauksessa, haastattelut. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 103.)

Laadullisessa analyysissa jaotellaan usein analyysia induktiiviseen ja deduktiiviseen. Tällä jaolla tulkitaan tutkimuksessa käytettyä logiikkaa. Induktiivinen tarkoittaa yksittäisestä yleiseen ja deduktiivinen yleisestä yksittäiseen. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 95–97.) Usein laadullisissa tutkimuksissa käytetään induktiivista etenemistä, jolloin yksittäisistä havainnoista siirrytään yleisempiin väitteisiin (Eskola & Suoranta 1998, 83). Tämän lisäksi on olemassa toinen jaottelutapa. Tämä on analyysin jakaminen aineistolähtöiseen, teoriaohjaavaan ja teorialähtöiseen analyysiin. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 95–97.)

Käytimme tutkimuksemme analysoinnissa teoriaohjaavaa analyysia. Siinä käytetään teoreettisia kytkentöjä, mutta ne eivät pohjaudu suoraan teoriaan.. Teoriaohjaavassa analyysissa aikaisempi tieto ohjaa ja auttaa analyysia. Aikaisemman tiedon vaikutus tunnistetaan, mutta analyysiyksiköt valitaan aineistosta. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 96.) Valitsimme käytettäväksi teoriaohjaavan analyysin, sillä Tuomen & Sajavaaran (2009, 96) mukaan aineistolähtöinen tutkimus on erittäin vaikea toteuttaa. Heidän mukaansa ei ole olemassa täysin objektiivisia havainnoja, vaan muun muassa käsitteet ja tutkimusasetelma ovat tutkijan asettamia. Tällöin ne vaikuttavat myös tutkimustuloksiin. Myös Eskola & Suoranta (1998, 156) mainitsevat, että tutkijaa ohjaa hänen oma tietämys aiheesta, tutkimuksen tarkoitus ja aikaisempi teoria. Emme kokeneet teorialähtöistä analyysia sopivaksi tutkimukseemme, sillä vastaavaa tutkimusta ei ollut aikaisemmin tehty. Tästä syystä meillä ei ollut aikaisemman tiedon luomaa kehystä, jota käytetään usein teorialähtöisessä analyysissa (Tuomi & Sarajärvi 2009, 97). Tiesimme kuitenkin peliryhmän tavoitteiden perusteella, että esimerkiksi nuorten sosiaaliset taidot saattavat tulla esiintymään aineistossa. Tästä syystä koimme teoriaohjaavan analyysin sopivimmaksi tutkimukseemme.

Aloitimme aineistomme analysoinnin perehtymällä aineistoon. Tämän jälkeen pilkoimme litteroidun aineiston teemahaastattelun mukaisiin teemoihin. Yhdistettyämme alkuperäisilmaukset oikeisiin teemoihin, redusoimme ne tekemällä niistä pelkistettyjä ilmauksia. Tämän jälkeen luotiin alateemaluokkia, joiden mukaan ilmaukset ryhmiteltiin. Ryhmittelyn jälkeen abstrahoiimme ryhmitellyn aineiston erottamalla tutkimuksen kannalta epäolennaisen tiedon olennaisesta. Tämän jälkeen muodostimme valikoidun tiedon pohjalta teoreettisia käsitteitä. Koska analyysissä käytettiin teoriaohjaavaa analyysia, otimme myös huomioon aikaisemman tiedon tuomat käsitteet.

## 6 TUTKIMUSTULOKSET

Tässä luvussa käymme läpi tutkimuksemme tuloksia ja haastateltavien taustatiedot.

### 6.1 Taustatiedot haastateltavista

Haastattelujemme ensimmäisessä teemassa selvitimme haastateltavien taustatietoja. Haastateltavat olivat iältään 21–26-vuotiaita nuoria miehiä. Heistä kahdella on ammattitutkinto ja toinen heistä kertoi aikovansa opiskella itselleen toisen ammatin. Molemmat heistä kertoivat olevansa työttömiä, mutta haluavansa työelämään. Yksi haastateltava oli hakenut opiskelemaan, mutta ei ollut saanut opiskelupaikkaa. Neljäs haastateltava kertoi olevansa työelämässä.

Kukaan haastateltavista ei kertonut olevansa erityisnuorisotyön asiakkaana. Eräs haastateltavista kertoi olevansa mukana avoimessa nuorisotoiminnassa.

### 6.2 Haastateltavien kokemukset peliryhmästä

*H2: Tosi mukava ihan oikeesti. Kyl mä suosittelisin muita mene-  
mään peliryhmään*

Haastatteluissa kysyimme nuorilta, millainen kokemus heille oli jäänyt peliryhmästä. Lisäksi kysyimme myös haastateltavilta, mikä oli ollut ryhmässä antoisinta toimintaa ja missä ryhmän toiminnassa olisi ollut eniten kehitettävää. Kaikki haastateltavat kertoivat peliryhmän jättäneen positiivisen muiston. Kaksi haastateltavista kertoivat erityisesti ryhmästä saatujen kavereiden vaikuttaneen muiston positiivisuuteen.

Kysyimme haastatteluissa, mikä oli nuorten mielestä mieluisinta peliryhmässä ja minkä takia. Haastateltavien vastaukset olivat monipuolisia, sillä kaikki toivat esille eri asioita.

Yksi haastateltavista kertoi lempitoimintaansa olleen peliryhmän kanssa järjestetyt leirit. Leireillä haastateltava kertoi kokeneensa erityisesti yhteenkuuluvuutta. Hänen mukaansa leireillä ryhmäläiset tutustuivat paremmin toisiinsa yhdessä tekemällä. Haastateltava koki leirin kasvattaneen ryhmäläisten keskinäistä luottamusta.

*H1: et semmosta to tosi letkeetä menoa ja musta tuntuu että niillä leireillä me tutustuttiin kaikkein parhaiten toisiimme totanoin et sanotaan et niinku totanoin mies ei osaa puhuu tunteist muualla ku saunas niin kyllä mä ainakin muistan sen et me vähän diipimpää totanoin puhuttiin niillä saunailloilla kyllä*

*H1: Ja siinä kyllä kasvo se luottamus jotenkin mulla ainakin toisiin*

Toinen haastateltava kertoi eniten pitäneensä pelaamisesta ryhmäläisten kanssa. Hän nosti tärkeäksi mahdollisuuden pelata tuntemiensa henkilöiden kanssa.

Kolmas haastateltava nosti tärkeimmiksi asioiksi ryhmässä olleen joukkuehengen ja ryhmään kuuluvuuden tunteen. Hän nosti joukkuehengen tärkeäksi paitsi pelaamisessa, mutta myös ryhmän yleisessä oleskelussa. Hän koki alku- ja loppukeskustelut tärkeiksi ryhmään kuuluvuutta lisääväksi tekijäksi.

Neljäs haastateltava nosti lempitoiminnakseen retket, jotka kuuluvat ”muuta kuin pelaamista” -iltoihin. Hän kertoi, että peliryhmä antoi mahdollisuuden tutustua erilaisiin harrastuksiin.

Kysyimme haastateltavilta, mitkä heidän mielestään oli tylsintä, epämieluisinta tai turhinta toimintaa ryhmässä. Haastateltavista kolme ei osannut nostaa peliryhmän toiminnasta mitään sellaista, jota tulisi muuttaa tai poistaa. Yksi haastateltavista kertoi, että erästä peliä pelattiin liikaa ja hän koki sen liiallisen pelaamisen kyllästyttäväksi.



### 6.3 Nuorten kokemukset peliryhmän hyödyistä

Haastatteluissa kysyimme nuorilta, mitä he kokivat saaneensa peliryhmästä. Tarkoituksenamme oli selvittää, olivatko nuoret saaneet peliryhmästä esimerkiksi hyödyllisiä taitoja tai vahvuuksia elämään.

Kaikki haastateltavat kertoivat heidän sosiaalisten taitojensa kehittyneen peliryhmän aikana. Yksi haastateltava kertoi, että hän uskalsi peliryhmän jälkeen luottaa ja tutustua paremmin ihmisiin. Hän myös kertoi oppineensa totuttelemaan olemaan ihmisten kanssa oman mukavuusalueensa ulkopuolella ja olemaan ystävä.

Hän myös kertoi, että peliryhmä tuki myös hänen mielenterveyttään vähentämällä mielenterveyden ailahtelua. Hän kertoi myös, että vanhempien ihmisten nähdessä peliryhmän ja pelaamisen hyödyt, he alkoivat suhtautumaan pelaamiseen positiivisemmin. He eivät nähneet pelaamista enää ajanhaaskauksena, vaan työkaluna nuorisotyössä.

*H4: pää oli ollu aika rauhallinen useemman vuoden sitä ennen. Ehkä suurilta osin juuri peliryhmän takii et. Mä tota noin piristyin siitä kovasti.*

Erään haastateltavan mukaan peliryhmä kohotti hänen itsetuntoaan. Itsetuntoa kohotti onnistumisen kokemukset ryhmässä pelatuissa peleissä.

#### 6.3.1 Peliryhmässä muodostuneet kaverisuhteet

Kaikki haastateltavat kokivat saaneensa peliryhmästä kavereita ja kertoivat pitävänsä heihin edelleen yhteyttä. Kaksi haastateltavaa kertoivat, että he pitävät ainakin yhteen jäsenen aktiivisesti yhteyttä. Yksi haastateltava kertoi olevansa yhteydessä useampaan jäsenen, mutta ei koe itse olevansa aloitekykyinen yhteydenotossa. Hän kuitenkin kertoi tavanneensa muita kasvotusten ja käyneen heidän kanssaan esimerkiksi elokuvissa. Neljäs haastateltava kertoi tavanneensa yhtä peliryhmäläistä satunnaisesti ja pitävänsä yhteyttä muihin jäseniin

Facebookin välityksellä. Hän ei kuitenkaan määritellyt yhteydessä olevien jäsenten määrää.

*JT: Osaaksä nostaa niinku mikä siinä (peliryhmässä) oli niinku kaikista mukavinta?*

*H2: Tutustuu uusiin kaveriin joo. Koska sä et voi mennä kadulle tutustuun täysin tuntemattomiin ihmisiin.*

## 6.4 Nuoret pelaajina

Kaikki neljä haastateltavaa kertoivat pelaavansa edelleen digitaalisia pelejä. Kysyttäessä pelaamisen tärkeyttä nuorten elämässä, kolme haastateltavaa kertoi pelaamisen olevan tärkeää elämässään. Yksi heistä kertoi kuitenkin, että jos pelaamista ajatellaan sosiaalisena tapahtumana, niin hän nostaisi pelaamisen tärkeyden silloin hyvin tärkeäksi. Neljäs haastateltava ei kokenut pelaamisen olevan kriittisen tärkeää elämässään.

Kaksi haastateltavaa kertoi, että heillä oli ollut joskus ongelma pelaamisen kanssa, mutta he eivät koe näin enää. Kolmas haastateltava kertoi, ettei hänellä ole ollut ongelmaa pelaamisen kanssa. Hän koki, että ryhmänä pelaaminen toi hänelle kokemuksen hyvästä joukkuehengestä.

Kolme haastateltavaa kertoi, että he eivät ole saaneet peliryhmän lisäksi tukea omaan peliharrastukseensa. Neljäs haastateltava kertoi osallistuneensa Nuorisosiankeskus Hapen Pelitalo Maximum Gamingin avoimeen pelitoimintaan ja saaneensa sieltä tukea harrastukseensa. Haastateltava koki myös, että hänen isänsä oli ollut merkittävässä roolissa harrastuksen tukemisessa.

### 6.4.1 Kiinnostus pelitoiminnallista nuorisotyötä kohtaan

Kolme neljästä haastateltavasta kertoi olevansa kiinnostunut pelitoiminnallisesta nuorisotyöstä. Yksi heistä kertoi olevansa mukana avoimessa pelitoiminnassa ja

olevansa edelleen kiinnostunut toiminnasta. Toinen heistä sanoi olevansa kiinnostunut avoimesta pelitoiminnasta, mutta ei ole vielä siinä mukana. Kolmas sanoi olevansa kiinnostunut, sekä avoimesta että suljetusta, mutta hakeutuu mieluummin avoimeen toimintaan.

Neljäs haastateltava ei kokenut pelitoimintaa itselleen tarpeelliseksi. Hän kertoi, jättävänsä sen muille, jotta hekin voisivat kokeilla sitä. Hän sanoi tällä hetkellä pelaavansa oman kaveriryhmänsä kanssa ja tämän riittävän hänelle.

#### 6.4.2 Pelaamisen tuoma hyöty

Kolme haastateltavaa kertoi pelaamisen tuoneen hyötyä heidän elämäänsä. Jokainen heistä nosti esiin eri asioita. Ensimmäinen heistä kertoi pelaamisen olevan hyvää ajanvietettä. Toinen haastateltavista koki pelaamisen kehittäneen hänen englannin kielen taitoaan.

Kolmas haastateltava kertoi pelaamisen tuoneen ennen kaikkea sosiaalista hyötyä hänen elämäänsä. Hän piti erityisesti pelaamisen sosiaalisuutta tärkeänä. Hän koki, että yhdessä pelaaminen ehkäisee nuoren syrjäytymistä ja luo sosiaalisia suhteita. Hänellä oli myös kokemus siitä, että pelaaminen on hänelle terapeutista.

*JT: Mmm no mitä sä sanoisit että kuinka isossa roolissa niinku tai kuinka tärkeä pelaaminen on sulle niinku vaikka asteikolla yhdestä viiteen?*

*H4: jos kympeistä lasketaan niin jotain seitsemän kaheksan tienoilla mut sit jos katotaan sitä sosiaalisena tapahtumana (...) niin sit se kyllä huitelee niinku siellä kymppi. Et se on niinku semmosta omaan arkeen hyvin tärkeä niinku se et niinku etenkin ku mulla on niinku ollu aina jossain määrin totanoin mielenterveystaustan niinku takia niin tota tommosta erakoitumista havaittavissa*

## 7 TULOSTEN TARKASTELUA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimuksen ensimmäisessä tutkimuskysymyksessä selvitettiin, **millaiseksi nuoret kokivat peliryhmän ja ryhmässäoloajan**. Tuloksista ilmeni, että kaikki nuoret kokivat peliryhmästä jääneen positiivisen muiston. Kaksi heistä kertoi erityisesti kaverisuhteiden syntyminen vaikuttaneen muiston positiivisuuteen.

Muhosen, Lallukan & Turtiaisen (2009, 26) mukaan pienryhmätoiminnassa keskitytään sosiaalisten taitojen kehittämiseen. Myös kaveritaidot sisältyvät sosiaaliin taitoihin. Kaveritaitoihin kuuluu kyky toimia muiden kanssa, pitää yllä ja luoda kaverisuhteita. Kysyttäessä tarkemmin nuorten suhteista muihin ryhmäläisiin, kaikki haastateltavat kertoivat olevansa yhteydessä vähintään yhteen entiseen ryhmäläiseen. Yksi haastateltavista kertoi, että hänellä on haasteita oman aloitekykynsä kanssa kaverisuhteiden ylläpitämisessä. Tämä ei kuitenkaan ollut estänyt häntä muodostamasta kaverisuhteita tai pitämällä niitä yllä.

Vaikuttaisi siltä, että peliryhmä onnistui näiden neljän haastateltavan kohdalla tukemaan heitä kaverisuhteiden muodostamisessa. Nuoret kykenivät pitämään suhteita yllä peliryhmän jälkeenkin ja osa heistä oli tavannut vapaa-ajallaan kasvotusten. Samankaltaisia tuloksia oli noussut esiin myös Samsungin (2011) Peliharrastajan profiili 2011 tehdyssä tutkimuksessa, jossa yhdeksän kymmenestä aktiivisesta peliharrastajasta oli saanut uusia ystäviä harrastuksensa kautta ja tavannut heitä henkilökohtaisesti. Se että kaksi haastateltavaa nosti esille kavereiden vaikutuksen muiston positiivisuuteen, kertoo mielestämme siitä että ryhmän sosiaalinen ulottuvuus oli nuorille merkittävä.

**Toisessa tutkimuskysymyksessä selvitettiin, muuttiko/vaikuttko peliryhmässä oleminen nuorten elämää.** Riikka Ollila (2015) opinnäytetyössään toteaa, että nuorille oli tärkeää vanhempien tietoisuus peliharrastuksesta. Tämä nousi myös omista tutkimustuloksissamme esille. Yksi haastateltavista nosti esiin isänsä tuen tärkeyden peliharrastukselle.

Riikka Riihosen ja Suvi Larun (2015) julkaisemassa artikkelissa nostetaan esille vanhempien tuen tärkeys. Vanhempien tuki koetaan tärkeänä ja merkityksellisenä. Vanhemmat kuitenkin voivat liiallisella tuella painostaa lasta. Lapsi on erityisen herkkä vanhempiensa lähettämille viesteille, joten lapsi voi herkästi tuntea itsensä riittämättömäksi. Lasta siis tulee edelleen kannustaa harrastuksessaan, mutta pyrkiä siihen että kannustaa lastaan saavuttamaan omia tavoitteitaan eikä asettamaan tälle uusia tavoitteita.

Riikka Ollila (2015, 21–38) opinnäytetyössään myös käsittelee vanhempien vaikutusta harrastuksiin ja etenkin peliharrastukseen. Vanhemman tulee olla ainakin tietoinen mitä pelejä nuori pelaa, mitkä niiden ikäraajat ovat ja pelin perusasiat jotta tämä voi keskustella pelistä nuoren kanssa. Vanhempien ei myöskään tulisi tuomita pelaamista ennen kuin ottavat itse pelaamisesta selvää, sillä tietämättä itse asiasta tuomitseminen ei ole nuorta kunnioittavaa.

Vanhempien tuki on myös muunlaisissa harrastustoiminnoissa todettu merkitykselliseksi (Konttinen, 2010; Lamminen, 2010). Mielestämme onkin tärkeää että vanhempia ei jätetä täysin ryhmän ulkopuolelle vaan peliryhmän avulla voitaisiin tuoda peliharrastusta ja tämän eriäväisyyksiä yhä enemmän nuorten vanhempien tietoisuuteen.

Haastateltavat kokivat myös pelien kehittäneen heidän englannin kielen taitojaan. Samaa on jo aiemmin huomattu Yleisradion (i.a.) julkaisemassa Mulla on peli kesken -artikkelissa ja Kalle Öistin (2013) toteuttamassa opinnäytetyössä.

Eräs haastateltava nosti esille pelien tuoman onnistumisen kokemukset peliryhmässä ja niiden lisänneen tämän itsetuntoa. Pelit antavat turvallisen ympäristön kokea ja kokeilla uutta. Pelaajat toimivat myös itsenäisesti, asettaen itselleen tavoitteita. Tavoitteita saavuttamalla nuori saa onnistumisen kokemuksia, jotka taas tukevat nuoren henkistä hyvinvointia. Toisaalta pelien aiheuttama turhautuminen epäonnistuessa voi olla hedelmällinen mahdollisuus opetella käsittelemään vastoinkäymisiä myös elämässä (Meriläinen 2013b, 36). Peleillä voi myös olla vahva vaikutus nuoren itsetuntoon. Nuoret kokevat pelissä onnistumisen kokemuksia, jotka houkuttelevat pelaajaa pelien pariin. Nuoret voivat myös kokea

peleistä huonoa itsetuntoa etenkin jos kasvattajat vähättelevät pelejä ja pitävät niitä ajanhukkana. (Hernesniemi 2013, 93; Silvennoinen 2013, 101.)

Eräs haastateltavista nosti esille pelien merkityksen ajanvietteenä. Videopelit ovat jo syrjäyttäneet television nuorten pääasiallisena ajanvietteenä. Pelikasvatuksen kuuluukin olla laajempaa mediakasvatusta, jossa myös vanhemmille tulee tieto pelaamisesta ja sen merkityksestä. (Meriläinen 2013a, 10.)

Eräs haastateltava korosti pelien sosiaalisuuden tärkeyttä. Pelit muodostavat usein omia pelien sisäisiä tiiviitä, sosiaalisia yhteisöjä. Monissa peleissä sosiaalisuus ja kommunikointi ovat myös pelin tärkeitä elementtejä. Pelit voivat myös toimia keskustelun luojana pelien ulkopuolella. (Huttunen 2013, 28; Kataja 2013, 61.)

Eräs haastateltavista nosti esille joukkuehengen merkityksen positiiviseen kokemukseen ryhmästä. Joukkuehenki käsite kuvaa ryhmän kiinteyttä, mutta sillä yleensä tarkoitetaan ryhmän ilmapiiriä. Ryhmän joukkuehenkeä voidaan mitata ryhmän jäseniltä saadulla palautteella. (Sarjus 2015, 9–25.) Poikien peliryhmässä on siis vallinnut hyvä joukkuehenki.

Yksi haastateltavista kertoi peliryhmän tukeneen hänen mielenterveyttään. Hänen mukaansa hänen mielenterveytensä ailahteli vähemmän peliryhmän jälkeen. Jokin peliryhmän toiminnassa siis tuki hänen psyykkistä hyvinvointiaan. Terveiden ja Hyvinvoinnin Laitoksen (2014) mukaan hyvään mielenterveyteen kuuluu esimerkiksi hyvä itsetunto, mielekäs toiminta ja kyky solmia tyydyttäviä sosiaalisia suhteita. Nämä kaikki toteutuvat jollakin tapaa peliryhmän toiminnassa. Toiminnassa on isossa roolissa pelaaminen, joka on monelle nuorelle tärkeä kiinnostuksen kohde ja toiminta. Erään haastateltavan kohdalla ilmeni myös, että yhdessä pelaaminen ja peleissä onnistuminen vahvisti hänen itsetuntoaan. Kaikki nuoret myös kertoivat heidän sosiaalisten taitojensa vahvistuneen peliryhmän ansiosta. Tämä edistää heidän kykyään luoda tyydyttäviä sosiaalisia suhteita.

Peliryhmän tavoiteltu kohderyhmä on vaikeassa elämäntilanteessa olevat nuoret, jotka ovat sulkeutuneita ja vaikeassa elämäntilanteessa (Marjeta 2013, 5). Haastateltavista yksi oli haastatteluhetkellä työelämässä, kaksi etsi töitä ja yksi oli hakenut opiskelupaikkaa. Lisäksi kukaan haastateltavista ei kertonut olevansa erityisnuorisotyön asiakkaana. Nuorten elämäntilanne vaikutti positiiviselta ja heillä oli kaverisuhteita ainakin muutama peliryhmän jäseneseen. Kukaan nuorista ei vaikuttanut olevan haastattelujen perusteella syrjäytynyt. On mahdollista, että peliryhmän positiivinen vaikutus nuorten elämään vaikutti myös heidän syrjäytymisriskiinsä. Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen (2016) mukaan erilaiset suojaavat tekijät voivat tukea nuoren kasvua huolimatta riskeistä. Esimerkiksi läheiset ihmissuhteet, kokemus omasta pärjäämisestä ja harrastusmahdollisuudet ovat keskeisiä suojaavia tekijöitä. Peliryhmän kaltaisen pienryhmätoiminnan, jossa vahvistetaan nuorten miesten sosiaalisia taitoja, psykososiaalista kasvua ja tuetaan heidän harrastusmahdollisuuksiaan, voidaan katsoa lisäävän nuorten elämään suojaavia tekijöitä.

Yksi haastateltava kertoi, että hän uskalsi peliryhmän jälkeen luottaa paremmin ihmisiin. Pennington (2005, 164) esittelee teoksessaan sosiaalisen päätöksenteon viisi edellytystä. Näistä ensimmäinen on luottamus. Sen mukaan ryhmässä tulisi vallita luottamus, jotta rehellisyys, suorapuheisuus ja paljastuksen olisivat mahdollisia. Haastateltavan mukaan erityisesti leirit kasvattivat ryhmän jäsenten välistä luottamusta. Hänen mukaansa juuri leireillä saattoi avautua paremmin omista asioistaan ja puhua syvällisiä. Tämä vaikuttaisi tukevan Penningtonin mallia siitä, että lisäämällä jäsenten luottamusta toisiinsa, mahdollistetaan heille paikka puhua henkilökohtaisistakin asioista.

Kaikki haastateltavat nuoret kertoivat peliryhmän vahvistaneen heidän sosiaalisia taitojaan. Salmivallin (2000, 181) mukaan vertaisryhmät ovat tehokkaita kenttiä sosiaaliselle kehitykselle. Sieltä saadut kokemukset muokkaavat jäsenen kokemusta itsestä ja muista, mikä taas vaikuttaa hänen sosiaaliseen käyttäytymiseensä. Vaikuttaisi myös siltä, että peliryhmällä ei ollut negatiivisia vaikutuksia nuorten sosiaalisiin taitoihin. Salmivalli (2000, 192) mainitsee, että hyvin antisosi-

aalisten jäsenten pienryhmässä jäsenten antisosiaalisuus vahvistuu. Peliryhmässä näin ei kuitenkaan tulosten perusteella käynyt. Nuoret saivat toisistaan ystäviä ja heidän sosiaaliset taitonsa vahvistuivat.

**Kolmannessa tutkimuskysymyksessä selvitettiin nuorten näkökulmia peliryhmän kehittämistarpeista.** Tutkimuksemme perusteella ilmeni, että peliryhmän tämänhetkinen toimintamuoto vaikuttaisi olevan toimiva. Kysyttäessä nuorten suosikkitoimintaa peliryhmässä, kaikki nostivat esille eri asioita. Kolme haastateltavaa neljästä kuitenkin mainitsi itselleen tärkeimmäksi sellaisin toiminnan, jossa sai tehdä jotakin muiden ryhmäläisten kanssa. Näitä olivat leirit, pelaaminen muiden kanssa ja ryhmässä toimisen aikaansaama kokemus ryhmäänkuuluvuudesta. Neljäs haastateltava kertoi pitäneensä peliryhmän järjestämistä retkistä, sillä niissä sai tutustua erilaisiin harrastuksiin. Tuloksien perusteella vaikuttaisi siltä, että yhdessä tekemistä ja monipuolista toimintaa tulisi jatkossakin painottaa peliryhmässä.

Kysyttäessä nuorten kehittämiskohteita peliryhmästä, kolme ei osannut nimetä mitään toimintaa, joka olisi ollut heidän mielestään turhaa tai epämieluisaa. Yksi haastateltava kertoi, että välillä ryhmässä saatettiin pelata yhtä peliä liikaa. Poikien peliryhmän prosessikuvauksessa mainitaan, että jokaiselle peli-illalle ei valita täysin uutta peliä. Pelin harjoittelemiselle ja sisäistämiselle täytyy varata riittävästi aikaa. Jos tämä jatkuu pitkään, niin se voi olla nuorelle turhauttavaa. (Marjeta 2013, 13.) Turhautumista voitaisiin ennaltaehkäistä nopeuttamalla pelien vaihtamista. Lisäksi tässä korostuu myös ohjaajien rooli. Nuorten mielialaa ja turhautumista tarkkailemalla on mahdollista vaihtaa peliä tarpeen vaatiessa.

Poikien peliryhmän prosessikuvauksessa mainitaan, että ryhmän vaikuttavuus perustuu ryhmän aikaansaamiin positiivisiin muutoksiin nuorissa (Marjeta 2013, 4). Kaikki haastateltavat nuoret nostivat esille peliryhmän positiivisia vaikutuksia, joista yleisin oli sosiaaliset taidot. Nuorten haastateltavista nousi esille, että he oppivat ryhmän avulla luottamaan ihmisiin sekä muodostamaan ja ylläpitämään ystävyys-suhteita. Lisäksi yksi haastateltavista oli kokenut peliryhmän tukeneen



hänen mielenterveyttään. Tutkimustulosten perusteella yleisin poikien peliryhmän vaikutus oli kuitenkin sosiaalisten taitojen vahvistuminen ja kaverisuhteiden syntyminen.

Opinnäytetyötämme ja sen tuloksia voidaan hyödyntää myös kirkon nuorisotyössä. Suoritimme osana Diakonian ja nuorisotyön asiantuntijuus -opintokokonaisuutta tehtävän, jossa pohdimme tällaisen samanlaisen ryhmän toteuttamista osana seurakunnan nuorisotyötä. Mielestämme ryhmä työnmuotona on oivallinen tapa toteuttaa nuorisotyötä jos tähän löytyy resursseja. Tätä työmuotoa voidaan myös toteuttaa kunnan kanssa yhteistyössä, sillä kunnilla yleensä on paremmat resurssit esimerkiksi tarvittavien pelikonsolien ja -tietokoneiden hankintaan. Seurakunnan ryhmän toiminnan ei tarvitse kuitenkaan erota välttämättä ollenkaan poikien peliryhmän mallista, vaan sen voi ottaa käyttöön sellaisenaan. On kuitenkin hyvä ottaa huomioon, että seurakunta pystyy tarjoamaan ainutlaatuisia moniammatillista työvoimaa peliryhmään. Esimerkiksi papin tai diakoniatyöntekijän läsnäolo olisi mielestämme hyväksi ryhmälle ja seurakunnan työntekijät pystyisivät tarjoamaan myös hengellistä tukea nuorille tarpeen vaatiessa.

Hintsalan (2016) tutkimuksen tulokset osoittavat, että seurakunnan nuorisotyössä ei suhtauduta kielteisesti digitaaliseen pelaamiseen. 60 prosenttia piti digitaalisia pelejä hyvänä nuorisotyön välineenä. Lisäksi noin kolmas vastaajista kertoi, että heidän tiloistaan löytyy pelikonsoli. Vastaajat kuitenkin kertoivat, että he kokevat osaamistasonsa olevan heikkoa digitaalisten pelien suhteen. Mielestämme olisikin hyvä, että kirkon nuorisotyötä tekevien työntekijöiden tieto- ja osaamistasoa digitaalisista peleistä tuettaisiin. Esimerkiksi Verkkuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus Verke kertoo visiokseen nuorten parissa toimivien työntekijöiden digitaalisen median käytön valmiuksien parantamisen (Verke i.a.). Uskomme että digitaalisen median hyödyntäminen tulevaisuudessa tulee olemaan osa yhä useamman nuorisotyötä tekevän työntekijän ammatillista kehittymistä.

## 8 POHDINTA

### 8.1 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Yksi hyvän tutkimuksen kriteereistä on eettinen kestävyys. Eettisessä tutkimuksessa tutkija pyrkii tekemään tutkimuksesta laadukasta. Tämä ilmenee muun muassa hyvin tehdyn tutkimussuunnitelman ja raportoinnin kautta. (Tuomi & Sarajärvi 2013, 127.) Tutkimuksen eettisten ratkaisujen tavoitteena on ihmisten kunnioitus, oikeudenmukaisuus ja tasa-arvoinen vuorovaikutus. Eettisyys näkyy tutkimuksessa kriittisenä asenteena käytäntöjä ja asenteita kohtaan. Se ilmenee tutkimuksen aiheen valinnassa, tiedonhankinnassa ja prosessin ja tuloksien ilmaisemisessa. Ennen kaikkea tutkimuksen tulisi olla rehellinen ja läpinäkyvä. (Diakonia-ammattikorkeakoulu 2010, 11–12.)

Olemme pyrkineet kuvaamaan opinnäytetyössämme mahdollisimman selkeästi tutkimusprosessia. Olemme kuvanneet aiheen ja haastateltavien valitsemisen, sekä tutkimusaineiston keruumenetelmän. Lisäksi olemme kertoneet, kuinka paljon aineistoa syntyi haastatteluista ja kuinka kauan haastattelut kestivät.

Tutkimukseen tietojaan antavien henkilöiden tulee antaa lupa tutkimuksen tekemiseen (Diakonia-ammattikorkeakoulu 2010, 12). Keräsimme haastateltavilla luvan haastattelujen käyttöön opinnäytetyötämme varten kirjallisella sopimuksella. Sopimuksen laatimisen yhteydessä kerroimme haastateltaville vielä heidän tietojensa käytöstä tutkimuksessamme. Kirjallisesta sopimuksesta jäi yksi kopio meille ja yksi haastateltaville, jos he niin halusivat.

Pohdimme myös haastateltavien anonyymiyttä. Pyrimme huomioimaan heidän henkilöllisyytensä salaamisen myös käyttäessä sitaatteja heidän haastatteluistaan. Käytimme haastateltavien lyhennetunnisteissa satunnaisia numeroita käyttäessämme sitaatteja heidän haastatteluistaan. Litteroitaessa haastatteluja emme sisällyttäneet niihin tietoja, joilla haastateltavan voisi tunnistaa. Litterointien jälkeen haastatteluista kerätty nauhoitettu materiaali tuhottiin.

Pyrimme huomioimaan tutkimuksessamme sen puolueettomuuden. Emme paljastaneet yksityiskohtaisesti tutkimuksen tuloksia työelämän yhteistyötaholle ennen opinnäytetyön esitarkastusvaihetta. Tällä tavalla halusimme varmistaa, että heiltä saatu palaute ei vaikuttaisi tapaamme esittää ja analysoida haastattelujen tuloksia.

Tutkimuksemme luotettavuuden kannalta olisi ollut hyvä saada laajempi aineisto. Neljä haastateltavaa edustaa vain puolta ryhmästä ja muiden jäsenten mielipide olisi ollut tutkimuksen kannalta myös arvokas. Toinen tutkimuksen luotettavuuteen vaikuttava asia liittyy haastatteluiden toteuttamiseen. Tiesimme etukäteen, että osalla haastateltavista voi olla sosiaalisia haasteita ja heitä haastateltaessa kysymyksien muotoilu on tärkeää. Kuitenkin muutaman haastateltavan kohdalla haastattelu oli varsin lyhyt ja jäi vastauksien osalta suppeaksi. Haastatteluihin vaikutti todennäköisesti myös meidän kokemattomuutemme haastattelijoina. Aineistoa litteroitaessa meille nousi myös monta täydentävää kysymystä, jotka olisivat olleet tutkimuksen kannalta tärkeitä. Esimerkiksi se, mistä tilanteesta nuoret tulivat peliryhmään, olisi ollut mielenkiintoinen tieto.

Pohdimme myös, että olivatko haastatteluihin suostuneet nuoret mahdollisesti niitä, jotka olivat hyötynneet eniten ryhmästä. Positiivisen kokemuksen saaneet nuoret vastaavat luultavasti mielellään peliryhmän ohjaajien viesteihin ja suostuvat kertomaan kokemuksistaan. Hankalassa elämäntilanteessa tai heikot sosiaaliset taidot omaava henkilö ei välttämättä uskalla osallistua haastatteluun ja jakaa kokemuksiaan. Koska emme tunne ryhmää, emme osaa sanoa tapahtuiko tutkimuksessamme tällaista jakautumista.

Tuomen & Sarajärven (2009, 136) mukaan tutkimuksen luotettavuutta käsitellään metodikirjallisuudessa validiteetin ja reliabiliteetin käsitteillä. Validiteetilla arvioidaan sitä, onko tutkimuksessa tutkittu sitä, mitä on luvattu. Varmistaaksemme tämän laadimme teemahaastattelurungon yhdessä työelämän kanssa. Lisäksi saimme siihen palautetta opinnäytetyön suunnitelman esittämisseminaarissa. Halusimme näin varmistaa, että tutkimuksemme hakee vastauksia tutkimuskysymyksiimme.

Tutkimuksemme reliabiliteetin pyrimme ottamaan myös huomioon teemahaastattelurungossa. Kyseisessä rungolla voisi mielestämme toteuttaa uuden tutkimuksen entisille peliryhmäläisille. Siinä ei ollut kysymyksiä, jotka olisivat liittyneet johonkin tietyn vuoden peliryhmään, vaan ne olivat yleispäteviä. Koemme teemahaastattelun aineistonkeruumenetelmänä olevan myös hyvin toistettavissa. Se ottaa huomioon haastateltavien erilaisuuden ja mahdolliset haasteet haastattelu-tilanteeseen liittyen. Jokaisen haastateltavan kohdalla on mahdollisuus muokata kysymyksen asettelua ja varmistaa, että molemmat osapuolet ymmärtävät toisen kommentin.

## 8.2 Opinnäytetyöprosessi ja ammatillinen kasvu

Opinnäytetyöprosessimme käynnistyi jo tammikuussa 2015. Tiesimme tällöin molemmat, että haluamme tehdä opinnäytetyön liittyen nuorten digitaaliseen pelaamiseen. Esitimme ensimmäisen ideapaperin keväällä 2015, jolloin tarkoituksenamme oli tehdä poikien peliryhmästä maahanmuuttajanuorille tarkoitettu versio. Aiheemme vaihtui kuitenkin nykyiseen vuoden 2015 lopussa johtuen työelämän yhteistyökumppanin vaihtumisesta. Nykyisen opinnäytetyön ideapaperi ja suunnitelma esitettiin keväällä 2016.

Olemme kokeneet opinnäytetyöprosessin haastavaksi, mutta opettavaiseksi kokemukseksi. Tutkimuksen tekeminen ei ollut meidän kummankaan alkuperäinen tavoite, sillä emme kokeneet sitä meille luontevaksi. Opimme prosessin aikana kuitenkin paljon tutkimuksen tekemisestä. Saimme toisiltamme tukea ja motivaatiota siihen ja pystyimme helposti refleктоimaan ajatuksiamme yhdessä. Opinnäytetyöprosessi myös opetti meitä paljon parityöskentelystä ja suoritimme esimerkiksi yhden opintoihimme kuuluvan harjoittelun samassa paikassa, jossa suunnittelimme yhdessä nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvän toimintamallin. Opimme tunnistamaan toistemme ja omat työskentelytapamme ja tiedostamaan ne paremmin esimerkiksi tulevassa työelämässä.

Opimme, että digitaalisen pelaamisen hyödyntämismahdollisuudet ovat laajat. Digitaaliset pelit soveltuvat monimuotoisuutensa ansiosta erilaisiin nuorisotyön tarkoituksiin, esimerkiksi suljettuihin vertaistukiryhmiin tai avoimiin harrastusryhmiin. Tällä hetkellä sitä käytetään lähinnä avoimessa toiminnassa, mutta sen käyttöä voisi kehittää ja laajentaa. Useasta nuorisotilasta löytyy tällä hetkellä esimerkiksi pelikonsoli, mutta sitä ei usein hyödynnetä riittävästi. Omien kokemustemme perusteella olemme huomanneet, että esimerkiksi seurakunnan ripikoulutyössä digitaalinen pelaaminen on yleistä nuorten keskuudessa. Tämä toimii usein hyvänä keskusteluteemana, jolla lähteä luomaan suhdetta nuoreen. Monella nuorella ei vaikuta olevan elämässään riittävästi aikuisia, jotka ovat kiinnostuneita heidän peliharrastuksestaan. Kun nuoren kanssa keskustelee peleistä, hän yleensä kertoo siitä innokkaasti jos hän kokee sen tärkeäksi osaksi elämäänsä.

### 8.3 Mahdollisuuksia jatkotutkimuksille

Tämä opinnäytetyön myötä meille nousi mieleen paljon ajatuksia mahdollisille jatkotutkimuksille. Poikien peliryhmästä ei ole tehty opinnäytetyömme lisäksi muita tutkimuksia, joten siihen liittyy vielä paljon tutkittavia asioita.

Ensimmäinen aihe jatkotutkimukselle voisi olla, että eroaako pelien sisäiset sosiaaliset suhteet pelien ulkopuolisista. Niina Juntila on aikaisemmin tutkinut yksinäisyyttä ja julkaissut teoksen *Kavereita nolla*. Siitä ilmenee, että yksinäisyys on vakava asia, joka voi aiheuttaa jopa fyysistä sairastumista. (Hyytiäinen 2015.) Olisi hyvä tutkia, että pystyvätkö pelien sisäiset sosiaaliset suhteet poistamaan yksinäisyyttä.

Toinen jatkotutkimuksen aihe voi olla lisätutkimus peliryhmästä haastattelemalla uudempia ryhmiä. Tutkimuksessamme haastateltavien määrä oli kuitenkin vähäinen, joten olisi hyvä haastatella myös lisää ryhmän käyneitä nuoria.

Kolmas jatkotutkimuksen aihe on vanhempien tietoisuuden lisääminen peliharrastuksesta ja vanhempien merkitys peliharrastukselle. Muista harrastuksista, kuten luvussa 7 jo mainitsimme, on jo tehty aiheesta tutkimusta. Mielenkiintoista olisi varmasti myös selvittää, kuinka peliryhmä näyttäytyy vanhemmille ja minkälainen kokemus heillä on.

Poikien peliryhmä pyrkii tavoittamaan nuoria, jotka viettävät paljon aikaa yksin ja ovat sulkeutuneita (Marjeta 2013, 5). Tutkimuksestamme selvisi, että nuoret onnistuivat luomaan ystävyyssuhteita peliryhmän aikana ja ylläpitämään niitä sen jälkeen. Jatkotutkimuksena voisi selvittää, mikä on peliryhmän vaikutus nuorten kokemukseen yksinäisyydestä.

## LÄHTEET

- Aistrich, Matti 2014. Kannattaako vaikuttavuutta yrittää mitata. Sitra. Viitattu 5.11.2016. <http://www.sitra.fi/artikkelit/hyvinvointi/kannattaako-vaikuttavuutta-yrittaa-mitata>
- Diakonia-ammattikorkeakoulu 2010. Kohti tutkivaa ammattikäytäntöä. Opas diakonia-ammattikorkeakoulun opinnäytetöitä varten. Helsinki: Diakonia-ammattikorkeakoulu. Viitattu 5.11.2016.
- Dunderfelt, Tony 1997. Elämänkaaripsykologia. 9. painos. Porvoo: WSOY.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. 8. painos. Tampere: Vastapaino.
- Freimuth, Marilyn; Moniz, Sandy & Kim, Shari R. 2011. Clarifying Exercise Addiction: Differential Diagnosis, Co-occurring Disorders, and Phases of Addiction. Int J Environ Res Public Health. Viitattu 17.5. 2016. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3210598/>
- Harinen, Päivi; Heikura, Mari; Lehmus, Heikki & Vallisto, Matias 2008. Tappelua takapenkillä: Kokemuksia kohdennetun nuorisotyön poikien pienryhmätoiminnasta. Tampere: Juvenes.
- Hernesniemi, Sonja 2013. Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa. Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tomi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus 82–94
- Hintsala, Meri-Anna 2016. Digitaalinen nuorisotyö kirkossa. Kirkon kasvatus ja perheasiat 2016. Viitattu 22.11.2016. [http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/2C858222A3AFA861C2257E820027BA55/\\$FILE/digitaalinen\\_nuorisotyo\\_kirkossa-raportti.pdf](http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/2C858222A3AFA861C2257E820027BA55/$FILE/digitaalinen_nuorisotyo_kirkossa-raportti.pdf)
- Hirsjärvi, Sirkka; Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2013. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.
- Huttunen, Tero 2013. Peleihin liittyviä kultturi-ilmiöitä. Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tomi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus 24–31

- Huttunen, Tero 2014a. Johdatus digitaaliseen pelikulttuuriin nuorisotyössä. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verkko-  
nuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus 11–15
- Huttunen, Tero 2014b. Digitaaliset pelit - nuorisotyön Mario vai Bowser?. Teok-  
sessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verkkonuori-  
sotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus 97–101
- Hyytiäinen, Erja 2015. Yksinäisyys tappaa. Turun yliopisto. Viitattu 3.11.2016.  
[https://www.utu.fi/fi/Ajankohtaista/Artikkelit/Sivut/yksinaisyys-tap-  
paa.aspx](https://www.utu.fi/fi/Ajankohtaista/Artikkelit/Sivut/yksinaisyys-tappaa.aspx).
- Järvinen, Kimmo 1993. Elämä hallintaan - erityisnuorisotyön opas tekijöille. Hel-  
sinki: Suomen Nuorisoyhteistyö Allianssi ry.
- Kananen, Jorma 2014. Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä. Miten kirjoitan  
kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta. Jyväskylä: Jyväskylän  
ammattikorkeakoulun julkaisuja.
- Kananen, Jorma 2015. Opinnäytetyön kirjoittajan opas. Näin kirjoitan opinnäyte-  
työn tai pro gradun alusta loppuun. Jyväskylä: Jyväskylän ammatti-  
korkeakoulun julkaisuja.
- Kataja, Elina 2013. Digitaaliset pelit ennen kouluikää. Teoksessa J. Tuomas  
Harviainen, Mikko Meriläinen & Tomi Tossavainen (toim.) Pelikas-  
vattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus  
55–62
- Kauppila, Reijo A. 2000. Vuorovaikutus- ja sosiaaliset taidot. Jyväskylä: PS-kus-  
tannus.
- Kempainen, Tarja & Ojaniemi, Pekka 2012. Tieto ja vaikuttavuuden arviointi  
käytännön sosiaalityössä. Teoksessa Anneli Pohjola & Tarja Kemp-  
painen & Sanna Väyrynen (toim.) Sosiaalityön vaikuttavuus. Rova-  
niemi: Lapin yliopistokustannus 43–64.
- Konttinen, Aino 2010. Vanhempien tärkeä rooli viulunsoiton alkeisopetuksessa.  
Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Opettajan pedagogiset opinnot  
musiikin ja tanssin alalla. Pedagoginen opinnäytetyö.
- Kosonen, Jussi 2014a. Minecraftin hyödyntäminen nuorisotyössä. Teoksessa  
Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verkkonuorisotyön  
valtakunnallinen kehittämiskeskus, 39–43.



- Kosonen, Jussi 2014b. Pelitoiminta bittileirillä. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, 74–78.
- Lamminen, Suvi 2010. ”Äiti komentelee käyttäytymään hyvin”, vanhempien osallistuminen lastensa partioharrastukseen. Satakunnan ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Laru, Suvi & Riihonen, Riikka 2015. Näin kannustat lasta painostamatta. Yleisradio. Viitattu 6.11.2016. <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/11/09/nain-kannustat-lasta-painostamatta>
- Majola, Toni 2016. Social support group for boys who are active gamers. *Diaconia Journal for the Study of Christian Social Practice* Vol 7/issue 2.
- Marjeta, Anna-Laura 2013. Prosessikuvaus poikien peliryhmästä. *Verke*. Viitattu 15.5.2016. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Anna-Laura-Marjeta-Prosessikuvaus-poikien-peliryhma%CC%88sta%CC%88.pdf>
- Meriläinen, Mikko 2013a. Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan? Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tomi Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus 10–13
- Meriläinen, Mikko 2013b. Pelien positiiviset vaikutukset. Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tomi Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus 32–37
- Muhonen, Jyrki; Lallukka, Kirsi & Turtiainen, Pekka 2009. Pienryhmätoiminta lasten ja nuorten ehkäisevän työn menetelmänä. Jyväskylä: YAD Youth Against Drugs.
- Nuorisolaki 2006/72, 27.1.2006. Viitattu 13.5.2016. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072#L2>
- Nurmi, Jari-Erik; Ahonen, Timo; Lyytinen, Heikki; Lyytinen, Paula; Pulkkinen, Lea & Ruoppila, Isto 2014. Ihmisen psykologinen kehitys. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Nurmiranta, Hanna; Leppämäki, Päivi & Horppu, Sari 2009. Kehityspsykologiaa lapsuudesta vanhuuteen. 2. painos. Helsinki: Kirjapaja.

- 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.
- Ollila, Riikka 2015. Pelaavat pojat. Tampereen ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma, ylempi ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.
- Pelitalo i.a. a. Esittely. Viitattu 22.11.2016. <http://pelitalo.munstadi.fi/esittely/>
- Pelitalo i.a. b. Etäpisteet. Viitattu 22.11.2016. <http://pelitalo.munstadi.fi/esittely/etapisteet/>
- Pelitalo i.a. c. Toiminta. Viitattu 22.11.2016. <http://pelitalo.munstadi.fi/toiminta/>
- Pennington, Donald C. 2005. Pienryhmän sosiaalipsykologia. Helsinki: Gaudeamus.
- Pohjola, Anneli 2012. Moniulotteinen vaikuttavuus. Teoksessa Anneli Pohjola & Tarja Kemppainen & Sanna Väyrynen (toim.) Sosiaalityön vaikuttavuus. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus 19–42.
- Pulkkinen, Miika 2014. Pelit avoimessa toiminnassa. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus 17–20
- Punnonen, Varpu 2008. Sukupuolisensitiivinen sosiaalinen nuorisotyö. Teoksessa Tommi Hoikkala & Anna Sell (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä! - Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. 2. painos. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 521–540.
- Rajavaara, Marketta 2007. Vaikuttavuusyhteiskunta - Sosiaalisten olojen arvostelusta vaikutusten todentamiseen. Helsinki: Kelan tutkimusosasto. Viitattu 20.10.2016. <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10250/3290/RajavaaraVaikuttavuusnetti.pdf?sequence>
- Renman, Niklas 2016. Tytöt pelitoiminnallisessa nuorisotyössä: Helsingin nuorisotutkimuskeskuksen Pelitalon tyttökävijöiden kokemuksia toiminnasta. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Salmivalli, Christina 2000. Kaverien kanssa. Vertaissuhteet ja sosiaalinen kehitys. Jyväskylä: PS-kustannus.

- Samsung 2011. Sosiaaliset suhteet ovat tärkeä osa peliharrastusta. Viitattu 22.11.2016. [http://www.epressi.com/media/userfiles/8738/1312453727-tiedote\\_pelaajan\\_profiili\\_04082011.pdf](http://www.epressi.com/media/userfiles/8738/1312453727-tiedote_pelaajan_profiili_04082011.pdf)
- Sarjus, Annika 2015. Ryhmäytymisen merkitys: Kilpacheerleadingharrastajien ja -valmentajien kokemuksia ryhätymisestä. Kymen ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Silvennoinen, Inka 2013. Pelihaitat ja niiden ehkäisy. Teoksessa J. Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tomi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus 99–109
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2014. Mielenterveyden edistäminen. Viitattu 31.10.2016. <https://www.thl.fi/fi/web/mielenterveys/mielenterveyden-edistaminen>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2016. Syrjäytyminen ja syrjäytymisen riskitekijät. Viitattu 31.10.2016. [https://www.thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tyon\\_tueksi/nuorten-syrjaytyminen/syrjaytyminen-ja-syrjaytyymisen-riskitekijat](https://www.thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tyon_tueksi/nuorten-syrjaytyminen/syrjaytyminen-ja-syrjaytyymisen-riskitekijat)
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 9. Painos. Helsinki: Tammi.
- Vallerand, Robert J.; Blanchard, Céline; Mageau, Genevieve A.; Koestner, Richard; Ratelle, Catherine; Léonard, Maude; Gagné, Marylène & Marsolais, Josée 2003. Les Passions de l'Âme: On Obsessive and Harmonious Passion. Viitattu 17.5.2016. [https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2003\\_VallerandBlanchardMageauKoesnterRatelleLeonardGagneMacolais\\_JPSP.pdf](https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2003_VallerandBlanchardMageauKoesnterRatelleLeonardGagneMacolais_JPSP.pdf)
- Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus i.a. Verke. Viitattu 22.11.2016. <https://www.verke.org/verke/>
- Vuorinen, Risto 1998. Minän synty ja kehitys. 2. painos. Helsinki: WSOY.
- Yleisradio i.a. Mulla on peli kesken. Pelaaminen kehittää kognitiivisia taitoja. Viitattu 1.11.2016. <http://yle.fi/teos/ihmeellisetaivot/mulla-on-peli-kesken/#faktat>

Öisti, Kalle 2013. Pelaamisen vaikutus opintoihin: neljän opiskelijan haastattelututkimus. Lahden ammattikorkeakoulu. Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

## LIITE 1 Kuvaus haastattelusta ja tutkimuksesta

Ketkä?

Hei. Olemme Diakonia-ammattikorkeakoulun opiskelijoita ja teemme opinnäytetyönämme tutkimusta poikien peliryhmästä. Tarkoituksenamme on selvittää millaiseksi ryhmän jäsenet kokivat peliryhmän ja mitä he saivat siitä.

Miksi?

Peliryhmän pitkäaikaisvaikutuksia ei ole aikaisemmin tutkittu. Haastattelujen kautta on tarkoitus selvittää, millaiseksi sen jäsenet kokivat ryhmän. Sen kautta saadun materiaalin avulla on tarkoitus kehittää peliryhmää toimintamuotona.

Miten?

Haastattelemme kaikki haastateltavat yksitellen. Haastattelujen tuloksia tullaan käyttämään lähdemateriaalina opinnäytetyössämme. Opinnäytetyöstä ei käy ilmi haastateltavan henkilöllisyys, vaan häneen viitataan esim. Haastateltava 1. Haastattelu nauhoitetaan äänitiedostona kahden eri laitteeseen, jonka jälkeen se muutetaan tekstimuotoon. Äänitiedosto tuhotaan kirjaamisen jälkeen ja haastateltavan henkilöllisyys jää salatuksi.

Ystävällisin terveisin

Juho Takalo ja Ville Arminen

## LIITE 2 Tutkimuslupa Diakin opinnäytetyöhön

Olen saanut tarpeeksi tietoa opinnäytetyöstä, johon tämä haastattelu liittyy. Olen tietoinen siitä, että osallistuminen on vapaaehtoista ja että henkilöllisyyteni jää vain opinnäytetyöstä vastaavien opiskelijoiden tietoon. Suostun haastateltavaksi Ville Armisen ja Juho Takalon opinnäytetyötä varten ja haastatteluani saa käyttää materiaalina opinnäytetyössä nimettömästi.

Päiväys:

---

Luvan antajan allekirjoitus ja nimenselvennys:

---

Opinnäytetyöstä vastaavien opiskelijoiden allekirjoitus ja nimenselvennys:

---

---

## LIITE 3 Teemahaastattelun runko

### Teemahaastattelun runko

#### 1 Taustatiedot (ei välttämättä relevantti analyysille, mutta helpottaa haastattelua)

Apukysymykset:

- Ikä
- Mikä elämäntilanne tällä hetkellä? (opiskelu, työt)
- Onko vielä erityisnuorisotyön tai muun tuen alaisena? (ei kannata kysyä vielä näin aikaisin)

#### 2 Kokemukset peliryhmästä

Apukysymykset:

- Millaiseksi koit peliryhmän?
- Mitä sait peliryhmästä?
- Koitko peliryhmän antaneen vahvuuksia muuhun elämään?
- Oletko pitänyt yhteyttä ryhmän muihin jäseniin sen päätyttyä?

#### 3 Peliryhmän kehittäminen

Apukysymykset:

- Olisitko kaivannut peliryhmään enemmän jotakin tiettyä toimintaa?
- Oliko ryhmän toiminnassa jotakin sellaista, jonka voisi mielestäsi jättää pois ryhmästä?

#### 4 Nuoren suhde pelaamiseen tällä hetkellä

Apukysymykset:

- Pelaatko vielä?
- Kuinka isossa roolissa pelaaminen on elämässäsi?
- Onko pelaaminen tuonut hyötyä elämääsi?
- Kuinka tärkeää pelaaminen on sinulle?
- Koetko että sinulla oli jossakin vaiheessa ongelma pelaamisen kanssa?
- Oletko saanut peliryhmän lisäksi muuta tukea pelaamiseesi?
- Haluaisitko tällä hetkellä tukea pelaamiseesi?