

**Koneeseen kadonneet?**  
**Vanhempien toimijuus ja yläkouluikäisten poikien digitaalinen pelaaminen**

Sanna Ovaskainen  
9055  
Pro gradu -tutkielma  
2019  
Sosiaalityö  
Lapin yliopisto

## Lapin yliopisto, yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Työn nimi: Koneeseen kadonneet? Vanhempien toimijuus ja yläkouluikäisten poikien digitaalinen pelaaminen

Tekijä: Sanna Ovaskainen

Koulutusohjelma/oppiaine: Sosiaalityö

Työn laji: Pro gradu -työ\_x\_ Sivulaudaturtyö\_\_ Licensiaatintyö\_\_

Sivumäärä: 104

Vuosi: 2019

### **Tiivistelmä:**

Pro gradu-tutkielmassani tutkin yläkouluikäisten poikien digitaalista pelaamista heidän vanhempiensa toimijuuden näkökulmasta. Analysoin, mikä vanhempia poikiensa pelaamisessa huolestuttaa ja millaiset ovat vanhempien toimijuuden rajat, mahdollisuudet ja ulottuvuudet suhteessa heidän poikiensa digitaaliseen pelaamiseen. Digitaalinen pelaaminen on hyvin ajankohtainen ilmiö, josta käydään vilkasta yhteiskunnallista keskustelua. Vanhempien rooli nuorten pelikasvattajina on keskeinen, ja mielenkiintoista onkin selvittää, millaisia mahdollisuuksia vanhemmilla on toimia suhteessa nuortensa digitaaliseen pelaamiseen ja minkälaisia ristiriitoja pelaaminen perheissä mahdollisesti aiheuttaa.

Tutkielmani aineisto koostuu kuuden vanhemman teemahaastattelusta. Haastateltavien joukossa on neljä äitiä ja kaksi isää. Aineiston olen analysoinut aineistolähtöisen sisällönanalyysin keinoin. Tutkielmani teoreettisena viitekehyksenä on toiminut toimijuuden käsite, ja etenkin Jyrki Jyrkämän (2008) ajatukset toimijuudesta tiettyyn sekä yhteiskunnalliseen että elämäntilanteeseen aikaan ja paikkaan kiinnittyvänä dynaamisena ja vuorovaikutuksellisen prosessina. Lisäksi kontekstoin tutkielmani aihepiiriä nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvällä aiemmalla tutkimuksella, sähköisen median vaikutuksista perhe-elämään liittyvillä tutkimuksilla ja sosiaalityön digitalisaatioon liittyvillä keskusteluilla.

Tutkielmani tulosten perusteella vanhempien toimijuus suhteessa heidän poikiensa digitaaliseen pelaamiseen on huolen värittämää ja vanhemmat pyrkivät eri tavoin hallitsemaan, kontrolloimaan ja rajoittamaan poikiensa pelaamista. Vanhemmat kokivat poikiensa digitaalisen pelaamisen hallinnan ja kontrolloinnin kuormittavaksi, ja pelaamisen hallintayritykset myös aiheuttivat konflikteja kodeissa. Poikien digitaalisessa pelaamisessa vanhempia huolestuttavat erityisesti pelaamiseen käytetyn ajan vaikutukset nuoren psyykkiseen ja fyysiseen hyvinvointiin sekä nuoren käytökseen. Vanhempia huolestuttavat myös pelaamisen imu ja addiktoivuus. Tutkimukseeni osallistuneilla vanhemmilla ei ollut paljonkaan tietoa pelimaailmasta tai peleistä, joita heidän poikansa pelaavat. Nuorten runsaana näyttäytyvään pelaamiseen vanhemmat löysivät syitä sekä nuoren yksilöllisistä ominaisuuksista että pelimaailman imusta. Aineiston analyysin perusteella vanhempien toimijuutta suhteessa heidän poikiensa pelaamiseen haastavat vanhempien jaksaminen, ristiriidat perheessä sekä ulkopuolisen tuen vähäisyys tai puute. Vanhempien toimijuutta puolestaan tukee etenkin perheen vanhempien keskinäinen tuki toisilleen. Toimijuutensa tueksi suhteessa nuortensa digitaalisen pelaamisen hallintaan vanhemmat toivovat etenkin vertaistukea muilta vanhemmilta. Palvelujärjestelmän mahdollisuuksiin tukea toimijuuttaan vanhemmat sen sijaan suhtautuvat epäillen.

Tutkielmani tulosten perusteella vanhemmat tarvitsevat tukea pelikasvattajina toimimiseen sekä digitaalisen pelaamisen aiheuttamien ristiriitojen ratkaisemiseen. Tärkeää on, että myös ammattiauttajilla on tarpeeksi monipuolista osaamista ja tietoa digitalisaation kulttuurisista ja sosiaalisista ulottuvuuksista, jotta he voivat tukea perheitä digitalisaatioon liittyvissä kysymyksissä.

**Avainsanat:** digitaalinen pelaaminen, digitalisaatio, nuoret, vanhemmat, toimijuus, pelikasvattaminen, sosiaalityö

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi\_x\_

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi\_x\_

*Enjoy screens. Not too much. Mostly with others.*

Anya Kamenetz (2018)

## Sisällysluettelo

1 Johdanto .....	1
2. Tutkielman teoreettinen viitekehys .....	6
2.1 Nuorten digitaalinen pelaaminen tutkimusten kohteena .....	6
Digitaalisen pelaamisen haitat ja hyödyt .....	7
Digitaalisen pelaamisen sosiaalinen ja kulttuurinen ulottuvuus .....	10
Vanhempien rooli pelikasvattajina .....	14
2.2 Läheisten näkökulmia digitaaliseen pelaamiseen .....	16
2.3 Sosiaalityön näkökulma digitalisaatioon .....	19
2.4 Toimijuuden teoreettinen viitekehys .....	21
Toimijuuden mahdollisuudet, rajat ja ulottuvuudet .....	23
Näkökulmia toimijuuden tutkimiseen .....	26
3. Aineisto ja sen analysointi .....	29
3.1 Tutkimusasetelma .....	29
3.2 Tutkimusaineisto ja sen kerääminen .....	30
3.3 Haastatteluaineisto ja toimijuuden tutkiminen .....	32
3.4 Tutkimusaineiston analyysi .....	34
3.5 Tutkimuseettiset kysymykset ja tutkijan positio .....	36
4. Pelaaminen huolenaiheena .....	42
4.1. Pelaamiseen kuluva aika .....	42
4.2 Pelaamisen vaikutukset nuoren käytökseen ja hyvinvointiin .....	44
4.3 Pelaamisen imu ja addiktoivuus .....	48
4.4 Sosiaaliset suhteet ja vapaa-ajanvietto .....	52
4.5 Yhteenveto .....	57
5. Vanhempien toimijuus ja nuorten digitaalinen pelaaminen .....	59
5.1 Vanhempien toimijuus täytymisenä .....	59
5.2 Vanhempien toimijuuden ulottuvuudet .....	61
Kontrollointi .....	61
Kasvattaminen .....	64
5.3 Lopuksi .....	70
6. Toimijuuden haasteet ja mahdollisuudet .....	72
6.1 Toimijuuden haasteet .....	72
Jaksaminen .....	72
Ristiriidat perheessä .....	74
Ulkopuolisen tuen puute .....	76
6.2 Toimijuuden tukeminen .....	79

Läheiset .....	79
Vertaistuki .....	80
Kodin ulkopuolinen tuki .....	81
6.3 Lopuksi .....	85
7. Johtopäätökset.....	88
7.1 Toimijuuden ulottuvuudet, haasteet ja mahdollisuudet .....	88
7.2 Tutkielman arviointia ja ideoita jatkotutkimukseen .....	92
7.3 Sosiaalityö ja digitaalinen pelaaminen .....	94
Lähdeluettelo .....	97
Liite 1 Teemahaastattelurunko .....	104

## 1 Johdanto

Pro gradu -tutkielmassani tarkastelen yläkouluikäisten poikien digitaalista pelaamista heidän vanhempiansa toimijuuden näkökulmasta. Analysoin, mikä vanhempia poikien pelaamisessa huolestuttaa ja minkälaiseksi muodostuu vanhempien toimijuus suhteessa heidän poikiensa pelaamiseen. Lähtökohtanani on, että tutkimukseeni osallistuville vanhemmille heidän poikiensa pelaaminen näyttäytyy jollakin tapaa huolestuttavana. En siis määrittele poikien pelaamista ongelmalliseksi esimerkiksi jonkin tietyn kriteeristön, kuten pelaamiseen käytetyn ajan mukaisesti tai pelisisältöjen perusteella, vaan tärkeitä ovat nimenomaan vanhempien kokemukset ja näkemykset nuortensa pelaamisesta. Vanhemmat voivat olla hyvinkin huolissaan nuoren digitaalisesta pelaamisesta, ja pelaaminen ja sen rajoittaminen voivat aiheuttaa ristiriitoja perheenjäsenten väliseen vuorovaikutukseen, kun taas nuori itse ei näe pelaamisessaan ongelmaa ja kokee pelaamisen rajoittamisen haittaavan esimerkiksi hänen sosiaalisia suhteitaan ja vapaa-ajanviettoaan. *Digitaalisella pelaamisella* tarkoitan tutkimuksessani tietokone- ja konsolipelejä, verkkopelejä sekä mobiililaitteilla pelattavien pelien pelaamista, jossa ei voi voittaa rahaa (vrt. Männikkö 2017, 17). Tutkielmassani en selvitä tarkemmin sitä, millaisia digitaalisia pelejä haastattelemieni vanhempien pojat pelaavat.

Pro gradu -tutkielmassani tuon siis esille nimenomaan vanhempien kokemuksia ja näkökulmia heidän nuortensa digitaaliseen pelaamiseen liittyen ja annan vanhempien itse kertoa, mikä heidän mielestään pelaamisessa on ongelmallista, huolta ja ristiriitoja herättävää ja millaisia ratkaisukeinoja he ovat nuortensa pelaamisen hallitsemiseksi mahdollisesti löytäneet.

Yläkouluikäisten poikien vanhempien näkökulma digitaaliseen pelaamiseen on mielenkiintoinen ja ajankohtainen tutkimuskohde. Yläkouluikäisten nuorten pelikasvatuksen keskiössä ovat muun muassa keskustelut mediakriittisyydestä, käyttäytymisestä internetiympäristössä sekä laajemmin elämänhallintaan liittyvistä teemoista (Repo & Nätti 2015, 107). Vanhempien aktiivinen rooli peli-kasvatuksessa on keskeinen, ja alan keskusteluissa painotetaan vanhempien aktiivista ja tiedostavaa roolia pelikasvattajina. Nuorten digipelaamista vanhempien näkökulmasta on kuitenkin tutkittu vasta vähän, ja mielenkiintoista onkin selvittää, millaisia mahdollisuuksia pelikasvattajina toimimiseen tutkimukseeni osallistuneilla vanhemmilla on.

Tutkimusaiheen pariin minua houkuttivat nuorten pelaamisesta sekä julkisuudessa että omassa viitekehyksessäni käydyt huolipainotteiset keskustelut, mutta myös omakoh-  
taiset kokemukseni nuorten digitaalisesta pelaamisesta. Kuulin toistamiseen toisten  
vanhempien kanssa keskustellessani, kuinka digitaalinen pelaaminen aiheuttaa ristirii-  
toja ja konflikteja perheissä. Vaikka lähtökohtana tutkielmassani on vanhempien  
huoli, tavoitteenani on tarkastella, hahmottaa ja ymmärtää tutkimuksen kohteena ole-  
vaa ilmiötä mahdollisimman monipuolisesti aihepiiriin liittyvän aiemmin tutkimuksen  
avulla. Ainakin itselläni huolta nuorten pelaamisesta on hieman lievittänyt ymmärrys  
ilmiön moniulotteisuudesta, kuten pelaamisen sosiaalisesta ulottuvuudesta. Tutkiel-  
mani tavoitteena onkin tuottaa tietoa myös siitä, miten perheissä voitaisiin lievittää  
digitaaliseen pelaamiseen liittyviä ristiriitoja ja miten palvelujärjestelmä ja eri toimijat  
voisivat perheitä auttaa ristiriitojen ratkaisemissa.

Lähtökohtanani erityisesti sosiaalityön näkökulmasta on, että koen tärkeäksi tuottaa  
tietoa ajankohtaisesta sosiaalisesta ilmiöstä, johon käytännön sosiaalityössä esimer-  
kiksi perheneuvolassa ja lastensuojelussa törmätään. Ajattelen, että jotta perheiden  
kanssa työskentelevät sosiaalityöntekijät voisivat auttaa ja tukea perheitä, sekä nuoria  
että vanhempia nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvissä kysymyksissä, sosiaali-  
työntekijöillä on oltava työnsä tueksi riittävän moniulotteinen ymmärrys siitä, minkä-  
laisesta ilmiöstä nuorten digitaalisessa pelaamisessa on kysymys ja minkälaisia vaiku-  
tuksia sillä on perheenjäsenten väliseen vuorovaikutukseen.

Nuorten digitaalinen pelaaminen on hyvin ajankohtainen ilmiö, josta mediassa käy-  
dään vilkasta keskustelua. Digitaaliseen pelaamiseen liittyvä julkinen keskustelu on  
usein hyvin haitta- ja huolikeskeistä, jopa dramaattistakin. Keskusteluissa esiin nouse-  
vat esimerkiksi pelien väkivaltaiset sisällöt ja pelaamisen vaikutukset nuorten käyttäy-  
tymiseen, sosiaalisiin suhteisiin sekä liiallisen pelaamisen vaikutukset nuoren tervey-  
teen, uneen ja koulunkäyntiin. Voidaan jopa puhua moraalisisesta paniikista, joka sinäl-  
lään on hyvin tyypillinen reaktio (nuorten) sosiaalisen kulttuurin muutoksiin (vrt.  
Bowman 2016). Keskusteluissa varoitellaan digitaalisen pelaamisen sekä fyysistä että  
psykkisistä vaaroista ja haitoista ja keskitytään lähinnä pelaamisen rajoittamistapojen  
käsittelemiseen. Yksi syy tähän negatiivisuuteen on luultavasti se, että digitaalinen pe-  
laaminen ja digitaaliset pelit sekä niihin liittyvä kulttuuri ovat monille aikuisille melko  
tuntemattomia. Lisäksi media nostaa esille digitaalisen pelaamisen negatiivisia piir-  
teitä, jotka voivat lisätä negatiivista suhtautumista ja ennakkoluuloja nuorten pela-  
amista kohtaan (esim. Bowman 2016). Alan tutkijat ovatkin kaivanneet digitaaliseen



pelaamiseen liittyvään keskusteluun lisää moniulotteisuutta ja pelaamisen sosiaalisen ja kulttuurisen ulottuvuuden huomioimista.

Toisaalta keskusteluissa ja alan tutkimuksessa korostetaan myös pelaamisen hyötyjä, kuten sitä, että pelaaminen parantaa pelaajan kielitaitoa sekä hänen kognitiivisia (kuten ongelmanratkaisukyky), emotionaalisia (rentoutuminen) ja sosiaalisia (esim. yhteistyötaidot, yksinäisyyden torjunta- pelimaailma tarjoaa yhteisön, johon kuulua) taitoja. (Meriläinen 2017; Männikkö 2017, 17-18; Lobel & muut 2017; Quandt & Kowert 2016, 177.) Pelaamista ja digitaalisia sisältöjä käytetään myös yhä enenevässä määrin oppimismuotona kouluissa (kt. esim. Häkkinen 2019; Repo & Nätti 2015, 102). Mediassa näkyvyyttä saavat myös digitaaliseen pelaamiseen liittyvät sankaritarinat pelaajista, jotka ovat kehittäneet pelaamisesta itselleen hyvätuloisen ammatin.

Joka tapauksessa selvää on, että digitaalisella pelaamisella on merkittävä rooli lähes kaikkien nykynuorten elämässä ja arjessa, ja se on kiinteä ja olennainen osa heidän nuoruuttaan ja sosiaalista kanssakäymistään. Monille nuorille pelaaminen on myös tärkeä harrastus. Digitaalinen pelaaminen ja siihen liittyvä sosiaalisuus ja yhteenkuuluvuuden tunne voivat olla myös tärkeä keino yksinäisyyden torjunnassa, ja pelaaminen voi tarjota nuorille yhteisöjä, joihin kiinnittyä ja liittyä. (Laaksamo 2014; Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009; Repo & Nätti 2015, 107.) Tutkimusten mukaan 10–19-vuotiaista suomalaisista lapsista ja nuorista 99 prosenttia pelaa digitaalisia pelejä ainakin satunnaisesti ja noin 70 prosenttia pelaa viikoittain. Pelaamisen syistä kysyttäessä lapset ja nuoret korostavat nimenomaan pelaamisen hauskuutta (Meriläinen & Moisala 2019, 56-57).

Kuitenkin pieni osa nuorista voi altistua digitaalisen pelaamisen haitallisille vaikutuksille. Tuoreen väitöstutkimuksen mukaan lähes joka kymmenes digipelejä pelaava 13–24-vuotias suomalainen nuori luokiteltiin ongelmadigipelaajien riskiryhmään, jolloin pelaaja voi kärsiä ongelmapelaamiseen liittyvistä oireista. Pelaajan voi olla vaikea hallita pelaamistaan ja pelaaminen voi alkaa vaikuttaa haitallisesti pelaajan elämän muihin osa-alueisiin (Männikkö 2017; Männikkö & Korkeila 2019, 71.) Ongelmallisen pelaamisen taustalta voi löytyä kuitenkin myös muita ongelmia, kuten perhe-elämän tai koulunkäynnin haasteita, joita pelkällä pelaamisen rajoittamisella ei välttämättä voida poistaa. Ilmiötä tulisikin tästä näkökulmasta lähestyä kokonaisvaltaisemmin lapsen/nuoren ja perheen elämäntilannetta kartoittamalla. Lisäksi tärkeää on myös muistaa, että digitaalinen pelaaminen ei muodostu ongelmaksi läheskään kaikkien nuorten

kohdalla, eikä runsaskaan pelaaminen ole välttämättä merkki peliongelma-  
laset pelit ja laajemminkin digitalisaatio ovat olennainen osa nykykulttuuria ja perhei-  
den elämää, ja tästä syystä digitalisaation vaikutukset perhe-elämään ja perheenjäsen-  
ten väliseen vuorovaikutukseen ovat ajankohtainen ja tärkeä tutkimuskohde.

Ratkaisuiksi digitaalisen pelaamisen hallintaan on keskusteluissa ehdotettu esimer-  
kiksi pelaamisen rajoittamista erilaisten esto-ohjelmien, sopimuksien sekä pelikielto-  
jen ja -rajoitusten avulla (esim. Sinkkonen 2017). Toisaalta tiukkoja rajoituksia pela-  
miselle on myös kyseenalaistettu ja vanhempia ja muita aikuisia on esimerkiksi kan-  
nustettu nuorten pelaamiseen liittyvän huolen vähentämiseksi tutustumaan peleihin,  
joita nuoret pelaavat, jotta pelimaailma tulisi vanhemmille tutummaksi. Alan tutki-  
muskirjallisuudessa ja oppaissa korostetaan vanhemman ja muiden aikuisten aktii-  
vistä ja tiedostavaa roolia nuoren pelikasvattajina ja pelikasvatus liitetään yhteen muun  
kasvatuksen kanssa. (esim. Silvennoinen & Meriläinen 2016, 16-32; Pelikasvattajan  
käsikirja 2 2019; Kosola, Moisala & Ruokoniemi 2019.)

Kaiken kaikkiaan nuorten digitaalinen pelaaminen näyttäytyy monisyisenä ja moni-  
ulotteisena ilmiönä, eivätkä asiantuntijatkaan ole yksimielisiä pelaamisen vaikutuk-  
sista lapsiin ja nuoriin. Pro gradu -tutkielmassani haluan antaa ääneen digitaalisia  
pelejä pelaavien nuorten vanhemmille, ja antaa heidän itse kertoa, mikä heitä heidän  
lastensa pelaamisessa huolestuttaa ja millaisia ongelmia ja ristiriitoja digipelaaminen  
mahdollisesti perheissä aiheuttaa. Olen kiinnostunut kuulemaan, miten vanhemmat  
ovat pelaamiseen liittyviä ristiriitoja yrittäneet ratkaista ja ovatko he saaneet/hakeneet  
ulkopuolista apua. Tätä kautta tavoitteeni on piirtää kuvaa vanhempien toimijuuden  
mahdollisuudesta ja rajoista heidän lastensa digitaaliseen pelaamiseen liittyen. Tarkoi-  
tukseni on myös kartoittaa käytäntöjä, joita perheillä on digipelaamiseen hallintaan  
liittyen ja kuulla, millaisesta ulkopuolisesta avusta he ovat mahdollisesti hyötäneet ja  
minkälaista apua he mahdollista kokevat tarvitsevansa. Näin voidaan myös pohtia, mi-  
ten ammatillisia käytäntöjä tulisi kehittää, jotta ne tukisivat paremmin perheitä digi-  
taaliseen pelaamiseen liittyvien kysymysten ratkaisemisessa.

Tutkielmani etenee seuraavanlaisesti. Seuraavassa luvussa, eli luvussa 2, muotoilen  
tutkimukseni tutkimusasetelman. Avaan aluksi aihepiiriin liittyvää aikaisempaa tutki-  
musta ensin yleisemmin nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyen ja sitten erityisesti  
läheisten näkökulmasta tehtyä tutkimusta läpikäyden. Sidon myös tutkielmani aiheen  
sosiaalityön digitalisaatiota käsittelevään keskusteluun. Luvussa 2 syvennyn myös  
toimijuuden käsitteeseen, joka toimii tutkielmani teoreettisena viitekehystenä. Luvun

3 aluksi muotoilen tutkimusasetelmani. Sitten esittelen tutkimukseni aineiston ja pohdin, millaisia mahdollisuuksia aineistoni antaa toimijuuden tutkimiseen. Luvussa 3 kuvaan myös aineiston analyysitavan ja pohdin tutkimuseettisiä kysymyksiä. Luvut 4, 5 ja 6 ovat tutkielmani empiirisiä lukuja, joissa vastaan asettamiini tutkimuskysymyksiin. Luvussa 4 analysoin, minkälaisena ilmiönä nuorten digitaalinen pelaaminen vanhempien haastattelujen perusteella näyttäytyy. Luvussa 5 ja 6 analysoin vanhempien toimijuuden ulottuvuuksia, mahdollisuuksia ja haasteita heidän nuortensa digitaaliseen pelaamiseen liittyen ja pohdin, miten vanhempien toimijuutta voitaisiin tukea. Luku 7 on varattu johtopäätöksille. Vedän yhteen tutkielmani tulokset, arvioin tutkimusprosessiani ja esitän ideoita jatkotutkimuksia ajatellen.

## 2. Tutkielman teoreettinen viitekehys

Tässä luvussa kontekstoin tutkimukseni kohteena olevaa ilmiötä käymällä läpi aiempaa tutkimusta nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyen aluksi yleisemmällä tasolla. Sitten kohdennan huomioni erityisesti vanhempien ja läheisten näkökulmia ja kokemuksia sekä digitalisaation ja perhe-elämän välistä suhdetta käsitteleviin aikaisempiin tutkimuksiin. Avaan toimijuuden käsitettä ja nostan esille tutkimusasetelmani kannalta keskeisimmät näkökulmat eli toimijuuden ulottuvuudet ja toimijuuden kiinnittymisen sekä yksilöllisiin, elämäntilanteisiin että yhteiskunnallisiin ja rakenteellisiin tekijöihin. Määrittelen näin työni keskeiset käsitteet ja rakennan tutkimukseni teoreettisen viitekehksen. Sisällytän osan aiemmasta tutkimuksesta analyysikappaleisiin enkä tästä syystä käy kaikkea aikaisempaa tutkimusta yksityiskohtaisesti läpi tässä luvussa.

### 2.1 Nuorten digitaalinen pelaaminen tutkimusten kohteena

Sekä kotimaisessa että kansainvälisessä tutkimuskirjallisuudessa nuorten digitaalista pelaamista on lähestytty usein pelaamisen hyötyjen ja haittojen näkökulmista. Pelaamiseen liittyvä tutkimus on usein poikkitieteellistä ja mukana keskusteluissa ovat niin psykologia, aivotutkimus, pelitutkimus, kasvatustiede, sosiologia ja terveystiede (Meriläinen & Moisala 2019, 57). Tutkimuksien tulokset eivät aina ole selkeitä ja ristiriitattomia, vaan pelaamisesta voi esimerkiksi keskittymiskyvyn ja empatian kehittymiselle olla sekä hyötyä että haittaa (Moisala & Lonka 2019; Saarikivi & Martikainen 2019). Käyn seuraavaksi läpi aiempaa, nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvää tutkimusta. Avaan ensin lyhyesti pelihaittoja ja hyötyjä käsittelevää tutkimusta ja sitten pelaamisen sosiaaliseen ulottuvuuteen liittyviä tutkimuksia. Pohdin myös vanhempien roolia pelikasvattajina ja median vaikutuksia perhe-elämään. Lopuksi esittelen muutamia erityisesti läheisten näkökulmista tehtyjä tutkimuksia.

## Digitaalisen pelaamisen haitat ja hyödyt

Tutkimuskirjallisuuden perusteella pelihaittoja voivat aiheuttaa esimerkiksi digitaalisten pelien haitalliset sisällöt, kuten väkivalta sekä pelaamisen vaikutukset pelaajan elämänhallintaan, jolloin pelaaminen vaikuttaa negatiivisesti esimerkiksi pelaajan yöuniin tai sosiaaliin suhteisiin. Monet digitaaliseen pelaamiseen liitetyt haitat eivät liity varsinaisesti itse peleihin ja niiden sisältöihin, vaan nimenomaan hyvinvoinnille ja terveydelle haitalliseen pelikäyttäytymiseen ja haasteisiin elämänhallinnassa. Runsas pelaaminen voi myös syrjäyttää jotain muuta nuoren hyvinvoinnille ja kehitykselle olennaista. Esimerkiksi liian myöhään venähtänyt pelirupeama voi vaikuttaa yöuneen, päättä voi särkeä tai läksyt jäädä tekemättä pelaamisen vuoksi. Pelihaitoista suurin osa on melko yleisiä ja arkisia, ja niitä voidaan ehkäistä esimerkiksi pelaamista tauottamalla ja kiinnittämällä huomiota ergonomiaan. Tärkeää onkin kiinnittää huomiota siihen, että elämän muut osa-alueet eivät tule laiminlyödyiksi liiallisen pelaamisen vuoksi. (Meriläinen & Moisala 2019, 60-61; Silvennoinen 2013, 99.)

Ongelmalliseksi pelaaminen muuttuu, kun se alkaa vaikuttaa sosiaalisiin suhteisiin, arkielämään, velvollisuuksista suoriutumiseen sekä aiheuttaa terveydellisiä haittoja (esim. King & muut 2010; Young 2009). Syitä ongelmalliseen pelaamiseen on löydetty esimerkiksi niin pelaajan yksilöllisistä luonteenpiirteistä, sosiaalisista haasteista kuin elämänhallintaan liittyvistä ongelmistakin (esim. Haagsma 2012; Lemmens & muut 2011). Runsas pelaamisen on myös todettu voivan olla pakoreitti esimerkiksi vaikeista perhetilanteista ja ahdistuksesta. Ongelmallisen pelaamisen taustalta voidaankin löytää niin sanottua pakopelaamista, jossa esimerkiksi ahdistusta pyritään pakenemaan pelaamisen avulla. (Griffins 2016.) Aina selkeää ei olekaan, johtuvatko pelaajan ongelmat pelaamisesta vai onko pelaamisen taustalla muita ongelmia, kuten masennusta tai vaikeita elämäntilanteita.

Tutkimuskirjallisuudessa keskustelua käydään muun muassa digitaalisen pelaamisen vaikutuksista nuorten aivoihin. Lapsuudessa ja nuoruudessa aivojen plastisuus eli muovautuvuus ja sopeutuvuus ovat suurimmillaan ja aivot ovat erityisen alttiina ympäristön vaikutuksille. Pelaamisen onkin todettu olevan uusi ympäristötekijä, joka saattaa vaikuttaa kehityksessä oleviin aivoihin. Digitaalisella pelaamisella on todettu

olevan sekä negatiivisia että positiivisia vaikutuksia esimerkiksi keskittymiskyvyn kehittymiseen. Teini-ikäisellä aivojen etuotsalohkot ovat vielä kehittymässä, mikä vaikuttaa esimerkiksi itsesäätelykykyyn ja tunteiden kontrolloimiseen, joten tästä syystä nuoren voi olla hankalaa säädellä itse pelaamistaan ja luopua sen tuottamasta mielihyväästä. Aivojen kehityksen ja terveyden kannalta tärkeiksi tiedetään monipuolinen ravinto, riittävä unen määrä, päivittäinen liikunta sekä kasvokkain tapahtuma vuorovaikutus, ja tutkimuskirjallisuuden mukaan pelaaminen ei saisi viedä näiltä osa-alueilta liikaa aikaa. (Moisala & Lonka 2019, 8- 21.)

Toisaalta pelaamisen on aivotutkimuksen perusteella todettu vaikuttavan positiivisesti pelaajien reaktiokykyyn, koska monet pelit vaativat reagoimaan nopeasti. Pelit vaikuttavat pelaajien aivotoimintoihin sen mukaisesti, mitä toimintoja mikäkin peli vaatii. Strategiapelien on todettu voivan vaikuttaa ongelmanratkaisukykyyn, kun taas nopeatempoiset pelit vaikuttavat pelaajan nopeuteen ja tarkkaavaisuuteen. Tutkimusten tulokset koskevat kuitenkin aikuisia pelaajia, ja ei olekaan varmuutta, miten pelaaminen vaikuttaa nuorten kehityksessä oleviin aivoihin. Tärkeää on myös huomioida pelaamisen määrän vaikutukset aivoihin. Jos henkilö pelaa niin paljon, että pelaaminen syrjäyttää esimerkiksi liikunnan ja riittävän unen, ovat pelaamisen haitat aivoille suuremmat kuin hyödyt. (Meriläinen & Moisala 2019, 61-62.)

Pelien haitalliset sisällöt ovat olleet huolenaiheena digitaalisen pelaamisen alkuaajoista lähtien, mutta viime vuosina huolenaiheeksi on noussut ongelmallinen pelaaminen (eng. gaming disorder). Keskustelua on käyty esimerkiksi siitä, aiheuttaako digitaalinen pelaaminen todellista riippuvuutta sekä miten digipeliriippuvuus voitaisiin lääketieteellisesti määritellä ja mitkä ovat parhaat hoitomuodot. (esim. Griffiths 2016; Kuuluvainen & Mustonen 2017; Meriläinen & Moisala 2019, 60.) Lisäksi on pohdittu esimerkiksi sitä, miten ongelmallista pelaamista voitaisiin ehkäistä ja mikä on peliyhtiöiden sosiaalinen vastuu pelaajille ongelmallisesta digipelaamisesta koituneista haitoista (kt. esim. Van Rooij ja muut 2010).

Maailman terveysjärjestö (WHO) on huomionnut ongelmallisen digitaalisen pelaamisen (eng. gaming disorder) uutena diagnostisena nimekkeenä valmisteilla olevassa tautiluokitusjärjestelmässään. Niin ikään internetpelaamishäiriö (eng. internet gaming disorder, IGD) on määritelty Yhdysvaltain psykiatriayhdistyksen diagnoosiluokituksessa lisänäyttöä edellyttäväksi mahdolliseksi häiriöksi, josta kuitenkin tarvitaan lisää tutkimustietoa. Internetpelaamishäiriö voidaan luokitella lieväksi, keskivaikeaksi tai

vakavaksi perustuen siihen, miten vakavasti henkilön normaalit toimet ovat häiriintyneet pelaamisen vuoksi. (Männikkö & Korkeila 2019, 70-71.) Tarkkaa yksimielistä määritelmää ongelmallisesta pelaamisesta ei vielä ole, mutta yleisesti ongelmallisella pelaamisella tai pelihäiriöllä tarkoitetaan tilannetta, jossa pelaamisesta koituu ongelmia arkielämässä, tai se yhdistyy muihin ongelmiin arjessa, ja pelaajalla on ongelmia rajoittaa pelaamistaan. On arvioitu, että ongelmallisesta pelaamisesta kärsii muutama prosentti pelaajista. Haastavaksi ongelmallisen pelaamisen mittaamisen tekee kuitenkin se, että ongelmallista pelaamista, pelaamisen liittymistä muiden ongelmien torjumiseen ja toisaalta pelaamista vakavana harrastuksena on haasteellista erottaa toisistaan. (Meriläinen & Moisala 2019, 60.)

On todettu, että psyykkisistä ongelmista kärsivät nuoret ovat erityisen haavoittuvia ja alttiita älylaitteiden ongelmallisen käytön kehittymisen suhteen. Tällaisia ongelmia ovat esimerkiksi ADHD, yksinäisyys sekä ahdistuneisuushäiriöt. Lisäksi ongelmalliseen käyttäytymiseen voivat altistaa myös esimerkiksi nuoren erityiset motiivit ja tarpeet, kuten kasvokkain tapahtuvaan vuorovaikutukseen liittyvät haasteet tai huono itsetunto. (Männikkö & Korkeila 2019, 67, 73.) Ongelmallisen digitaalisen pelaamisen määrittelemineksi addiktioksi tai riippuvuudeksi on kuitenkin haasteellista, ja siihen sisältyy riskejä. Jos ongelmallinen pelaaminen määritellään addiktioksi, sitä myös tarkastellaan sairauden viitekehysessä, mikä voi puolestaan rajoittaa ilmiön eri ulottuvuuksien ymmärtämistä. Rungas pelaaminen voi olla myös oire esimerkiksi ongelmista nuoren perheessä, jotka jäävät huomioimatta, jos ongelmaa hoidetaan yksilön sairautena. (Karjalainen 2014, 20.) Quandtin ja Kowertin (2016, 179) mukaan tärkeää onkin kysyä, *miksi* pelaajat pelaavat ja miksi mikään muu ei motivoi heitä? (kt. myös Lahikainen & Arminen 2015, 277).

Tarjotut hoitokeinot digitaaliseen peliaddiktioon vaihtelevat vielä vähäisessä aihepiiriin liittyvässä tutkimuskirjallisuudessa, mutta esimerkiksi kognitiivista käyttäytymisterapiaa on käytetty eräänä hoitomuotona, ja eri puolille maailmaa on perustettu digipeliriippuvuuden hoitoon erikoistuneita klinikkoja (Griffits 2016, 85-87).

Harrastuksena digitaalinen pelaaminen voi toisaalta olla monella tapaa opettavainen ja hyödyllinen harrastus. Pelaamisen hyödyksi tutkimuskirjallisuudessa on mainittu muun muassa, että pelaaminen parantaa pelaajan kielitaitoa sekä hänen kognitiivisia (kuten ongelmanratkaisukyky), emotionaalisia (rentoutuminen) ja sosiaalisia (esim. yhteistyö- ja organisointitaidot) taitojaan sekä luovaa ajattelua. Pelaaminen voi myös

torjua yksinäisyyttä, koska pelimaailma voi tarjota yhteisön, johon kuulua. (Meriläinen 2017; Männikkö 2017, 17-18; Lobel & muut 2017; Granic, Lobel & Engels 2014.) Pelaamisen hyötyjen ja haittojen vertailu keskenään voi olla ongelmallista, koska ne voivat esiintyä samanaikaisesti ja niitä on erilaisia ja eritasoisia. Hyötyjä ja haittoja korostava näkökulma ei myöskään pääse pureutumaan siihen, minkälainen merkitys pelaamisella on nuoren mutta myös perheiden arkielämässä ja sosiaalisissa suhteissa. (Meriläinen & Moisala 2019, 63; vrt. Quandt & Kowert 2016.) Quandtin ja Kowertin (2016, 185) mukaan alan tutkimusta vaivaa myös kontekstualisoinnin puuttuminen, joka voi johtaa liialliseen yleistämiseen.

Digitaalista pelaamista voidaan lähestyä ihmisille ominaisena tapana viettää vapaa-aikaa ja olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Tällöin pelaamista tarkastellaan kulttuurisista ja sosiologisista näkökulmista. Pelaamista harrastetaan yleensä sen vuoksi, että se on hauskaa, ja digitaalinen pelaaminen onkin hyvin suosittu harrastus myös aikuisten keskuudessa. Digitaalinen pelaaminen voi olla tärkeä mielihyvän ja rentoutumisen lähde pelaajan elämässä, mutta myös vakavasti otettava harrastus, johon pelaaja haluaa käyttää paljon vapaa-aikaansa. Digitaalinen pelaaminen voidaan myös nähdä jatkumona esimerkiksi perinteisille piha- ja lautapeleille, ja pelit voivat mahdollistaa myös teini-ikäiselle tilaisuuden leikkimiseen. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 7–9; Meriläinen & Moisala 2019, 58; Ermi & Mäyrä 2004; Mäyrä 2013; Karjalainen 2014, 10.)

#### Digitaalisen pelaamisen sosiaalinen ja kulttuurinen ulottuvuus

Digitaalisten teknologioiden leviäminen vaikuttaa monin eri tavoin kulttuuriin ja sosiisiin käytäntöihin muuttaen niitä. Nuorten digitaalista pelaamista voikin tarkastella myös kulttuurisista ja sosiaalisista näkökulmista edellä kuvattujen haitta- ja hyötynäkökulmien lisäksi (esim. Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009). Erilaisten näkökulmien kautta ilmiön moniulotteisuutta on myös helpompi hahmottaa ja ymmärtää moninaisia merkityksiä, joita digitaaliseen pelaamiseen voi saada. Monille nykynuorille digitaaliset pelit ovat osa heidän arkista elämäänsä ja tapa viettää aikaa kavereiden



kanssa, saada uusia kavereita, ja laajemmin pelaaminen voidaan nähdä osana nuorisokulttuuria. (Meriläinen & Moisala 2019, 63.) Toisaalta digitaalista pelaamisesta voidaan tarkastella myös perhe-elämän kontekstissa ja pohtia, miten digitaalinen pelaaminen ja laajemmin lisääntynyt median käyttö vaikuttavat ja muuttavat perhe-elämän käytäntöjä, ja millaisia haasteita ja mahdollisuuksia ne perhe-elämälle ja perheenjäsenen väliselle vuorovaikutukselle tuottavat (esim. Lahikainen & muut 2015).

Tutkimuskirjallisuudessa korostetaan digitaalista pelaamista ja ylipäätään älylaitteiden käyttämisestä nuorten sosiaalisen kulttuurin ja vuorovaikutuksen muutoksena. Tästä näkökulmasta se, mikä vanhemman näkökulmasta voi näyttäytyä huolestuttavalta vetäytymiseltä, voikin itse asiassa olla sosiaalista kanssakäymistä ystävien kanssa jännittävässä verkkoroolipelissä, joka tarjoaa nuorelle tärkeitä yhteenkuuluvuuden ja liittymisen kokemuksia sekä vahvistaa hänen identiteettiään (vrt. Laaksamo 2014; Kowert 2016; Noppari 2014). Monille digitaalisia pelejä pelaaville henkilöille nimenomaan heidän virtuaalinen peliyhteisönsä on tärkein syy pelaamiseen (Quandt & Kowert 2016). Tällöin pelaamisen kieltäminen nuorelta saattaa hieman kärjistää tarkoittaa sitä, että hän voi jäädä ainakin osittain kaveripiirinsä ulkopuolelle (Moisala & Lonka 2019, 16; Meriläinen & Moisala 2019, 58-59).

Tutkimusten mukaan peleihin liittyvä sosiaalisuus voi olla pelaajalle yhtä todellista kuin sosiaaliset suhteet ”todellisessa” elämässä, ja ne voivat myös osittain korvata tai täydentää arjen sosiaalista vuorovaikutusta (esim. Silvennoinen 2013). Erityisesti verkossa pelattavat digitaaliset pelit ovat sosiaalisia ympäristöjä, joissa voi syntyä uusia ystävyys-suhteita ja joissa sosiaalisia taitoja voi opetella (Kowert 2016, 95-96). Useimmiten nuoret kuitenkin liikkuvat erilaisissa sosiaalisissa todellisuuksissa joustavasti. Digitalisaatio onkin lisännyt nuorten sosiaalisuutta, mutta ristiriitaista kyllä, myös aikaa, jonka nuoret viettävät kotona. Toteutuuhan uusi sosiaalisuus usein omasta huoneesta esimerkiksi älypuhelin kautta. (Salasuo, Merikivi & Myllyniemi 2019, 148; Kupiainen 2013.) Onkin todettu, että sähköinen media, kuten digitaaliset pelit ja niiden tuottama sosiaalisuus puhkovat kodin ja sen ulkopuolisen maailman rajapintoja, luoden samanaikaisesti yhteyksiä ja osallisuutta mutta toisaalta myös eroja ja perheenjäsenten yhteinen kokemusmaailma saattaa kaventua. Perheenjäsenten yhdessä viettämä aika onkin tutkimusten mukaan vähentynyt, kun taas virtuaalinen yhteydenpito ystäviin on lisääntynyt. (Lahikainen 2015, 26; Lahikainen & Arminen 2015, 271, 275.)

Pelaamisen on luonnehdittu olevan monella tapaa sosiaalista, ja pelien ympärille levittäytyy monipuolinen ja moniulotteinen sosiaalinen kulttuuri, joka monille aikuisille

saattaa olla vieras. Peleistä esimerkiksi puhutaan kavereiden kanssa koulussa ja sosiaalisessa mediassa, eikä pelikokemus pääty, vaikka peli loppuukin. Esimerkiksi yksinäiselle, sosiaalisten tilanteiden pelosta kärsivälle nuorelle digipelaaminen voi tarjota hänen hyvinvointiaan ja itsetuntoaan tukevan sosiaalisen yhteisön ja sosiaalisen hyväksynnän kokemuksen ja helpottaa vuorovaikutusta muiden kanssa. Nimenomaan pelaajayhteisöön kiinnittyvälle pelaajalle pelaaminen voi toimia elämää rikastuttavana tekijänä, ja pelaaja voi saada pelaajuudesta merkityksellisen sosiaalisen identiteetin, yhteenkuuluvuuden kokemuksia ja tunnustusta osaamiselleen. Edellä kuvatut havainnot haastavatkin pelaamiseen stereotyyppisesti liitettyjä käsityksiä esimerkiksi yksinäisyydestä ja epäsosiaalisuudesta, sillä itseasiassa sosiaalisuus on usein keskeisessä roolissa digitaalisessa pelaamisessa. Etenkin runsaassa pelaamisessa sosiaalisuus nimenomaan suojaa pelaajaa. Toisaalta pelaaminen voi myös kaventaa pelaajan sosiaalista elämää varsinkin, jos pelaaja ei ole kiinnittynyt pelaajayhteisöön. Tällöin runsas pelaaminen voi olla pelaajalle haitallista. Pelaamisen erilaiset vaikutukset pelaajan sosiaaliseen elämään ovatkin hyvä esimerkki ilmiön moniulotteisuudesta. Se, mikä toisen pelaajan kohdalla voi olla positiivista, voi toisen kohdalla näyttäytyä negatiivisena. (Meriläinen & Moisala 2019, 58-59; Laaksamo 2014; Quandt & Kowert 2016, 183.)

Digitaalisen pelaamisen ja laajemmin median vaikutuksia perheisiin, vanhemmuuteen ja perheenjäsenten väliseen vuorovaikutukseen on tutkittu niin ikään monitieteisesti. Esimerkiksi Media lapsiperheessä -kokoomateoksessa (Lahikainen & muut 2015) eri alojen tutkijat tarkastelevat, miten erilaiset sähköiset viestimet ovat vaikuttaneet perheenjäsenten väliseen vuorovaikutukseen ja millaisia haasteita mutta myös mahdollisuuksia media on tuonut perhe-elämään. Tutkimuskirjallisuudessa on pohdittu muun muassa sitä, miten esimerkiksi uudet medialaitteet kodeissa ja nuorten usein vanhempiaan paremmat taidot ja kyvyt käyttää mediaa voivat haastaa vanhempia kasvattajina ja kyseenalaistaa vanhemman ja nuoren välistä auktoriteettisuhdetta. Nuoren voi olla esimerkiksi vaikeaa hyväksyä vanhemman auktoriteettia suhteessa median käyttöön vanhemman puutteellisen mediatietämyksen vuoksi. Perheenjäsenten välillä voi myös olla hyvinkin erilaisia laitesuhteita. (Lahikainen 2015, 30, 36-37.)

Joidenkin tutkijoiden mukaan huoli- ja paniikkireaktiot, joita uudet teknologiat ja media aikuisissa saattavat aiheuttaa, ei ole välttämättä kyse niinkään nuorista, vaan ahdistuksesta, jota laajempi kulttuurinen muutos ja murros aikuisissa tuottavat. Eri sukupolvien käsitys sosiaalisesta todellisuudesta ja vuorovaikutuksesta voi olla hyvin eri-

lainen ja teknologian mukanaan tuomat uudet sosiaaliset käytännöt voivat tuntua vierailta ja perinteisiä arvoja käytäntöjä ja käsityksiä sekä vanhempien auktoriteettiasemaa haastavilta. Vanhemmat voivat kokea kasvattajina epävarmuutta uusien teknologioiden edessä, eivätkä he välttämättä tiedä, miten muutokseen tulisi suhtautua tai miten käytännössä tulisi menetellä. Mediamaailma voi olla vanhemmille hyvinkin vieras, eikä halua ja / tai aikaa arjen keskellä tutustua esimerkiksi digitaalisiin peleihin välttämättä ole. Miten esimerkiksi tulisi puuttua verkossa tapahtuvaan kiusaamiseen, tai mistä löytää aikaa nuoren pelikulttuuriin tutustumiseen? Vanhempien toimijuutta suhteessa nuoren pelaamiseen voikin leimata kontrollointi. Toisaalta myös monet aikuiset käyttävät sujuvasti sosiaalista mediaa osana päivittäistä vuorovaikutustaan. (Thierer 2009; Drotner 2009; Repo & Nätti 2015 81-82; Lahikainen 2015, 36-38; Lahikainen & Arminen 2015, 275-276.)

Nuorille taas uusi teknologia on tuttua ja normaalia ja nuoret omaksuvat helposti uusia teknologioita. Kännykkä, tietokoneet ja pelikonsolit ovat aina olleet osa heidän sosiaalista todellisuuttaan ja arkeaan, eikä esimerkiksi internet ole jokin erityinen paikka, jonne ”mennään”, kuten aikuiset voivat ajatella. Eräänä haasteena digitaaliseen kulttuuriin ja pelikasvattajan toimimiseen liittyen voidaan nähdä myös se, että nuorten digitaalisen kulttuurin muutos ja teknologinen kehitys on nopeaa. Uusia sovelluksia otetaan käyttöön, ja esimerkiksi puhelimella voi tehdä monia erilaisia toimintoja, kuten pelata, kuunnella musiikkia, katsoa elokuvia, lukea kirjoja jne. Nuoret myös käyttävät eri laitteita yhtä aikaa. Nuoret myös ottavat vaivattomasti käyttöön uusia teknologioita, ja digitaaliset teknologiat läpäisevät nuorten arkea yhä enemmän. Toisaalta on myös tärkeää muistaa, että nuorten taidoissa ja mahdollisuuksissa käyttää digitaalisia laitteita on isojakin eroja ja digitalisaatioon voi liittyä myös eriarvoistavia kehityskulkuja. (Salasuo, Merikivi & Myllyniemi 2019, 135- 156; Lahikainen & Arminen 2015.)

Tutkimusten mukaan digitaaliseen pelaamiseen ja teknologiseen kehitykseen liittyy myös varjopuolia. Vaikka digitaalisuus on tutkimusten mukaan lisännyt nuorten sosiaalisuutta, lisääntynyt sosiaalisen median käyttö ja jatkuva online-tilassa olo on myös aiheuttanut yksinäisyyttä, ahdistusta, vähentänyt nukkumiseen käytettyä aikaa ja altistanut nuoria kiusaamiselle. Pelko ulossulkemisesta voi aiheuttaa sen, että digitaalisessa todellisuudessa on oltava läsnä koko ajan. (Salasuo, Merikivi & Myllyniemi 2019,148.)

Nuorten digitaaliseen pelaamiseen myös otetaan kantaa sekä puolesta että vastaan julkisissa keskusteluissa, mikä osaltaan voi lisätä vanhempien huolta ja epävarmuutta

siitä, miten nuorten digitaaliseen pelaamiseen tulisi reagoida. Digitaaliseen pelaamiseen liitetään yhteiskunnallisissa keskusteluissa vahvoja mielikuvia, jotka voivat osaltaan lietsoa moraalista paniikkia ilmiön ympärillä. (vrt. Williams & muut 2008; Kowert & muut 2012.) Toisaalta tärkeää on pitää mielessä, että nuoret eivät ole digitaalisina pelaajina yksi yhtenäinen joukko. Pelaavien nuorten joukkoon voi mahtua myös nuoria, joille pelaaminen voi muodostua todelliseksi ongelmaksi, ja tästäkin syystä ilmiön moniulotteinen tutkiminen ja ymmärtäminen on tärkeää. Tärkeää on myös muistaa, että vaikka nuoret usein ovatkin vanhempia etevämpiä digitaalisten laitteiden käytämisessä, he tarvitsevat silti vanhempiaan ja muita aikuisia tuekseen ja ohjaajikseen esimerkiksi elämänhallintaan liittyvissä kysymyksissä, joita digitaaliset laitteet ja digitaalinen pelaaminen voivat osaltaan haastaa (Lahikainen 2015, 38).

#### Vanhempien rooli pelikasvattajina

Alan tutkimuskirjallisuudessa ja oppaissa korostetaan vanhempien roolia ja tehtävää lasten ja nuorten pelikasvattajina ja ”mediamentoreina”. Kuten edellä on jo käynyt ilmi, digitaaliset laitteet ja pelit voivat tuottaa haasteita esimerkiksi nuorten elämänhallinnalle ja ajankäytölle. Digitalisaatio myös muuttaa nuorten välistä kanssakäymistä ja nuorisokulttuuria. Lisäksi digitaalisten laitteiden vyöryminen koteihin muuttaa perheenjäsenten välistä vuorovaikutusta ja tuo koteihin uusia käytäntöjä ja haasteita, mutta myös mahdollisuuksia. Lisääntyneen median ja digitaalisten laitteiden käytön kodeissa on todettu haastavan vanhemmuuden käytäntöjä, eikä vanhemmille ole aina selvää, miten esimerkiksi nuorten digitaalisen pelaamiseen suhteen tulisi toimia. Pelikasvattajina vanhemmat ovat ”pioneereja”, eikä heillä ole turvanaan ja esikuvinaan aiempien sukupolvien kasvatusmalleja ja toimintatapoja, mikä voi osaltaan haastaa heidän asemaansa nuortensa pelikasvattajina. Myös nuorten usein vanhempiaan paremmat digitaalisten laitteiden käyttötaidot ja osaaminen voivat tuottaa haasteita digitaalisen vanhemmuudelle. (Lahikainen 2015, 37.)

Luon seuraavaksi lyhyen katsauksen siihen, mitä nuorten peli- ja mediakasvatuksen suhteen erityisesti painotetaan alan oppaissa<sup>1</sup> ja tutkimuskirjallisuudessa. Pelikasvatusta ei lähdekirjallisuudessa nähdä muusta kasvatuksesta erillisenä osa-alueena, vaan

---

<sup>1</sup> Ida Forsberg ja Hannele Vehkaoja (2013) ovat hoitotyön opinnäytetyössään kartoittaneet nuorten digitaalisten pelien ongelmapelaamiseen liittyvää kirjallisuutta tarkoituksenaan tutkia nuorten digitaalisten pelien ongelmapelaamisen vaikutuksia nuorten hyvinvointiin ja pohtia kuinka ennaltaehkäistä

tärkeäksi nähdään, että pelikasvatus upotetaan osaksi tavallista, päivittäistä arkea, koska pelaaminen voi liittyä moniin keskeisiin elämän osa-alueisiin ja koska pelikasvatus asettuu osaksi kotien arkisia vuorovaikutustilanteita (Lahikainen 2015, 25). Kasvattajille suunnatun THL:n ”Nuoret pelissä” -oppaan (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 18-27) mukaan pelikasvatuksen sisältöihin kuuluvat muun muassa nuoren kanssa käytävät keskustelut pelien sisällöistä ja pelikäyttäytymisestä, pelien ikäraja- ja sisältömerkintöihin tutustuminen sekä nuoren elämänhallintaan ja fyysiseen ja psyykkiseen hyvinvointiin liittyvät keskustelut. Nuoren elämänhallintataitojen opettamisen suhteen huomiota kehoitetaan kiinnittämään siihen, että pelaaminen on tasapainossa muiden elämän osa-alueiden eli nukkumisen, liikunnan, kasvokkain tapahtuvan vuorovaikutuksen, koulunkäynnin sekä muiden velvollisuuksien hoitamisen kanssa. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 18-27.)

Tutkimuskirjallisuudessa ja alan oppaissa ei pelaamisen tuntimäärälle nuorten kohdalla anneta yksiselitteistä ohjetta tai aikamäärettä, vaan pikemminkin kannustetaan tarkastelemaan nuoren elämää kokonaisuutena ja opettamaan nuorelle elämänhallinnan ja itsesäätelyn taitoja. Fyysiseen hyvinvointiin liittyen tärkeitä teemoja ovat esimerkiksi riittävä uni, pelaamisen tauottaminen sekä ergonomiaan liittyvät kysymykset, joita pelikasvattajan tulisi ottaa huomioon. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 18-27; Meriläinen & Moisala 2019, 64.) Myös esimerkiksi mediakriittisyydestä, yksityisyydensuojasta sekä pelikäyttäytymisestä ja nettikiusaamisesta keskusteleminen ovat tärkeitä peli- ja nettikasvatuksen teemoja (Saarikivi & Martikainen 2019, 39-40). Psykkiseen hyvinvointiin kuuluu esimerkiksi teknostressin hallintaan ja ennaltaehkäisyyn liittyvät kysymykset. Nuorelle on tärkeää opettaa, että koko ajan ei tarvitse olla ”online” ja tavoitettavissa, eikä jokaiseen pelikutsuun tarvitse vastata kyllä. (Salo & Pirkkalainen 2019.)

Käytännön ratkaisuksi pelaamisen hallintaan on ehdotettu muun muassa pelipäiväkirjoja, pelaamisen aikatauluttamista sekä tauottamista, joiden kautta nuorelle opetetaan tärkeitä elämänhallinnan taitoja (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 16-32). Alan kirjallisuudessa vanhempia kannustetaan tutustumaan pelimaailmaan ja myös pelaamaan yhdessä nuorten kanssa. Lisäksi vanhempia kehoitetaan tarkastelemaan omaa älylait-

---

nuorten ongelmapelaamista ja auttaa vanhempia tunnistamaan lapsensa mahdollisia ongelmapelaamisen merkkejä. Niin ikään Pasi Koivisto ja Janne Kujansuu (2013) ovat tehneet opinnäytetyönään vanhemmille ja kasvattajille suunnatun oppaan lasten peliriippuvuuden ehkäisyyn.

teiden käyttöön kriittisesti ja toimimaan esimerkkinä nuorelleen (Meriläinen & Moisala 2019, 64). Tärkeäksi nähdään myös, että vanhemmat kykenisivät myös kriittisesti refleктоimaan omia ennakkokäsityksiään ja ajatuksiaan nuorten digitaalista pelaamista kohtaan.

Nuorten pelikasvatukseen kuuluu kuitenkin myös liialliseen ja / tai ongelmalliseen pelaamiseen puuttuminen. Vanhempi on ensisijaisesti vastuussa nuorensa psyykkisestä ja fyysisestä hyvinvoinnista, ja hänen tulee myös tarvittaessa hakea apua nuoren ongelmallisen pelaamisen hallintaan, jotta esimerkiksi pelaamisen taustalla mahdollisesti vaikuttavat muut ongelmat voitaisiin tunnistaa ja nuori saisi tarvitsemaansa yksilöllistä apua ja tukea. Erityisellä tarkkuudella tulee seurata nuorten, joilla esimerkiksi on jokin neuropsykiatrinen häiriö, kuten ADHD tai jokin mielenterveysongelma, pelaamista ja älylaitteiden käyttöä. (Männikkö & Korkeila 2019, 76; Kosola & Moisala & Ruokoniemi 2019, 163.)

Vanhempia kannustetaankin pohtimaan ja laatimaan pelaamista koskevia sääntöjä yhdessä nuoren kanssa. Lisäksi on myös todettu, että pelikasvatus voi tapahtua myös nuorelta aikuiselle. (Kosola & Moisala & Ruokoniemi 2019; Lahikainen 2015, 37; Silvennoinen & Meriläinen 2016, 16-32.) Ongelmia nuoren ja aikuisen väliseen auktoriteettisuhteeseen voi kuitenkin pelaamisen suhteen tuottaa esimerkiksi se, että vanhemmilla ei välttämättä ole riittävästi aikaa tutustua uusiin laitteisiin ja peleihin ja ohjata lastaan laitteiden käytössä, koska heillä on paljon muitakin arkisia velvollisuuksia huolehdittavanaan. Nuoret kyvyt ja taidot median käyttöön ovat usein vanhempia paremmat, mikä voi haastaa vanhemman auktoriteettia suhteessa nuorensa pelaamiseen. (Lahikainen 2015, 37.)

## 2.2 Läheisten näkökulmia digitaaliseen pelaamiseen

Digitaalista pelaamista läheisten näkökulmasta on tutkittu sekä Suomessa että ulkomailla vielä melko vähän. Enemmän on tutkittu esimerkiksi rahapeliiriippuvaisten läheisiä (kts. esim. Patford 2009; Pajula 2007). Toisaalta alan tutkimuskirjallisuudessa on todettu, että raja digitaalisen pelaamisen ja rahapelaamisen välillä on lientynyt ja

tästä syystä läheisten kokemuksia on mahdollisuus verrata toisiinsa, joskin rahapelaamiseen liittyy olennaisesti taloudellinen ulottuvuus, jonka rooli digitaalisessa pelaamisessa ei ole niin merkittävä (Karjalainen 2014, 22; Mäyrä 2013; Pajula 2007, 22-24). Digitaalisten laitteiden ja median merkityksiä perhe-elämän kontekstissa on tutkittu monitieteisesti (esim. Lahikainen & muut 2015; Kamenetz 2018) ja kuten alan tutkijatkin toteavat, lisää tutkimusta aihepiiristä kaivataan (esim. Lahikainen 2015, 39).

Leanna Madill on väitöskirjassaan (2011) selvittänyt murrosikäisten nuorten vanhempien näkemyksiä ja mielipiteitä heidän lastensa digitaaliseen pelaamiseen liittyen yksilö- ja ryhmähaastattelujen kautta. Madillin (mt.,153) tutkimustuloksissa nousevat esille vanhempien pelot, tietämättömyys ja jännitteet suhteessa nuortensa pelaamiseen, jotka kiinnittyvät yleisempiin keskusteluihin vanhemmuudesta. Madillin (mt.) mukaan tärkeää pelaamiseen liittyvien pelkojen ja jännitteiden vähentämiseksi olisi, että vanhemmat tutustuisivat paremmin pelimaailmaan ja pelaamiseen. Tällöin he voisivat myös paremmin ohjata ja tukea nuoriaan pelaamiseen liittyvissä kysymyksissä.

Anya Kamenetz (2018) on tutkinut digitaalisten laitteiden vaikutuksia perhe-elämään mm. vanhemmille suunnatun kyselyn kautta ja pohtinut, miten digitaalisten laitteiden aiheuttamaa huolta ja ristiriitoja perheissä voitaisiin vähentää ja miten vanhemmat voisivat parhaiten toimia lastensa mediankäytön mentoreina. Hänen (mt.) mukaansa tärkeää on, että digitaalisten laitteiden käyttö on tasapainossa muiden elämän osa-alueiden kanssa ja että digitaalisista laitteista hyödynnetään niiden hyviä puolia mieluiten yhdessä muiden kanssa.

Media lapsiperheessä -kokoomateoksen (Lahikainen & muut 2015) artikkelit puolestaan käsittelevät esimerkiksi sähköisen median vaikutuksia lapsiperheiden vuorovaikutuksessa, perhekulttuurin muuttumista mediavälitteiseksi, lasten ja nuorten median parissa viettämää aikaa, sähköisen median vaikutuksia perheruokailuun sekä esimerkiksi matkapuhelimen vaikutuksia äidin ja lapsen väliseen vuorovaikutukseen. Kirjassa keskiöön on nostettu median vaikutukset perheen arkiseen vuorovaikutukseen erityisesti vanhemman ja lapsen / nuoren vuorovaikutukseen, koska perheessä tapahtuva vuorovaikutus on keskeisessä roolissa lapsen sosiaalistumisessa (Lahikainen 2015, 19).

Salla Karjalainen on sosiologian pro gradu -tutkielmassaan (2014) kartoittanut läheisten kokemuksia ongelmallisesta monen pelaajan verkkoroolipelien pelaamisesta haitat

muille -näkökulman<sup>2</sup> kautta. Karjalaisen (mt.) mukaan ongelmallisella pelaamisella on seurauksia läheissuhteeseen, mutta myös läheiseen henkilökohtaisella tasolla. Karjalainen määritteleeekin tutkielmassaan, että ongelmallinen pelaaminen on sosiaalinen ilmiö, joka hankaloittaa arkielämän läheissuhteita estäessään toivotunlaisten läheissuhteiden toteutumisen ja aiheuttaessaan konflikteja. Karjalaisen pro gradun otsikko, ”Paikalla muttei läsnä”, kuvaa osuvasti pelaamisen vaikutuksia pelaajan läheissuhteisiin. Karjalainen (mt.) kuitenkin painottaa, että kyseessä on äärimmäinen ilmiö ja että mikä tahansa toiminta tai harrastus voi muuttuessaan liialliseksi saada aikaan haittaa niin tekijälleen kuin hänen läheisilleen. Myös pelaamisen eri muodot, kuten raha- ja digipelaaminen ovat Karjalaisen mukaan lähentyneet toisiaan esimerkiksi niiden sosiaalisten vaikutusten suhteen. (Karjalainen 2014, 2-4.)

Jason Northrup ja Sterling Shumway (2014) ovat tutkineet moninpelattavan verkkoolipelin liiallisen pelaamisen vaikutuksia pelaajien puolisoihin. Heidän (mt.) mukaansa läheisiä huolestuttavat etenkin pelaamiseen käytetty aika ja pelaajan uppoutuminen pelimaailmaan, jolloin esimerkiksi sovittuja tapaamisia voi jäädä väliin tai kotiutytö tekemättä. Pelaamisesta muille koituvien haittojen arvioiminen ei kuitenkaan ole ihan yksiselitteistä, ja syiden ja seurausten erottaminen toisistaan voi olla vaikeaa. Esimerkiksi parisuhteessa on voinut olla ongelmia jo ennen peliongelmaa, ja ongelmallinen pelikäyttäytyminen ja parisuhteen ongelmat voivat myös kietoutua yhteen. (Karjalainen 2014, 21.) Northrupin ja Shumwayn (2014) mukaan pelaaminen voi tarjota pelaavalle puolisolalle keinon paeta parisuhteen ristiriitoja. Ei-pelaavalle puolisolalle puolison liiallinen pelaaminen puolestaan aiheutti muun muassa yksinäisyyden ja hylätyksi tulemisen tunteita. Alan kirjallisuudessa käytetään termiä ”pelileski”, ja tutkijat ovat löytäneet yhteneväisyyksiä pelaajien vaimojen kokemusten ja alkoholistien sekä rahapelaajien läheisten väliltä (esim. Northrup ja Shumway 2014; Pajula 2007, 21).

---

<sup>2</sup> Haitat muille -tutkimusnäkökulman kautta voidaan tutkia haitallisen käyttäytymisen vaikutuksia muihin ihmisiin. Keskeisenä ajatuksena lähestymistavassa on, että erilaisten addiktioiden aiheuttamat haitalliset seuraukset liittyvät ihmisten väliseen vuorovaikutukseen. (Karjalainen 2014, 21; Warpenius ym. 2013, 204.)



## 2.3 Sosiaalityön näkökulma digitalisaatioon

Tutkielmani aihepiiri on sosiaalityön näkökulmasta erittäin ajankohtainen. Digitalisaatio, josta nuorten digitaalinen pelaaminen on hyvä esimerkki, haastaa perinteisiä tapoja ymmärtää sosiaalityön keskiössä olevaa sosiaalista ulottuvuutta ja vuorovaikutusta. Digitalisoituminen on tuonut sosiaaliseen ja sosiaalityöhön uusia mahdollisuuksia mutta myös haasteita, joita tutkimukseni kohteena oleva ilmiö, yläkouluikäisten poikien digitaalinen pelaaminen ja siihen liittyvät haasteet perheenjäsenten vuorovaikutussuhteissa osaltaan ilmentävät. Ajankohtaisia, sosiaalityötä koskettavia digiajan ilmiöitä ovat myös esimerkiksi digitaalinen vaino (esim. Strawhun ym. 2013; Miller 2012) ja digitaalisessa ulottuvuudessa tapahtuva kiusaaminen (Forss 2019), mutta myös uudet vuorovaikutuksen ja sosiaalisen muodot, joita digitaalinen ulottuvuus mahdollistaa. Toisaalta digitalisaatio myös haastaa perinteisiä sosiaalisen vuorovaikutuksen muotoja ja voi esimerkiksi tuottaa sosiaalista etäisyyttä perheenjäsenten välille, kun perheenjäsenet suuntautuvat digitaalisten laitteidensa kautta kukin omiin virtuaalisen vuorovaikutuksen konteksteihinsa. Ristiriitaisesti digitalisaatio on lisännyt nuorten kotona viettämää aikaa, mutta samalla vähentänyt perheenjäsenten yhdessä viettämää aikaa. (Lahikainen & Arminen 2015.)

Digitalisaatio tarjoaa uusia mahdollisuuksia ja kanavia esimerkiksi nuorten kohtaamiseen ja nuorten keskinäiseen vuorovaikutukseen. Lisäksi digitalisaatio voi mahdollistaa nuorille avun hakemisen heille luontevia ja tuttuja kanavia pitkin. Näin myös sosiaalityö voisi tavoittaa nuoria paremmin ja aikaisemmassa vaiheessa. (Ylönen 2018, 121-122, 124-125; Joensuu 2011; vrt. Granholm 2016.) Tutkimusten mukaan verkossa tapahtuva auttaminen voi voimaannuttaa nuoria ja vaikuttaa jopa masennusoireiden lieventymiseen. Toisaalta verkkoauttamisen riskejä voivat olla väärinymmärretyksi tuleminen ja esimerkiksi avun ulkopuolelle jääminen, jos resurssit eivät riitä kaikkien avuntarvitsijoiden kohtaamiseen. (Ylönen 2018.)

Tänä päivänä useimmat sosiaalityön asiakkaat ja asiakasperheet elävät sosiaalisessa todellisuudessa, joka muodostuu sekä virtuaali- että reaaliulottuvuudesta. Eettisesti orientoituneen sosiaalityöntekijän velvoite on tunnistaa ja kohdata asiakkaat sosiaalisen todellisuuden eri ulottuvuuksissa, koska sosiaalityö kohdistuu nimenomaan siihen sosiaaliseen todellisuuteen ja kontekstiin, jossa asiakkaat elävät ja joka on osa heidän päivittäistä elämäänsä ja arkeaan. Sosiaalityön tulee olla läsnä *kaikessa* sosiaalisessa,

myös sosiaalisen digitaalisessa ulottuvuudessa, jotta asiakkaiden yksilölliset tarpeet ja kontekstit tulevat tunnistetuiksi. (Tikkala 2017, 48-53; Taylor 2017.) Verkkoulottuvuus voi mahdollistaa sosiaalityön asiakkaille myös uusia osallistumisen muotoja, kun esimerkiksi asiakastiedot ovat tulevaisuudessa helpommin asiakkaan saatavilla (Ylönen 2018, 123). Toisaalta tärkeää on myös huomioida, ettei digitalisaatio entisestään vahvista syrjäytymisprosesseja tai vaaranna asiakkaiden yksityisyyden suojaa. Toisaalta digitalisaation hyödyntäminen vaatii sosiaalityöntekijältä osaamista paitsi teknologian myös digitalisaation sosiaalisen ja kulttuurisen ulottuvuuden osalta. (kts. esim. Kivistö 2019; Ylönen 2018; Kairala 2018.)

Digitalisaatiosta käydään vilkasta keskustelua sosiaalityön tutkimuskirjallisuudessa. Sosiaalityön digitalisaatiota käsittelevää keskustelua on kuitenkin luonnehdittu teknologiavetoiseksi ja polarisoituneeksi, ja digitaalisen ulottuvuuden hyödyntämiseen sosiaalityössä on kuvattu liittyvän myös pelkoja ja ennakkoluuloja. Toistaiseksi vähemmälle huomiolle sosiaalityön keskusteluissa on jäänyt digitalisaation ja teknologian sosiaalinen ulottuvuus (Pohjola 2017, 181; Kairala 2018, 212), joita tässä tutkielmassa jo aiemmin sivusin erityisesti nuorten pelaamisen kulttuurisuuden ja sosiaalisuuden näkökulmista. Camilla Granholmin (2016) *sulautetun sosiaalityön* käsitteen (Blended Social Work) avulla (sosiaalityön) digitalisaatiota on mahdollista hahmotella aiempaa laaja-alaisemmin. Granholm (mt., 60) kirjoittaa, että elämme arjessamme rinnakkain kahdessa erilaisessa todellisuudessa, sekä virtuaalisessa, verkko- ja sovelluspohjaisessa verkkoulottuvuudessa (online) että verkottomassa, perinteisessä ulottuvuudessa (offline), joita sosiaalityöntekijän tulisi työssään osata yhteensovittaa ja hyödyntää kulloiseenkin tilanteeseen ja kontekstiin parhaiten sopivalla tavalla.

Toisaalta yhteiskunnassamme elää samanaikaisesti useita eri sukupolvia, jotka kokevat digitalisaation ja siihen liittyvät käytännöt hyvin eri tavoin. Jos vanhempi ei esimerkiksi itse ole koskaan pelannut monen pelaajan verkkopeliä, miten hän voisi ohjata nuortaan pelimaailmassa tai selvittää netissä tapahtuvaa kiusaamista? Entä miten nuorten pelaamista ja digitaalisten laitteiden käyttöä tulisi rajata, koska esimerkiksi älypuhelin mahdollistaa pelaamisen lisäksi lukemattomia muitakin toimintoja ja nettiä käytetään myös koulutehtävien tekemisessä? Tutkimuskirjallisuudessa puhutaankin siitä, kuinka digitalisaatio läpäisee yhä enemmän ihmisten arkea. Toisaalta kirjoitetaan myös ihmisten hyvinkin erilaisista laitesuhteista. (Salasuo & muut 2019, 154-155; Lahikainen & Arminen 2015.) Tämän pohdinnan voi ulottaa koskemaan myös sosiaa-

lialalla työskenteleviä henkilöitä. Miten kohdata asiakkaita, joiden elämässä esimerkiksi verkkopelaamisella on tärkeä merkitys, jos oma tietämys aihepiiristä on hyvin rajallinen ja pelaamiseen liittyy vahvoja negatiivisia ennakkoluuloja. Yksi mahdollisuus oppimiseen ja ennakkoluulojen vähentämiseen on esimerkiksi se, että nuoret voisivat toimia kokemusasiantuntijoina pelimaailman suhteen. Samoin sosiaalityöntekijöillä tulee olla käytössään ajantasaista ja moniulotteista tietoa digitalisaatiosta ja sen mukanaan tuomista erilaisista ilmiöistä sekä verkossa tapahtuvasta vuorovaikutuksesta (vrt. Ylönen 2018, 124).

Digitalisaation sosiaalisen ulottuvuuden näkökulmasta ja tutkielmani aihepiiriin liittyen Ossi-Matti Laaksamo on tehnyt mielenkiintoisen opinnäytetyön (2014), jossa hän analysoi moninpelattavan verkkoroolipelin World of Warcraftin osakulttuurisia piirteitä ja niiden yhteyttä sosialisatioon. Sosiaalityön opinnäytetyössään Laaksamo (mt.) kyseenalaistaa ongelmakeskeisen näkökulman verkkoroolipelien vaikutuksista niitä pelaavien henkilöiden elämään. Laaksamon (mt.) mukaan pelin kautta muodostuu esimerkiksi kaveri- mutta myös parisuhteita. Lisäksi pelin kautta pelaajat ylläpitävät jo olemassa olevia ihmissuhteitaan ja pelaamisessa on paljon sosiaalista potentiaalia. Pelaaminen myös kehittää pelaajien ryhmäytötaitoja ja moraalialia. Laaksamo (2014, 92) painottaakin, että kulttuurisille konteksteille sensitiivinen sosiaalityöntekijä voi löytää asiakkaansa pelaamisen osakulttuurista myös piilossa olevia voimavaroja. Tämä kuitenkin edellyttää, että sosiaalityöntekijä kykenee näkemään kulttuuristen itsestäänselvyyksien taakse.

## 2.4 Toimijuuden teoreettinen viitekehys

*Toimijuus* on tutkielmani keskeinen teoreettinen käsite ja toimii tutkimukseni teoreettis-metodologisena viitekehysenä. Idea käyttää nimenomaan toimijuutta tutkielmani teoreettisena käsitteenä lähti liikkeelle vanhempien keskeisestä roolista nuortensa pelikasvattajina, joita esimerkiksi alan oppaissa korostettiin. Omien kokemuksieni mutta myös toisten vanhempien kanssa käytyjen keskustelujen perusteella vaikutti kuitenkin, ettei aktiivisena pelikasvattajana toimiminen ole ihan yksinkertaista, vaan siihen voi liittyä myös monia haasteita, joita toimijuuden viitekehyksessä on mielenkiintoista tarkastella. Mielenkiintoista onkin pohtia toimijuuden teoreettiseen viitekehykseen no-

jautuen, minkälaisia mahdollisuuksia vanhemmilla on toimia pelikasvattajina nuortensa digitaalisen pelaamisen suhteen ja kysyä, mitkä tekijät estävät ja mitkä mahdollistavat vanhempien toimijuutta.

Toimijuuden käsitteen vahvuutena pidän erityisesti sitä, että sen kautta voi moniulotteisesti hahmotella ja jäsenellä ihmisen toimintaa sekä yksilöllisten elämäntilanteiden ja elämäkulullisten että yhteiskunnallisten ja kulttuuristen ulottuvuuksien näkökulmista. Toimijuuden käsitteessä minua viehättää ajatus ihmisestä oman elämänsä subjektina toimimassa ja tekemässä valintoja. Toimijuus tapahtuu tietyssä ajassa, paikassa ja suhteissa, tiettyjen resurssien ja reunaehtojen puitteissa, jotka mahdollistavat ja rajaavat yksilön toimijuutta eri tilanteissa eri tavoin. Toisin sanoen, viitekehyksen ytimessä on refleктоiva yksilö omissa ainutlaatuisissa sosiaalisissa koordinaateissaan, jotka ovat sosiaalisesti rakentuneet. (Jyrkämä 2008, 193, 199-200.) Toimijuus muovautuu nimenomaan ihmisen ja hänen ympäristönsä välisessä vuorovaikutuksessa (esim. Romakkaniemi 2010, 139). Toimijuuden tarkastelussa rakenteet ovat keskeisessä roolissa. Rakenteet kehystävät yksilön valintoja ja toimintaa ja luovat yksilön toiminnalle mahdollisuuksia ja rajoja. Yksilö on esimerkiksi aina tietyn yhteiskunnan jäsen, mikä muokkaa yksilön elämää tietynlaiseksi. (Koivula 2013, 23.)

Tässä kappaleessa avaan toimijuuden käsitettä ensin yleisemmällä tasolla ja sitten siirryn pohtimaan, minkälaisia mahdollisuuksia ja tulokulmia toimijuuden teoreettinen viitekehys antaa tutkielmani kohteena olevan ilmiön ymmärtämiseksi. Toisin sanoen pohdin, miten toimijuuden teoreettista viitekehystä voidaan soveltaa pohdittaessa yläkouluikäisten poikien vanhempien toimijuutta suhteessa heidän poikiensa digitaaliseen pelaamiseen.

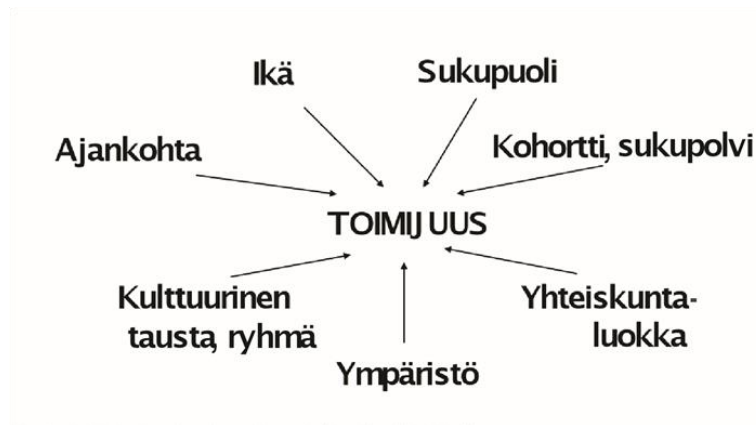
Käsitykseni toimijuudesta ja rakenteiden ja toimijan välisestä vuorovaikutuksesta nojaa ensinnäkin sosiologi Anthony Giddensin (1984) strukturaatioteoriaan. Strukturaatioteorian mukaisesti rakenteiden ja ihmisen toiminnan ajatellaan olevan yhteen liittyneitä ja toisiinsa kietoutuneita. Rakenteita kuvataan strukturaatioteoriassa dualistisiksi eli kaksitahoisiksi, millä tarkoitetaan sitä, että toisaalta rakenteiden ajatellaan rajoittavan ja määrittelevän, mutta toisaalta myös luovan edellytyksiä ihmisen toiminnalle. Toimijuuden ja rakenteiden ajatellaan olevan tiukasti yhteenkietoutuneita. Giddensin (1984) mukaan ihmiset uusintavat rakenteita arjessaan esimerkiksi noudattamalla erilaisia sääntöjä ja näin rakenteet ovat seurausta ihmisten toiminnasta. Samalla rakenteet kuitenkin myös muovaavat ihmisten toiminnan rajoja ja mahdollisuuksia. Toimijuu-

den tarkoituksellisuudesta, toimijan vallasta toimia ”toisin” löytyy puolestaan rakenteiden muuttamisen mahdollisuus, mikä mahdollistaa toisin tekemisen tai tekemättä jättämisen. (mt., 5-13; Jyrkämä 2008, 192.) Giddensin strukturaatioteoriaa on kuitenkin kritisoitu muun muassa siitä, että toimija ei ole aina vapaa toimimaan, kuten haluaa. Ihmisten valinnanmahdollisuuksiin ja toimintaan vaikuttavat myös rakenteelliset esteet, pakot ja rajoitukset. (esim. Jyrkämä 2008, 192–193.)

### Toimijuuden mahdollisuudet, rajat ja ulottuvuudet

Tarkennan käsitystäni toimijuudesta ja toimijan ja rakenteiden välisestä suhteesta Jyrki Jyrkämän (2003; 2008) muotoileman, semiotiikkaan ja semioottiseen sosiologiaan (esim. Jyrkämä 2007; Greimas 1982; Sulkunen & Törrönen 1997) pohjautuvaan toimijuuden viitekehykseen tukeutuen. Toimijuutta erityisesti ikääntymisen tutkimuksen viitekehyksestä käsin jäsennellyt Jyrkämä (2003, 100-101; 2008, 193-196) kirjoittaa *toimijuuden koordinaateista* ja *modaliteeteista*, joiden kautta hän hahmottelee toimijuuden mahdollisuuksia, rajoja ja vaihtoehtoja moniulotteisesti tietyssä tilanteessa, ajassa ja paikassa. Toimijuuden koordinaatit ja modaliteetit vaikuttavat eri tavoin toinen toisiinsa ja kietoutuvat yhteen muodostaen Jyrkämää (2008, 196) lainaten ”yhteisen kudelman”.

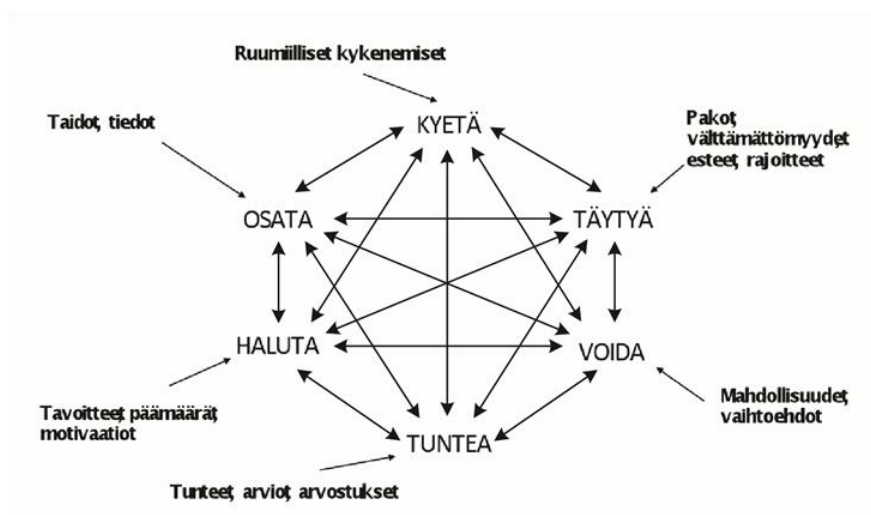
*Toimijuuden koordinaattien* kautta toimijuutta tarkastellaan ulkoapäin, rakenteiden näkökulmasta. Tällöin kysytään, miten erilaiset rakenteet esimerkiksi mahdollistavat, kannustavat tai voivat toimia esteinä yksilön toimijuudelle tietyssä yhteiskunnallisessa ja elämäntilanteisessa ajassa ja paikassa toimittaessa ja millaisia vaihtoehtoja toimijuudelle kulloisessakin tilanteessa avautuu. Rakenteilla tässä yhteydessä tarkoitetaan ajankohtaa, ikää, sukupuolta, yhteiskuntaluokkaa, sukupolvea ja kohorttia, kulttuurista taustaa ja ryhmää sekä ympäristöä. Jyrkämän (2003, 100-101; 2008, 193-196) mukaan tärkeää on huomioida myös toimijuuden koordinaattien keskinäinen vuorovaikutus ja niiden välinen yhteisdynamiikka, millä tarkoitetaan sitä, että jonkin koordinaatin muuttuessa muut koordinaatit saattavat aktualisoitua eri tavoin kuin aiemmin.



Kuvio 1. Toimijuuden koordinaatit (Jyrkämä 2008)

*Toimijuuden modaliteettien* tai ulottuvuuksien joukkoon Jyrkämä (2008, 195) määrittelee kuuluvaksi kuusi toisistaan erillistä, mutta toisiinsa kytkeytyvää ulottuvuutta, joita ovat *kykeneminen, osaaminen, haluaminen, täytyminen, voiminen ja tunteminen*, joiden keskinäisestä dynamiikasta toimijuus syntyy ja uusiutuu, kun sitä tarkastellaan ikään kuin toimijan sisältä päin. Toimijuuden modaliteettien tai ulottuvuuksien kautta on mahdollista päästä syvällisemmin kiinni rakenteiden merkityksiin ihmisten päivittäisessä elämässä.

”Kyetä”-ulottuvuudella tarkoitetaan ensisijaisesti yksilön fyysisiä ja psyykkisiä taitoja, kykyjä ja kykenemistä sekä toimintakykyä, joka vaihtelee tilanteittain. ”Osata” puolestaan viittaa tietoihin ja taitoihin, jotka ovat pysyviä ja joita ihminen on itselleen elämänsä aikana hankkinut tai tulee hankkimaan. ”Haluta”-ulottuvuus liittyy puolestaan motivaatioon ja motivoituneisuuteen, tahtomiseen, tavoitteisiin ja päämääriin. ”Täytyä”-ulottuvuudella taas viitataan fyysisiin ja sosiaalisiin eli normatiivisiin ja moraalisiin pakkoihin ja rajoituksiin. ”Voida” tarkoittaa tässä yhteydessä mahdollisuuksia, joita kulloisetkin tilanteet ja niihin liittyvät rakenteet ja tekijät tuottavat ja mahdollistavat. ”Tuntea” taas liittyy ihmisen perusominaisuuteen arvioida, arvottaa, kokea ja yhdistää tunteitaan kohtaamiinsa asioihin ja tilanteisiin. (Jyrkämä 2008, 195.)



Kuvio 2. Toimijuuden modaliteetit (Jyrkämä 2008)

Marjo Romakkaniemen (2010, 138-138) mukaan ihmisen valinnanmahdollisuuksista puhuttaessa huomioon on otettava paitsi ihmisen senhetkiset fyysiset ja psyykkiset kyvyt, myös rakenteiden tuottamat mahdollisuudet ja rajoitukset (voiminen). Rakenteiksi hän (mt.) nimeää esimerkiksi lainsäädännön sekä palvelujärjestelmän ja sen toimintamallit. Romakkaniemi (mt., 139) näkee tärkeäksi erottaa toisistaan ihmisen omassa mielessä syntyvät mahdollisuudet ja rakenteiden ehdollistamat ja tuottamat mahdollisuudet. Ihmisen toimijuuden ja rakenteiden välinen suhde on hänen (mt.) mukaansa sosiaalisen ydintä.

Toimijuuden ulottuvuudet ja niiden välinen vuorovaikutuksellinen dynamiikka ovat erottamaton osa ihmisen arkista elämää (Jyrkämä 2008, 195). Jyrkämän (2007, 207) määritelmän mukaisesti toimijuus syntyy, muotoutuu ja uusiutuu modaalisten ulottuvuuksien yhteen kietoutuvana kokonaisdynamiikkana. Oman tutkielmani aihepiiriin peilaten voisi ajatella, että käytännössä nuorensa pelikasvattajana toimimisen suhteen vanhempi on tilanteessa, joka vaatii tietynlaista osaamista ja kykenemistä, esimerkiksi sen suhteen, että pystyy hahmottamaan, minkälaisista teemoista nuoren kanssa olisi tärkeää jutella pelaamiseen liittyen ja mitä pelimaailmassa ylipäättään tapahtuu. Myös erilaiset elämäntilanteet voivat vaikuttaa vanhemman mahdollisuuksiin toimia. Halua toimijuuteen voisi kyllä olla, mutta esimerkiksi uupumus tai masennus voivat vaikeuttaa toimijuutta. Vanhemmat voivat myös samankin perheen sisällä haluta toimia nuorensa pelaamisen suhteen eri tavoin, ja tähän puolestaan voivat vaikuttaa esimerkiksi vanhempien elämänhistorialliset kokemukset, henkilökohtaiset ominaisuudet ja tem-

peramentti, mutta myös vallitseva yhteiskunnallinen keskustelu. Toinen vanhempi ratkaisee tilanteen ottamalla pelikonsolin pois, kun taas toinen haluaisi keskustella pelaamisesta yhdessä nuoren kanssa ja perehtyä peleihin ja niiden sisältöihin. Joku toinen vanhempi taas ei näe tilanteessa ongelmaa, eikä tästä syystä halua puuttua nuorensa pelaamiseen. Joissakin tilanteissa vanhempi taas haluaisi puuttua tilanteeseen, mutta ei oikein tiedä, miten sen tekisi, eli haluamista olisi, mutta osaamista ei. Osaamiseensa vanhempi voi puolestaan vaikuttaa, esimerkiksi hankkimalla lisätietoa pelaamisesta ilmiönä tai keskustelemalla peleistä ja pelaamisesta yhdessä nuorensa kanssa.

Mielenkiintoista tästä näkökulmasta ovatkin eri ihmiset erilaisissa tilanteissa erilaisine toimintavaihtoehtoineen. Toimijuuden modaalisuuden kautta voidaan kuvata toimijuuden erilaisia asteita sekä toimijuuteen liittyvää ambivalenssia, jolla viitataan siihen, että toimijuus ei ole koskaan vain heikkoa tai vahvaa, vaan toimijuus liikkuu eri asteiden välillä. Toimijuuden modaalisuuden avulla on myös mahdollista kiinnittää huomio toimijuuden rakentumisen vastavuoroisuuteen ja vuorovaikutteisuuteen. (Hokkanen 2013, 61-62.)

Romakkaniemen mukaan (2010, 139) toimijuuden ulottuvuudet ovat osittain sisäkkäisiä, jolloin niiden erotteleminen toisistaan ei ole aina mahdollista. Ne tarjoavat kuitenkin toimijuuteen erilaisia tulokulmia ja aste-eroja. Erilaiset ilmiöt ja tulokulmat kuten esimerkiksi ikääntyminen ja ikä (esim. Jyrkämä 2007, 207) tai masennus (esim. Romakkaniemi 2010) tuottavat toimijuuden ulottuvuuksiin omanlaisiin sisältöjä ja erityisyyksiä. Yksilön toimijuus on aina kontekstuaalista eli tilanteista, ajallista ja paikallista. Erilaiset tilanteet ja toimijuuden ulottuvuudet muodostavat eräänlaisen kulttuurisen, aikaan ja paikkaan kiinnittyvän tilanteellisen modaliteettiavaruuden, jota voidaan tarkastella monista eri näkökulmista. (Jyrkämä 2008, 196.) Toisin sanoen toimijuus muotoutuu erilaiseksi erilaisissa elinympäristöissä ja elämäntilanteissa ja siihen vaikuttavat rakenteet, mutta myös yksilön toiminta ja hänen elämänhistoriansa.

### Näkökulmia toimijuuden tutkimiseen

Tarkennan ja konkretisoin seuraavaksi tutkimusasetelmaani ja pohdin, minkälaisia tutkimusnäkökulmia valitsemani teoreettinen viitekehys, toimijuus, mahdollistaa erityisesti tutkielmani aihepiiriin liittyen. Pohdin siis, minkälaisia tutkimusasetelmia toimijuuden käsitteen kautta voi analysoida ja mitä analyysissä tulee huomioida. Jyrkämä



(esim. 2003; 2007; 2008) on tarkastellut toimijuutta ja rakentunut toimijuuden teoreettista viitekehystä nimenomaan ikääntymisen tutkimuksen näkökulmista, mutta monet hänen ajatuksistaan ovat hyvin käyttökelpoisia ja sovellettavissa muidenkin ilmiöiden tutkimiseen (vrt. esim. Romakkaniemi 2010).

Jyrkämän (2008, 196-197) mukaan olennainen toimijuuden viitekehyksessä ja toimijuusanalyysissä huomioitava seikka on ensinnäkin toimijuuden kontekstuaalisuus eli toimijuuden liittyminen tiettyyn aikaan ja paikkaan sekä tiettyyn tilanteeseen. Viitekehysten peruslähtökohtana on, että yksilöt eivät toimi elämäntilanteissa ja elämäntilanteellisissa tyhjiössä. Toinen huomioitava seikka on toimijuuden prosessuaalisuus eli se, että toimijuuden modaliteetit voivat muuttua, vaikuttaa toisiinsa ja ilmetä eri aikoina ja tilanteissa eri tavoin. Kolmas olennainen seikka on toimijuuden vuorovaikutuksellisuus, jolla viitataan siihen, että toimijuus toteutuu suhteessa toisiin ihmisiin erilaisissa arkisissa vuorovaikutustilanteissa, joissa määrittelimme toistemme toimijuutta, eli sitä, mitä toinen esimerkiksi osaa ja kykenee. Neljäs huomionarvoinen näkökulma toimijuusanalyysissä on toimijuuden tulkinnallisuus, kokemuksellisuus ja usein myös sen neuvoteltavuus. Toimijuus ei tarkoita aktiivisuutta, eikä toimijuus ilmene aina aktiivisena toimintana. Toimijuus voi olla myös esimerkiksi laiskuutta, tilanteen vastustamista tai sopeutumista. Ihmisellä voi myös joutua valitsemaan, tekeekö hän jotain vai ei, jolloin hänen toimintansa voi vaikuttaa passiiviselta. (Jyrkämä 2008, 196-197.) Liisa Hokkasen mukaan (2013, 60) toimijuudesta puhuttaessa huomio kohdistetaan siihen, onko toimijalla mahdollisuus tehdä jotakin, mitä hän haluaa eli saada aikaan jokin lopputulos tai tapahtuma. Toimijan toimintamahdollisuuksien vaikuttavat sekä toimija itse, hänen toimintaympäristönsä sekä muut toimijat.

Mihin sitten toimijuusanalyysin voi käytännössä kohdentaa? Kun toimijuusanalyysin kohteena on yksilö tai yksilöt, olennaiset kysymykset liittyvät Jyrkämän (2008, 197) mukaan toimijuuden kontekstiin eli siihen elämäntilanteeseen ja elämäntilanteeseen hetkeen, jossa toimija kulloinkin toimii ja tekee valintojaan. Tällöin olennaiset kysymykset kuuluvat: miten toimijuus muotoutuu tässä elämäntilanteisessa hetkessä, ajassa ja paikassa ja minkälaisia merkityksiä toimijuus tietyssä hetkessä saa? Tärkeää on myös pohtia, kuka ja miten yksilön toimijuutta milloinkin arvioi, yksilö itse vai kenties joku ulkopuolinen, kuten esimerkiksi tutkija. Niin ikään keskeinen kysymys koskee toimijuuden prosessuaalisuutta, jolloin pohdinnan kohteeksi tulee esimerkiksi se, miten toimijuuden arvioidaan muuttuvan tulevaisuudessa.

Lisäksi tärkeää on pohtia, miten toimijuuden koordinaatit liittyvät elämäntilanteisiin. Tällöin voidaan esimerkiksi kysyä, millaisia mahdollisuuksia toimijuuteen yksilöllä kyseisessä elämäntilanteisessa hetkessä on? (Jyrkämä 2008, 197.) Millaisena esimerkiksi näyttäytyy päihderiippuvaisen vanhemman toimijuus? Entä vanhemman toimijuus perheessä, jossa on taloudellisia huolia ja vaikkapa työttömyyttä, jotka kuormittavat vanhempaa?

Toisaalta voidaan myös pohtia, minkälaista toimijuutta tutkimukseeni osallistujat lapsiltaan ja nuoriltaan odottavat, entä yhteiskunnalta tai vaikkapa koulukuraattorilta ja opettajilta. Millaista teknologista osaamista, kykenemistä ja haluamista nuorten pelikasvattajina toimiminen edellyttää vanhemmilta? Tutustuakseen nuortensa pelaamiseen vanhemmalla tulee olla paitsi aikaa, myös halua istua nuoren viereen ja kohdistaa mielenkiintonsa nuorelle tärkeään pelimaailmaan. Mitä vanhemmilta odotetaan yhteiskunnan taholta, ja miten nämä odotukset vaikuttavat vanhemman toimijuuteen? Mielenkiintoinen näkökulma on myös eri toimijoiden toiminnan yhteen kietoutuminen esimerkiksi perhe-elämässä, sillä vanhemmilla voi esimerkiksi olla hyvinkin erilaiset suhtautumistavat nuorensa pelaamiseen.

Ajattelen, että kun vanhempien kokemuksia ja käsityksiä suhteessa heidän nuortensa digitaaliseen pelaamiseen tarkastellaan toimijuuden näkökulmasta, voidaan tavoittaa ilmiöön liittyvää yksilöllisyyttä, elämäntilanteisuutta, mutta myös ilmiön yhteiskunnallisuutta. Hokkasen (2013, 62) mukaan toimijuus rakentuu vuorovaikutteisesti ja kontekstuaalisesti, arkisesti ja huomaamattomasti. Toisaalta toimijuus rakentuu myös vallan ja normien ohjaamana mutta myös niitä luoden (mt.) Tällöin tarkastelun keskiössä ovat kysymykset siitä, mitä ihminen kulloisessakin tilanteessa kykenee, osaa, haluaa ja tuntee ja mitä hänen täytyy tehdä tai olla tekemättä sekä minkälaista toimijuutta kyseinen tilanne mahdollistaa. (Jyrkämä 2008, 197).

### 3. Aineisto ja sen analysointi

Luvun aluksi tarkennan tutkielmani tutkimusasetelman ja esittelen tutkimuskysymyksemi. Sitten esittelen tutkielmani aineiston ja kuvaan käyttämäni tutkimusmenetelmät. Luvun lopuksi käyn läpi tutkimuseettisiä kysymyksiä, joita olen tutkielmani tekoprosessin aikana pohtinut.

#### 3.1 Tutkimusasetelma

Tutkielmani aiheena on yläkouluikäisten poikien vanhempien toimijuus suhteessa heidän poikiensa digitaaliseen pelaamiseen.

Kohdistan mielenkiintoni ensinnäkin siihen, millaisia merkityksiä vanhemmat liittävät poikiensa digitaaliseen pelaamiseen. Ajattelen, että se, miten vanhemmat merkityksellistävät nuortensa digitaalista pelaamista, vaikuttaa myös käytännössä siihen, miten he toimivat suhteessa poikiensa pelaamiseen.

Toiseksi analysoin, millaiseksi muotoutuu vanhempien toimijuus suhteessa heidän poikiensa pelaamiseen. Pohdin, mitkä tekijät mahdollistavat ja mitkä rajoittavat vanhempien toimijuutta. Miten vanhempien toimijuutta ja laajemmin perheitä voitaisiin tukea erityisesti sosiaalityön näkökulmasta?

Tutkimustehtäväni jakautuu kolmeen alakysymykseen:

#### **Tutkimuskysymykset:**

1. Millaisia merkityksiä vanhemmat liittävät poikiensa digitaaliseen pelaamiseen?
2. Mitkä tekijät mahdollistavat ja rajoittavat vanhempien toimijuutta suhteessa heidän poikiensa digitaaliseen pelaamiseen? Millaisia ovat vanhempien toimijuuden ulottuvuudet?

3. Millaista tukea vanhemmat ovat mahdollisesti hakeneet ja saaneet nuortensa digitaaliseen pelaamiseen liittyen? Minkälaista tukea he kokevat tarvitsevansa - miten vanhempien toimijuutta voitaisiin tukea ja perheitä auttaa?

### 3.2 Tutkimusaineisto ja sen kerääminen

Tutkimukseni aineisto koostuu kuuden yläkouluikäisen pojan (13-16-vuotiaan) vanhemman haastattelusta, jotka olen tehnyt loppuvuoden 2018 ja alkukevään 2019 aikana. Haastateltavista kaksi on miehiä ja neljä naisia. Tutkielmaani osallistuneiden ja heidän poikiensa anonymiteetin turvaamiseksi en kuvaa tarkemmin esimerkiksi perheiden kokoa, vanhempien ammatteja, koulutusta jne. Toisaalta en myöskään koe, että esimerkiksi haastattelemani vanhemman ammatti olisi tutkimusasetelmani kannalta relevantti tieto. En myöskään kerro vanhempien tai poikien tarkkaa ikää. Tärkeintä haastateltavia rekrytoidessa oli se, että nuoren pelaaminen näyttäytyi vanhemmille jollakin tapaa ongelmallisena tai he olivat siitä huolissaan. Tärkeää oli siis nimenomaan vanhemman kokemus siitä, että pelaamiseen liittyy jotakin huolta aiheuttavaa.

Miksi sitten päädyin haastattelemaan nimenomaan vanhempia, joita nuoren pelaaminen jollakin tapaa huolestutti? Aineistonrajaukseni perustui sekä yhteiskunnallisiin keskusteluihin, omiin kokemuksiini että keskusteluihin, joita olin muiden vanhempien kanssa aiheesta käynyt. Kerta toisensa jälkeen keskusteluissa nousivat samat teemat esille, ja kuulin konflikteista, ristiriidoista ja huolesta, joita nuoren digitaalinen pelaaminen perheissä aiheutti. Aihepiiri vaikutti ajankohtaiselta ilmiöltä, josta myös sosiaaliryöön näkökulmasta olisi tärkeää tuottaa lisää tietoa. Päätökseeni haastatella vanhempia vaikuttivat myös ajankäytölliset ja tutkimuseettiset perusteet. Aikuisten haastattelut olivat helpommin toteutettavissa, koska erillisiä tutkimuslupia jne. ei tarvittu. Jos jatkaisin saman aihepiirin parissa esimerkiksi väitöskirjaa, todella mielenkiintoista olisi haastella sekä vanhempia että nuoria ja käyttää tutkimusmenetelmänä haastateltujen lisäksi esimerkiksi osallistuvaa havainnointia ja tutkimukseen osallistujien tuottamia materiaaleja, kuten pelipäiväkirjoja, mutta istua myös pelaamaan yhdessä nuorten kanssa tai ainakin seuraamaan heidän pelaamistaan.

Tutkimukseen osallistujat olen tavoittanut nk. lumipallotekniikan avulla; kertomalla tuttavilla tavatessani tutkimukseni aiheesta ja kysymällä, tietäisivätkö he ketään, jota

voisin haastatella tai haluaisivatko he mahdollisesti itse osallistua tutkimukseeni (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 49). Haastateltavien löytämisessä ei ollut ongelmia, vaan päinvastoin innokkaita oli enemmän kuin tässä yhteydessä koin järkeväksi haastatella. Haastattelut olen tehnyt haastateltavien kodeissa, työpaikoilla tai omassa kodissani. Yksi haastatteluista on tehty puhelimen kaiuttimen kautta ja yksi haastatteluista on kahden vanhemman yhteishaastattelu. Pituudeltaan haastattelut ovat noin 40 minuuttia -1,5 tuntia ja kuten ennalta arvelinkin, haastattelujen litterointiin kului useampi työpäivä. Litteroin haastattelut tarkasti eli kirjoitin muistiin kaiken haastattelutilanteessa sanotun. Olen nimennyt haastateltavat yksinkertaisesti äiti 1-4 sekä isä 1-2, muita tunnistetietoja en ole käyttänyt haastattelun litteroinneissa tai tutkielmassani. Yksi tutkimukseeni osallistuneista vanhemmista toivoi, ettei hänen haastattelustaan käytettäisi suoria sitaatteja tutkielmassani.

Haastatteluissa apunani oli väljä teemahaastattelurunko (LIITE 1), jonka avulla varmistin, että kaikki tutkimukseni teemat tulivat käsitellyiksi, mutta joka kuitenkin jätti tilaa tutkimukseen osallistuvien omille tulkinnoille ja merkityksenannoille. Haastattelumenetelmäni oli siis teemahaastattelu. Olinhan kiinnostunut tutkimuksessani nimenomaan siitä, mitä tutkimukseen osallistujat haluavat haastattelutilanteessa kertoa ja miten he tutkimuksen kohteena olevaa ilmiötä jäsentelevät ja ymmärtävät. (Eskola & Suoranta 1999, 86-88; Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 55-56; Hirsjärvi & Hurme 2001, 47-48, 66.)

Haastattelutilanteissa keskustelu oli vapaamuotoista ja sivusi muitakin teemoja ja aiheita kuin haastattelurungossa mainittuja. Kaikissa haastatteluissa teemoja ei käyty samassa järjestyksessä läpi, eikä kaikista teemoista myöskään puhuttu haastatteluissa yhtä paljon. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 56). Vaikka kysymyksenasetteluni johdattelikin pohtimaan nimenomaan huolta, joka vanhemmilla poikiensa pelaamiseen liittyen oli, haastattelujen aikana kannustin vanhempia pohtimaan pelaamista myös mahdollisista muista näkökulmista. Kuitenkaan haastattelut eivät tuottaneet juuri uusia teemoja ennalta määrittämieni teemojen lisäksi.

Käytännössä aloitin haastattelun pyytämällä vanhempaa kuvaamaan nuorensa pelikäyttäytymistä, ja tästä haastattelutilanne lähti yleensä luontevasti eteenpäin, ja juttelimme esimerkiksi erilaisista keinoista, joiden kautta vanhempi oli poikiensa pelaamiseen puuttunut. Joku haastateltavista pysähtyi pohtimaan pitkäksikin aikaa tiettyä teemaa, toisen kanssa taas haastattelu eteni nopeasti eteenpäin teemasta toiseen. Pyrin

muodostamaan luottamuksellisen ja rauhallisen haastattelutilanteen ja kävin haastattelun aluksi läpi tutkielmani tarkoituksen ja anonymiteettiin ja luottamuksellisuuteen liittyvät seikat (mm. aineiston säilytys ja haastateltavan anonymiteetin turvaaminen tutkimusraportissa). Haastattelutilanteisiin valmistautuessani pohdin paljon, miten puheliaana ihmisenä, jolla on myös omakohtaisia kokemuksia ja näkemyksiä tutkimuksen aihepiiristä, pitäytyisin vaikuttamista liikaa haastattelun kulkuun ja jättäisin haastateltaville tarpeeksi tilaa kertoa haastattelun teemoista omista näkökulmistaan ja lähtökohdistaan.

### 3.3 Haastatteluaineisto ja toimijuuden tutkiminen

Tutkimusta tehtäessä kysymykset tiedosta ja tietämisestä ovat keskeisiä. Tietoon ja tietämiseen liittyvät kysymykset kiinnittyvät laajemmillaan siihen, miten tutkimuksen tekijä suhtautuu ympäröivään todellisuuteen ja tietoon, jota ympäröivästä todellisuudesta voidaan tutkimuksen keinoin saada. Minkälaista tietoa siis ajattelen keräämälläni haastatteluaineistolla saavani? Voinko pienehkällä haastatteluaineistollani tehdä yleistyksiä tutkimukseni kohteena olevasta ilmiöstä? Kysymykset tiedosta ja tietämisestä kytkeytyvät yhteen myös tutkimuksen uskottavuuden ja vakuuttavuuden kanssa. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 25, 76.)

Ajattelen, että keräämäni aineisto toimii ikään kuin näytteenä tutkimukseni kohteena olevasta ilmiöstä ja voin tätä kautta pyrkiä ymmärtämään ja selittämään tutkimuksen kohteena olevaa ilmiötä, avaamaan ikään kuin ikkunoita haastattelemani henkilöiden kokemuksiin ja näin tarkastelemaan tutkimukseni kohteena olevaa ilmiötä heidän näkökulmistaan. Mistä sitten voi tietää, että aineistoa on riittävästi tutkimuksen luotettavuuden ja uskottavuuden näkökulmasta? Eräänä riittävän laajan aineiston mittarina voidaan pitää saturaatiopisteen saavuttamista. Saturaatio- tai kylläntymispisteellä tarkoitetaan sitä, että uudet haastattelut eivät tuota enää tutkimusongelman kannalta uutta tietoa. Toisaalta, kun tavoitteena on jonkin ilmiön ymmärtäminen, ei aineiston ole tarpeen olla kovin laaja. Laadullisessa tutkimuksessa merkittävään rooliin nousevatkin nimenomaan aineistosta tehtävät tulkinnat ja tulkintojen kestävyys ja syvyys, eli teoreettinen yleistettävyyden. Teoreettisella yleistettävyydellä viitataan esimerkiksi siihen,

että tutkimuksen tulokset olisivat siirrettävissä toiseen tapaukseen, joten tällöin korostuu nimenomaan havaintojen, tulkintojen tekemisen ja tutkimustulosten riittävän tarkka raportointi. (Eskola & Suoranta 1999, 62-68.) Toisaalta tutkimuksen tulokset ovat aina tietyn tutkijan tietyssä kontekstissa, ajassa ja paikassa, tietyistä näkökulmasta ja tietyillä taidoilla tekemä tulkinta tai versio tutkimuksen kohteena olevasta ilmiöstä, eivätkä tutkimuksen tulokset ole siirrettävissä täysin samanlaisina muhin konteksteihin. Tutkimusprosessin tarkka kuvaaminen tutkimusraportissa lisää tutkimuksen läpinäkyvyyttä ja tuo tutkijan tekemät eettiset valinnat myös lukijan arvioitaviksi lisäten tutkimuksen luotettavuutta ja uskottavuutta. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 25-28.)

Käsitykseni todellisuuden rakentumisesta sijoittuu realistisen ja konstruktionistisen ajattelutapojen välimaastoon, ja ajattelen, että haastattelutilanteessa tuotettu tieto on aina tietyssä ajassa, paikassa ja vuorovaikutustilanteessa tuotettu ja siihen vaikuttavat esimerkiksi niin tutkimukseen osallistujien elämäntilanteet, laajemmat yhteiskunnalliset kehykset mutta myös haastatteluun vuorovaikutustilanteena liittyvät ehdot ja muotoilemani kysymyksenasettelu. Toisaalta ajattelen myös, että haastattelutekstit heijastelevat tutkimukseen osallistuneiden kokemuksia ja ajatuksia haastatteluhetkellä suhteelliseen suoraan, ja olen kiinnostunut siitä, *mitä* he poikiensa pelaamisesta ja siihen liittyvistä kokemuksistaan ja käsityksistään kertovat ja minkälaisena heidän toimijuutensa tätä kautta näyttäytyy tietyssä yhteiskunnallisessa ja elämäntilanteisessa hetkessä. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 25-27; Alasuutari 2001, 90, 94; Eskola & Suoranta 1999, 86.)

Lähtökohtanani haastattelutilanteessa tuotetulle tiedolle siis on, että se on aina tietyssä tilanteessa, ajassa, paikassa ja vuorovaikutustilanteessa tuotettua tietoa, jota raa-mittavat myös laajemmat yhteiskunnalliset ja kulttuuriset kehykset. Toisin sanoen haastattelutilanteessa tuotettuun tietoon vaikuttavat tutkimuskysymykseni, aihepiiriin liittyvät ajankohtaiset keskustelut, mutta myös esimerkiksi haastateltavan senhetkinen elämäntilanne ja tunteet sekä fyysinen paikka, jossa haastattelua tehdään. Esimerkiksi tehdessäni haastattelua eräässä kodissa perheen poika oli kotona, joskin omassa huoneessaan, ja jälkeenpäin pohdin, miten pojan kotonaolo vaikutti vanhemman kerrontaan. Mitä hän kenties jätti kertomatta? Yhden haastattelun taas tein haastateltavan työpaikalla, ja haastattelu keskeytyi toistuvasti. Voi myös olettaa, että haastatteluun

saattoi vaikuttaa esimerkiksi se, jos perheessä oli ollut edellisenä iltana konflikti liittyen pojan pelaamiseen, tai vastaavasti, jos tilanne pelaamisen suhteen oli perheessä haastatteluhetkellä stabiilimpi. (vrt. Oinas 2004, 224; Hirsjärvi & Hurme 2001.)

Toisaalta ajattelen, että haastattelutilanteessa on aina läsnä myös laajempi kulttuurinen ja yhteiskunnallinen ulottuvuus. Kertoessaan kokemuksistaan ja näkemyksistään haastateltavat kertovat samalla, minkälainen toimijuus tässä yhteiskunnallisessa hetkessä, ajassa ja paikassa on mahdollista ja minkälaisia toimijuuden tiloja vanhemmille avautuu suhteessa heidän nuortensa pelaamiseen. Mielenkiintoisia kysymyksiä ovat esimerkiksi, minkälaista toimijuutta vanhemmat kokevat heiltä vaadittavan suhteessa poikiensa pelaamiseen yhteiskunnan taholta, ja minkälaista tukea vanhemmat ovat saaneet toimijuudelleen.

Tietoon ja tietämiseen liittyy myös opinnäytetyössäni tuottaman tiedon yhteiskunnallisen vaikuttavuuden ulottuvuus. Ajattelen, että pystyn tutkielmallani tuottamaan tietoa aihepiiristä, josta ei ole vielä kovin paljon aiempaa tieteellistä tutkimusta. Nuorten digitaalista pelaamista on toki tutkittu paljon, mutta vanhempien toimijuuden näkökulmasta kerättyä tietoa on vasta verrattain vähän. Ajattelen myös, että sosiaalityöntekijänä ammattieettinen velvollisuuteni on tuottaa tietoa ajankohtaisista yhteiskunnallisista ilmiöistä mahdollisimman moniulotteisesti ja tätä kautta pyrkiä vaikuttamaan siihen, että apu perheille kohdentuisi oikealla tavoin ja oikeaan aikaan ja että työntekijöillä olisi tarpeeksi monipuolisesti tietoa erilaisista ilmiöistä voidakseen tukea ja auttaa ihmisiä. Tavoitteenani on saada tutkimustulokseni julkaistua artikkelina. Tällaiseen tiedontuotantoon varsinkin marginaalisista ilmiöistä toivoisi sosiaalityöntekijöillä olevan mahdollisuus myös työtehtäviensä puitteissa, mutta ainakin itselle edes lehtiartikkelin kirjoittaminen käytännön lastensuojelutyön ohessa osoittautui todella haasteelliseksi, sillä aikaa ei yksinkertaisesti ole ”ylimääräiseen”. (vrt. Satka, Pohjola & Rajavaara 23-24; vrt. Närhi 2003.)

### 3.4 Tutkimusaineiston analyysi

Aloitin tutkimusaineiston analyysin teemoittelemalla aineiston haastattelurunkoni teemojen perusteella. Kuten jo aiemmin totesin, haastatteluista ei sinällään noussut esille uusia, haastattelurunkoni ulkopuolisia teemoja, mutta haastateltavat puhuivat selkeästi



enemmän tietyistä teemoista. Esimerkiksi kysymystä ulkopuolisen tuen tarpeesta ja muodosta he eivät yleensä jääneet pitkäksi aikaa pohtimaan. Aineistoa analysoidessani keskeinen ohjenuorani on ollut tutkimukseen osallistuneiden äänen ja kerronnan kunnioittaminen. Aineistoanalyysitapaani luonnehtii ehkä parhaiten väljästi teoriasidonnainen sisällönanalyysi, jossa olen aloittanut analyysiprosessin aineistosta, mutta analyysin edetessä liittänyt tekemäni aineistohavainnot teoreettisiin käsitteisiin. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 117; Eskola 2001.)

Käytännössä aloitin aineiston analyysin jo haastatteluja tehdessäni, kun tein havaintoja esimerkiksi sen suhteen, että haastateltavat kuvaavat samankaltaisia kokemuksia, ja kirjoitin havaintojani muistiin. Litteroituani aineiston aloin lukea haastatteluja systemaattisesti ja luokittelin ja jäsentelin havaintojani haastattelun teemojen mukaisesti erilliseen tiedostoon. Muodostamiani luokkia tai kategorioita olivat mm. *huolenaiheet*, *puuttumisen keinot*, *puuttumisen haasteet* jne. Näin pystyin havainnoimaan tarkemmin sitä, mitä teemoja ja aihepiirejä tutkimukseen osallistujat nostavat esille ja mitä samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia aineistosta on löydettävissä (kuten mikä poikien pelaamisessa vanhempia huolestuttaa). Tässä vaiheessa etenin aineiston ehdoilla pitäen kuitenkin mielessäni tutkimuskysymykseni.

Seuraavaksi tarkensin huomioni muodostamiini luokkiin ja aloin eritellä tarkemmin niiden sisältöä. Tässä vaiheessa havaitsin, että aineistosta esiin nousevat puuttumisen keinot voidaan jakaa ”kontrolloiviin” ja ”kasvatuksellisiin”, ja jatkoin tarkemmin näiden alakategorioiden erittelyä. (Tuomi & Sarajärvi 2009.) Analyysin edetessä asetin tekemäni tulkinnat toimijuuden teoreettiseen viitekehykseen ja esimerkiksi puuttumisen keinot ja haasteet kuvaavat tulkintani mukaan vanhempien toimijuuden ulottuvuuksia, mahdollisuuksia ja rajoja / haasteita, joihin vaikuttavat sekä yksilölliset (kuten vanhemman jaksaminen) että yhteiskunnalliset tekijät. Keskeistä tekemilleni tulkinnoille on ollut ajatus toimijuuden rakentumisesta tietyssä ajassa ja paikassa, tiettyjen yksilöllisten, elämäntilanteisten ja yhteiskunnallisten reunaehtoien puitteissa.

Ensimmäisessä analyysiluvussa (luku 4), analysoin vanhempien kokemuksia ja näkemyksiä nuortensa pelaamisesta. Käytännössä olen aluksi etsinyt aineistosta kohtia, joissa vanhemmat kuvaavat, mikä heitä nuortensa pelaamisessa huolestuttaa, ja sitten luokitellut huolenaiheita eri alakategorioihin. Vanhempien kerronnassa korostui jo tutkimusasetelmanikin tuottamana huolipuhe, mutta aineiston analyysin perusteella myös muunlaisia näkökulmia nuorten pelaamiseen avautui (vrt. Tuomi & Sarajärvi 2009, 113). Tulkintani mukaan vanhempien nuortensa pelaamiselle antamat merkitykset

vaikuttavat olennaisesti vanhempien toimijuuteen ja odotuksiin oman ja muiden toimijuuden suhteen. Toisaalta vanhempien huoli ja sen värittävä toimijuus löytävät kaikkupohjaa laajemmasta yhteiskunnallisesta nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvästä keskustelusta, joka on hyvin huolipainotteista ja dramaattista.

Luvuissa 5 ja 6, jotka käsittelevät vanhempien toimijuuden ulottuvuuksia, mahdollisuuksia ja rajoja suhteessa heidän nuortensa digitaaliseen pelaamiseen seurailen väljästi teorialähtöisen sisällönanalyysin ohjeita. Teoreettisena viitekehyksenä analyysissä ovat toimineet edellä kuvaamani toimijuuden teoreettinen viitekehys sekä toimijuuden modaliteetit ja koordinaatit. Avaan aluksi toimijuuden mahdollisuuksia tai toimijuuden toteutumia kuvaamalla erilaisia toimijuuden ulottuvuuksia tai positioita, joihin vanhemmat poikiensa pelaamisen suhteen asettuvat, ja sitten olen analysoinut, mitkä tekijät haastavat vanhempien toimijuutta, ja olen pohtinut, minkälaisia eroja ja yhtäläisyyksiä vanhempien toimijuuden tulkinnoista löytyy. Olen liittänyt havaintoni toimijuuden koordinaatteihin eli esimerkiksi toimijan elämäntilanteeseen ja muihin kontekstuaalisiin ja rakenteellisiin tekijöihin, joita tutkimukseeni osallistujat tarinoissaan kuvaavat. Syvensin analyysia pohtimalla, mitä havaintoni kertovat vanhempien toimijuuden mahdollisuuksista ja rajoista yleisemmällä tasolla ja miten vanhemmat tulkitsevat toimijuuttaan. Tekemieni havaintojen ja tulkintojen tukena ja tekstini elävöittämiseksi mutta ennen kaikkea tutkimukseeni osallistujien äänen ja kokemusten sekä kokemusten kontekstuaalisuuden esiintuomiseksi käytän työssäni runsaasti aineistositaatteja. (Eskola & Suoranta 1999, 153, 175-176; Alasuutari 2011, 38-48.)

### 3.5 Tutkimuseettiset kysymykset ja tutkijan positio

Tutkimusprosessissa eettisen puntaroinnin paikat liittyvät tutkimusaiheen valintaan, tutkimusmenetelmien valintaan sekä analyysin ja raportointiin, joita käsittelen seuraavaksi tarkemmin (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 20-23; Hyvä tieteellinen käytäntö.. 2012, 6-9). Tehtäessä laadullista tutkimusta, jota tutkielmani edustaa, tutkijan position tai aseman pohtiminen ja reflektointi on erityisen tärkeää. Mitä vapaamuotoisempi tutkimusasetelma on, sitä suurempi on tutkijan vastuu kriittisesti reflektoida ja punnita aktiivisesti koko tutkimusprosessin ajan tekemisiään ja valintojaan.

Tutkimusprosessin läpinäkyvyyden kannalta tärkeää on, että kirjoittaa pohdintaansa ja tekemiään valintoja auki tutkimusraporttiin mahdollisimman yksityiskohtaisesti. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 20-21.)

Tutkimuksen uskottavuuden perustana toimii hyvän tieteellisen käytännön noudattaminen. Hyvään tieteelliseen käytäntöön kuuluvat muun muassa rehellisyys, huolellisuus ja tarkkuus tutkimusprosessin eri vaiheissa, eettisten tutkimusmenetelmien käyttäminen sekä tutkimuksen tarkka suunnittelu, toteutus ja raportointi. Käytännössä hyvän tieteellisen käytännön noudattaminen tarkoittaa esimerkiksi, että kerää tutkimuksen aineiston eettisesti kestäväällä tavalla ja tieteellisen tutkimuksen vaatimusten mukaisesti ja kertoo tutkimusraportissaan tarkasti, mitä menetelmiä on käyttänyt, ja että viittaa toisten tutkijoiden töihin asianmukaisella tavalla eikä vääristele tutkimuksensa tuloksia. Hyvään tutkimuskäytäntöön puolestaan kuuluu, että tutkimukseen osallistujat saavat kaiken oleellisen tiedon tutkimuksen kulusta ja että heidän osallistumisensa tutkimukseen on vapaaehtoista. Toisin sanoen tutkija kunnioittaa tutkimukseen osallistujien itsemääräämisoikeutta ja ihmisarvoa. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 21-24; Hyvä tieteellinen käytäntö.. 2012, 6-9.)

Erityisesti tiedonhankintaan ja tutkittavien suojaamiseen liittyvät kysymykset ovat olleet omassa tutkimusprosessissani keskeisiä eettisen harkinnan paikkoja. Tutkijan asemaan asettuminen merkitsee itselleni sitä, että reflektoin koko tutkimusprosessin ajan tekemiäni ja valintojani mutta myös tekoja ja valintoja, joita en tässä tutkimusprosessissa tehnyt. Tutkijan vastuut ja velvollisuudet kirkastuivat itselleni erityisesti hetkinä, jolloin minun on ollut tehtävä valintoja tutkimusprosessin eri vaiheissa. Esimerkiksi oman tutkielmani aineiston rajaamisen osalta olen miettinyt, olisiko aineistoni ollut kuinka erilainen sisällöltään, jos en olisi etsinyt haastateltaviksi nimenomaan vanhempia, jotka olivat huolissaan nuorensa pelaamisesta. Toisaalta, miten mielenkiintoista olisi ollut haastatella sekä perheen aikuista että nuorta digitaaliseen pelaamiseen liittyen. Päätökseeni haastatella nimenomaan huolissaan olevia vanhempia vaikutti oma huoleni pelaamiseen liittyen, mutta myös aihepiiristä käytävät yhteiskunnalliset keskustelut. Toisaalta koin, että aihetta on tärkeää tutkia myös vanhempien näkökulmasta, koska sitä ei ole tutkittu vielä niin paljon. Myös aikataululliset syyt vaikuttivat päätökseeni haastatella nimenomaan vanhempia. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 20-21.)

Tutkimustietojen käsittelyssä avainasemassa ovat luottamuksellisuus ja anonymiteetti. Tutkimuksen tekijä asettuu luottamussuhteeseen sekä tutkimukseen osallistujien että

suuren yleisön kanssa. Tutkimukseen osallistuvan on voitava luottaa tutkimuksien tekijään esimerkiksi sen suhteen, että hänen anonymiteettinsä on turvattu ja yleisön on puolestaan voitava luottaa siihen, että tutkija ei esimerkiksi vääristele tutkimustuloksiaan. Tutkijan positio on välillä melkoista tasapainottelua ja vaatii harkintaa. Miten toisaalta kertoa tutkimuksensa tulokset mahdollisimman tarkasti, mutta samalla tutkimukseen osallistuneiden anonymiteetin turvaten. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 21-24.)

Tutkimusprosessin eri vaiheissa olen pohtinut erilaisia eettisiä kysymyksiä, joita seuraavaksi avaan tarkemmin. Tutkimusentekoon liittyvät eettiset kysymykset voidaan ymmärtää arjessa nousevina kysymyksinä ja väittäminä ja niihin liittyvänä päätöksentekotaitona, joiden tunnistaminen vaatii tutkijalta herkkyyttä. (Clarkeburn & Mustajoki 2007, 22, 52; Eskola & Suoranta 1999, 60). Tutkimusprosessissani eettiset kysymykset ovat liittyneet sekä tiedon hankintaan liittyviin valintatilanteisiin että tutkimukseen osallistujien suojaamiseen, jotka laadullisessa tutkimuksessa ovat koko tutkimusprosessin ajan läsnä (Häikiö & Niemenmaa 2007, 41; Eskola & Suoranta 1999, 16, 52, 201). Tiedonkäsittelyyn liittyen keskeiset teemat ovat luottamuksellisuus ja anonymiteetti, joihin palaan hieman tuonnempana (Eskola & Suoranta 1999, 57; Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009,23).

Eettinen pohdinta alkoi jo siinä vaiheessa, kun mietin, mistä aiheesta pro gradu -tutkielmani tekisin (vrt. Clarkeburn & Mustajoki 2007, 53). Nuorten digitaalinen pelaaminen vaikutti ajankohtaiselta aihepiiriltä, joka on paljon esille julkisissa keskusteluissa, mutta myös arkisemmissä keskusteluissa, joita esimerkiksi muiden vanhempien kanssa kävin. Huomasin myös, kun suoritin sosiaalityön opintojeni aineopintojen käytännönjaksoa perheneuvolassa, että lasten ja nuorten digitaalinen pelaaminen oli aihepiiri, joka toistuvasti nousi esille asiakastapaamisilla. Sitten tein saman havainnon myös työskennellessäni lastensuojelussa. Huomasin myös, että lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta vanhempien näkökulmasta on tutkittu vasta verrattain vähän. Mielestäni tämä oli tärkeä eettinen perustelu tutkimukseni aiheelle. Aihepiiri on myös itselläni henkilökohtaisessa perhe-elämässä ajankohtainen. Nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyi minulla varsinkin tuohon aikaan paljon huolta, ja sama huoli lasten ja nuorten pelaamisesta vaikutti olevan muillakin vanhemmilla ja nousevan esille myös yhteiskunnallisissa keskusteluissa. Vaikuttii myös, että vanhemmat olivat usein melko neuvottomia nuortensa pelaamisen hallinnan suhteen, itseni mukaan lukien.

Tutkielmani aihepiiriä suunnitellessani pohdin, voisinko lähteä tekemään tutkielmaani aihepiiristä, johon itselläni liittyy huolta ja vahvojakin tunteita. Mietin, onko tutkimuksen teko itseä koskettavasta aiheesta eettisesti kestävä. Miten saan tutkimuksen teon kannalta tarvittavaa etäisyyttä tutkielmani aihepiiriin, enkä katso aihetta vain omasta näkökulmastani ja omien tunteideni ja kokemusteni kautta? Toisaalta tiesin myös, että tutkimuksenteon lähtökohtana on usein nimenomaan tapaus tai ilmiö, joka kiinnostaa tutkimuksen tekijää ja josta tutkimuksen tekijällä on aiempaa tietämystä ja / tai kokemusta, joiden perusteella alustavaa tutkimusongelmaa voi muodostaa. (Laine, Banberg & Jokinen 2007, 26; Häikiö & Niemenmaa 2007; 54-55.) Lisäksi itseään kiinnostavan tutkimusaiheen parissa jaksaa puurtaa paremmin (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 8.)

Ajattelenkin, että tutkimuseettisesti tärkeää on tiedostaa omat lähtökohtani, tunteeni ja kokemukseni suhteessa tutkimukseni aihepiiriin ja niiden aukikirjoittaminen tutkimusraporttiini. Meillä kaikilla on omat uskomuksemme, asenteemme ja kokemuksemme ja tästä näkökulmasta täydellisen objektiivisuuden tavoittelemisen suhteessa tutkimuksen kohteena olevaan ilmiöön on mahdottomuus. Tärkeää tutkimuksen luotettavuuden kannalta onkin se, että kirjoitan oman positioni ja tutkimusprosessin kulun mahdollisimman selkeästi auki ja tiedostan omat asenteeni ja pyrin toimimaan siten, etteivät ne heijastu tutkimukseeni liikaa. (esim. Huotelin 1996, 20-21; Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 24.) Toisaalta tutkimuksen tekijän ennakko-oletukset ja kokemukset ovat aina läsnä tutkimusprosessissa. Minun tutkielmassani kysymyksenasettelu on omista kokemuksistani kumpuava, mutta lisäksi siihen ovat johdattaneet sekä muiden vanhempien kanssa käymäni keskustelut että laajemmat yhteiskunnalliset keskustelut.

Päädyin tutkimuseettisistä ja ajankäytöllisistä syistä keräämään tutkielmani aineiston nimenomaan pelaavien nuorten vanhempia haastatteleamalla, ja aineistorajauksesta taas kumpusi idea tutkia nimenomaan vanhempien toimijuutta suhteessa nuortensa digitaaliseen pelaamiseen. Teoreettiseen viitekehukseen, käsitteistöön ja aiempaan aihepiiristä tehtyyn tutkimukseen perehtymisen kautta sain kaipaamaani etäisyyttä tutkielmani aihepiiriin (Eskola & Suoranta 1999, 35). Tajusin, ettei nuorten pelaaminen ole asia, josta tulee olla ainoastaan huolissaan, vaan siihen voi liittyä monia muitakin ulottuvuuksia. Perehtyminen aihepiiriä käsittelevään tutkimuskirjallisuuteen haastoikin myös omia käsityksiäni tutkimukseni kohteena olevasta ilmiöstä ja auttoi lähestymään ilmiötä moniulotteisemmin myös omassa elämässäni. Toisaalta olen työskennellessäni

lastensuojelun sosiaalityöntekijänä nähnyt, että perheet todellakin voivat tarvita apua ja tukea nuorten pelaamisen hallintaan, mutta myös runsaan pelaamisen taustalta mahdollisesti löytyviin muihin ongelmiin.

Seuraava eettinen pohdinta liittyi haastateltavien valintaan. Mistä löytäisin tutkimusasetelmani kannalta mahdollisimman ”sopivat” haastateltavat? Miten ylipäättään määrittelen, kuka on ”sopiva”? Millainen ongelma pelaamisen tulisi perheessä olla ja millaisia ristiriitoja aiheuttaa, että haastateltava olisi tutkielmani ”sopiva”? Päädyin ratkaisuun, jossa haastateltavia rekrytoidessani tärkeimpänä kriteerinä oli vanhemman kokema huoli nuorensa pelaamisesta, enkä siis määritellyt ennalta tiettyjä kriteerejä haastateltavilleni. Näin muotoutui myös tutkielmani ensimmäinen tutkimustehtävä eli sen analysoiminen ja ymmärtäminen, mikä vanhempia nuorensa pelaamisessa huolestuttaa ja millaisia ristiriitoja pelaaminen perheissä aiheuttaa. (Laine, Banberg & Jokinen 2007, 31.)

Haastattelutilanteissa eettistä huomiota tuli puolestaan kiinnittää omana rooliini haastattelijana. Eettisesti olennaista on, että olen pyrkinyt lähestymään haastattelijan kertomaa kunnioituksella, enkä esimerkiksi kyseenalaistaen, vaikka joidenkin haastateltavien lähestymistapa tutkimuksen teemoihin tuntuikin ymmärrettävämmältä kuin toisten. Tämän kunnioituksen tulee ulottua myös aineiston analyysiin ja tutkimusraportin kirjoittamiseen (Oinas 2004). Olen kuitenkin haastattelutilanteissa myös pyrkinyt haastamaan haastateltavan huolipuhetta, useimmiten tuloksetta. Toisin sanoen pyrin myös kyseenalaistamaan kysymyksenasetteluani haastattelutilanteissa.

Aineiston analyysin suhteen aineistolähtöinen, mutta väljästi teoriasidonnainen sisälönanalyysi tuntui luontevimmalta valinnalta, koska olin kiinnostunut nimenomaan kertojien kokemuksista ja näkemyksistä ja heidän tavoistaan jäsenellä tutkielmani teemoja. Tutkimukseni teoreettinen viitekehys, toimijuuden käsite ja teoriat olivat mukana jo tutkimussuunnitelmassani, mutta tarkensin ja kohdensin niitä analyysiprosessin myötä, jotta voisin parhaiten käsitteellistää aineistohavaintojani.

Perehtyessäni tutkimuskirjallisuuteen ja aineiston analyysin edetessä olen joutunut myös refleктоimaan omaa suhtautumistani joidenkin tutkimukseeni osallistuneiden vanhempien melko ehdottomaan asennoitumiseen suhteessa poikiensa pelaamiseen. Kun itse olen alkanut hahmottaa pelaamista moniulotteisempänä ilmiönä ja oma huoleni pelaamisen suhteen on hieman vähentynyt, säilyvät haastattelupuheet ennal-

laan, eikä vanhemmilla ole ollut mahdollisuutta tuottaa aineistoon samankaltaista reflektiota. Näenkin tärkeäksi, että tiedostan ja aukikirjoitan omaa ajatuksenkulkuani tutkimusprosessin edetessä ja toisaalta tiedostan sen, että tutkimukseni aineisto on tietyssä ajassa ja paikassa tuotettu. Jollakin vanhemmista on voinut esimerkiksi olla nuorensa kanssa yhteenotto pelaamiseen liittyen haastattelua edeltävänä iltana, joka voi osaltaan vaikuttaa haastateltavan kerrontaan. Aineiston keräämistä ja aineiston analyysia ovat ohjanneet tutkimukseen osallistuneiden kerronnan kunnioittaminen ja heidän äänensä kuuleminen, eli siis herkkyys aineistolle ja siitä esiin nouseville teemoille, joita käyttämäni aineistoanalyysimenetelmä eli sisällönanalyysi on osaltaan hyvin tukenut (Tuomi & Sarajärvi 2009, 103, 108).

Tutkimusraporttia kirjoittaessani, mutta laajemmin koko tutkimusprosessin ajan olen pohtinut paljon haastateltavien anonymiteetin turvaamista, joka on ollut keskeinen eettinen kysymys tutkimusprosessissani. Miten varmistan, että perheet / nuoret / vanhemmat eivät tule tunnistetuiksi tutkimusraportistani? Miten säilytän aineistoni eettisesti kestäväällä tavalla? Käytännössä olen pyrkinyt varmistamaan tutkimukseen osallistuneiden ja heidän perheidensä anonymiteetin pitämällä aineistoesimerkit yleisellä tasolla ja jättämällä tutkimusraportistani pois sitaatit, joista haastateltavan tai hänen perheenjäsenensä voisi tunnistaa. Keräämäni tutkimusaineiston olen säilyttänyt sähköisesti omalla tietokoneellani, jonka salasana ei ole kenenkään muun tiedossa. Haastattelun aluksi olen kertonut eettiset seikat haastateltavilleni (anonymiteetin turvaaminen, aineiston säilyttäminen). Samoin olen pyrkinyt avaamaan tutkielmani aihepiiriä tutkimukseeni osallistuneille mahdollisimman hyvin, kuitenkin huomioiden sen, etten etukäteiskuvauksella ohjaisi tutkimukseen osallistujan kerrontaa liiaksi ja että tutkimukseen osallistuja saisi itse päättää, mitä haluaa aihepiiriin liittyen kertoa ja mitkä ovat hänestä keskeisiä asioita ja teemoja (Huotelin 1996, 35-36). Haastattelemini henkilöiden ja heidän perheidensä anonymiteettiä olen suojannut myös siten, että en ole kertonut haastattelemini henkilöiden ammattia tai ikää, enkä myöskään heidän perhetilannettaan (kuten lasten lukumäärä) tutkimusraportissani.

## 4. Pelaaminen huolenaiheena

Tässä luvussa analysoin, minkälaisia merkityksiä vanhemmat poikiensa digitaaliseen pelaamiseen liittävät. Vanhempien kerronnassa korostuu huolipuhe, johon on varmasti osaltaan vaikuttanut kysymyksenasetteluni. Toisaalta aineistosta nousee esille myös muita pelaamiselle annettuja merkityksiä huolipuheen lisäksi, eivätkä kaikki pelaamiseen liitetyt merkitykset ole pelkästään negatiivisia. Vanhempien suhtautumisessa poikiensa digitaaliseen pelaamiseen on siis havaittavissa pieniä aste-eroja. Analysoin seuraavaksi tarkemmin huolenaiheita, joita vanhemmilla nuortensa digitaaliseen pelaamiseen liittyy.

### 4.1. Pelaamiseen kuuluva aika

Suurin yhteinen huolenaihe vanhemmilla on nuorten *pelaamiseen käyttämä aika* ja näin tutkielmani tulokset heijastelevatkin aiempien tutkimuksien vastaavanlaisia tuloksia (vrt. esim. Northrup ja Shumway 2014; Ermi, Mäyrä & Heliö 2005; Lahikainen 2015, 29-31). Vanhempien huoli koskee nuorten sosiaalisia suhteita, psyykkistä ja fyysistä hyvinvointia sekä koulumenestystä, jotka ovat vanhempien mukaan vaarassa, jos nuori vain istuu yksin koneensa ääressä luurit korvillaan ja pelaa. Käytännössä liiallinen pelaaminen voi vanhempien mukaan heijastua nuoren koulunkäyntiin siten, että pelaamiselta ei jää läksyjen tekoon ja kokeisiin lukuun tarpeeksi aikaa tai kouluhommia aletaan tehdä liian myöhään ja liian väsyneenä, jolloin koulumenestys voi kärsiä. Samoin liiallinen pelaaminen voi heijastua nuoren psyykkiseen ja fyysiseen hyvinvointiin, jos nuori ei liiku tarpeeksi, nuku tarpeeksi tai vietä aikaa kavereidensa kanssa. Myös tutkimuskirjallisuudessa painotetaan, että monet pelaamisen haitoista eivät liitykään itse peleihin, vaan nimenomaan pelitottumuksiin, jotka ovat haitallisia pelaajan hyvinvoinnille tai että pelaamisen takia jää esimerkiksi tekemättä jotain pelaajan hyvinvoinnin kannalta tärkeää (Meriläinen & Moisala 2019, 60). Huomiota pelikasvatuksessa tulisikin kiinnittää nimenomaan pelaamiseen elämänhallintaan liittyvänä kysymyksenä.



*Eniten mua huolestuttaa se, että se vie kaiken ajan. Että kiinnostus muihin asioihin on koko ajan vähentynyt ja vähentynyt, ja nyt tällä hetkellä tuntuu, että se on aivan nollassa. Että ulkoilu ja harrastukset, että miinhinkään ei innostuta. Koulunkäynti on alkanut takkuilla. (Äiti 1)*

Haastatteluissaan vanhemmat myös vertailevat omaa ja poikansa nuoruutta toisiinsa ja ihmettelevät nuorten muuttuneita vapaa-ajan viettotapoja. Kun ennen aikaa vietettiin kadun kulmilla kavereiden kanssa hengailleen, niin nykynuoret vain istuvat vanhempien mukaan huoneissaan luurit korvilla.

Vanhempien mielestä huolestuttavaa on myös se, että nykynuorten elämässä ei juuri-kaan ole tylsiä hetkiä, jotka voisivat herätellä nuoren luovuutta. Vanhemmasta vaikuttaa, että nuori ei yksinkertaisesti kestä olla hetkeäkään ilman digitaalisia laitteita ja niiden mukanaan tuomia ärsykeitä.

*Siinä huolettava se ajankäyttö. Se on melkein se, että jos tulee hetken se, että vois olla vain, niin sitä ei kestäetä vaan. Hän ei kestä sitä, vaan se on välittömästi joko se kännykkä ja peli siellä. Se ei ole yhteydenottotarkoitus, vaan pelaamisen tarkoitus. Jos ei kännykkää ole, niin se on se tietokone. Koko ajan pitää olla se aktiviteettitaso niin korkealla, kun taas tietää sen, että ne tulee ne luovat hetket siitä tylsyydestä. Se on jotenki semmonen se.. Vai onko se jotenkin niin, että tuossa iässä sitä luovuutta ei vielä ole, tai siitä ei nauti, että on semmonen luova hetki. (Isä 1)*

Aineiston analyysin perusteella ei kuitenkaan ole mahdollista määritellä, minkälainen peliaika tai ruutu-aika on tutkimukseen osallistuneiden vanhempien mielestä ehdottomasti liikaa, vaan joidenkin vanhempien mukaan jo pari tuntia digitaalista pelaamista päivässä on liikaa, mutta toisissa perheissä taas pelisessiot saattavat kestää tuntikausia. Kuitenkin käytännössä vanhemman huoli pelaamisesta näyttäytyy sitä suurempana, mitä enemmän nuori käyttää aikaansa digitaaliseen pelaamiseen. Vanhemmat pyrkivätkin rajoittamaan nuorten pelaamiseen käyttämää aikaa esimerkiksi asettamalla aikarajoja tai pyrkimällä täyttämään nuoren päivää muulla toiminnalla, kuten harrastuksilla siten, ettei pelaamiselle jäisi niin paljon aikaa. Erään vanhemman mukaan hänen huoltaan poikansa pelaamisesta vähentää se, että poika harrastaa paljon, sillä muutoin vanhemman mukaan tulisi olla ”tosi huolissaan”.

Myös aiempien tutkimuksien mukaan ajatus ongelmallisesta pelaamisesta liitetään usein juuri pelaamiseen kuluvaan aikaan. Tällöin pohditaan sitä, paljonko pelaamiseen on kulunut aikaa, tai mitä pelaamiseen vuoksi on jäänyt tekemättä eli pelaamista ei

nähdä ikään kuin oikeana tekemisenä, ja tällöin pelaamiseen kulunut aika on jostain tärkeämmästä ”oikeasta” tekemisestä pois. (esim. Peters & Malesky 2008; Young 2009; Mäyrä 2013.) Tutkimuksien mukaan digitaalisiin peleihin käytetyn ajan haitallisuus kuitenkin vaihtelee yksilöiden välillä, eikä runsaskaan pelaaminen johda välttämättä ongelmalliseen pelaamiseen ja sen haitallisiin seurauksiin (Männikkö & Korkeila 2019, 73).

Tutkimuskirjallisuudessa korostetaan, että ajankäytön suhteen tärkeää on nimenomaan pelaamisen tauottaminen ja pitkäkestoisten, yhtäjaksoisten pelisessioiden välttäminen. Tärkeänä nähdään myös, että digitaaliseen pelaamiseen käytetty aika on tasapainossa muun elämän kanssa. Toisin sanoen aikaa nukkumiseen, sosiaaliseen kanssakäymiseen ja koulutehtäviin tulee jäädä tarpeeksi, kuten eräs vanhemmista seuraavassa sitaatissa pohtii, kun keskustelemme pelaamiseen liittyvistä aikarajoituksista.

*Kaikki menee yhä enemmän elektroniseen suuntaan, et se on vaikea miettiä, että mikä on vanhanaikaista, semmosta ihme nihilismiä ja mikä on kohtuus. Mutta kyllä mun mielestä, tai siihen ei ole mitään tarkkaa määrettä, mutta sanotaan, että yläasteikäsenkin pitäis ensin huolehtia kaikki asialliset asiat mitä sillä on. Elikä henkilökohtanen hygienia ja läksyjen teko ja tämmöset asiat. Ja sitten jos jää aikaa niiden jälkeen ennen järkevää nukkuma-aikaa. Että nuo kasvavat pojat, että ne kerkee nukkua sen kymmenen tuntia, niin se on se sopiva aika. (Isä 2)*

Toisaalta, kuten edellisen sitaatin vanhempikin tuo esille, kun kaikki digitalisoituu yhä enemmän ja esimerkiksi koulutehtäviä tehdään yhä enemmän myös digitaalisesti, niin täysin digitöntä aikaa voi olla käytännössä vaikeaa toteuttaa. Verkoton elämä on nykyaikana käytännössä mahdotonta, kun älylaitteita tarvitaan yhä enenevässä määrin myös hyötykäytössä, ja digitalisaatio läpäisee yhä enemmän elämän eri osa-alueita. Vanhemmat jaottelevatkin nuorten ruutuajan hyvään ja huonoon, eli kun esimerkiksi tietokonetta käytetään koulutehtäviin, siihen kuluva aika ei erikseen tarkkailla, mutta kun kyse on digitaalisesta pelaamisesta, alkaa aikarajojen valvominen.

## 4.2 Pelaamisen vaikutukset nuoren käytökseen ja hyvinvointiin

Vanhemmat mainitsivat pelaamiseen liittyväksi huolenaiheekseen myös sen, että *nuoren käytös muuttuu* pelaamisen myötä. Muuttunut käytös näkyy vanhempien mukaan

muun muassa aggressiivisuutena, mutta myös kielenkäytössä ja nuoren lyhytpinnaisuutena sekä omaan huoneeseen eristäytymisenä.

Kielenkäytössä pelaaminen näkyy vanhempien mukaan lisääntyneenä kiroiluna ja äänen korottamisena. Lisäksi kielenkäyttö pelissä toisia pelaajia kohtaan voi olla karkeaa ja epäkohteliasta. Liika pelaaminen ja pelaamisen rajoittamisyritykset voivat vanhempien mukaan johtaa myös väkivaltaisen käyttäytymiseen, kuten tavaroitten heittälyyn ja esimerkiksi muiden perheenjäsenten tönimiseen. Seuraava kertoja kuvaa pelaamisen vaikutuksia poikansa käytökseen ja arvelee, että pelaamisen aiheuttama stressitila ja pelisisällöt aiheuttavat negatiivisia muutoksia muutoin lauhkean pojan käyttäytymiseen. Kertojan mukaan pojan käytös normalisoitui, kun pelikone otettiin joksikin aikaa pois.

*Meillä on rajat sille, että meillä on tunti päivässä, ettei ei pääse menemään yli, koska siihen liittyy myös se, että hänen mieliala muuttu, jos sitä pelaamista oli määrättömiä määriä. Kärtyisyys ja kiukkuisuus yleensä ja sitten jopa niin, että saatto tulkita väkivaltaisuuden lisääntymisenä. Koska tämmösiä sota, taistelupelejä, poikia ilmeisesti kiinnostaa ne siten kovastikin.*

*mie sanosin sitä jopa stressitilaksi, korkeaksi stressitilaksi. Niin, kun ei ole sitä pelin aiheuttamaa stressiä, niin se on niin lauhkea kuin lammas. Että se on totaalisesti kaksi aivan erilaista persoonaa jopa tässä. Mutta mie kuvaan sitä stressijutuksi. Mutta se taas se normaalin perhe-elämän tuoma stressi tai koulun tuoma stressi, niin se ei aiheuttanu tämmösiä purkauksia tai tavaroitten nakkelua, että se sen pelaamisen kautta tuli. (Isä 1)*

Aiempien tutkimuksien mukaan pelaajan hetkelliset aggressiiviset tunteet voivat liittyä esimerkiksi pelin kilpailullisuuteen tai peliin liittyviin turhautumisen tunteisiin. Yhteydet pelisisältöjen ja aggressiivisen käyttäytymisen välillä ovat tutkimusten mukaan kuitenkin ristiriitaisia. (Meriläinen & Moisala 2019, 60.)

Vanhempia huolestuttaa myös poikien pelikäytös suhteessa kavereihin, joiden kanssa he digitaalisia pelejä pelaavat. Kielenkäyttö kavereita kohtaan voi pelatessa olla karkeaa ja hyökkäävää, kuten seuraava vanhempi kuvaa.

*Meillä tulee myös sitä huutoa, kun joku menee pieleen siellä pelissä, niin meillä tulee tosi vahvaa reaktiota siitä. Että poika on niin temperamenttinen. Ja sitten kuulee, että se syyttää jotain pelikaveria, että miksi sie, kun se jonkun kanssa pelaa, joka ei oo vielä niin kehittynyt. (Äiti 4)*

Vanhempien mukaan vaikuttaa, että pojilla on ikään kuin ”peliminä” oman persoonansa lisäksi. Pelatessaan muutoin leppoisa poika saattaa käyttää karkeaa kieltä ja muuttua hyvin kilpailuhenkiseksi. Syitä poikiensa ”peliminään” vanhemmat löytävät muun muassa pelien nopeatempoisuudesta ja hektisyydestä ja niiden tuottamasta stressitilasta. Pelit vaativat pelaajalta tietynlaista käyttäytymistä ja jatkuvaa hereillä oloa. Paitsi toisia pelaajia kohtaan pelimaailmassa saatetaan olla hyökkäviä myös toisten pelaajien vanhempia kohtaan. Eräs vanhempi kertoo, kuinka hän, ilmoittaessaan, että pojan pelaika oli siltä päivältä ohi, sai television ruudulle hyvin loukkaavan viestin poikansa pelikaverilta, jota vanhempi ei edes tuntenut.

*Niin sitten tulee playstation network -viesti, että vanhemmat imekää mu-naa, niin olipa mukava alkaa kattoon leffaa. En tiää, että jotenki ne on niin innoissaan siitä, että sitten se kielenkäyttö ja reaktiot vanhempia kohtaan ne on välillä.. Että en minun lapsuudesta muista, että kukaan ois puhunut vanhemmilleen siihen tyyliin. Et kun ne menee niin ylikier-roksille niin kun sanoin, kun tässä kahdeksan tuntia ammutaan toisia päähän ja sitten joku tulee sanomaan, että nyt sun pitää lopettaa tämä, niin sieltä tulee heti se kauhee ”haista vittu”. (Isä 2)*

Saarikiven & Martikaisen (2019, 36) mukaan digitaalisessa ympäristössä tapahtuvan vuorovaikutuksen haasteena ovat tunneviestien vähäisyys ja ei-kielellisen tiedon (ilmeet, kehon asennot jne.) puuttuminen. Kun tunteet eivät digitaalisessa ympäristössä välity samalla tavoin kuin kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa, voi syntyä väärinymmärryksiä ja myös kiusaaminen voi olla helpompaa. Vanhempi voi kuitenkin tukea nuoren empatia- ja vuorovaikutustaitojen kehittymistä myös digitaalisessa todellisuudessa ja esimerkiksi jutella nuoren kanssa, minkälaista kiusaamista netissä saattaa olla ja kannustaa nuorta kertomaan nuoren omista kokemuksista.

Vanhemmat pohtivat väkivaltaisten pelisisältöjen mahdollisia haitallisia vaikutuksia etenkin omia poikiaan nuorempien lasten osalta. Eräs vanhemmista arvelee, että hänen poikansa on jo senikäinen, että pystyy käsittelemään pelissä kohtaamiaan asioita, kuten väkivaltaa ja erottamaan todellisuuden ja pelimaailman toisistaan. Seuraavassa sitaatissa yksi vanhemmista jäsentelee, mikä häntä digitaalisessa pelaamisessa erityisesti huolestuttaa.

*Ensinnäkin just pelien kehitys ja semmonen, että kun nykyään jostain 9-vuotiaasta asti viikonloppuna saatetaan viettää 16 tuntia aika realistisessa ympäristössä ampumassa toisia päähän ja päät räjähtelee, niin mitä se tekee tommoselle 10-vuotiaalle. Niinku pojanki ikäset pojat ne*

*nyt vähän alkaa hahmottaa, että mikä se on, mut se että jo lapsena up-  
poudutaan tosi intensiivisesti tommoseen melko realistiseen sotaympä-  
ristöön, niin ei se voi tehdä hyvää. Se on semmonen yks. – – Et on tark-  
tuksena saada haulikolla head shotti. Et ei se minusta ole terve ajattelu-  
malli, tai just, minkä ikäiset lapset sille altistuu. (Isä 2)*

Vanhempien nuorten pelaamiseen liittyvä huoli koskee myös liiallisen pelaamisen aiheuttamia vaikutuksia nuoren psyykkiselle ja fyysiselle hyvinvoinnille. Kaikilla pojista ei ollut vanhempien mukaan pelaamisen lisäksi muita harrastuksia, vaikka vanhemmat olivat heitä yrittäneet erilaisten harrastusten pariin ohjata ja patistaakin. Erään vanhemman mukaan edes terveydenhoitajan huomio pojan jumissa olevista niskoista ja hartioista ei ollut saanut poikaa havahtumaan liiallisen pelaamisen haittavaikutuksiin terveydelleen.

*Poika kävi ihan muissa asioissa terveydenhoitajalla, ja terveydenhoitaja kokeili pojan niskoja ja sanoi, että ei kyllä sinun ikäisellä pojalla pitäis olla niskat näin jumissa. Ja minä ajattelin, että herättäiskö tuo poikaa, niin ei mitään siitä välittänyt. Ja miehän saatan sanoa, että kun sie et liiku, etkä nuku tarpeeksi, niin sie et kasva. (Äiti 4)*

Eräs vanhempi luonnehti liiallisen pelaamisen mukanaan tuomaa olotilaa ”stressitilaksi”, joka sai hänen poikansa käytöksen muuttumaan täysin. Samoin huolta liittyi pojan fyysiseen hyvinvointiin, joka voi isän mukaan heiketä, jos poika vain istuu koneella. Vanhempien uhkakuvana onkin hieltä haiseva, energijuomaa lipittävä huonokuntoinen tietokonenörtti.

*Olihan näistä juttua näistä pelaajista, jotka on nyt miljonäärejä, mutta onhan ne nyt sen näköisiä, että ei ne ulkona ole paljon viettäneet aikaa. Ja joskus mie oon näyttänyt pojalle kuviakin, että kato nyt, että ne on kalpeita, ja että tuommoseksiko sie haluat? (äiti 2)*

*Miekin olen kauhukuvia maalaillut, että ethän sie halua semmoseksi, että niitähän on semmosia aikuisia miehiä, jotka ostaa energijuomaa ja ne haisee hielle, niin minusta se on aika vakavaa, että kyllähän sie itekin olet nähnyt näitä himopelaajia, että se on kanssa semmonen kauhukuva itsellä, että jos siihen menee. (äiti 1)*

Digitaalisen pelaamisen terveyshaitat ovat tutkimuskirjallisuuden mukaan samanlaisia kuin päätetyötä tekevillä aikuisilla voi ilmetä. Esimeriksi selkäkivut, niska- ja hartia-  
seudun vaivat ja pääsärky, ns. hiirikäsi sekä silmien kuivuminen ja väsyminen voivat

olla digitaalisen pelaamisen fysiologisia haittoja. Tästä näkökulmasta tärkeää on pelaamisen tauottaminen, peliajan rajaaminen ja esimerkiksi kalusteiden ergonomian parantaminen. (Helajärvi & Kokko & Vasankari 2019, 106-109, 116.)

### 4.3 Pelaamisen imu ja addiktoivuus

Huolenaiheena poikien pelaamiseen liittyen vanhempien haastatteluissa nousevat esille myös *pelaamisen imu ja addiktoivuus*. Vanhempien huolena on, että pelaamisesta tulee nuoren elämää määräävä tai ohjaava tekijä, jonka vuoksi muut elämän tärkeät asiat, kuten koulu, liikunta ja kaverit jäävät syrjään.

Vanhempien mukaan pelaaminen vaikuttaa olevan nuorelle hyvin kokonaisvaltainen kokemus, johon nuori uppoutuu täysillä ja joka on hänelle kaikki kaikessa. Sitten, kun tulee aika lopettaa pelaaminen, vaikuttaa, että nuoren koko maailma romahtaa.

*Ja sitten se mikä huolestuttaa on se, että silloin kun ne pelaa, ja peli alkaa, niin ollaan niin innoissaan ja että kaikki on hyvin. Ja sitten kun pelit loppuu, niin se iskee, koko maailma on mustaa ja seinät kaatuu, että kaikki on mennyt siihen, että siinä ei ole mitään muuta maailmaa ei ole, eikä ole kiinnostusta ja se näkyy siinä olemuksessa. Se lysähtää, se on kokonaisvaltainen semmonen.. Että se vie varmaan niin paljon energiaa kuitenkin jossakin määrin. Ne on niin loppu jotenkin. (Äiti 1)*

Vanhempien mukaan digipelaamiseen on liitettävissä addiktion tunnusmerkkejä, jos pelaaminen alkaa syrjäyttää perustarpeista huolehtimisen ja velvollisuuksien hoitamisen ja koneesta on vaikea ”olla irti”. Seuraavan sitaatin vanhemmalla on myös itsellään kokemusta pelaamisen addiktoivuudesta.

*Kyllä se mun mielestä täyttää addiktion tunnusmerkkejä hyvin pitkälti just, että perustarpeista huolehtiminen heikkenee ja velvollisuudet niinku koulunkäynti jää toissijaksi, niin onhan se. Ja tiedän ite, että pelaaminen on erittäin addiktoivaa. (Isä 2)*

Seuraavassa sitaatissa eräs vanhemmista vertaa digipeliaddiktiota päihderiippuvuuteen, ja hänen mukaansa vaikutukset pelaajan perheeseen ovat samankaltaisia kuin päihderiippuvaisen perheessä. Erityisen haasteelliseksi peliriippuvuutta vastaan taistelun tekee kertojan mukaan se, että pelikoneet ovat koko ajan saatavilla.

*Mie ainakin itse käytän tätä riippuvuus, mie olen halunnut sitä tarjota sitä astetta voimakkaampaa viestintää, että ei puhuta tavallisesta pelaamisesta, vaan puhutaan ihan addiktiosta, koska kyllä siinä minusta sen merkit täytyy. Että jos ei voi olla irti koneesta, niin mitä se sitten on? – Jos mietitään huumeita, niin kyllähän siinäkin on se, että se tekee riippuvaiseksi vaikka tänä päivänä siinä on tullut sitä liudennusta, että pitäis jotku huumeet hyväksyä.*

*Minusta siinä on se sama logiikka, kun aletaan puhua, että se on koukuttavaa. Ja vaikutukset on siinä perheessä hyvinkin samanlaiset kuin alkoholin tai huumeiden käytössä. Että olihan ne flipperipelit, mutta ne oli aina jossakin paikassa, että on pitänyt nähdä vaivaa mennäkseen sinne. Mutta nyt ei tarvi nähdä vaivaa, vaan se on koko ajan läsnä niin kauan kuin periaatteessa valvetilaa on. (Isä 1)*

Pelimaailmassa vanhempia huolestuttaa myös ”online-pakko”. Kuten eräs vanhemmista kuvailee, tuntuu, että nuoren on oltava läsnä pelimaailmassa koko ajan, 24/7 tai hän jää kaverisuhteiden ulkopuolelle. Lisäksi pelattavat pelit vaihtuvat tiuhaan tahtiin, ja jotta ei jäisi ulkopuolelle, tulee nuorelle paine hankkia uusin peli, jota sitten pelataan jonkin aikaa intensiivisesti, kunnes taas tulee uusi peli.

*Se on niin nopeatahtista se homma, että sekin on uutta, jos ajattelee omaa lapsuutta, niin sitä pääsi yleensä aina mukaan, että ei siinä ollut semmoista. Että nythän se on näin, että jos sie et ole mukana, ja se minusta tuntuukin, että se tekee niille sen ahdistuksen, että niitten täytyy olla siellä koko ajan läsnä. Että ne jotenki jää paitsi. (Äiti 1)*

Tutkimusten mukaan jatkuva läsnäolo esimerkiksi sosiaalisessa mediassa voi lisätä nuorten ahdistuneisuutta ja aiheuttaa unihäiriöitä sekä altistaa nuoria kiusaamiselle ja yksinäisyydelle. Nuorelle voi tulla edellisen sitaatin vanhemman kuvaama tunne, että on oltava koko ajan ”online”, että on olemassa muille, eikä tule suljetuksi ulkopuolelle. (vrt. Salasuo, Merikivi & myllyniemi 2019, 148.)

Tutkimuskirjallisuudessa käytetään käsitettä *teknostressi*, jota nuorille voi aiheuttaa esimerkiksi teknologian tunkeutuminen muuhun elämään, mutta myös teknologinen riippuvuus sekä teknologian ylikuormitus. Teknologian tunkeutumisella tarkoitetaan esimerkiksi käyttäjän kokemuksia siitä, että hänen tulee olla koko ajan tavoitettavissa. Teknologisella riippuvuudella taas tarkoitetaan esimerkiksi koukuttumista digitaalisiin peleihin, ja teknologinen ylikuormitus tarkoittaa sitä, että nuoret ylikuormittuvat kaikesta informaatiosta, jota eri älylaitteet heille tuottavat. Teknostressi voi puolestaan

aiheuttaa nuorille monenlaisia seurauksia, kuten väsymystä, uniongelmia, keskittymisvaikeuksia, identiteetti- ja itsetuntovaikeuksia sekä ergonomisia seurauksia. Teknostressiä voi vähentää ja estää erilaisilla ongelma- ja ratkaisukeskeisillä keinoilla. (Salo & Pirkkalainen 2019, 79-89; Salo & Pirkkalainen & Koskelainen 2018; Ragu-Nathan & muut 2008.)

Digitaaliseen pelaamiseen koukuttumiseen vanhemmat löytävät selityksiä online-pakon lisäksi myös niin pelien sisällöistä, online-pakosta kuin poikiensa yksilöllisistä ominaisuuksistakin. Kuten eräs vanhemmista toteaa, digitaaliset pelit tehdään niin houkutteleviksi grafiikoiltaan ja sisällöiltään, että nuoret jäävät niihin helposti koukuun.

*Tuo digitaalinen maailma tulee koko ajan paremmaksi ja paremmaksi, grafiikat paranee – – niin se, että ne pelit suunnitellaan niin, että ne antaa semmosia nopeita adrenaliinipyräyksiä ja endorfiinia, eli hyvät fiilikset on niin helppo hakea sieltä, että se ajaa näitä nuoria siihen suuntaan.*

*se just on se virtuaalimaailma kehittynyt niin paljon, että se on monella tapaa antosampi kuin reaaliaailma. (Isä 2)*

Seuraavalla vanhemmalla on myös omakohtaista kokemusta pelien addiktoivuudesta.

*Mie olen sitä mieltä, että aivan selvä, että minusta on aivan selkeä, että jotkut pelitkin, niin nehän on aivan suunniteltu, että ne luo sen addiktion. Että nämä mobiilipelit varsinkin, missä ostetaan niitä, niin minusta se on aivan selkeä. Että niitä mie oon itekin pelannut ja että se on yllättävän.. Kerran aloin illalla pelaamaan, niin mie oon pelannut vielä kahdelta yöllä. Silloin mie tajusin sen itse, että herranjumala, mulla meni unet, mie vain taoin sitä, että aivan älyvapaata tämmöstä peliä, että tajusin silloin. Se oli semmonen kokemus. (Äiti 1)*

Myös tutkimuskirjallisuudessa ongelmallinen pelikäyttäytyminen liitetään vahvasti pelien visuaalisuuteen eli pelaajan onnistumisen tunteita ja kokemuksia vahvistetaan visuaalisin keinoin. Pelaamisen kiinnostusta voivat lisätä myös erilaiset motivaatiotekijät, kuten pelin sisäiset (tehtävien suorittaminen ja palkintojen saavuttaminen) tai ulkoiset tekijät (esim. arvostus muiden pelaajien keskuudessa) tai mahdollisuus kuulua yhteisöön ja tulla hyväksytyksi. Tutkimusten mukaan etenkin pelien ennustamattomuus koukuttaa pelaajia. Pelaaja ei esimerkiksi tiedä, kuinka nopeasti pelissä edetään tai miten nopeasti pelissä kertyy pisteitä tai palkintoja. (Männikkö & Korkeila 2019, 67, 69.)



Vanhemmat, joilla on useampia lapsia, näkevät myös eroavaisuuksia lastensa välillä sen suhteen, miten kukin heistä koukuttuu pelaamiseen, eli aineistossa addiktoituminen pelaamiseen nähdään, paitsi pelin logiikkaan liittyvänä, myös yksilöllisenä ominaisuutena tai piirteenä, joka vaihtelee eri ihmisten välillä. Erään vanhemman mukaan hänen poikansa ”vietti” on paljon voimakkaampi kuin hänen sisaruksillaan ja koukuttuminen digitaaliseen pelaamiseen on yksi ilmenemismuoto hänen poikansa ajattelussa tai luonteessa olevasta ”perusjutusta”, joka on ilmennyt jo päiväkotikästä saakka.

*Jos mie aattelen sitä historiaa, mikä tässä on ollut hänen kohdallaan, niin kyllä varmaan semmonen tähän riippuvuusasiaan liittyvä huoli on ollut ihan pienestä, siis päiväkoti-ikäisestä lähtien. Että hän on ollut semmonen, että itte on ollu ehkä huono keksimään semmosia ei-toivotuja leikkejä tai juttuja. Mutta jos joku on antanut pienenkin vinkin, niin siihen on tarttunut. Niin se on ollut semmonen ihan siitä päiväkoti-ikästä, että mitä tahansa hölmöä joku oli keksinyt, niin heti sinne mentiin. Ja sitten kun aattelee sitä, että ei ainaskaan kotioloissa eikä hoitajienkaan kertomana ollut ekana keksimässä niitä pääsääntöisesti, mutta siihen mukaan menemiseen siihen kyllä löyty se kiinnostus ja energia.*

*Ja nyt minun maalaispsykologia kertoo sen, että tämä on ilmenemismuoto siitä perusjutusta, mikä hällä on siellä ajattelussa. Että jos joku houkuttaa häntä tämmöseen, niin kun pelihän on kuitenkin tehty sitä varten, että ne koukuttaa. Siinä on se logiikka, eihän ne muuten ole sen pelinkehittäjän näkökulmasta hyvä, jos siinä ei ole sitä koukujuttua. Niin nyt sitten se koukku on muuttunut, se ei ole kaverit ehkä se, joka koukuttaa, mutta se on se peli. Minusta se on se syntymekanismi sillä lailla se sama. (Isä 1)*

Myös tutkimuskirjallisuudessa on todettu, että ongelmalliseen pelaamiseen saattavat altistaa nuoren erityiset motiivit, ajattelumallit ja tarpeet. Esimerkiksi jollekin nuorelle saattaa olla helpompi olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa virtuaalisesti kuin kasvokkain ”todellisessa” elämässä. Myös nuoret, joilla on psyykkisiä ongelmia (kuten ADHD, ahdistushäiriöt jne.) ovat alttiita ja haavoittuvassa asemassa älylaitteiden ongelmallisen käytön kehittymiselle. (Männikkö & Korkeila 2019, 67, 69.) Aivotutkimus puolestaan selittää nuorten koukuttumista peleihin kehittymättömillä etuotsalohkoilla, jotka vastaavat itsesäätelytoiminnoista. Nuorta motivoi voimakkaasti halu kokea mielihyvän tunteita ja saada sosiaalista hyväksyntää joskus esimerkiksi myös yöunien kustannuksella. Nuoren voikin olla välillä vaikea hillitä itseään ja pelaamistaan. (Moisala & Lonka 2019, 14-15.)

Tutkimuskirjallisuudessa on kuitenkin myös kyseenalaistettu sitä, voidaanko digitaalisen pelaamisen suhteen puhua varsinaisesta addiktiosta tai riippuvuudesta, ja onko

addiktio ylipäättään oikeanlainen käsite kuvaamaan ongelmallista tai liiallista pelaamista. Kun pelaamisesta puhutaan addiktiona, ongelmallinen pelaaminen määrittyy sairauden kaltaiseksi tilaksi, jonka esimerkiksi peliteollisuus on pelaajalle aiheuttanut. Tällaiseen näkökulman heikkoutena ja vaarana voi kuitenkin olla se, että pelaamisen merkittävyyttä pelaajalle esimerkiksi harrastuksena ei kyetä hahmottamaan tai että muita ongelmia pelaamisen taustalla ei tunnisteta riittävällä tavalla. (Karjalainen 2014, 17-20.) Tästä näkökulmasta kokonaisvaltaisempi, nuoren ja perheen elämäntilannetta laajemmin kartoittava lähestymistapa voisi olla toimivampi, kun ratkaisukeinoja nuoren ongelmallisena näyttäytyvään pelaamiseen aletaan kartoittaa. Rungas pelaaminen voi olla esimerkiksi myös oire haasteista sosiaalisissa suhteissa, mutta yhtä hyvin nuori saattaa pelata yksinkertaisesti siksi, että pelaaminen on hauskaa ja hänelle tärkeä harrastus. Lisäksi digitaalinen pelaaminen kehittyy tutkimusten mukaan todelliseksi ongelmaksi vain harvojen nuorten kohdalla (Männikkö & Korkeila 2019, 66).

Kuitenkin kyse voi olla myös ongelmallisesta käyttäytymismallista, jolloin laitteiden käyttö ei ole enää pelaajan hallinnassa ja se on muuttunut pakonomaiseksi, ja tällöin nuori tarvitsee tukea ja apua pelaamisen hallintaan. Älylaitteiden ongelmalliseen käyttöön liittyy usein masennusta ja ahdistusta sekä unettomuutta ja eristäytymistä. Lisäksi nuoren käytös on voinut muuttua jollakin tapaa häiritseväksi. Jos nuorella ilmenee terveysongelmia, ongelmia koulussa ja sosiaalisissa suhteissa, on hoitoon ohjaaminen tarpeen. Digipeliriippuvuuden hoidosta ei kuitenkaan ole vielä juuri tutkittua tietoa, mutta hoito voi olla esimerkiksi psykososiaalista, ja hoitoon olisi hyvä kuulua myös nuoren vanhempien ja opettajien ohjaamista. (Männikkö & Korkeila 2019, 67, 75.)

#### 4.4 Sosiaaliset suhteet ja vapaa-ajanvietto

Vanhemmat kantavat huolta myös siitä, että nuoren *sosiaaliset suhteet kärsivät*, jos nuori pelaa liikaa. Useimmat tutkimukseeni osallistuneista vanhemmista eivät tuoneet esille, että digitaaliseen pelaamiseen voisi liittyä sosiaalinen ulottuvuus, vaan he kuvasivat nuoren istuvan yksin huoneessaan ja pelaavan luurit korvillaan. Haastattelemani vanhemmat ihmettelevät toistuvasti muutosta, mikä nuorten sosiaalisissa suhteissa ja vapaa-ajan viettotavoissa on tapahtunut, kun he vertaavat poikiensa tapaa viettää va-

paa-aikaansa omaan nuoruuteensa. Kuten eräs vanhempi kuvaa, kun ennen oltiin iltaisin kavereiden kanssa ulkona, nykynuoret tulevat koulusta kotiin, syövät pikapikaa ja laittavat luurit korville. Kun ennen vanhempien huolenaiheena oli, että nuoret eivät noudattaneet sovittuja kotiintuloaikoja ja luuhasivat kylillä yömyöhään, haastattelemilleni vanhemmille huolenaiheeksi muodostuu ennen kaikkea se, että heidän poikansa jumittuivat pelaamaan yksin kotiin.

*kun poika on seiskalla, niin mitä vertaa omaan seiskaluokkaan, niin me pelattiin välillä paljonkin, mutta se ei ollu kaikki kaikessa. Oli liikunta-harrastukset, oli sosiaalinen hengailu kadun kulmissa ja tälleen. Et se oli yks juttu. Et tuntuu, että nykynuorilla se pysyy huonommin hallinnassa, et se vie tai se on liian isossa valta-asemassa se pelaaminen. (Isä 2)*

Vanhempien havainnot nuorten kotonaolon lisääntymisestä saavat tukea myös alan tutkimuskirjallisuudesta. Esimerkiksi älypuhelimet ovat lisänneet aikaa, jonka nuoret viettävät kotona, koska nykynuorten sosiaalisuus toteutuu yhä enenevässä määrin omassa huoneessa mobiililaitteen tai pelikonsolin kautta (Salasuo, Merikivi & Myllyniemi 2019, 148-149). Toisaalta älylaitteet voivat myös passivoida käyttäjänsä, koska kotoa ei välttämättä tarvitse liikkua ollakseen vuorovaikutuksessa ystäviensä kanssa.

Haastattelupuheessaan vanhemmat ottavatkin kantaa myös siihen, mikä on oikeanlaista nuoruutta ja miten nuorten tulisi viettää aikaansa ja olla vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Vertailukohtia he löytävät nimenomaan omasta nuoruudestaan.

*Että olen koittanut poikaa, että lähde nyt kavereiden kanssa ulos. Sitten tuntuu, että tulee, että ei kukaan käy ulkona. Ei kukaan tee mitään, että ne vain pelaa. Että vähän semmonen huolikin siitä, että kaikkiko ne vain pelaa ja istuvat. Mikä minusta on huolestuttavaa, että ne istuu omilla kodeissaan, ettei ole kohtaamisia. Jotenkin sekin on vähentynyt semmonen kavereitten tykönä kylästely ja täällä kylästely. Ketään ei enää näy. Ja mie sanoin pojalle, että mene kaverin luo ja lähtekää ulos ja pyydä kaveri kylään. Mutta aina se menee siihen, että joo mie teen ja mie sanon ja sitten istutaan siellä ja ollaan siellä virtuaalimaailmassa. Että olisi jotakin muutakin ja näkisi muitakin kuin koulua ja kotona luurit päässä istumista. Jotenkin ajattelen, että meneekö ne puutteelliseksi ne taidot? Että häviääkö ne? Ettei tule kynnystä lähteä uusiin paikkoihin ja uusiin asioihin. Semmosia ajatuksia itsellä on. Että ei luistelua tai jalkapalloa niinku ajattelis, että se ois vielä normaalia. -- että se vaipuu semmoseen omaan kuplaan. Että se on näin, että huh huh, olipa rankka päivä, joko se syö siinä ja sitten se on se puhelin ensimmäisenä ja sitten siirrytään, viestit tuli ja pelimaailma aukes. -- Että ei luistelua tai jalkapalloa, niinku ajattelis, että se ois vielä normaalia. (Äiti 1)*

Vanhempien pohdinnat nykynuorten vapaa-ajan viettotavoista kuvaavat hyvin sitä, miten nykyvanhemmat ovat ”pioneereja” kasvattajina digitaalisen pelaamisen suhteen, eikä heillä ole esimerkiksi omien vanhempiensa esikuvaa tai laajempia yhteisöllisiä toimintamalleja, joihin he voisivat kasvattajina toimimistaan peilata. Vanhemmat joutuvatkin itse luomaan uusia käytäntöjä ja sääntöjä, joiden mukaan perheessä digipelaamisen suhteen toimitaan. (Lahikainen 2015, 36-37.) Vanhempien pohdinnat nykynuorten vapaa-ajan viettotavoista ja pelaamisen ”vieraudesta” myös kuvastavat sukupolvien välistä kuilua, joka nuorten ja heidän vanhempiensa välille voi avautua, ja joka myös asemoi vanhemmat toimijoina suhteessa poikiensa pelaamiseen tietyllä tavoin. Vanhemmille digiajan nuoruus voikin näyttäytyä ”oikean” nuoruuden haastajana (vrt. Noppari 2014; Noppari & muut 2008).

Eräs tutkimukseen osallistunut vanhempi vertaa poikansa pelikäyttäytymistä omaan pelikäyttäytymiseensä nuoruudessaan. Vanhemman mukaan pelaaminen ei ollut hänelle ”kaikki kaikessa”, vaan hän harrasti myös liikuntaa ja hengailua kaupungilla kavereiden kanssa. Lisäksi hän pelasi strategiapelejä, joissa vaadittiin omaa ajattelua ja haastettiin omaa itseä. Nykyistä pelikulttuuria taas leimaa vanhemman mukaan se, että pelaajat matkivat itseään parempia pelaajia ja tavoittelevat pikavoittoja. Pelaamiseen myös kuuluu toisten pelaajien pelivideoiden katselu YouTubesta. Vanhemman mukaan nopeita räiskintäpelejä mieluummin hän näkisi poikansa pelaavan esimerkiksi strategiapelejä, jotka vaativat pitkäjänteistä työskentelyä ja suunnittelua.

Digitaalista pelaamista useimmat vanhemmista eivät näe ”oikeana” harrastuksena tai sosiaalisen vuorovaikutuksen muotona. Eräs vanhempi toteaa, että pelimaailma ei ole hänestä todellista, vaan mieluummin hän haluaa, että hänen poikansa on vuorovaikutuksessa muiden kanssa ”oikeassa elämässä”. Tutkimusten mukaan digitaalinen pelaaminen on kuitenkin monelle nuorelle tärkeä harrastus ja tapa viettää vapaa-aikaa sekä olla kanssakäymisessä kavereidensa kanssa. Tästä näkökulmasta pelaavien nuorten ja heidän vanhempiensa tulokulma digitaaliseen pelaamiseen on hyvin erilainen ja erilaiset käsitykset pelaamisesta voivat myös aiheuttaa ristiriitoja perheissä. Eräs vanhemmista kertoo, kuinka perheessä käytiin keskustelua uuden tietokoneen hankinnasta. Vanhempi kertoi, kuinka nuori toivoi pelikonsolia, joka nuoren kertoman mukaan oli ”kaikilla muillakin”. Pelikonsolia ei kuitenkaan ostettu, koska vanhemmat olivat tehneet periaatepäätöksen, että ko. konsolia ei perheeseen osteta. Samoin eräässä perheessä uusi tietokone jätettiin ostamatta, vaikka nuori valittikin, että ”kaikki” tietävät,

että hänen koneensa on huono ja että se ei jaksaa pyörittää pelejä, joita hän kavereiden kanssa haluaisi pelata.

Paitsi kavereidensa kanssa, pojat eivät vanhempien mukaan ole vuorovaikutuksessa myöskään muiden läheistensä, kuten vanhempiensa ja sisarustensa kanssa. Vanhemmat kuvaavatkin, kuinka sosiaalinen etäisyys heidän ja poikien välillä on kasvanut ja kuinka pelaaminen haastaa perheenjäsenten keskinäistä vuorovaikutusta. Vanhempien mukaan muutoksen poikien käytöksessä huomaa, kun pelikoneet otetaan pois. Mökötysvaiheen jälkeen pojat hakeutuvat vuorovaikutukseen perheenjäsentensä kanssa ja muutkin asiat kuin pelaaminen alkavat taas kiinnostaa.

*Ja sen on pojasta huomannu, että milloin se on se kone pois, niin se viettää aikaa meidän kanssa aivan erillä lailla ja muittenkin asioiden kanssa. (äiti 2)*

*meillä on ollut pakko ihan vaan kategorisesti kieltää. Ja sitten kun on otettu ja on ollu vaikka kaks kolme päivää tai viikonki pakkobreikki siitä, niin lapsen käytöksessä huomaa muutoksen positiiviseen suuntaan. Että silloin on pakko hankkia niitä virikkeitä muualta, eli kaikki ei oo niin helppoa, että tarvii vaan istua jonkun laitteen ääreen ja se on siellä. (Isä 2)*

Vanhemmat ovatkin huolissaan siitä, jääkö nuorten sosiaalisten taitojen opetteleminen puutteelliseksi, millä voi olla heidän mukaansa kauaskantoiset negatiiviset seuraukset myöhemmin, kun nuoret aikuistuvat ja siirtyvät perhe- ja työelämään. Myös tutkimuskirjallisuudessa painotetaan kasvokkaisen vuorovaikutuksen, etenkin perheenjäsenten välisen arkisen vuorovaikutuksen merkitystä lasten ja nuorten sosialisatiolle. Juuri ajankäyttöön liittyvät kysymykset ja pelaamiseen kuluva aika nähdään suurimpana haasteena perheenjäsenten väliselle vuorovaikutukselle. (Lahikainen 2015.)

Osa vanhemmista suhtautuu poikansa digitaaliseen pelaamiseen siis hyvin negatiivisesti, eivätkä vanhemmat näe nuorten pelaamisessa juuri hyviä puolia. Seuraavien sitaattien vanhemmat taas lähestyvät pelaamista ilmiönä, joka on osa nykyaikaa ja nykynuorten sosiaalisia suhteita ja jota ei voida tästä syystä kokonaan kieltää. Kuitenkin, koska nuoret eivät vielä itse kykene kontrolloimaan pelaamistaan ja siihen kuluva aikaa, tulee pelaamista vanhempien mukaan rajoittaa.

*Että kun ei se minusta aivan huono juttukaan ole ja mie oon yrittänyt ajatella, että sehän on nykypäivää, että eihän me voida sitä kieltääkään, vaikka se ei olekaan semmosta, mitä meillä oli lapsuudessa. Että pakkohan se on vähän. Että onhan siinä myös se, että sosiaaliset kanssakäymiset on tulevaisuudessa tämmöstä virtuaalistakin, että hyvähän se on, että osaa. – – Että ei ole aivan ulkona siitä. (äiti 1)*

*Pitää antaa pelata et se kuuluu nykyaikaan, mutta se just, että kun ihminen ei oo vielä aikuinen, eikä osaa ajatella niin kuin aikuinen, niin se jää sitten vanhemmille se rajoittaminen. (Isä 2)*

Vanhempien huoli liittyy etenkin poikien yksipelaamiseen. Esimerkiksi seuraavan ker-tojan huolta poikansa pelaamisesta vähentää se, että poika pelaa porukassa, juttelee muiden kanssa ja heillä vaikuttaa olevan hauskaa pelikavereiden kesken, eikä pojan pelaaminen ole vain ”hiljaista tappamista”.

*Kyllä mie ajattelen, että ne on jo sen verran isoja, että en mie enää ajattele sitä, että ei siellä nyt semmosta ole, mitä ne ei pysty käsittelemään. En mie näe sillä lailla. Ja niillä on kuitenkin hauskaa, että se ei ole semmosta hiljasta tappamista. Että siinä mielessä mie en ole huolissani. Että parempi, että pelaavat porukassa ja siinä on vitsiäkin välissäkin ja että se on mukavaa kuitenkin. (Äiti 2)*

Tutkimuskirjallisuuteen heijastellen voi kuitenkin kysyä, ilmentääkö vanhempien huolipuhe myös laajempaan kulttuuriseen muutoksen liittyvää epätietoisuutta ja huolta johon vanhemmat reagoivat epäillen ja torjuvasti sekä muutosta kyseenalaistaen (Salasuo & Merikivi & Myllyniemi 2019, 142-143). Vanhempien haastatteluista käy ilmi, että ainakin osalle vanhemmista digitaalinen pelaaminen ja digitaaliset teknologiat ovat vieras aihepiiri, josta he eivät tiedä paljonkaan. Vanhemmat ikään kuin haluavat pelastaa nuorensa digitaalisen pelaamisen vaaroilta kontrolloimalla ja rajoittamalla nuorensa pelaamista. Vanhemmat tuottavat haastattelupuheessaan paitsi huolta, myös voimattomuutta suhteessa nuorten digitaaliseen pelaamiseen. Haastattelupuheen voi tulkita kuvaavan paitsi vanhempien, mutta myös laajemmin vallitsevia yhteiskunnallisia ja kulttuurisia arvoja ja asenteita sekä käsityksiä hyvästä nuoruudesta, joita digitaaliset teknologiat osana nuorisokulttuuria ja nykynuorten sosiaalisia suhteita haastavat ja kyseenalaistavat (vrt. Drotner 2009; Salasuo & Merikivi & Myllyniemi 2019, 142-143). Salasuota ja muita (2019, 143) mukaillen voi kysyä, olisivatko vanhemmat yhtä huolissaan, jos heidän nuorensa pelaisivat lautapelejä tai lukisivat kirjoja yömyöhään.

## 4.5 Yhteenveto

Aineiston analyysin perusteella vanhemmat määrittelevät nuorensa digitaalista pelaamista pääsääntöisesti huoli- ja ongelmakeskeisesti ja vanhempien suhtautumisessa nuorten digitaaliseen pelaamiseen voi olla jopa vihamielisiä piirteitä. Nuorten pelaamisessa vanhempia huolestuttaa ensinnäkin pelaamiseen käytetty aika, joka voi vanhempien mukaan olla haitallista nuoren koulunkäynnille, kaverisuhteille sekä psyykkiselle ja fyysiselle hyvinvoinnille. Aineiston analyysin perusteella vanhempien huoli ei kohdistunut niinkään pelien haitallisiin sisältöihin, kuten väkivaltaan, vaan suurin yksittäinen huolenaihe vanhemmilla liittyi pelaamiseen kuluvaan aikaan ja siihen, mitä kaikkea nuorella jää mahdollisesti tekemättä ja kokematta, kun hän vain pelaa yksin kotona luurit korvilla. Vanhempia huolestuttivat myös pelaamisen vaikutukset nuoren käyttäytymiseen. Tavarat saattavat lennellä ja kielenkäyttö olla karkeaa niin perheenjäseniä kuin pelikavereitakin kohtaan. Nuori saattoi myös sulkeutua perheeltään.

Vanhempia huolestuttavat myös digitaalisen pelaamisen addiktoivuus ja imu. Pelaaminen tuntuu vanhempien mukaan syrjäyttävän nuoren elämässä kaiken muun tekemisen. Aineiston analyysin perusteella joidenkin vanhempien mukaan nuoren runsas digitaalinen pelaaminen on ikään kuin yksilöllinen ominaisuus, nuoren temperamenttiin ja persoonaan liittyvä asia. Joidenkin vanhempien mukaan taas pelikulttuuri on vain itsessään niin houkuttavaa sekä sosiaalisesti että sisällöllisesti, että se vetää puoleensa nuorta kuin nuorta.

Suurin osa tutkimukseeni osallistuneista vanhemmista ei pystynyt näkemään nuorensa digitaalisessa pelaamisessa juuri positiivisia puolia, ja haastattelupuhe olikin huolen sävyttämää. Tutkimukseeni osallistuneet vanhemmat eivät oikeastaan tunne pelimaailmaa, jossa heidän poikansa aikaa viettävät, eivätkä he ole esimerkiksi tutustuneet peleihin, joita heidän poikansa pelaavat. Vanhempien suhtautumisessa nuorten digitaaliseen pelaamiseen on kuitenkin myös pieniä aste-eroja. Kun eräs vanhempi luonnehtii pelaamiseen kuluvaan aikaan ”hukkaan heitetyn ajaksi” ja suhtautuu poikansa pelaamiseen ehdottoman kielteisesti, muutamat vanhemmista näkevät pelaamisen moniulotteisempänä ja monivivahteisempänä ilmiönä, osana nykynuorten vuorovaikutusta ja kulttuuria, josta nuorta ei voida kokonaan sulkea ulos. Kuitenkin suurin osa

vanhemmista suhtautuu nuorensa digitaliseen pelaamiseen negatiivisesti, jopa vihamielisesti, ja pelaamisen hyvät puolet ovat vanhempien kerronnassa selkeässä vähemistössä.

Haastatteluissaan vanhemmat peilaavat poikiensa vapaa-ajanviettotapoja omaan nuoruuteensa, jolloin oltiin ulkona kavereiden kanssa ja liiallinen kotonaolo saattoi tuntua jopa ahdistavalta. Aineisto kuvaakin hyvin sukupolvien välistä kuilua, joka pelaavien nuorten ja heidän vanhempiansa välille avautuu pelimaailman suhteen. Pelaamiseen suurin osa vanhemmista ei sosiaalista ulottuvuutta pystynyt yhdistämään, vaan heidän pelkonaan oli, että nuori jää sosiaalisten suhteiden ulkopuolelle ja syrjäytyy kaveriesuhteistaan. Vanhempien melko yksiulotteisella ja huolen sävyttämällä suhtautumisella nuorensa pelaamiseen voi olla tulkintani mukaan puolestaan vaikutuksensa vanhempien toimijuuteen suhteessa nuorensa pelaamiseen. Ajattelen, että huoli ja hätä nuoren digitaalisesta pelaamisesta ikään kuin asemoivat vanhemman tiettyyn positioon, josta käsin hän lähtee toimimaan suhteessa poikansa pelaamiseen ja voi myös vaikuttaa siihen, minkälaisia toimintamahdollisuuksia vanhemmalle avautuu suhteessa nuorensa pelaamiseen. Seuraavassa luvussa analysoin tarkemmin, miten vanhemmat toimivat suhteessa nuorensa pelaamiseen.



## 5. Vanhempien toimijuus ja nuorten digitaalinen pelaaminen

Tässä luvussa analysoin vanhempien toimijuutta suhteessa nuortensa digitaaliseen pelaamiseen. Analyysin lähtökohtana on ajatus toimijuudesta tietyssä yksilöllisessä elämäntilanteessa tapahtuvana, yksilön sisäisenä toimintana, johon kuitenkin vaikuttavat myös toimijan ulkopuoliset, rakenteelliset tekijät ja esimerkiksi yksilön elämänhistoria. Toisin sanoen ajattelen, että vanhemman toimijuus suhteessa nuorensa digitaaliseen pelaamiseen on tietyn elämäntilanteen ja sen asettamien mahdollisuuksien ja rajojen tuottamaa, mutta siihen vaikuttavat myös esimerkiksi yhteiskunnalliset keskustelut ja toiset toimijat. Hahmottelen vanhempien toimijuutta käyttäen apunani Jyrkämän (2008) toimijuuden modaliteetteja (täytyminen, haluaminen, voiminen, kykeneminen, tunteminen ja osaaminen). En käy analyysissäni modaliteetteja systemaattisesti läpi, vaan nostan modaliteetteja esille soveltuvien osien tulkintojani tukemaan.

### 5.1 Vanhempien toimijuus täytymisenä

Kuten edellisen luvun analyysi osoitti, tutkimukseni osallistuneiden vanhempien suhtautuminen poikiensa digitaliseen pelaamiseen on hyvin huolikeskeistä ja nuoren pelaaminen on useimmille vanhemmille selkeästi negatiivinen asia, jossa ei vanhempien mukaan juuri hyviä puolia ole. Tulkintani mukaan vanhempien huolipuhe mukailee yleisempää yhteiskunnallista nuorten digitaliseen pelaamiseen liittyvää keskustelua, joka on hyvin huoli- ja ongelmakeskeistä, jopa moraalista paniikkia lietsovaa. Lisäksi suurimmalle osalle vanhemmista pelimaailma, jossa heidän nuorensa viettävät aikaansa, on vieras. Käytännössä huoli nuorten pelaamisesta johtaa puolestaan siihen, että poikien pelaamista yritetään tavalla tai toisella rajoittaa ja kontrolloida, millä puolestaan on tulkintani mukaan vaikutuksensa vanhempien toimijuuteen ja siihen, millaisiin toimija-asemiin vanhempi voi asettua suhteessa nuorensa pelaamiseen. (vrt. Repo & Nätti 2015, 110-111.)

Kaikkien tutkimukseeni osallistuneiden vanhempien mukaan nuoren digitaaliseen pelaamiseen täytyy puuttua ja sitä on ainakin välillä pakko rajoittaa, nimenomaan pelaamiseen käytetyn ajan ja addiktoitumisriskin vuoksi.

*Ja tuo ikä on semmonen, että joko tai että voi antaa luisua sinne, että ollaan siinä tilanteessa, että se ei tosiaan lähde edes sinne kouluun esimerkiksi, kun on sen pelaamisen vuoksi laiminlyönyt niitä asioita niin paljon. Kun ei enää kehtaa mennä sinne, koska on niin ulalla niistä jutuista, niin se on pakko siinä vaiheessa. Ja sehän on perhe- ja lapsikoh- taista, jokainen ihminen on erilainen, niin kuinka tiukkaa linjaa se sitten vaatii. (Isä 2)*

Pelaamiseen puuttuminen on vanhempien mukaan lapsen edun mukaista toimintaa ja vanhemman velvollisuus. Vanhempien toimijuus suhteessa poikien digitaaliseen pelaamiseen näyttäytykin tulkintani mukaan vahvasti täytymisen modaliteetin mukaisena; vanhempien on ikään kuin pakko puuttua nuorensa pelaamiseen. Vanhemmilla ei kuitenkaan ole vanhemmuudessaan turvana ja esikuvana esimerkiksi omien vanhempiensa esimerkkiä ja mallia siitä, miten digitaaliseen pelaamiseen tulisi puuttua, ja he ovatkin tässä suhteessa pelikasvattajina ”pioneereja”, jotka joutuvat kehittämään omanlaisensa käytännöt ja säännöt digitaalisen pelaamisen hallintaan. Vanhempien auktoriteettia voi myös haastaa nuorten usein parempi digitaalisten laitteiden osaaminen. (Lahikainen 2015, 36-37.) Vanhempien yksilölliset elämäntilanteet, heidän elämänhistoriansa, mutta myös rakenteelliset tekijät vaikuttavat puolestaan siihen, min- kälaiseksi heidän toimijuutensa suhteessa heidän poikiensa pelaamiseen muotoutuu. Toimijuuteensa vanhemmat ammentavat elementtejä muun muassa yhteiskunnallisista keskusteluista ja tavoista, joilla heitä itseään on kasvatettu.

Vanhempien välillä on eroa sen suhteen, millä tavoin he poikiensa pelaamiseen puut- tuvat ja pelaamista pyrkivät rajoittamaan ja hallitsemaan. Karkeaa kahtiajakoa käyt- täen puuttumisen keinot voidaan jakaa kontrolloiviin ja kasvatuksellisiin, joista ensim- mäinen korostaa nimensä mukaisesti nuoren pelaamisen rajoittamista ja kontrollointia, jälkimmäinen taas laajemmin elämänhallintataitojen opettamista. Käytännössä tutki- mukseeni osallistuvat vanhemmat yhdistävät toiminnassaan molempien lähestymista- pojen käytäntöjä, kun he pyrkivät puuttumaan poikiensa pelaamiseen. Myös tutkimus- kirjallisuudessa on tunnistettu, että vanhemmat suhtautuvat lasten ja nuorten median- käyttöön suojelevasti ja että he pyrkivät pelastamaan lapsensa sähköisen median vaa- roilta (kt. esim. Repo & Nätti 2015, 81-82). Analysoin seuraavaksi tarkemmin van- hempien toimijuuden ulottuvuuksia suhteessa heidän nuortensa pelaamiseen.

## 5.2 Vanhempien toimijuuden ulottuvuudet

### Kontrollointi

Kontrolloivassa toimijuudessa, jota eräs vanhemmista kuvaa termillä ”halki poikki ja pinoon”-lähestymistavaksi, nuoren pelaamista pyritään rajoittamaan ja kontrolloimaan esimerkiksi erilaisten pelikieltojen, aikarajojen ja rajoittimien avulla. Vanhemman toimijuus näyttäytyy autoritäärisenä ja ehdottomana. Kontrolloivan toimijuuden päämääränä on pyrkiä hallitsemaan pojan pelaamista erilaisten kieltojen ja rajojen kautta. Tulkintani mukaan kontrolloiva vanhemmuus on huolen värittämää, millä puolestaan on vaikutuksensa vanhemman toimijuuteen rajaten esimerkiksi vaihtoehtoja, joilla pelaamiseen puututaan. Kun pelaamisessa ei juuri nähdä hyviä puolia, on vanhemmalle tärkeintä rajata nuoren pelaamista mahdollisimman paljon turvatakseen nuoren psyykinen ja fyysinen hyvinvointi. Tällöin myös pelikasvattaminen tiivistyy tiettyjen kellon-aikojen noudattamiseen ja niiden noudattamatta jättämisestä seuraaviin rangaistuksiin. Myös aiempien tutkimuksien mukaan vanhempien toimijuudelle suhteessa lastensa mediankäyttöön yleistä on kontrolloiminen (esim. Noppari 2014).

Analysoin seuraavaksi tarkemmin, miten kontrolloiva toimijuus käytännössä ilmenee ja miten vanhemmat sitä toteuttavat. Tärkeää on muistaa, että useimmat tutkimukseeni osallistuneet vanhemmat käyttivät rinnakkain sekä kontrolloivia että kasvatuksellisia elementtejä, eivätkä toimijuuden ulottuvuudet, joita seuraavaksi avaam, ole täysin yksi yhteen kenenkään yksittäisen vanhemman toimintatapojen kanssa, vaan ne ovat aineiston tyypittelyn tulosta.

*Digikiellon* kautta nuoren pelaamista pyritään rajoittamaan joko ottamalla jokin tietty peliväline tai kaikki pelivälineet pois. Digikieltoa on vanhempien mukaan edeltänyt yleensä esimerkiksi toistuvat laiminlyönnit peliaikojen noudattamisessa tai esimerkiksi nuoren jääminen kiinni pelaamisesta keskellä yötä. Aina pelkkä pelikonsolin tai koneen poisottaminen ei ole riittänyt, jotta nuori olisi lopettanut pelaamisen, vaan digikielto on täytynyt vanhempien mukaan ulottaa myös nuoren älypuhelimeen. Ääritilanteissa jopa nuoren puhelinliittymä on täytynyt sulkea.

*Oon mä välillä ottanut sen pois, varsinkin just, jos mä oon vaikka hermostunut, niin ei muuta, kun konsolit ylähyllylle ja hdm -piuhat piiloon ja käytännössä tehnyt sen pelaamisen mahdottomaksi. Ja siihen sitten*

*vielä päälle puhelin pois, koska se mua kaikista eniten ärsytti, että kun pelikonsoli oli hyllyllä, niin sitten mennään kaikessa hiljaisuudessa tonne omaan huoneeseen peiton alle ja pelataan sillä puhelimella. Joskus puoli yheltä yöllä, kun on ite heränny vessaan, niin saanu tämmöisestä toiminnasta kiinni. Periaatteessa kaikki digitaalinen, niinku järkeviä tv-ohjelmia antanu kattoo, mutta muuten täysi digikielto päälle. (Isä 2)*

*ei sitä oo ite huomannu mitään muuta konstia, kuin että ottaa koneen pois. Ja meillähän meni yhteen väliin niinkin, että me pantiin jopa, kännykästäkin se liittymä suljettiin, että kun saahaan motkotettua, että peli pois, niin sitten se on kännykkä. (Äiti 2)*

Edelliset aineistolainaukset kuvaavat hyvin, miten neuvottomia ja keinottomia vanhemmat voivat olla digitaalisten pelien ja pelimaailman edessä. Kun pelikone on otettu pois, on nuori jo kaivanut älypuhelimensa esille ja nuori tuntuu olevan aina askeleen edellä pelaamisesta käytävissä kamppailuissa. Nuoret voivat myös käyttää useita laitteita samanaikaisesti myös samassa pelissä ollessaan. Nuorten taidot ja kyvyt hyödyntää ja käyttää digitaalisia laitteita voivatkin myös haastaa nuoren ja vanhemman välistä auktoriteettisuhdetta, koska nuorten digiosaaminen on usein vanhempaa parempaa. (Lahikainen 2015, 37; Lahikainen & Arminen 2015, 269.)

Vanhemmat myös saattavat käyttää pelikoneen poisottamista rangaistuksena epäasiallisesta käytöksestä.

*mä oon ottanut itsekin sitten todella vittumaisen linjan. Että jos sä sanot mulle jotain tollasta, niin mä nappaan sulta pelikoneet pois päiväksi pariksi, että pidä suuta soukemmalla. Että mä en siedä sitä ollenkaan. Ja sit just semmoset, että kello tulee tän verran, lopeta, joo joo, ja sit sanot toisen kerran ja sanot kolmannen kerran. Tai on sovittu, että omatoimisesti lopettaa session ennen kello 21 ja sit kun sä meet ja näytät kelloa, että se on 21.05 ja laitat virrat poikki koneesta, niin alkaa kauhea musuttaminen. Että oliko tässä jotain epäselvää. – – Että jos hyvällä ei toimi, niin se on vaan mentävä ja vedettävä johdot seinästä. Ja sitä sitten seuraa yleensä se mökötyks ja sitten kuitenkin hän ymmärtää ite, että no joo, kello tuli tosiaan niin paljon. (Isä 2)*

*Aikarajat* ovat digikieltojen yksi keino hillitä nuoren pelaamista. Aikarajojen suhteen tutkimukseeni osallistuneilla vanhemmilla oli käytössään erilaisia käytäntöjä, ja aikarajat voivat olla esimerkiksi tiettyyn kellonaikaan tai tuntimäärään sidottuja. Pelaaminen voi olla myös vastikkeellista. Eräässä perheessä pelikoneetta ei arkena saanut avata ennen klo 18.00, jotta läksyt ja muut velvollisuudet tulisivat hoidetuksi. Vastaavasti

myös pelaamisen lopettaminen oli tutkimukseeni osallistuneilla perheillä usein tiettyyn kellonaikaan sidottua. Lopettamisaika saattoi vaihdella arkena ja viikonloppuna. Jos aikaraja ylittyi, niin koneesta saatettiin esimerkiksi katkaista virrat tai ottaa pelikone / konsoli kokonaan pois. Peliäika saattoi myös olla joka päivä sama, esimerkiksi 2 tuntia. Eräissä perheissä taas peliaika oli vastikkeellista, eli peliaikaa saadakseen nuoren täytyi tehdä ensin jotain muuta, esimerkiksi ulkoilla.

Rajoittavaksi puuttumiskeinoksi luokittelen kuuluvan myös *rajoittimien* käytön, jolloin pelaamista rajoitetaan esimerkiksi erilaisten sovellusten avulla. Yhdelläkään haastatteleistani perheistä ei ollut käytössä rajoittimia, mutta eräs perhe suunnitteli sen käyttöönottamista porkkanana uuden pelikoneen hankkimiselle. Perheen poika oli jo pitkään toivonut uutta pelikonetta, ja vanhempi oli asettanut ehdoksi pelikoneen hankintaan sen, että koneeseen asennetaan rajoitin. Vanhemman mukaan rajoittaminen koskisi nimenomaan pelaamista eikä esimerkiksi koulutehtävien tekemistä koneella. Toisaalta vanhemmat myös pohtivat, palvelisiko rajoitin tarkoitustaan enää yläkouluikäisten poikien kohdalla, kun nuoren pitäisi jo itsekin alkaa oppia lopettamaan pelaaminen sovittuna aikana.

Eräs keino rajoittaa pelaamista on vanhempien mukaan *olla ostamatta pelikonsolia, uutta tietokonetta tai tiettyä peliä*, vaikka nuori sitä kuinka pyytäisi. Tällöin pelaaminen saattaa tulla vaikeaksi, jos esimerkiksi vanha kone ei jaksaa pyörittää uusia pelejä tai on liian hidas. Tällöin vanhemman toimijuus suhteessa nuorensa pelaamiseen näyttääkin ei-tekemisenä; vanhempi ei osta nuorelle konetta, vaikka nuori sitä kuinka pyytäisi. Kuitenkaan esimerkiksi tietyn pelin ostamatta jättäminen ei välttämättä ole ongelmatonta, kuten seuraava kertoja kuvaa. Kun poika ei saanut peliä, jota kaikki muut pelasivat, hän pelasi vanhemman mukaan yksin ja jäi peliporukan ulkopuolelle.

*Me ei jouluna annettu yhtä peliä, kun meni hermot, niin sitten se pelasi yksin jotain. Niin sekin tuntu pahalta. Mutta sitten kun me annettiin se peli, niin ei se siten pelannutkaan, koska nää toiset oli varmaan jo pelannut sitä niin paljon. (Äiti 4)*

Kontrolloivasta näkökulmasta vanhemman toimijuus näyttääkin melko autoritäärisenä ja ehdottomana, jossa neuvotteluvaraa esimerkiksi peliaikojen suhteen ei juuri ole, vaan peli on lopetettava, kun esimerkiksi tietty aikaraja tulee vastaan, oli tilanne pelissä mikä vain. Nimenomaan vanhempi sanelee ja määrittelee pelisessioiden keston. Kun pelaamiselle annettu aikaraja on tullut täyteen, loppuu pelaaminen joko nuoren tai vanhemman toimesta, virta katkaistaan tai kone otetaan pois. Vanhemmalta kontrolloiva toimijuus vaatii jatkuvaa nuoren kontrollointia ja aikarajojen vahtimista, ja

vanhemmat kuvaavatkin aikarajojen vahtimista välillä melko uuvuttavaksi ja työlääksi. Tästä näkökulmasta vanhemman toimijuus pelikasvattajana on ennen kaikkea pelaamisen rajoittamista.

Kontrolloivan toimijuuden haasteina voi pitää aikarajojen vahtimisen kuormittavuuden lisäksi sitä, että digitalisaatio läpäisee yhä enemmän mitä moninaisempia arkisia käytäntöjä ja elämän eri osa-alueita. Läksyjä tehdään enenevässä määrin digitaalisesti ja älypuhelin toimii nuorille, kuten myös aikuisille tärkeänä yhteydenpitovälineenä. Voikin olla vaikeaa vetää selkeitä aikarajoja sille, kuinka paljon nuori voi esimerkiksi päivän aikana erilaisilla älylaitteilla viettää aikaansa. Tutkimuskirjallisuudessa painotetaan nuoren pelaamisen rajoittamisen suhteen kokonaisuuden tarkastelua pelkien kellonaikojen sijaan. Tällöin tarkastellaan sitä, miten nuoren elämän muut osa-alueet ovat tasapainossa pelaamisen kanssa. (Meriläinen & Moisala 2019, 64.) Toisaalta, koska vanhemmat katsovat nuorensa pelaamista vahvasti huolisilmälasiensa kautta ja pelaaminen on heille ilmiönä vieras, on helppo ymmärtää, miksi heille tärkeintä on pelaamiseen rajoittaminen ja kontrollointi, eikä esimerkiksi utelias suhtautuminen nuoren pelaamista kohtaan.

## Kasvattaminen

Kasvatuksellisen lähestymistavan mukaisesti nuoren pelaamiseen pyritään vaikuttamaan ensinnäkin *keskustelemalla* ja herättelemällä nuoren omaa ajatusmaailmaa esimerkiksi järkevien peliaikojen suhteen. Myös kasvatuksellisen lähestymistavan toimijuutta leimaa aineistossani huoli nuoren pelaamisesta. Erona kontrolloivaan toimijuuteen on kuitenkin se, että vaikka pelaamista ei hyvän asiana pidettäisikään, kasvatuksellisessa lähestymistavassa nuorelle annetaan enemmän neuvotteluvaraa. Pelikasvatus nähdään pitkällisenä prosessina, jonka tavoitteena on saada jotakin liikahtamaan nuoren omassa ajattelussa. Laajemmin kasvatuksellinen lähestymistapa liittyy elämähallintataitojen opettamiseen, ja nuorta yritetään opettaa ottamaan itse vastuuta esimerkiksi peliaikojen suhteen. Tavoitteena on tukea nuoren omaa toimijuutta suhteessa digitaalisen pelaamisen rajoittamisen ja laajemmin elämähallintataitojen suhteen.

*kyllä mie ajattelen, että niitten pitää oppia ottamaan sitä vastuutakin, että eihän ne opi sitä vastuuta, jos aina on säännöt. Että minusta se on hullua. Että vapaus ja vastuu kulkee käsi kädessä. (Äiti 2)*

*Että semmonen inhimillinen tapa saada sitä asiaa eteenpäin. Että sanonhan mie monta kertaa, kun käydään tätä keskustelua, että sie et ymmärrä ja mie en ymmärrä, niin mie sanon, että mie en oleta, että sie sitä nyt ymmärrät, mutta sitten kun sie olet neljän lapsen isä tai äiti, niin sitten sie ymmärrät ja se riittää mulle. Että jossakin kohtaa menee se, että vaikka ei ymmärrä niin, sillä ei ole sillä hetkellä merkitystä, vaan se on sitä tulevaisuusajattelua, niin siinä mie aattelen, että se järkeen vetoaminen, niin kyllä se näyttää menevän pikkuhiljaa. Että eihän omana aikana tämmösiä keskusteluja käyty, että ne oli ilmoitusluontoisia asioita. (isä 1)*

Nuoren kanssa keskustellaan pelaamisesta ja hänen kanssaan jutellaan esimerkiksi liiallisen pelaamisen haitoista toistuvasti. Eräs vanhempi kuvaa kasvatuksellista lähestymistapaa ”väsyttämistaktiikaksi”. Nuoren kanssa myös *neuvotellaan* pelaamisesta, esimerkiksi peliajoista ja hänelle esimerkiksi välitetään pelaamista koskevia artikkeleja ja uutisia, joiden avulla nuorta pyritään herättelemään liiallisen pelaamisen haitoista. Vanhemman toimijuus on tästä näkökulmasta neuvottelevaa ja keskustelelevaa, moniulotteisempaa kuin rajoittavassa lähestymistavassa, eikä niin ehdotonta. Seuraava vanhempi kuvaa puolesta-vastaan -vuoropuhelua, jota heidän perheessään käytiin nuorten kanssa jääkaapin oveen tuotujen lehtileikkeiden välityksellä.

*Meillä on semmonenkin vaihe takana, että aina jos oli jotakin pelaamisesta negatiivista uutisointia, niin miehän leikkasin ja jääkaapin oveen, vein ja sanoin, että lukekaapa tuosta. Ja sitten mie olen saanut lukea semmosia puoltavia, että he alkoivat tekemään samaa hommaa. Että kun lehessä oli, niin he toivat samanlailla siihen artikkelin viereen ja sitä kautta.. (Isä 1)*

Kasvatuksellisen lähestymistavan mukaan aikarajat ja pelikoneiden pois ottaminen voivat toimia pienempien lasten kohdalla, mutta murrosikäiselle tulee jo opettaa, miten he voivat rajoittaa itse itseään ja antaa näin nuorille eväitä tulevaan aikuiselämään, laajemminkin elämänhallintaan ja vastuunkantamiseen. Toistuvien keskustelujen tavoitteena on herätellä nuorta pikkuhiljaa ymmärtämään, miksi koko ajan ei voi pelata ja mitä haittoja liiallisella pelaamisella voi olla. Keskustelujen hyöty suuntautuu tulevaisuuteen ja on kauaskantoista, kun taas rajoittavan lähestymistavan hyöty on tästä näkökulmasta lyhytkestoista ja hetkellistä. Rajoittavan lähestymistavan etuna on kui-

tenkin sen nopeus; pelaaminen loppuu heti, kun konsoli tai kone otetaan pois. Seuraavassa sitaatissa eräs vanhemmista vertailee rajoittavan ”töpselit irti seinästä” -lähestymistapaa ja kasvatuksellista lähestymistapaa toisiinsa.

*ehkä me ollaan miehen kanssa vähän erilaisia, että mies on hirveän ehdoton ja mie oon taas.. Että miehellä se on, että peliaika on se minuutilleen ja ne menee nyt kiinni, että vaikka hommat ois kesken, niin virrat kiinni ja töpselit lähtee seinästä ja. – – Mutta sitten mie huomaa, että se toimii vaan sillä hetkellä, mutta ei se pitemmän päälle. Mie oon pojan kanssa huomannut sen, että ei se toimi sillä lailla, että hän alkais sitä miettimään jatkossa. Että poika on semmonen tyyppi, että pitää puhua, että se alkaa ite tajuamaa ja miettimään sen. (Äiti 1)*

Kasvatuksellinen lähestymistapa on hitaampi prosessi, joka vaatii pitkää ”pinnaa” ja jossa ei ole ”pikavoittoja”, kuten seuraavat vanhemmat kuvaavat. Kasvatuksellinen lähestymistapa vaatiikin vanhemmalta pitkäjänteistä sitoutumista, voimista ja halua, mutta myös kykenemistä käydä päivästä toiseen keskusteluja pelaamisesta ja pohtia vaihtoehtoisia lähestymistapoja pelaamiseen liittyvien ristiriitojen ratkaisemiseen. Kuitenkin myös kasvatuksellisessa toimijuudessa pelaamiselle sovittuja aikarajoja täytyy vanhempien mukaan jaksaa valvoa.

*Tärkeintä ehkä on, että ei luovuta, kun se lapsikin sitä miettii, että kun vanhemmat yrittävät siitä puhua, että kyllä se sitten jossain vaiheessa tulee lapsellekin se ahaa elämys. Että jos aikuiset vain hiljaa hyväksyy sen asian, niin ehkä lapsikaan ei herää missään vaiheessa, että ei tässä mitään järkeä ole. Että sitä pitää vaan jaksaa, vaikka se ei aina toteudukaan. Ja myös harrastuksilla on tärkeä rooli. (äiti 2)*

*Jotenki ite haluais, että nuori oppis tajuamaan sen, että uni on tärkeä ja että koulu kannattaa hoitaa ja tehdä ajoissa ne läksyt. Ja että ois hyvä, että ois jotakin muutakin. Mie nään sen tosi isona haasteena, että miten mie saan sen lähtemään vaikka johonkin harrastukseen, että minusta se tuntuu nyt niin isolta haasteelta. Enkä mie usko, että se on semmonen asia, minkä voi ratkaista yhdessä päivässä. (Äiti 4)*

Luokittelen myös erilaiset keinot *vastuuttaa* nuorta pelaamisestaan kasvatuksellisen lähestymistavan mukaisiksi. Kannustamalla ja opettamalla nuorta ottamaan itse vastuuta ajankäytöstään ja pelaamisesta tavoitteena on tukea nuoren elämänhallintataitojen kehittymistä ja hänen toimijuuttaan. Keino vastuuttaa nuorta pelaamisen suhteen on esimerkiksi pelipäiväkirja, josta kahdella tutkimukseen osallistuneella vanhemmalla on kokemusta. Pelipäiväkirjan ideana on, että nuori merkitsee esimerkiksi vih-



koon itse, milloin on aloittanut pelaamisen ja milloin lopettanut. Pelipäiväkirjan ta-  
voitteena on vanhempien mukaan saada nuori itse havahtumaan siihen, kuinka paljon  
pelaamiseen kuluu aikaa sekä kontrolloimaan itse omaa pelaamistaan ja siihen kulu-  
nutta aikaa. Toisin sanoen pelipäiväkirjan avulla pyritään tukemaan nuoren omaa vas-  
tuunkantoa, elämänhallintaa ja toimijuutta.

*ennen sitä, kun mä sen pojalle laitoin, niin aina sai tingata, että kun mä  
olin vaikka sunnuntain kotona ja mä katoin, että kello kymmenen se he-  
rää ja alkaa pelaamaan ja kello 18 mä sanon, et sä oot pelannut koko  
päivän, että nyt myllyt kiinni, tää loppuu tähän. Niin alkaa tulemaan vas-  
taväitteitä, että ei pidä paikkaansa. Vaikka on 7-8 tunnista kyse. Niin  
silloin kun se joutuu ite kattoon kelloa, että nyt mä aloitan pelaamisen  
tänä ja tänä päivänä tähän ja tähän aikaan ja lopetan sen ja laskemaan  
sen peliajan, niin se konkretisoituu se, että tähän on oikeasti mennyt pal-  
jon aikaa ja mä en ole tehnyt paljon muuta. – – ja sitten kun mä pidin  
sen, et jos sä et kirjaa, jos mä nään, että sieltä puuttuu niitä kirjauksia,  
niin se on aina yks päivä ilman pelejä. Niin silloin ne kirjaukset rupes  
olemaan siellä. Ja kyllähän poika piti sitä kovin vastenmielisenä, mut  
sen jälkeen se on tajunnut paremmin, että kauan hän on pelannut ja niin  
edelleen. (Isä 2)*

*No meillähän pelipäiväkirjaa pietettiin, mihin se ite sitten merkkas päi-  
vämäärän ja milloin alotettu ja lopetettu. Ja siinä oli sillälaila, että vii-  
kolla, arkipäivinä oli kolme tuntia. Laskettiin, että on niin pitkät päivät  
ja läksyt tekee, niin eihän siinä enempää jääkään, että se on siinä, että  
se on maksimi. Että ensinhän me pietettiin sitä kahta tuntia ja se tuntu,  
että se on aivan hirveä juttu ja mie, että kaks ja puoli, ja se tuntu, että..  
Ja mie, että ei herranen aika. Ja sitten viikonloppuna pietettiin, että ei  
tietenkään tarvi putkeen pelata sitä aikaa, että voi pelata aamulla ja il-  
lalla, että ei ollu sillä lailla sitä määrätty. – – siinä se ajatus, että se ite  
näkis sen, että se joutuu näkemään, kuinka paljon se käyttää oikeasti sii-  
hen aikaa, et se tajuais. – – Varmaan siitä jossakin määrin oli hyötyä,  
että ehkä se ymmärsi sen, että ei voi pelata jatkuvasti. Toivon mukaan  
pani miettiin sitä. (Äiti 1)*

Edellisen sitaatin vanhemman mukaan pelipäiväkirjassa olennainen idea on se, että  
nuori kirjaa peliaikoja ylös itselleen, eikä vanhemmilleen. Pelipäiväkirjaa kuitenkin  
tarkastellaan yhdessä vanhemman kanssa esimerkiksi viikoittain. Vanhemman mu-  
kaan heidän tapauksessaan pelipäiväkirja ei kuitenkaan toiminut kovinkaan hyvin,  
vaan vaikutti, että poika alkoi huijata peliaikoja kirjatessaan ja vanhemmat taas kyt-  
täivät poikansa pelaamista pelipäiväkirjan avulla.

Myös esimerkiksi puhelinparkki edustaa kasvatuksellista lähestymistapaa. Nuoren  
täytyy tuoda itse puhelimensa esimerkiksi ruokailun tai yön ajaksi vaikkapa eteisen

pöydälle, pois omasta huoneestaan. Nuorta voidaan myös motivoida esimerkiksi palkkion avulla vähentämään pelaamistaan. Eräissä perheissä uuden tietokoneen saamisen ehdoksi oli asetettu, että nuori ensin osoittaa kykenevänsä vähentämään pelaamistaan ja sitoutumaan pelaamiselle yhdessä sovittuihin aikarajoihin.

Kasvatukselliseen toimijuuteen liitän myös nuoren ohjaamisen muihin harrastuksiin, kuten liikuntaharrastuksien pariin, jolloin pelaamiseen käytettävissä oleva aika jäisi vähäisemmäksi ja elämän eri osa-alueet pysyisivät paremmin tasapainossa. Eräs tutkimukseen osallistunut vanhempi kertoi koettavansa keksiä pojalleen muuta puuhaa pelaamisen lisäksi, muun muassa kaupassakäyntiä ja museoretkiä. Samalla vanhemman tavoitteena on ollut myös vastuuttaa poikaa osallistumaan kodin askareisiin. Nuorten kanssa myös käydään säännöllisesti keskusteluja esimerkiksi liikuntaharrastuksen tärkeydestä.

*Ja sitten mie pakotan sen vaikka museoon, että se on varmaan häpeisään, kun se joutuu. Me ruukataan aina käydä siellä ja tehä semmosia. Että kun ei ole sitä harrastusta tai mittään, niin me käydään siellä, justiinsa syömässä tai... että saadaan sitä irti siitä. – – että mie oon pakottanut pojan ruokakauppaan ja se käy mukana, että ihan näin, että mie saan sen irti siitä, että nyt sie lähet kaveriksi kantamaan, että mie en yksin kannan. Niinku vastuuttaa sillä lailla. (Äiti 1)*

Liitän kasvatukselliseen toimijuuden ulottuvuuteen myös vanhemman avoimen ja uteliaan asenteen nuoren pelaamista kohtaan sekä halun ja toisaalta myös kykenemisen pelaamiseen tutustumisen ja nuoren kanssa yhdessä pelaamisen, joihin liittyvät kuvaukset jäivät tosin tutkimukseni aineistossa vähäisiksi. Jotta vanhempi voisi pelata nuorensa kanssa, hänellä täytyy olla paitsi halua pelaamiseen myös taitoa pelata tai vastaavasti halua opetella pelaamista. Vanhemmista vain yksi, joka itsekin harrastaa pelaamista välillä, kertoi joskus pelaavansa poikansa kanssa, ja muutamat vanhemmista olivat istuneet nuoren vieressä ja seuranneet hänen pelaamistaan. Poikansa kanssa pelaava vanhempi ei kuitenkaan pidä nykynuorten pelaamia digitaalisia pelejä ja heidän pelikulttuuriaan kovinkaan suurena arvossa. Hän itse kertoi pelanneensa nuorempana strategiapelejä, joissa vaadittiin omaa ajattelua ja haastettiin omaa itseä. Nykyiselle pelikulttuurille taas tunnusomaista vanhemman mukaan on se, että pelaajat matkivat itseään parempia pelaajia ja tavoittelevat pikavoittoja, ja toisaalta pelimaailmassa kaikki on vanhemman mukaan pelaajalle heti tarjolla. Vanhemman mukaan nykyinen pelikulttuuri on kertakäyttökulttuuria, jonka sykli on tosi nopea. Kyseisen vanhemman kohdalla kykyä ja osaamista nuoren kanssa yhdessä pelaamiseen olisi, mutta

halua taas ei, koska pelin sisällöt eivät häntä miellytä. Edellinen esimerkki kuvastaakin hyvin toimijuuden modaliteettien liittymistä toisiinsa.

Kovin innokkaasti eivät siis tutkimukseeni osallistuneet vanhemmat olleet tutustumassa peleihin, joita heidän nuorensa pelaavat, kuten seuraavan sitaatin vanhempikin osuvasti kuvaa. Kertoja ei yksinkertaisesti koe minkäänlaista mielenkiintoa tai halua siihen, että tutustuisi peleihin, joita hänen poikansa pelaa.

*Eikö ne sano jotain semmostakin, että siinä pitäis olla läsnä, että tietäis, mitä ne pelaa. Mutta ei minua, eikä varmaan miestäkään sais siihen vie-reen istumaan ja katsomaan jotain typerää peliä. – – Mieluummin siellä oikeassa elämässä, että ei se ole minusta semmoista todellista. Olihan näistä juttua näistä pelaajista, jotka on nyt miljonäärejä, mutta onhan ne nyt sen näköisiä, että ei ne ulkona ole paljon viettäneet aikaa. Ja joskus mie oon näyttänyt pojalle kuviakin, että kato nyt, että ne on kalpeita ja että tuommoiseksiko sie haluat? (äiti 2)*

Tutkimuskirjallisuudessa painotetaan, että tärkeää olisi, että vanhempi tutustuisi nuorensa pelaamiseen ja pelaisi hänen kanssaan yhdessä. Tällöin voisi olla helpompi sopia esimerkiksi yhteisistä pelisäännöistä pelaamiseen liittyen ja pelaamiseen tutustuminen voisi myös hälventää vanhemman ennakkoluuloja ja pelkoja pelaamista kohtaan. Tällöin pelikasvatus toteutuisi myös nuorelta vanhemmalle ja perheissä voitaisiin hyödyntää nuorten osaamista ja kykenemistä suhteessa digitaaliseen pelaamiseen. Tästä näkökulmasta pelimaailmaan tutustuminen voisi tukea vanhemman toimijuutta, perheenjäsenten välistä vuorovaikutusta ja tarjota uusia tulokulmia pelaamiseen liittyen. Pelimaailmaan tutustuminen vaatii vanhemmalta kuitenkin aikaa ja halua. Erään vanhemman mukaan hänelle ei yksinkertaisesti ole aikaa tutustua peleihin, joita hänen poikansa pelaa, vaikka halua ja kykenemistä oppia ehkä olisikin. Vanhemman mahdollisuudet esimerkiksi digitaaliseen pelaamiseen tutustumiseen ja nuorten ohjaamisen saattavatkin olla rajatut arjen aikataulujen ja velvollisuuksien ristipaineessa (Lahikainen 2015, 37).

Vanhempien mukaan pitkäjänteinen, johdonmukainen kasvatustyö myös kantaa hedelmää, vaikkakin ”baby steps”, kuten eräs vanhempi kiteyttää. Myös vanhemman omaa jaksamista ja kodin ilmapiiriä tukee se, että vanhempi jaksaa ja kykenee toimimaan johdonmukaisesti. Kun säännöt pelaamisen suhteen jaksaa pitää samana ja niistä jaksetaan muistuttaa päivittäin, niin isommilta konflikteilta voidaan kotona välttyä.

*Kun lapsi kasvaa, niin se myös ymmärtää paremmin. Ja ehkä se on ymmärtänyt sen, että me ei kuitenkaan anneta periksi siinä asiassa. Eli ne säännöt ja rajat tulee pysymään, teki hän mitä teki. Ja sen huomaa itekin vanhempana, että se kostautuu, jos sä et jaksa sitä valvoa ja hän sitten valvoo tuolla ruudun ääressä. Niin sit se pari seuraavaa aamua, pari seuraavaa päivää, on semmosta tiukempaa vääntämistä. Eli vanhempanakin se on helpompi jatkuvasti pitää sitä silmällä, kuin sitten välillä ottaa iso yhteenotto, kun se on taas riistäytynyt käsistä. (Isä 2)*

### 5.3 Lopuksi

Lähtökohtana tämän luvun analyysille oli edellisen luvun havaintoni siitä, että vanhempien asennoituminen nuortensa digitaaliseen pelaamiseen on hyvin huolikeskeistä. Tutkimukseeni osallistuneilla vanhemmilla ei ollut paljonkaan tietoa peleistä, joita heidän nuorensa pelaavat, eivätkä he myöskään yhtä vanhempaa lukuun ottamatta olleet pelanneet yhdessä nuorensa kanssa. Vanhemmilla ei myöskään ole tukenaan kasvatustyössään aiempien sukupolvien mallia, miten olla pelikasvattajia, vaan heidän tulee itse luoda säännöt ja käytännöt nuoren digipelaamisen hallintaan. Tulkintani mukaan huolinäkökulma sekä pelimaailman vieraus vanhemmille voi vaikuttaa keinoihin ja lähestymistapoihin, joilla vanhemmat pyrkivät puuttumaan ja toimimaan suhteessa poikiensa digitaaliseen pelaamiseen. Nuorten kyvyt ja taidot käyttää digitaalisia laitteita voivat myös haastaa nuoren ja vanhemman välistä auktoriteettisuhdetta, koska nuorten tietämys digitaalisista laitteista voi olla vanhempia suurempaa, eikä vanhemmilla ole välttämättä toimivia, vakiintuneita käytäntöjä, joilla puuttua nuorensa pelaamiseen. Toisaalta nuorilla ei kuitenkaan ole välttämättä vielä taitoa ja kykyä rajoittaa pelaamistaan omaa hyvinvointia tukevilla tavoilla. (vrt. Lahikainen 2015, 37-38.)

Kun vanhemman toimijuus on huolen värittämää ja tavoitteena on pelastaa nuori pelaamisen haitoilta, luonnollista on, että vanhempi myös pyrkii rajoittamaan ja kontrolloimaan nuorensa pelaamista. Toimijuuden modaliteeteista vanhempien toimijuuden motivaatiota kuvaa tässä yhteydessä parhaiten täytyminen. Vanhemmat kokivat nuoren pelaamiseen puuttumisen velvollisuudekseen, ja heitä ohjasi ja motivoi halu toimia nuoren edun mukaisesti.

Paikansin aineistosta kaksi toimijuuden mallia: kontrolloivan ja kasvatuksellisen toimijuuden. Kontrolloivassa toimijuudessa nuoren pelaamista yritetään hallita ja hillitä

erilaisten kieltojen ja aikarajoitusten avulla. Nuorelle voidaan esimerkiksi asettaa pelikielto tai tietty pelaika, joiden suhteen neuvotteluvaraa ei juurikaan ole. Vanhemman toimijuus näyttäytyy tästä näkökulmasta melko autoritäärisenä ja ehdottomana. Kontrolloitu lähestymistapa on nopea ratkaisu, sillä peli otetaan pois ja nuori lopettaa pelaamisen.

Kasvatuksellisen lähestymistavan mukaisessa toimijuudessa nuoren kanssa pyritään keskustelemaan ja neuvottelemaan pelaamisesta ja hänelle yritetään opettaa laajemminkin elämännhallinnan taitoja, joita myös tutkimuskirjallisuudessa korostetaan empatiataitojen opettamisen ohella tärkeinä näkökulmina suhteessa nuorten pelikasvatukseen. Kasvatuksellinen lähestymistapa on pitkälinen prosessi, joka vaatii vanhemmalta kärsivällisyyttä. Kasvatuksellinen toimijuus näyttäytyi moniulotteisempana kuin kontrolloitu toimijuus, ja se myös vaati toimijalta tietynlaista osaamista, haluaamista ja kykenemistä, jotka myös kietoutuvat toisiinsa. Käytännössä vanhemmat käyttävät molempia lähestymistapojen käytäntöjä pyrkiessään puuttumaan nuorensa digitaaliseen pelaamiseen. Kuten seuraavan luvun analyysi osoittaa, kuitenkin myös esimerkiksi vanhemman jaksaminen vaikuttaa siihen, jaksako hän toimia kasvatuksellisen lähestymistavan mukaisesti vai turvautuuko hän kontrolloituvan lähestymistavan keinovalikoimaan.

## 6. Toimijuuden haasteet ja mahdollisuudet

Analysoin seuraavaksi niitä haasteita ja mahdollisuuksia, joita vanhempien toimijuus suhteessa poikien pelaamiseen voi kohdata. Haasteita vanhempien toimijuudelle voivat aineiston analyysin perusteella tuottaa sekä henkilökohtaiset että rakenteelliset tekijät eli toimijuuteen vaikuttavat sekä toimijan sisäiset, että ulkopuoliset tekijät, jotka myös kietoutuvat toisiinsa.

### 6.1 Toimijuuden haasteet

#### Jaksaminen

Riippumatta siitä, edustaako vanhemman toimijuus suhteessa poikansa pelaamiseen enemmän kasvatuksellista vai kontrolloivaa toimintamallia, kaikkien tutkimukseeni osallistuneiden vanhempien mielestä nuoren pelaamiseen liittyvä valvonta ja kontrollointi on työlästä, rasittavaa ja haasteellista. Käytännössä nuoren pelaamista täytyisi vanhempien mukaan kyetä valvomaan lähes kellon ympäri, myös yöaikaan, mutta myös silloin, kun vanhemmat ovat töissä. Myös tutkimuskirjallisuudessa painotetaan, kuinka kodit mahdollistavat lapsille ja nuorille arkisin paljon mediankäyttömahdollisuuksia, kun vanhemmat ovat töissä, eivätkä he voi kontrolloida lapsiaan (Lahikainen & Arminen 2015, 277). Käytännössä vanhemmat ovat saaneet poikiaan kiinni pelaamisesta myös aamuyön pikkutunneilla, vaikka pelikone onkin jo aiemmin laitettu kiinni.

*Kun meillä on käynyt pojan kanssa pari kertaa, kun mieshän on niin siikeäuninen, että sehän ei yöllä, mutta mie oon sitten pari kertaa sen yölläkin, että jos satun käymään hereillä, niin mie käyn tsekkaamassa mikä on tilanne. Minusta se on ehoton raja, että silloin mie otan koneen pois.  
(äiti 2)*

Raskaaksi vanhemmat kokevat myös, että kun nuoren kone on otettu pois, alkaa jatkuva kysely ja tivaaminen siitä, milloin koneen saa takaisin, ja helpompaa olisikin, kuten eräs vanhempi toteaa, antaa vain kone takaisin.

Pelaamisesta täytyisi jaksaa keskustella päivittäin, ja siltikin kuten eräs vanhemmista toteaa, että ”vaikuttaa, että se ei vaikuta”. Vanhemmat kuvaavatkin pelaamisesta

kamppailua ”väsyttämistaisteluksi”, joka jatkuu päivästä toiseen. Usein, kuten seuraavakin kertoja kuvaa, kiivaimmat keskustelut pelaamisesta ajoittuvat juuri siihen hetkeen, kun vanhempi itse on väsyneimmillään. Vanhemmat myös kuvaavat kokevansa syyllisyyttä, jos eivät joka hetki ehdi, pysty tai jaksaa valvoa nuorensa pelaamista.

*Että jotenki vaan kun alat vääntään silloin yheltätoista yöllä siitä, kun oot jo itekin väsynyt, että välillä on vaan helpompi, että laitat sen oven kiinni. Aivan hirveetä kyllä-- no mie oon varmaan itekäs, mutta kun mie haluaisin mennä nukkumaan ite, että mie oon jo klo 23 väsynyt. Nyt mie sanoin tänään aamulla, että yhdeksältä aletaan viimeistään, jos sie et aikaisemmin ole, niin ne tehdään ne läksyt yhdeksältä, että mie otan sen kännykän pois, jos niin pitkään venyy. Mutta se voi olla monesti illallakin, että siinä on kaikkea muuta niin paljon, että ite havahtuu sitten, että voi ei, siellä se pelaa. Ja voi olla, että itekin haluaa tehdä jotakin muuta kuin kytätä. -- Että kyllä se vaatii joka päivä työtä ja sitten jos itellä on väsymystä tai muuta huolta, niin tuntuu, että välillä sitä jaksaa tsempata enemmän. Ja sitten semmonen hirveä syyllisyys on itelläkin, kun lähtee vaikka lenkille tai tekee jotakin muuta, että nyt se pelaa siellä ja mie en ole sitä käyttämässä ja pitäis olla. (Äiti 4)*

Kuten eräs vanhempi toteaa, että ”helpompi olisi antaa pojan pelata” mutta puuttumatta jättäminen ei kuitenkaan olisi vanhempien mukaan lapsen edun mukaista. Juuri lapsen edun vuoksi pelaamista on vanhempien mukaan pakko jaksaa kontrolloida ja tarvittaessa myös rajoittaa, vaikka itsellä kuinka väsyttäisi. Lapsen etu ja huoli lapsesta ja hänen psyykkisestä ja fyysisestä hyvinvoinnistaan ovatkin vanhempien toimijuuden tärkeimmät motivaattorit. Välillä kontrolloimiseen voi tulla pieniä repeämiä, eikä vanhempi pysty tai jaksaa aina nuortaan ”kytätä”. Vanhemmat myös kuvaavat pettymyksen ja turhautumisen tunteitaan, kun nuori toistuvasti lipsuu esimerkiksi aikarajoista tai muista yhteisesti sovituista pelisäännöistä. Pettymyksen tunteet liittyvät myös siihen, kun vanhempi itse ei aina jaksaa tai pysty valvomaan nuorensa pelaamista.

Erään vanhemman mukaan vanhemman vastuulla on myös turvautua tarvittaessa ulkopuoliseen apuun, jos omat keinot eivät nuoren pelaamisen rajoittamiseen riitä, ja vanhemman tulee tehdä jopa lastensuojeluilmoitus, jotta tilanteeseen saataisiin apua. Toisin sanoen vanhemman mukaan tulee myöntää oma voimattomuutensa ja oman toimijuutensa rajat suhteessa poikansa digitaalisen pelaamisen rajoittamiseen. Seuraavassa sitaatissa vanhempi pohtii omaa jaksamistaan suhteessa poikansa pelaamiseen.

*On mulla käynyt mielessä, että onko minusta vastaamaan tähän ongelmaan näillä minun resursseilla, väsyneinä hetkinä. Mutta sitten sitä seuraavana aamuna miettii taas, että kyllä minä jaksan. Että ite on aika*

*paljon yksin tässä asiassa ollut, niin sitä on pakko keksiä niitä keinoja. (Äiti 4)*

Haluamista, voimista ja kykenemistä vanhemmalta vaativat aineiston analyysin perusteella toistuvat pelaamiseen liittyvät keskustelut, joita nuoren kanssa olisi käytävä lähes päivittäin muun arjen keskellä ja jotka eivät useinkaan tuota tulosta. Joskus periaatteellisia ajankäyttöön ja elämänhallintaan liittyviä keskusteluja helpompi ratkaisu onkin toimia kontrolloivan lähestymistavan mukaisesti ja vain yksinkertaisesti ottaa pelikone tai -konsoli pois. Vanhempien ajankäyttöön vaikuttavat paitsi kodin aikataulut myös monet perheen ulkopuoliset tekijät ja velvollisuudet, kuten töissä käynti (Lahikainen 2015, 37).

Eräs vanhempi arvelee, että koska pelaamiseen puuttuminen on välillä hyvinkin haasteellista, ja vaatii pitkää pinnaa päivittäin, voivat voimavarat loppua varsinkin sellaisissa perheissä, joissa on esimerkiksi mielenterveys- tai päihdeongelmia. Kertojan mukaan pelikasvatus on pitkäjänteistä työtä, jossa pikavoittoja ei ole saatavissa ja jossa nuoren kanssa täytyy vain jaksaa ”vääntää” päivästä toiseen, vaikka miltä tuntuisi.

*Tärkeintä ehkä on, että ei luovuta, kun se lapsikin sitä miettii, että kun vanhemmat yrittävät siitä puhua, että kyllä se sitten jossain vaiheessa tulee lapsellekin se ahaa elämys. Että jos aikuiset vain hiljaa hyväksyy sen asian, niin ehkä lapsikaan ei herää missään vaiheessa, että ei tässä mitään järkeä ole. Että sitä pitää vaan jaksaa, vaikka se ei aina toteudukaan. Ja myös harrastuksilla on tärkeä rooli. — että kyllä varmasti semmosissa perheissä, joissa on alkoholismia tai mielenterveysongelmia, niin paukut loppuu heti alussa. (äiti 2)*

Väsyneenä, tai haastavassa elämätilanteessa voi vanhemmalla olla haasteena jaksaa syventyä moniulotteisesti pohtimaan nuorensa pelaamista ja toimia pelikasvattajana. Tällöin voikin olla helpompi antaa nuoren pelata, kuten eräs vanhempi toteaa.

### Ristiriidat perheessä

Haasteena vanhempien toimijuudelle suhteessa poikien pelaamiseen näyttäytyvät aineiston analyysin perusteella myös perheensisäiset ristiriidat. Ensinnäkin pelaamiseen liittyvät ristiriidat ja konfliktit vanhempien ja nuoren välillä voivat heijastua vanhempien mukaan koko perheen hyvinvointiin, ja esimerkiksi pienemmät sisarukset voivat



pelätä pelaamisen rajoittamiseen liittyviä konflikteja. Vanhempien mukaan nuori voi käyttäytyä hyvinkin aggressiivisesti ja hyökkäävästi, kun hänen pelaamistaan yritetään rajoittaa. Nuori voi esimerkiksi huutaa, paiskoa ovia ja mököttää omassa huoneessaan, kun pelaaminen pitää lopettaa.

Etenkin vanhempien väliset ristiriidat nuoren pelaamisen suhteen voivat tuoda haasteita vanhempien toimijuudelle toisen vanhemman kyseenalaistaessa näkökulmaa ja toimintamallia, jonka kautta toinen vanhempi nuorensa pelaamista pyrkii hallitsemaan. Kuten seuraava kertoja kuvaa, ristiriitoja voi aiheutua esimerkiksi siitä, että toinen vanhemmista edustaa kontrolloivaa ja toinen taas kasvatuksellista lähestymistapaa, mikä voi varmasti olla yleisemminkin vanhempien välisenä haasteena lastenkasvatukseen liittyvissä kysymyksissä. Kun toinen vanhempi olisi jo irrottamassa töpseleitä pistorasiasta tai sulkemassa virtoja katkaisijasta, toinen haluaisi vielä keskustella nuoren kanssa pelaamisesta ja odottaa, että nuori esimerkiksi ehtii tallentaa pelinsä, ja tilanne voi tuottaa ristiriitoja vanhempien väliseen vuorovaikutukseen. Voidaan myös ajatella, että nuorten digitaalinen pelaaminen on vielä niin uusi ilmiö, ettei sen asema perheenjäsenten välissä vuorovaikutuksessa ole vielä vakiintunut, ja siitä käydään perheessä kamppailuja. Kun taas esimerkiksi televisionkatselun suhteen vastaavia kamppailuja ei ehkä enää käydä niin paljon. (vrt. Lahikainen 2015, 36-37.) Haasteellisia hetkiä ovat kertojan mukaan etenkin hetket, jolloin jaksaminen on ”kortilla” ja perusterapeutti tulee esille.

*Siitä me on samaa mieltä oltu, että se on liiallista se, mutta se, miten me ajatellaan sitä kasvatuksessa, niin siinä kohti me ollaan erilaisia. Että vaimo edustaa sitä, että kerrasta poikki, se on siinä. Kun mie taas haluaisin sen sitä kautta, että se oikeasti menisi hänen ymmärrykseen se asia ja sitten tiien, että se on hidasta. Ja tätä kun me käydään keskustelua siitä, että miten se ois viisainta tällä kertaa tehdä, koska sama asia ei päde sitten seuraavalla kerralla. Sitten me kuitenkin löydetään se juttu, että se hidas versio on kuitenkin parempi. Mutta sitten kun tulee se hetki, että ei ole omaa jaksamista niin paljon, niin sitten se tulee se perusolemus sieltä esille ja silloin se saattaa aiheuttaa sen ristiriitahetken. (Isä 1)*

Ristiriitoja perheessä voi aiheuttaa myös vanhemman negatiivinen asenne nuoren pelaamista kohtaan. Juopa vanhemman ja pelaavan nuoren välillä voi kasvaa, kun vanhempi ei pysty näkemään pelaamisessa mitään järkeä eikä ymmärrä, miksi nuori haluaa pelata. Nuorelle pelaaminen voi taas olla tärkeä tapa viettää vapaa-aikaa ja olla kavereiden kanssa. Nuori ja vanhempi voivatkin ajautua pelaamisen suhteen negatii-

viseen kierteeseen, jossa keskusteluyhteyttä voi olla hyvin vaikea löytää, eikä kumpikaan tunnu ymmärtävän toistaan. Tästä syystä tärkeää olisikin, kuten tutkimuskirjallisuudessa ja alan oppaissa painotetaan, että vanhempi tutustuisi peleihin, joita nuori pelaa ja käyttäisi aikaansa pelimaailmaan tutustumiseen. Tällöin myös keskustelu- ja neuvotteluyhteys nuoreen voisi olla helpompi saavuttaa. Tutkimusten mukaan lapset ja nuoret myös toivovat, että vanhemmat tutustuisivat peleihin, joita he pelaavat (Lahikainen & Arminen 2015; Noppari 2014).

Myös nuoren asuminen kahdessa eri kodissa ja erilaiset käytännöt ja säännöt pelaamisen suhteen kotien välillä voivat erään vanhemman mukaan vaikeuttaa vanhempien toimijuutta. Jos toisessa kodissa pelaaminen on lähes rajatonta ja toisessa kodissa taas tiukkoihin aikarajoihin sidottua, voi nuorella olla hyvin hankalaa mukautua kotien erilaisiin pelisääntöihin pelaamisen suhteen. Se, että vanhemmat pystyisivät sopimaan samankaltaisista pelisäännöistä nuoren pelaamiseen liittyen yhdessä nuoren kanssa keskinäisistä ristiriidoistaan huolimatta, voisikin tukea vanhempien toimijuutta suhteessa heidän nuorensa pelaamiseen.

Perheensisäisten ristiriitojen vaikutukset vanhempien toimijuuteen tuovat hyvin esille toimijuuden vuorovaikutuksellisuutta, eli sitä, että toimijuus toteutuu ja muotoutuu suhteessa toisiin ihmisiin erilaisissa arkisissa vuorovaikutustilanteissa. Kun esimerkiksi vanhemmat ovat eri mieltä siitä, miten nuoren pelaamiseen tulisi puuttua, he myös samalla vaikuttavat toistensa toimijuuteen ja toisen vanhemman voimiseen ja kykenemiseen toimia lapsensa pelikasvattajana.

### Ulkopuolisen tuen puute

Erääksi haasteeksi vanhempien toimijuudelle saattaa tutkimusaineiston analyysin perusteella muodostua myös perheen ulkopuolisen tuen vähäisyys tai puute, mikä osaltaan heijastelee vanhempien pioneeriasemaa pelikasvattajina. Kulttuurissamme ja yhteiskunnassamme ei ole vielä valmiita ja vakiintuneita käytäntöjä pelikasvatuksen suhteen, vaan jokainen perhe etsii tahollaan sopivimpia ja toimivimpia käytäntöjä ja toimintamalleja, mikä voi vaikeuttaa vanhempien toimijuutta, heidän voimistaan toimia pelikasvattajina (vrt. Lahikainen 2015; Jyrkämä 2008). Ulkopuoliseen tuen rooliin

pelaamiseen liittyvissä ristiriidoissa ja pelaamisen hallinnassa tutkimukseeni osallistuneet vanhemmat eivät suhtaudu kovinkaan positiivisesti tai suurin odotuksin. Eräs tutkimukseen osallistunut vanhempi pohtii, onko ammattiauttajillakaan esimerkiksi perheneuvolassa osaamista nuorten pelaamisen hallintaan ja pelaamiseen liittyvien ristiriitojen ratkaisemiseen, koska tutkittua tietoa aihepiiristä, kuten digitaalisesta peliriippuvuudesta on vielä vähän. Lisäksi pelaamiseen puuttuminen on vanhempien mukaan niin tapauskohtaista ja yksilöllistä, että se vaatii tapauskohtaista puntarointia ja osaamista. Se, mikä toimii toiselle nuorelle, ei välttämättä toimikaan toisen nuoren kohdalla. Myös tutkimuskirjallisuuden mukaan nuorten pelikäyttäytymisessä on yksilöllisiä piirteitä, ja nuoret reagoivat esimerkiksi älylaitteiden aiheuttamaan stressiin eri tavoin. Samoin tietyt häiriötilat, kuten ADHD tai ahdistuneisuushäiriöt tuovat omat lisähaasteensa digitaaliseen pelaamiseen ja sen hallintaan. Tästä syystä myös ammattiauttajien tulisi perehtyä digitaalisen pelaamisen moniin ulottuvuuksiin kyetäkseen lähestymään aihepiiriä sensitiivisesti ja yksilöllisesti. (esim. Männikkö & Korkeila 2019, 69; Salo & Pirkkalainen 2019.)

Erään vanhemman kokemukset koulun ja erityisesti luokanopettajan tuesta nuoren pelaamisen suhteen olivat hyvin negatiivisia. Vanhempi kertoi, että kun hän osallistui puolisonsa kanssa pojan vanhempainvartiin koululla, ja puheenaiheeksi oli noussut myös pojan pelaaminen ja siihen liittyvä huoli, opettaja oli suhtautunut ihmetellen ja kummastellen perheen pelisääntöihin pelaamisen suhteen. Opettajan mukaan perheen säännöt olivat olleet liian tiukkoja, ja esimerkiksi pelaamiseen käytettävissä oleva aika oli ollut opettajan mielestä ihan liian lyhyt. Kertojan mukaan opettaja vaikeutti, kyseenalaistaessaan perheen käytäntöjä, vanhempien toimijuutta ja mahdollisuuksia puuttua poikansa pelaamiseen. Opettajan kommenteilla oli kauaskantoisia seurauksia vanhempien toimijuudelle, ja esimerkki kuvaakin hyvin, miten yksilön toimijuuteen vaikuttavat myös muiden ihmisten toiminta tai tekemiset, mutta myös tekemättä jättämiset. Kertojan mukaan hänen poikansa alkoi jatkossa vedota opettajan sanomisiin, kun keskusteluja pelaamisesta ja sen rajoittamisesta käytiin. Näin opettaja vanhemman mukaan vesitti osaltaan vanhempien toimijuutta ihmetellessään ja kyseenalaistaessaan perheen pelisääntöjä. Kertoja olisi toivonut, että opettaja olisi arvostanut ja kunnioittanut vanhempien luomia pelisääntöjä ja nähnyt vanhemmat parhaina asiantuntijoina poikaansa liittyvissä päätöksissä, jotka vanhemman mukaan pohjautuivat pojan aiempaan käytökseen ja addiktioalttiiseen persoonaan. Vanhemman mukaan opettajalla ei ollut tarpeeksi osaamista tukeakseen perhettä.

*Yksi semmonen loukkaus, loukkauksen tasoinen juttu, mie sanoisin, että se on loukkauksen tasoinen juttu, niin seiskaluokalla oli vanhempainvartti, niin yksi teema siinä vanhempainvartissa oli tämä pelaaminen. Ja me yritimme sitä, hän [poika] oli mukana siinä vanhempainvartissa, me oltiin valmistauduttu siihen, että me tuuaan tämä oma huoli esille tästä pelaamisesta. Me oli kerrottu tästä hänen historiastaan ja kerrottu, että meillä on semmonen periaate perheessä, että se on se tunti ja se on vastikkeellista aikaa. Että pitää olla ulkoilua tai johonkin harrastukseen keskittymistä, elikkä se ois minuutti minuutista ja tulis tasapainoseksi se ilta tai iltapäivä tai viikonloppu siinä. Niin kun se oli kuunnellut meitä vähän aikaa, niin sitten se sanoi, että eihän se nyt noin voi mennä, että tuohan on aivan liian vähän... – – Mie koin sen heti loukkauksena meitä kohtaan, kun me tiettiin kuitenkin se, mikä on se historia, että ei ole semmosta absoluuttista määrää minun mielestä siinä, että mikä sopii kellekin.*

*Mikä minua siinä loukkasi, oli se, että hän ei kuunnellut meidän viestiä, että mitä me kasvattajina, lapsen vanhempina aatellaan, että minkälainen se meidän polku on ollut, että me on päästy tähän pisteeseen, että meillä on tämä vastikkeellisuusajattelu ja että meillä on rajat sille, että meillä on tunti päivässä, ettei ei pääse menemään yli. Koska siihen liitty myös se, että hänen mieliala muuttu, jos sitä pelaamista oli määrättömiä määriä. Kärtyisyys ja kiukkuisuus yleensä ja sitten jopa niin, että saatto tulkita väkivaltaisuuden lisääntymisenä.*

*Se oli minusta ammattitaidottomasti sanottu. Että kun sitähan olisi toivonut semmosta kohtaamista, että se jotenki kannustas sitä, että hei, teillä on tommoset säännöt, että jos se ei vielä kuullut siitä, niin se ois voinut, että kerro lisää tästä. Niin sillähän ois ollu ihan eri lopputulos sillä meidän keskustelulla, jos se ois kuunnellut sitä meidän perustelua tai halunnu kuulla sitä. (Isä 1)*

Edellinen aineisto-ote kuvaa hyvin myös sitä, miten sensitiivinen ja ristiriitoja herättävä aihe digitaalinen pelaaminen on ja miten se jakaa mielipiteitä. Pelaaminen herättää monenlaisia intohimoja puolesta ja vastaan ja toisten sanomisia, mielipiteitä ja tekemisiä on välillä vaikea ymmärtää. Pelaamiseen liittyviin ristiriitoihin puuttuminen ja perheiden tukeminen vaativatkin ammattiauttajilta ja opettajilta sensitiivisyyttä ja tilanteeseen perehtymistä sekä perheiden ja nuorten yksilöllistä kohtaamista. Muutoin vaarana voi olla, että perheet eivät saa tarvitsemaansa tukea.

## 6.2 Toimijuuden tukeminen

Miten sitten vanhempien toimijuutta suhteessa poikiensa digitaaliseen pelaamiseen voitaisiin tukea? Mikä voisi olla koulun, ammattiauttajien, läheisten ja vertaisten rooli peliongelman ratkaisemisessa, ja minkälaista tukea vanhemmat kaipaavat toimijuudelleen?

### Läheiset

Tärkein ja keskeisin tekijänä vanhemman toimijuuden tukemisessa on aineiston analyysin perusteella se, että perheen aikuiset olisivat yhteisessä rintamassa ja saman mielisiä esimerkiksi pelaamiseen liittyvissä konfliktitilanteissa ja pelisääntöjä pelaamiselle luotaessa. Tällöin tukea omalle toimijuudelle ja pelikasvattajuudelle saisi toiselta vanhemmalta ja vastuuta vanhempien kesken voitaisiin myös jakaa, mikä puolestaan voisi vähentää vanhempien kokemaa kuormitusta ja mahdollistaisi vanhempien toimijuutta. Näin yhteistoimijuus vahvistaisi molempien vanhempien toimijuutta.

*Se mennee jotenkin sillä lailla, että jos jommallakummalla kamelin selkä katkeaa, niin toinen tulee kyllä siihen säestämään kaveriksi, että tästä on sovittu ja auttamaan siinä kohti. Että jos se ois vain yhen tai toisen vastuulla se juttu.. Ja siksi sitä ehkä jaksaakin, kun tietää, että siinä kohti toinenkin aattelee, että siinä pitää olla rajat. (Isä 1)*

Kun vanhemmat ovat samaa mieltä pelaamiseen liittyvissä säännöissä, nuorelle ei vanhempien mukaan jää myöskään niin paljon neuvotteluvaraa esimerkiksi peliaikojen suhteen.

Vanhemmat kertovat, että myös lähisukulaiset ovat ilmaisseet huoltaan nuoren pelaamiseen liittyen, tukeneet vanhempia ja yrittäneet keksiä ratkaisuja nuoren pelaamisen hallintaan. Toisaalta, kuten seuraavan sitaatin vanhempi kuvaa, sukulaisten ja läheisten mielipiteet pelaamisen suhteet saattavat erota toisistaan ja aiheuttaa myös ristiriitaja toimintatapoja. Vallalla onkin vielä verrattain uuden ilmiön mukanaan tuoma kaaos kulttuuristen ja kasvatuksellisten käytäntöjen suhteen. (vrt. Lahikainen 2015, 36-37.)

*että meillähän on huolissaan kaikki mummot ja kummit ja kaimat ja ne yrittää eri keinoja, ja pappi yrittää, että vie pojan kerran viikossa jonnekin, ja joku taas sanoo, että anna pojan pelata, että eihän tuo mittään, että tää on niinkö tätä. Että ite on ihan ihmeissään ja miehellä mennee hermot ja se vetäsee kaikki koneet irti sieltä. On semmonen epätietonen vähän, että mistä saa apua. (Äiti 4)*

## Vertaistuki

Tärkeäksi osa haastattelemistani vanhemmista koki toisilta vanhemmilta saatavan vertaistuen ja toisten vanhempien kanssa liittoutumisen, joka vahvistaisi vanhempien toimijuutta. Haastatteluissa esiin nousi ensinnäkin vanhempien välinen, epävirallinen vuorovaikutus, mutta myös esimerkiksi teema- tai kasvattajaillat, joita koulu tai vaikkapa perheneuvola voisivat järjestää pelaamiseen liittyen ja joissa vanhemmat voisivat jakaa kokemuksiaan, sopia yhteisiä pelisääntöjä ja keskustella pelaamiseen liittyvästä huolestaan. Vuorovaikutus ja kokemusten jakaminen toisten vanhempien kanssa voisi tutkimukseen osallistuneiden vanhempien mukaan lievittää yksinäisyyden ja huolen tunteita, joita vanhemmilla on nuoren pelaamiseen liittyen. Sen sijaan nuorten osallistumista ja heidän kuulemistaan kasvattajailloissa ei yksikään vanhemmista nostanut esille. Myöskään lisätietoa pelien sisällöistä tai pelaamisesta kulttuurisena ja sosiaalisena ilmiönä vanhemmat eivät kertoneet kaipaavansa.

*Ois hirveen hyvä, jos vanhemmat enemmän, kun mehän ollaan niin yksin kaikki tavallaan, ja mehän ollaan nykyaikana muutenkin niin yksin jokainen omissa yksiköissään kököttää. Että ois joku semmonen yhteinen, että joo, siinäkin perheessä on näin ja että hekin on sopineet näin, että ois semmonen yhteinen tahtotila – – Että lapsillekin tulis tietoon, että se on tämmönen yleinen.*

*Sitä mie mietin, että on tämä luokka ja näitä, jotka pelaa, niin vois vanhempien kesken tulla tapaaminen tämän tiimoilta ja pystyis keskustella siitä asiasta ja pystyis verkostoitumaan ne vanhemmat, jotka haluaa, ja ne, jotka ei niin sitten ne ei tule paikalle jotka eivät koe, mutta että mahdollisuus annettais semmoseen. (äiti 1)*

Kun vanhemmat olisivat tietoisia toisten perheiden pelisäännöistä pelaamisen suhteen, se voisi vanhempien mukaan vähentää nuorten mahdollisuuksia vedota pelisääntöjä

kotona sovittaessa siihen, että ”kun kaikki muut saavat pelata” ja näin pyrkiä ”vedätämään” vanhempiaan.

*kun nettipelaamisesta puhutaan mitä poikakin tekee, niin, että vanhemmat keskustelis keskenään. Koska muutenhan just tämän ikäiset pelaa sitä peliä, että tollakin on toi, toi ja toi, että mullakin täytyy olla, että sitä kautta vivuttaa. Että sitten, jos vanhemmat puhuukin keskenään, niin käy ilmi, että asia ei ole ollenkaan näin niin (Isä 2)*

### Kodin ulkopuolinen tuki

Minkälaista tukea vanhemmat odottavat kodin ulkopuolisilta, ”virallisilta” tahoilta ja ammattiauttajilta? Miten vanhempien toimijuutta ja vanhempien roolia pelikasvattajina voitaisiin tukea esimerkiksi koulun ja perheneuvolan, entä päättäjien taholta?

Haastattelemistani vanhemmista ainoastaan yksi oli hakenut apua poikansa pelaamiseen koulukuraattorilta ja koulupsykologilta. Avuksi vanhemmalle oli tarjottu sopimuksen tekemistä yhdessä nuoren kanssa, jossa määriteltäisiin yhdessä vanhempien ja pojan kesken säännöt pelaamiselle. Varsinaista sopimusta eivät perheen vanhemmat olleet poikansa kanssa tehneet, mutta yhteisiä pelisääntöjä pelaamisen suhteen oli kuitenkin mietitty suullisesti. Sopimus ei kuitenkaan ollut vanhemman mukaan toteutunut käytännössä. Haastattelemistani vanhemmista yksikään ei suhtautunut sopimusten tekoon kovinkaan optimistisesti, vaan he arvelivat sopimuksien vain kuormittavan lisää sekä olevan yksipuolisia. Kuormitus liittyi vanhempien mukaan siihen, että jonkun pitää myös käytännössä jaksaa valvoa, että sopimusta noudatetaan ja että esimerkiksi sovituista aikarajoista pidetään kiinni. Kuten seuraava vanhempi kertoo, pelkkä nuoren kanssa tehty sopimus peliajoista ei riitä, eikä nuori välttämättä noudata sitä esimerkiksi viettäessään aikaa vanhempien valvovan silmän ulottumattomissa, kuten kavereiden luona tai sukulaisissa.

*Esimerkiksi viime viikonloppuna oli tilanne, että poika oli kaksi yötä mummolassa, niin se oli puoli kolmelta päivällä herännyt. Kun sielläkin on kone, niin mie epäilen, että vaikka me sovittiin lähtiessä, että kaksi tuntia pelaat päivässä, ei enempää. (Äiti 2)*

Vanhemmat suhtautuivat epäillen siihen, voisiko joku kodin ulkopuolinen taho, kuten perheneuvola auttaa heitä pelaamiseen liittyvien ristiriitojen ratkaisemisessa. Eräs vanhemmista pohti, onko esimerkiksi perheneuvolassa työkaluja, kun ainoa keino hillitää hänen poikansa pelaamista on ollut ottaa kone pois, eikä puhumisesta tai sopimuksista ole ollut heidän perheessään apua. Vanhempi esittääkin, että esimerkiksi perheneuvola voisi tukea vanhempia ”kasvattamisen ajattelemisessa” ja kunnioittaa perheen yksilöllisiä kasvatusperiaatteita.

*Mutta jos aattelis sitä, mikä vois olla perheneuvolan rooli niin se, että se oikeesti auttas siinä kasvattamisen ajattelemisessa ja luopus näistä automaattivastauksista, että tehkää sopimus. Että mekin on älyttömän paljon tehty sopimuksia ja kirjoitettu. Että siitä ei meillä ole ollut yhtään hyötyä, ei sekuntikaan hyötyä. Joillekin se saattaa sopia, mutta siinä pitää taas se itseksi olla aika hyvällä mallilla. Ja jos se itseksi on niin hyvällä mallilla, niin vois aatella, että tarviiko sitä.*

*Mie jotenki vain aattelen sitä, että koska niillä on sitä ammattitaitoa ottaa selville se mikä on se kasvatusperiaate, ei yleinen kasvatusperiaate, tai ne perheen tavoitteet, niin rohkaissa sitä, että perheet jaksais jatkaa sillä linjalla. Että minun korvissa soi kanssa, että tehkää sopimus tai rajatkaa, niin se on minusta, se on aika huonokin ohje. (isä 1)*

Kouluilta toivotaan sensitiivistä, perheen käytäntöjä ja vanhempien asiantuntijuutta ja kokemusta suhteessa omaan nuoreensa kunnioittavaa lähestymistapaa, jossa perhettä lähestytään kuunnellen ja ajatellen, että perheiltäkin voidaan oppia. Kun kysyin, miten vanhempi, joka vanhempainvartissa oli kokenut opettajan asenteen vähätteleväksi, olisi halunnut tulla kohdatuksi, hän vastasi seuraavasti:

*Mie haluaisin, että se sanoisi siinä hetkessä ja mie sanoisin, mikä meillä oli tilanne, niin että se sanoisi, että niin, että teillä on tuommainen periaate siellä kotona, että sehän kuulostaa hyvältä, että voisitko kertoa siitä lisää? Niin sen mie oisin toivonut, et se sanois seuraavalla kerralla, jos se kuulee jotakin noin outoa. Tai sanois ensi kerralla, kun se kuulee jostain omasta näkökulmastaan outoa. Että ei ainakaan lähtis sanomaan, että se ois outoa tai väärin. Ne sais kyllä piettää omassa päässään. (Isä 1)*

Kuitenkaan vanhempi ei nosta esille, että myös nuorta kuultaisiin pelaamiseen liittyvissä keskusteluissa.

Kaikkien vanhempien kokemukset opettajien kanssa käydyistä keskusteluista eivät ole vain negatiivisia ja perheiden käytäntöjä kyseenalaistavia. Esimerkiksi eräs vanhempi kuvaa seuraavassa sitaatissa positiivista kokemustaan vanhempainvartista.



*Minusta se aivan hyvin suhtautui ja just vetos poikaan itteensä, että hänen täytyy nyt ite ymmärtää. Ja sitä se sanoi, että otat semmosen rutiinin, että ne läksyt hoidetaan ensin ja ne on sinua itseä varten. (Äiti 1)*

Paitsi perheen lähtökohtia ja arvoja kunnioittavaa, yksilöllistä ja sensitiivistä lähestymistapaa vanhemmat toivovat kouluilta nettikasvatusta ja terveellisistä elämäntavoista kertomista ja nuorten opastamista elämän eri osa-alueiden tasapainottamiseen eli laajemminkin elämänhallinnan taitojen opettamista. Vanhempien mukaan mediakasvatamisen voisi ”ujuttaa” osaksi muuta opetusta, ettei siitä tulisi liian alleviivattua, ja tässä kohtaa vanhempien ajatukset myötäilevätkin tutkimuskirjallisuudessa ja alan oppaissa esitettyjä pelikasvatuksen keinoja. Kouluilla on vanhempien mukaan myös velvollisuus mediakasvatukseen, koska tietotekniikkaa käytetään kouluissa yhä enemmän yhtenä oppimisen muotona.

*mie mietin sitä, että voishan siinä, jos ajatellaan vaikka terveystietoa koulussa, niin voishan sen ottaa sinne ja tuoda esille tämmöstä valistusta terveydestä ja liikuntaharrastuksesta. Vähän niinkö tämmönen terveysvalistus, että se ois siinä, että siitä ei tulis vastareaktio, että jaa, taas puhutaan ei -pelaamisen puolesta, että se tuotas vähän niinkö muuten siihen, muitakin asioita esille. Että vähän semmosena valistusmeininkinä, että se tulis semmosena tietopakettina. Mie varmaan toisin sen ihan kouluun sinne sisälle, että siitä ei tulis tabua, eikä tehtäis liian isoa. siinä vois puhua mielialasta, että se oikeesti vaikuttaa näin kun ne sanoo, että mikään ei kiinnosta.*

*joo sitä mediakasvatusta mutta minä kyseenalaistan, että minkälaista se opetus on tai minusta sitä vastuullisuutta pitäis ennen kaikkea. Että nyt se on viissiin sitä tablettien käyttöä ja tiedonhakua, mutta mie en tiedä miten siellä, että tuleeko se siinä sitten sivussa, että mikä on oikea tieto ja mikä ei-- siitä tulee semmonen yleissivistävä taito ja sitä opetellaan kouluaineiden sivussa. Että tokihan sitä pitäis ja tämä nettikiusaaminen ja se, että kun sinä sinne kirjoitat jotain, niin se ei lähde ikinä pois. Että et sie voi kirjoittaa sinne mitä vaan, että just se vastuu. (äiti 1)*

Vanhemmat myös toivovat kouluilta tukea esimerkiksi keskustelutilaisuuksien muodossa, joissa digitaalisesta pelaamisesta voitaisiin jutella yhdessä vanhempien kesken. Yhteisissä tilaisuuksissa myös voitaisiin sopia esimerkiksi yhteisistä peliajoista kotiin-tuloaikojen tapaan. Hieman yllättäen tutkimukseeni osallistuneet vanhemmat eivät erikseen toivoneet saavansa lisätietoa nuortensa pelaamisesta esimerkiksi pelaamisen merkityksistä nuorille tai pelien sisällöistä, eikä kukaan maininnut, että myös nuoret voisivat osallistua keskusteluihin, joissa peliajoista sovittaisiin yhteisöllisesti.

Paitsi toisten vanhempien kanssa ja yhteisötasolla vanhempien mukaan tärkeää olisi, että nuorten pelaamisesta käytäisiin keskustelua myös yhteiskunnallisesti ja jopa lainsäädännöllisesti. Vanhempien mukaan päättäjät eivät vaikuta ymmärtävän, millaisesta ongelmasta nuorten digitaalisessa pelaamisessa on kysymys ja kuinka ”hukassa” perheet asian kanssa saattavat olla. Eräs tutkimukseen osallistunut vanhempi ehdottaa keinoksi pelaamisen hallintaan rajattomasta internet-yhteydestä luopumista ja rajattuja internetin käyttöaikoja alaikäisille, jotta nuorten sosiaaliset taidot eivät jää puutteelliseksi. Näin nuoren sosiaalistaminen nähdään myös yhteiskunnan velvollisuudeksi, ja toisaalta yhteiskunnan kannalta on myös tärkeää, että nuorista kasvaa sosiaalisesti kykeneviä aikuisia.

*Mutta sillä lailla mie aattelen, kun mieltii niitä ratkaisukeinoja, niin tästä pitäis alkaa käydä keskustelua kansallisesti, että mitä se tarkoittaa, että vanhemmat on hukassa tämän asian kanssa, että mitä pitäis tehdä. Että jos kaikki tunnistaa ja tunnustaa, että siitä on hyötyä johonkin asti, mutta sitten kun se tahtoo mennä sinne överin tasolle, et siihen kohti tulisi joku vaikka luovuttas rajattomasta netistä, että siihen pitäis olla vaikka 50 vuoden ikäraja, että sais rajattoman netin tai jotakin. Ja sitten, että sen pystys, että mie oon jopa tehnyt niin, että mie oon ilmottanut operaattorille, että puhelin on kadonnut, että katkaskaa se, että joutunu jopa tämmösen tekemään. Just se, että se voisi olla jopa lähtökohtaisesti niin, että alaikäisillä olisi rajotettu aika.*

*No sittenhän mie olen aatellut, että jos tästä yhteiskunnassa huomattas, että me ollaan menossa huonoa polkua, niin sitten minusta pitäisi luopua tästä rajattomasta nettiyhteydestä, sille pitäis panna aikaraja, ja vielä niin korkea maksu, että vanhemmat joutus oikeasti laittaa kiinni sen. Että se ois semmonen yhteiskunnan tarjoama apu kyllä siihen, että me voitais alkaa näkemään elämässä muitakin asioita, kuin vain se nettimaailma tai ne pelit, mitkä siellä on, koska mehän tarvitsemme toinen toisiamme iästä riippumatta. Ja jos me kadotetaan se, nyt kasvamisen aikanaan on mahdollista opetella luomaan ihmiskontakteja. No, jos meillä ei tuu sitä tilannetta. – – Niin tämä on tosi huono kehityskulku, mitenkö sitten, että jos tätä särmien hiomista ei tapahdu tässä kasvamisen aikana, niin miten se sitten, kun mennään työelämään ja perhe-elämään ja sitten omaan elämään ja niitä taitoja ei ole kehittynyt, niin huonohan siitä tulee lopputulos. (Isä 1)*

Eräs toinen vanhempi taas käyttää esimerkkinä Ranskaa, jossa hänen mukaansa kouluissa on täyskielto kännyköiden käytölle. Ihan Ranskan mallin mukaista rajoitusta ei vanhempi kuitenkaan Suomeen ehdota, mutta kohtuullisten rajojen asettamista kuitenkin, koska tällä hetkellä Suomi on kertojan mukaan ”semmonen kaikki pelaa maa”,

jossa nuorten pelaamiseen ja kännykän käyttöön ei uskalleta puuttua. Vanhemman mukaan yhteiskunnalliset rakenteet Suomessa eivät olekaan vanhemman toimijuutta tukevia.

Ainakaan toistaiseksi digitaaliseen pelaamiseen ei ole asetettu rajoituksia länsimaissa valtioiden toimesta. Kuitenkin esimerkiksi jotkut Aasian valtiot, kuten Kiina säätelevät sitä, montako tuntia päivässä nuoret voivat pelata digitaalisia pelejä, ja joissakin valtioissa, kuten Australiassa on puututtu haitallisiksi katsottuihin pelisisältöihin. (Van Rooij & muut 2010, 491.) Euroopassa puolestaan on käytössä yleiseurooppalainen vuorovaikutteisten kuvaohjelmien ikärajamerkintä eli PEGI (Pan European Game Information), joka pitää sisällään paitsi ikärajamerkinnän, myös symboleja, jotka kuvaavat pelin sisältöä. Symbolit kertovat, miksi pelille on annettu tietty ikäsuositus. Symboleita ovat esimerkiksi kauhun, väkivalta ja seksi. (Ermä, Mäyrä & Heliö 2005, 129-130.)

Muutamia tutkimukseeni osallistuneista vanhemmista myös peräänkuuluttavat peliyhtiöiden vastuuta nuorten liiallisesta pelaamisesta ja peliaddiktiosta. Myös tutkimuskirjallisuudessa on pohdittu peliyhtiöiden sosiaalista vastuuta digitaaliseen pelaamiseen addiktoitumisesta (kts. esim. Van Rooij & muut 2010). Van Rooijin ja muiden (2010) mukaan peliyhtiöiden tulisi kantaa sosiaalista vastuuta ja kansalaisia tulisi valistaa digitaalisiin peleihin liittyvästä addiktioriskistä. Pelit voitaisiin esimerkiksi luokitella tietyn asteikon ja ikärajan mukaisesti. Peliyhtiöiden tulisi myös kiinnittää huomiota pelaajien ohjeistamiseen ja opastamiseen. Peliyhtiöt voisivat olla esimerkiksi velvollisia ottamaan yhteyttä pelaajiin, jotka ovat pelanneet tietyn määrän ja ohjaamaan heitä tarvittaessa avun piiriin. (Van Rooij & muut 2010.) Jos peliyhtiöt eivät kanna vastuutaan pelien haitoista, Van Rooij ja muut (2010) ennustavat, että kehityskulkuna voi olla, että valtiot alkavat säädellä pelaamista ja puuttua pelaamiseen ja pelisisältöihin.

### 6.3 Lopuksi

Millaisena näyttäytyy vanhempien toimijuus suhteessa poikiensa digitaaliseen pelaamiseen tutkimusaineiston analyysin perusteella? Mitkä toimijan sisäiset ja ulkoiset tekijät haastavat vanhempien toimijuutta? Mitkä tukevat?

Aineiston analyysin perusteella toimijuuden modaaliteeteista täytyminen kuvastaa parhaiten vanhempien toimijuutta suhteessa heidän nuortensa digitaaliseen pelaamiseen.

Vanhemman täytyy puuttua nuorensa pelaamiseen, koska se on lapsen edun mukaista ja vanhemman velvollisuus. Nimenomaan lapsen edun toteutuminen on tutkimukseeni osallistuneiden vanhempien tärkein motiivi toimia suhteessa nuorensa pelaamiseen.

Vanhempien toimijuudelle haasteita tuottivat sekä toimijan sisäpuoliset, että ulkopuoliset tekijät (eli rakenteelliset tekijät), jotka olivat yhteydessä toisiinsa. Sisäisistä tekijöistä vanhempien toimijuutta haastoi vanhemman jaksaminen, joka kietoutui yhteen vanhemman saaman ulkopuolisen tuen kanssa. Nuoren pelaamiseen puuttuminen aiheutti vanhempien mukaan toistuvia konflikteja perheissä nuoren ja vanhempien välillä. Lisäksi konflikteja voi olla myös vanhempien välillä, jos he eivät ole samaa mieltä nuoren digitaalisesta pelaamisesta ja siihen puuttumisesta. Tärkeänä tukena vanhempien toimijuudelle (voida, kyetä) suhteessa nuorensa pelaamiseen näyttäytyikin vanhempien keskinäinen tuki toisilleen, jolloin he olivat samaa mieltä pelaamisen hallintaan liittyvistä käytännöistä ja toimintatavoista.

Tutkimukseeni osallistuneet vanhemmat eivät juuri olleet saaneet kodin ulkopuolista tukea pelikasvattajuudelleen, ja he suhtautuivat ulkopuoliseen tukeen (esim. koulu, perheneuvola) hieman epäillen. Vanhempien mukaan pelaaminen on yksilöllinen ja nuorikohtainen asia, jossa nimenomaan vanhemmat ovat nuorensa parhaita asiantuntijoita. Joillekin vanhemmille nuoren runsas digitaalinen pelaaminen näyttäytyi ennen kaikkea nuoren luonteeseen ja temperamenttiin liittyvänä yksilöllisenä asiana, eivätkä ”automaattivastaukset” toimi tästä syystä nuoren pelaamisen hallinnassa kovinkaan hyvin. Toisaalta vanhemmat epäilivät myös, olisiko virallisillakaan tahoilla osaamista ja tietoa pelaamisen hallintaan liittyviin kysymyksiin, koska pelaaminen on vielä niin uusi ilmiö. Vanhemmat kuitenkin toivoivat koulujen kantavan vastuun esimerkiksi terveellisten elämäntapojen ja elämäntaitojen opettamisessa, jonka yhteydessä myös pelaamiseen liittyviä teemoja voitaisiin ottaa esille yleisemmällä tasolla. Käytäväthän koulut digitaalisia välineitä oppimisessa entistä enemmän.

Tukea toimijuudelleen vanhemmat sen sijaan toivoivat muilta vanhemmilta nimenomaan vertaistuen muodossa. Vanhempien mukaan tärkeää olisi päästä jakamaan kokemuksia ja huolia muiden vanhempien kanssa. Tärkeäksi toimijuudelleen vanhemmat kokivat myös mahdollisuuden liittoutua muiden vanhempien kanssa, jotta esimerkiksi peliajoista voitaisiin sopia yhdessä vanhempien kesken. Koulun ja perheneuvolan roolina vanhemmat ajattelivat olevan esimerkiksi kasvattajailtojen järjestämisen sekä vanhempien kasvatustehtävän tukemisen. Nuorten kuulemista ja nuorten mukaan ottamista keskusteluihin ei tässä yhteydessä kukaan vanhemmista maininnut.

Laajemmin yhteiskunnalta vanhemmat toivoivat keskustelun herättelyä siitä, millainen ongelma nuorten digitaalinen pelaaminen on ja kuinka suuri hätä monissa perheissä on nuorten pelaamisen suhteen. Vanhemmat pohtivat myös yhteiskunnallisen ja lainsäädännöllisen puuttumisen mahdollisuuksia suhteessa nuorten digitaalisen pelaamisen hallintaan sekä peliyhtiöiden vastuuta.

## 7. Johtopäätökset

### 7.1 Toimijuuden ulottuvuudet, haasteet ja mahdollisuudet

Pro gradu -tutkielmani lopuksi vedän yhteen tutkimukseni keskeiset tulokset, arvioin oppimisprosessiani ja esitän ideoita jatkotutkimuksia ajatellen. Lopuksi vien tutkielmani tulokset hieman yleisemmälle tasolle ja pohdin, mikä voisi olla sosiaalityön paikka ja rooli suhteessa nuorten digitaaliseen pelaamiseen.

Tutkielmassani olen syventynyt yläkouluikäisten poikien digitaaliseen pelaamiseen heidän vanhempiansa toimijuuden näkökulmasta. Olen analysoinut, mikä vanhempia poikiensa pelaamisessa huolestuttaa ja miten vanhemmat toimivat suhteessa poikiensa pelaamiseen. Olen pohtinut, mitkä ovat vanhempien toimijuuden mahdollisuudet ja rajat käyttäen teoreettisena viitekehyksenäni Jyrkämän (2008) toimijuusanalyysin elementtejä. Olen kontekstoinut tutkimukseni aihepiiriä aiemmalla nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvällä tutkimuskirjallisuudella, yleisemmin median vaikutuksia perheissä käsittelevällä kirjallisuudella sekä sosiaalityön digitalisaatioon liittyvällä ajankohtaisella kirjallisuudella.

Vanhempien toimijuuden rajoja ja mahdollisuuksia olen analysoinut suhteessa sekä toimijuuden modaliteetteihin, että toimijuuden koordinaatteihin. Olen siis pohtinut vanhempien toimijuutta sekä sisältäpäin (modaliteetit) että ulkoapäin (rakenteelliset koordinaatit) ja analysoinut, miten toimijuuden modaliteetit ja koordinaatit myös kiehtoutuvat yhteen ja vaikuttavat toinen toisiinsa. Lähtökohtanani on ollut, että vanhempien toimijuus suhteessa heidän nuortensa pelaamiseen tapahtuu tietyinä yhteiskunnallisena, mutta myös elämäntilanteisena ja yksilöllisenä ajankohtana, jota yksilön elämänhistoria kontekstoi. Vanhemman toimijuus suhteessa nuorten pelaamiseen pitää sisällään tietynlaista osaamista, kykenemistä, haluamista ja voimista sekä täytymistä ja tuntemista. Ymmärrän vanhempien toimijuuden kiinnittyvän tiettyyn aikaan ja paikkaan ja olevan yksilöllistä, kontekstuaalista ja prosessuaalista, mutta myös vuorovaikutuksellisesti muotoutuvaa ja muuttuvaa. (vrt. Jyrkämä 2008, 195-196.)

Tutkielmani aihepiiri on hyvin ajankohtainen ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta käydään vilkasta yhteiskunnallista keskustelua. Nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvä yhteiskunnallinen keskustelu on hyvin haitta- ja huolikeskeistä, jopa moraalista

paniikkiakin lietsovaa, ja voin myöntää, että myös oma suhtautumiseni ilmiöön oli vielä pro gradu -prosessini alkuvaiheessa melko kielteinen ja huolen täyttämä. Aihepiiriin liittyvään tutkimuskirjallisuuteen perehtyminen avasi kuitenkin itselleni ilmiötä laajemmin ja moniulotteisemmin. Esimerkiksi pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus ja pelaamiseen liittyvä ilo ovat teemoja, joita medioissa ei vielä paljonkaan käsitellä. Nuorten digitaalista pelaamista voidaan tarkastella monista eri näkökulmista, jotka voisivat rikastuttaa myös aihepiiristä käytävää yhteiskunnallista keskustelua. Ainakin itselleni avautui tutkimuskirjallisuuteen perehtyessäni pelaamisen mahdollinen vuorovaikutuksellinen ulottuvuus. Toisaalta liialliseen digitaaliseen pelaamiseen mahdollisesti liittyviä haittoja ei myöskään saa vähätellä.

Aineiston analyysin perusteella vanhempia suhteessa poikiensa pelaamiseen huolestuttivat etenkin pelaamiseen kuuluva aika sekä pelaamisen imu ja addiktoivuus. Vanhempien mukaan pelaaminen tuntuu vievän nuoren kaiken ajan, ja vanhemmat pelkäsivätkin, että nuorella ei jää tarpeeksi aikaa liikunnalle, koululle ja sosiaalisille suhteille. Runsaalle pelaamiselle vanhemmat löysivät syitä sekä yksilöllisistä että pelimaailmaan liittyvistä tekijöistä. Ensinnäkin, joidenkin vanhempien mukaan runsas pelaaminen liittyi nimenomaan nuoren yksilöllisiin ominaisuuksiin, nuoren temperamenttiin ja persoonaan. Joidenkin vanhempien mukaan pelit on rakennettu niin houkutteleviksi, että nuori kuin nuori voi koukuttua niihin. Myös online-pakko nähtiin nuorta koukuttavaksi tekijäksi. Vanhempia huolestuttivat myös pelaamisen vaikutukset nuoren käyttäytymiseen, sillä pelaaminen lisäsi vanhempien mukaan muun muassa nuoren aggressiivisuutta ja sai nuoren vetäytymään omiin oloihinsa.

Vanhemmista vain yksi harrasti itsekin pelaamista ja oli pelannut välillä myös yhdessä poikansa kanssa. Muille vanhemmille nuorten pelimaailma oli melko vieras ilmiö. Vanhemmat eivät myöskään vaikuttaneet kovin innokkailta tutustumaan peleihin, joita heidän poikansa pelaavat, saati pelaamaan yhdessä poikansa kanssa. Suurin osa vanhemmista ei nostanut esille pelaamisen sosiaalista ulottuvuutta ja esimerkiksi pelaamiseen liittyvää iloa ja nautintoa, jotka tutkimuskirjallisuudessa nousivat esille digitaalisen pelaamisen motivaattoreina. Tutkimusten mukaan pelaaminen on monille nuorille tärkeä harrastus ja tapa viettää aikaa ystäviensä kanssa. Pelit ovat myös puheenaiheina kaverien kesken ja menestyvä pelaaja voi saada myös sosiaalista arvostusta. Vain kaksi tutkimukseeni osallistunutta vanhempaa pohti haastattelussa pela-

mista myös laajempänä kulttuurisena ilmiönä, osana nuorisokulttuuria ja osana nuorensa sosiaalisia suhteita, mutta myös he korostivat pelaamisen rajoittamisen tarpeellisuutta.

Tulkintani mukaan vanhempien toimijuus suhteessa nuortensa pelaamiseen oli huolen värittämää, jolla puolestaan oli vaikutuksensa tapoihin, joilla vanhemmat pyrkivät nuorensa pelaamiseen puuttumaan. Kun nuoren pelaamisessa ei vanhempien mielestä juuri hyviä puolia ole ja pelimaailma on vanhemmille vieras, luonnollista on, että pelaamista pyritään rajoittamaan ja kontrolloimaan. Vanhempien motivaattorina toimia suhteessa nuorensa pelaamiseen toimivat nimenomaan huoli ja hätä lapsesta sekä lapsen edun toteutumisen turvaaminen. Vanhemmat kokivat velvollisuudekseen puuttua nuorensa pelaamiseen, ja toimijuuden modaliteeteista nimenomaan *täytyminen* kuvastaa vanhempien toimijuutta suhteessa nuorensa pelaamiseen parhaiten. Vanhemmat kokivat tehtäväkseen ikään kuin pelastaa nuorensa pelaamisen haitoilta.

Aineiston analyysin perusteella vanhempien toimijuus suhteessa nuorensa pelaamiseen ilmeni kontrollointina ja / tai kasvattamisena. Kontrolloivaan toimijuuteen liittyivät ehdottomat aikarajat ja pelikiellot, ja vanhemman toimijuus oli autoritääristä ja ehdotonta. Kasvatuksellisesti suuntautuneessa toimijuudessa puolestaan nuoren kanssa pyrittiin neuvottelemaan ja keskustelemaan ja pelaamisen hallintaan liittyvät kysymykset liittyivät laajemmin elämänhallinnan teemoihin. Vanhemmat käyttivät rinnakkain sekä kasvatuksellisia että kontrolloivia elementtejä pyrkiessään puuttumaan nuorensa pelaamiseen.

Vanhempien haastattelujen perusteella heidän toimijuutensa suhteensa nuorten pelaamiseen näyttäytyi loputtomana, vuorokauden ympäri jatkuvana taisteluna pelimaailman houkutusvastaan. Kun yksi peliväline oli saatu pois, oli nuori jo kaivanut toisen pelivälineen, kuten älypuhelimien esille. Vanhempien toimijuutta tukivat etenkin perheen vanhempien samanmielisyys suhteessa nuoren digitaaliseen pelaamiseen. Vastaavasti vanhempien väliset ristiriidat pelaamiseen puuttumisen suhteen vaikuttivat negatiivisesti vanhempien toimijuuteen. Perheen ulkopuolista tukea vanhemmat kaipasivat erityisesti vertaistuen, mutta myös laajemman yhteiskunnallisen keskustelun muodossa. Vanhemmat suhtautuivat puolestaan hieman epäillen siihen, voisiko ulkopuolisilla tahoilla, kuten perheneuvolassa tai kouluilla olla tietoa ja taitoa puuttua nuorten digitaaliseen pelaamiseen. Epäilyksiin syynä oli ensinnäkin se, että jotkut vanhemmista näkivät runsaan pelaamisen olevan nuoren yksilölliseen temperamenttiin ja luonteeseen liittyvää, jolloin vanhempi on nuorensa paras asiantuntija ja tietää, miten



nuoren pelaamista tulee rajoittaa. Toiseksi vanhemmat ajattelivat, että pelaaminen on vielä niin uusi ilmiö, että siitä ei ole vielä paljonkaan tutkittua tietoa tai vakiintuneita käytäntöjä. Hieman yllättäen vanhemmat eivät kuitenkaan itse kertoneet kaipaavansa lisätietoa pelimaailmasta tai pelaamisen merkityksistä nuorille. Vanhemmat eivät myöskään tuoneet esille, että myös nuoria voitaisiin kuulla digitaaliseen pelaamiseen liittyvissä keskusteluissa.

Aineiston analyysin perusteella vanhempien toimijuus suhteessa heidän poikiensa digitaaliseen pelaamiseen on huolten ja uhkakuvien värittämää, mikä voi tulkintani mukaan osaltaan kapeuttaa vanhempien toimijuutta ja lisätä ristiriitoja vanhemman ja nuoren välisessä vuorovaikutuksessa ja horjuttaa vanhemman auktoriteettiasemaa. Useimmat tutkimukseeni osallistuneista vanhemmista eivät nähneet poikiensa pelaamisessa juuri mitään hyvää, vaan kokivat sen ajanhukkana ja nuoren fyysistä ja psyykkistä terveyttä uhkaavana tekijänä. Vanhempien huolta lisäävät varmasti osaltaan nuorten pelaamiseen liittyvä yhteiskunnallinen huolipuhe ja uutisointi, mutta toisaalta myös se, että miltei kaikille tutkimukseeni osallistuneille vanhemmille digitaalinen pelaaminen ja pelimaailma olivat ilmiöinä vieras. Tutkielmani tuokin esille sukupolvien välistä kuilua suhteessa pelimaailmaan ja laajemminkin digitalisaatioon. Toki myös tutkimukseni kysymyksenasettelu ohjasi vanhempia kertomaan nimenomaan huolitetaan nuortensa pelaamiseen liittyen.

Pelaamiseen liittyvä huoli myös ohjasi tutkimukseeni osallistuneiden vanhempien toimintaa ja toimijuutta suhteessa nuorensa pelaamiseen. Vain harva vanhemmista oli pysähtynyt reflektoimaan suhtautumistaan ja ennakkokäsityksiään nuorensa digitaaliseen pelaamiseen liittyen, eivätkä vanhemmat olleet tutustuneet pelimaailmaan, jossa heidän nuorensa viettää aikaansa. Tutkimusteni tulosten perusteella nuorten pelaaminen aiheuttaa kodeissa ristiriitoja ja konflikteja ja vanhempien suhtautuminen nuorten digitaaliseen pelaamiseen on melko yksiulotteista. Vanhempien tavoitteena on lähinnä rajoittaa pelaamista ja saada nuori ymmärtämään pelaamisen olevan haitallista. Tavoitteena on ikään kuin kasvattaa nuori pelaamisesta ”ulos” ja pelastaa nuori, eikä niinkään vastuulliseen pelaamiseen kasvattaminen, mitä alan tutkimuskirjallisuudessa ja oppaissa painotetaan. Tällainen suhtautumistapa on varsin ymmärrettävää siinä valossa, että vanhemmille pelaaminen näyttäytyy uhkana ja muusta elämästä irrallisena, outonakin asiana. Vanhempien suhtautuminen nuorten digitaaliseen pelaamiseen heijastelee myös kuilua, joka eri sukupolvien suhtautumisessa digitalisaatioon voi ilmetä.

Toisaalta digitaalinen ulottuvuus on olennainen osa nykypäivän sosiaalista kanssakäymistä myös monille aikuisille. Lähes jokainen meistä aikuisista kuljettaa mukanaan älypuhelinta, työpaikoilla työskennellään näyttöpäätteiden ääressä ja digitaalinen ulottuvuus on tärkeä osa myös monien aikuisten sosiaalista kanssakäymistä ja arkielämää.

## 7.2 Tutkielman arviointia ja ideoita jatkotutkimuksiin

Olen tutkielmassani pohtinut vanhempien toimijuutta suhteessa yläkouluikäisten poikiensa digitaaliseen pelaamiseen keräämäni haastatteluaineiston kautta. Arvioin seuraavaksi tutkielmani vahvuuksia ja heikkouksia muun muassa tutkimusaineistoni ja käyttämäni tutkimusmenetelmän näkökulmista. Pohdin myös, miten käyttämäni teoreettinen viitekehys on sopinut tutkittavan ilmiön analysoimiseen.

Tutkielmani aihepiiri on erittäin ajankohtainen, eikä sitä ole vielä paljonkaan tutkittu nimenomaan vanhempien näkökulmasta. Niinpä koenkin, että pystyin tutkielmallani tuottamaan uutta tietoa tutkimukseni kohteena olevasta ilmiöstä. Tutkimuksen aineiston keräämisessä koen onnistuneeni hyvin, ja haastateltavien tavoittamisessa ei ollut ongelmia. Pikemminkin ongelmani oli, että en voinut ottaa mukaan kaikkia haastateltaviksi tarjoutuneita. Tärkeää oli, että haastateltavien joukossa oli sekä isiä että äitejä. Haastateltavia rekrytoidessani tärkeää oli nimenomaan heidän huolensa liittyen heidän poikiensa digitaaliseen pelaamiseen. Tiedostan, että haastattelupyyntöni mukaisesti nimenomaan digitaalisesta pelaamisesta huolestuneet vanhemmat aktivoituivat osallistumaan tutkimukseeni ja huolinäkökulma myös ohjasi vanhempien kerrontaa teema-haastattelurungon mukaisesti. Jollakin toisella kysymyksenasettelulla olisin varmaan kuullut toisenlaisia tarinoita. Perustelen huolinäkökulman valintaa kuitenkin sillä, että huolinäkökulma on yhteiskunnallisissa keskusteluissa vallitseva ja olen siihen myös toistuvasti törmännyt keskustellessani vanhempien kanssa sekä töissä ja vapaa-ajalla.

Tutkimusaineiston analyysiä minua ohjasi ajatus tutkimukseen osallistuneiden ääneen kuulumisesta tutkielmassani mahdollisimman runsaana ja rikkaana, ja tästä syystä olen analysoinut aineistoa aineistolähtöisesti ja pyrkinyt välttämään teoreettisia esioletuksia. Koen onnistuneeni tässä tavoitteessani hyvin, ja toimijuuden teoreettinen viitekehys antoi hyvän mahdollisuuden aineistolähtöiselle analyysille. Avartavana ja opettavaisena kokemukseni pro gradu -prosessissani on toiminut aiempaan tutkimukseen perehtyminen, joka avasi itselläni ilmiötä monista eri suunnista ja auttoi myös nostamaan

aineiston analyysin seuraavalle tasolle ja ottamaan tarvittavaa etäisyyttä tutkimuksen kohteena olevaan ilmiöön, joka itselleni oli hyvinkin tuttu myös henkilökohtaisesta elämästäni.

Vasta ihan tutkimusraportin kirjoittamisen viime vaiheessa löysin tutkielmani kannalta hyvin relevantin teoksen, Media lapsiperheessä (Lahikainen & muut 2015), joka auttoi käsitteellistämään monia aineistohavaintojani ja liittämään ne aiempiin tutkimuksiin. Ehkä hieman harmittelenkin, että törmäsin ko. teokseen vasta tutkimusprosessin loppuvaiheessa, mutta toisaalta sitä vasten oli hyvä peilata tekemiäni havaintoja. Teos avasi monia mielenkiintoisia tulokulmia tutkielmani aiheeseen, mutta joskus tulee hetki, että tutkimusprosessi on vain vietävä loppuun ja osa ideoista jääkin odottelemaan seuraavia tutkimuksia.

Koen, että tämän tutkielman teko on ollut minulle monellakin tapaa opettavainen prosessi niin äitinä, tutkijana kuin sosiaalityöntekijänä. Tutkimukseni aihe haastoi minua katsomaan nuorten digitaalista pelaamista vaihtoehtoisista näkökulmista ja avasi silmiäni ilmiön moniulotteisuudelle ja muistutti minua jälleen kerran siitä, että asiat eivät ole mustavalkoisia.

Jatkotutkimuksia ajatellen mielenkiintoista ja tärkeää olisi kuulla nuorten ääntä digitaaliseen pelaamiseen liittyen. Mielenkiintoista olisi myös haastatella sekä perheen aikuisia, että nuoria pelaamiseen liittyen ja tehdä tutkimusta myös etnografisin menetelmin, esimerkiksi osallistuvan havainnoinnin ja toimintatutkimuksen keinoin. Jonkin verran tällaista tutkimusta jo on, mutta lisää kaivataan varmasti (vrt. esim. Lahikainen & muut 2015). Mielenkiintoista olisi myös, että ne vanhemmat, joille nuoren digitaalinen pelaaminen ei näyttäydy huolenaiheena tai ongelmana, saisivat äänensä kuuluville. Miten esimerkiksi nuorten pelaamiseen suhtautuvat itsekin paljon pelaavat vanhemmat? Onko yhteiskunnassamme tabu puhua pelaamiseen liittyvistä nautinnon, ilon ja mielihyvän tunteista?

Myös liiallisen pelaamisen haitat ja peliongelmien hoitokeinot kaipaavat lisää tutkimusta. Samoin pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus on mielenkiintoinen tutkimuskohde. Tärkeää olisi, että tuotettaisiin lisää tietoa siitä, minkälaisia sosiaalisia yhteisöjä nuorten digitaalisen pelaamisen ympärille on muotoutunut ja miten pelaaminen vaikuttaa nuorten sosiaalisiin suhteisiin ja vuorovaikutukseen. Toisaalta myös digitaalisen pelaamisen eksklusiivinen ulottuvuus olisi tärkeä tutkimuskohde, koska kaikilla ei syystä tai toisesta ole mahdollisuutta pelaamiseen.

### 7.3 Sosiaalityö ja digitaalinen pelaaminen

Mikä voisi olla sosiaalityön paikka ja rooli suhteessa nuorten digitaaliseen pelaamiseen? Miten voisimme käytännössä tukea perheitä digitaaliseen pelaamiseen liittyvien konfliktien ja ristiriitojen ratkaisemisessa, jos pelkkä sopimusten tarjoaminen ei riitä?

Näen sosiaalityön roolin digitalisaatioon ja nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyen moniulotteisena, ja sosiaalityön tutkimustoimintaa ja tiedontuotantoa tulee suunnata tukemaan sekä konkreettista asiakastyötä että rakenteellista vaikuttamista. Sosiaalityön tehtävänä on tuottaa mahdollisimman monipuolisesti tietoa sosiaalisesta todellisuudesta ja sen monista ilmiöistä ja ulottuvuuksista, joihin myös sosiaalisen digitaalinen ulottuvuus lukeutuu. Tutkielmallani olen halunnut avata ikään kuin yhden ikkunan tai näkökulman digitaaliseen todellisuuteen vanhempien toimijuutta tutkimalla ja toivon, että jatkossa avautuu vielä monia muitakin ikkunoita, joiden kautta voimme hahmottaa digitaalista todellisuutta mahdollisimman moniulotteisesti. Tutkimustiedon tuottaminen digitaalisesta pelaamisesta ja laajemmin digitalisaatiosta on äärimmäisen tärkeää, jotta voimme esimerkiksi auttaa perheitä digitalisaatioon liittyvissä haasteissa, tukea vanhempien roolia pelikasvattajina ja kehittää välineitä käsitelläksemme ja kohdataksemme laajemminkin digitalisaation mukanaan tuomia haasteita, kuten digitaalista kiusaamista ja liiallista pelaamista, mutta ymmärtää myös digitalisaation tuomia mahdollisuuksia sosiaaliselle vuorovaikutukselle. Tutkimustiedon avulla voimme myös haastaa digitalisaatioon liittyviä ennakkoluuloja ja stereotyyppioita.

Toiseksi sosiaalityön tehtävänä erityisesti nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyen on toimia keskustelu- ja neuvotteluyhteyden luoja vanhempien ja nuorten välillä pelaamiseen liittyen ja pyrkiä näin vaikuttamaan vanhempien ja nuorten väliseen kanssakäymiseen ja vuorovaikutukseen. Tutkimukseni tulosten perusteella vanhempien käsitys nuortensa pelaamisesta on melko yksiulotteinen ja huolen värittävä, mikä voi osaltaan estää keskustelu- ja neuvotteluyhteyden muodostumista nuoren ja vanhemman välille. Ajattelen, että sosiaalityön tehtävänä on eri toimintaympäristöissä, joissa nuoria ja vanhempia kohdataan, nuoren ja vanhemman välisen keskusteluyhteyden tukeminen ja keskusteluyhteyttä haittaavien ennakkokäsitysten horjuttaminen ja purkaminen sekä moniulotteisen tiedon tuottaminen vuorovaikutuksen tueksi. Tärkeää on,

että molemmat osapuolet, niin nuoret kuin vanhemmat saavat äänensä kuuluville ja pelisäännöistä sovitaan yhdessä.

Sosiaalityön tehtävän on luoda tila ja paikka sekä yhteys, jossa kumpikin osapuoli, sekä nuori että vanhempi voisi pysähtyä kuuntelemaan toistaan ja ehkä myös muuttaa omia ennakkokäsityksiään ja tulla toisiaan vastaan digitaaliseen pelaamiseen liittyvissä ristiriidoissa. Vanhempien on tärkeää ymmärtää, että pelaamisessa on myös hyviä puolia ja pelaaminen on tärkeä osa nykynuorten kulttuuria, mutta nuorten on tärkeää ymmärtää, että oman terveytensä ja hyvinvointinsa kustannuksella ei voi pelata. Myös sosiaalityöntekijä voi istahtaa hetkeksi alas ja jos ei pelata, niin ainakin seurata nuoren pelaamista. Esimerkiksi nuorisotiloilla tällainen osallistuva havainnointi voisi hyvin onnistua.

Tärkeää on myös, ettei pelaamiseen liittyä uhkia vähätellä ja että sekä vanhemmilla että ammattilaisilla on keinoja tunnistaa ja puuttua tarvittaessa ongelmalliseen digitaaliseen pelaamiseen. Myös tästä näkökulmasta ilmiön monipuolinen tutkiminen ja ymmärtäminen on äärimmäisen tärkeää. Nuorten runsas pelaaminen voi myös olla oire muista ongelmista, kuten yksinäisyydestä tai kodin ristiriidoista. Myös tämänkaltaisten ongelmien tunnistamiseen ja hoitoon perheet tarvitsevat ulkopuolista tukea ja apua.

Laajempaan yhteiskunnallisena tehtävänä sosiaalityöllä nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyen on ilmiön tutkiminen ja ymmärtäminen sekä tiedon tuottaminen mahdollisimman moniulotteisesti. Digitaalinen ulottuvuus on niin olennainen osa nykypäivää ja sosiaalisia suhteita, että sosiaalityön on ehdottoman tärkeää ymmärtää ja tuottaa ilmiöstä tietoa. Nuoret ovat digitaalisen maailman edelläkävijöitä ja tietäjiä, joilta aikuiset voivat myös oppia paljon. Tutkimusteni tulosten perusteella vanhemmat puolestaan tarvitsevat tukea ja tietoa, että he voivat ohjata nuortaan toimimaan digitaalisessa todellisuudessa vastuullisesti, kohtuullisesti ja empaattisesti. Pohjimmiltaan pelikasvatuksessa on kyse vanhemmuuden perustehtävistä: huolenpidosta ja rakkaudesta, rajojen asettamisesta, itsesäätelyn opettamisesta mutta myös nuoren asemaan asettumisesta, empaattisuudesta nuorta kohtaan ja yrityksistä ymmärtää nuoren maailmaa.

Paluu digittömään ja pelittömään todellisuuteen ei ole mahdollista, mutta mahdollista on ohjata nuoria toimimaan digitaalisessa ympäristössä vastuullisesti ja empaattisesti sekä auttaa vanhempia ymmärtämään pelaamisen merkityksiä nuoren elämässä ja näin tukea keskustelu- ja neuvotteluyhteyden luomista nuoren ja vanhempien välille.

Mutta nyt on tullut aika sulkea kone tältä erää, napata tabletit, kännykät ja pelikonsolit pois lasten käsistä ja lähteä lenkille syksyiseen iltaan.

## Lähdeluettelo

- Alasuutari, Pertti 2010: Laadullinen tutkimus 2.0. Vastapaino. Tampere. 4. uudistettu painos. 1. painos 1993.
- Bowman, Nicholas, D. 2016: The Rise (and Refinement) of Moral Panic. Teoksessa Kowert, Rachel & Quandt, Thorsten (toim.): The Video Game Debate. Unravelling the Physical, Social and Psychological Effects of Digital Games. Routledge. New York, 22 – 38.
- Clarkeburn, Henriikka & Mustajoki, Arto 2007: Tutkijan arkipäivän etiikka. Vastapaino. Tampere.
- Drotner Kirsten 2009: Children and Digital Media: Online, On Site, On the Go. Teoksessa Qvortrup J. & Corsaro W.A. & Honig MS. (toim.) The Palgrave Handbook of Childhood Studies, Palgrave Macmillan. London, 360 – 373.
- Ermi, Laura & Heliö, Satu & Mäyrä, Frans 2004: Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopiston Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939-3.pdf?sequence=1> (Viitattu 14.8.2019)
- Ermi, Laura & Mäyrä, Frans & Heliö, Satu 2005: Mediakasvu ja pelaamisen hallinta. Teoksessa Lahikainen, Anja Riitta & Hietala, Pentti & Inkinen, Tommi & Kangasalo, Marjatta & Kivimäki, Riikka & Mäyrä, Frans (toim.) Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Gaudeamus. Helsinki, 129 – 144.
- Eskola Jari 2001: Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat: laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Julkaisussa: Aaltola J. & Valli R, toim. Ikkunoita tutkimusmetodeihin II - näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin, s. Chydenius-Instituutin julkaisuja 3. PS-kustannus. Jyväskylä, 133 – 157.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha 1999: Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Vastapaino. Tampere.
- Forsberg; Ida & Vehkaoja, Hannele 2013: Nuorten digitaalisten pelien ongelmapelaaminen. Systemaattinen kirjallisuuskatsaus. Hoitotyön koulutusohjelma Opinnäytetyö, Laurea ammattikorkeakoulu. <http://www.theseus.fi/handle/10024/55533>
- Forss, Marko 2019: Älylaitteet ja niiden käyttöön liittyvät turvallisuusuhat. Teoksessa Kosola, Silja & Moisala, Mona & Ruokoniemi, Päivi (toim.) Lapset, nuoret ja Älylaitteet - Taiten tasapainoon. Duodecim. Helsinki, 118 – 134.
- Giddens, Anthony 1984: Constitution of society: outline of the theory of structuration. Polity Press. Cambridge.
- Granic, Isabela & Lobel, Adam & Engels, Rutger C. M. E. 2014: The Benefits of Playing Video Games. American Psychologist, vol 69 (1), 66–78.

- Granhölm, Camilla 2016: Social Work in Digital Transfer. Blending Services for Next Generation. Mathilda Wrede-institutets forskningsserie 1/2016. [http://www.fskompetenscentret.fi/Site/Data/2067/Files/C\\_Granholm\\_DR\\_avhd\\_2016\\_PDF\\_version.pdf](http://www.fskompetenscentret.fi/Site/Data/2067/Files/C_Granholm_DR_avhd_2016_PDF_version.pdf)
- Greimas A.J. 1982: Pariisin semioottisen koulukunnan esseitä. Tarasti, Eero (toim.). Taidekasvatus. Julkaisu 6. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä.
- Griffiths, Mark D. 2016: Gaming Addiction and Internet Gaming Disorder. Teoksessa Kowert, Rachel & Quandt, Thorsten (toim.) The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games. Routledge. New York, 74–93.
- Haagsma, Maria C. 2012: Understanding Problematic Game Behaviour. Prevalence and the role of social cognitive determinants. Doctoral thesis. University of Twente. The Institute for Innovation and Governance Studies.
- Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2013: Johdanto. Teoksessa Harvinainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.): Pelikasvattajan käsikirja. Opetus ja kulttuuriministeriö, 7–9.
- Helajärvi, Harri & Kokko, Sami & Vasankari, Tommi 2019: Älylaitteet ja fyysinen terveys: Älylaitteista sekä haittaa että hyötyä. Teoksessa Kosola, Silja & Moisala, Mona & Ruokonieni, Päivi (toim.) Lapset, nuoret ja Älylaitteet - Taiten tasapainoon. Duodecim. Helsinki, 103–117.
- Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena 2000: Tutkimushaastattelu: teemahaastatteluteoria ja käytäntö. Yliopistopaino. Helsinki.
- Hokkanen, Liisa 2013: Asiakaskansalaisen toimijuus sosiaalityöllisessä asianajossa. Teoksessa Laitinen, Merja & Niskala, Asta (toim.) Asiakkaat toimijoina sosiaalityössä. Vastapaino. Tampere, 55–86.
- Huotelin, Hannu 1996: Menetelmällisiä lähtökohtia elämäkertatutkimukseen. Teoksessa Antikainen, Ari & Huotelin, Hannu (toim.) Oppiminen ja elämänhistoria. Aikuiskasvatuksen 37. vuosikirja. Gummerus. Jyväskylä.
- Häikiö, Liisa & Niemenmaa, Viivi 2007: Valinnan paikat. Teoksessa Laine, Markus & Bamberg, Jarkko & Jokinen, Pekka (toim.) Tapaustutkimuksen taito. Gaudeamus. Helsinki, 41–56.
- Häkkinen, Päivi 2019: Älylaitteet oppimisen välineinä: Teknologia voi tukea ajattelun kehittymistä ja vuorovaikutusta. Teoksessa Kosola, Silja & Moisala, Mona & Ruokonieni, Päivi (toim.) Lapset, nuoret ja Älylaitteet - Taiten tasapainoon. Duodecim. Helsinki, 91–102.
- Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2012. <http://www.tenk.fi/fi/htk-ohje/hyvatieteellinen-kaytantto> (viitattu 18.8.2019)
- Joensuu, Mika 2011: Nuoret verkossa toimijoina. Teoksessa Merikivi, Jani & Timonen, Päivi & Tuuttila, Leena (toim.) Sähköä ilmassa. Näkökulmia verkkoperustaiseen nuorisotyöhön. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 111. Humanistinen ammattikorkeakoulu (HUMAK), sarja C 25. Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus, julkaisuja 2/2011, 14–22.



- Jyrkämä, Jyrki 2003: Ikääntyminen, toimintakyky ja toimintatilanteet. Teoksessa Marin, Marjatta & Hakonen, Sinikka (toim.): Seniori- ja vanhustyö arjen kulttuurissa. PS-kustannus. Jyväskylä, 94–103.
- Jyrkämä, Jyrki 2007: Toimijuus ja toimijatilanteet – aineksia ikääntymisen arjen tutkimiseen. Teoksessa Seppänen, Marjaana & Karisto, Antti & Kröger, Tero (toim.) Vanhuus ja sosiaalityö. Sosiaalityö avuttomuuden ja toimijuuden välissä. PS-kustannus. Juva, 195 – 217.
- Jyrkämä, Jyrki 2008: Toimijuus, ikääntyminen ja arkielämä – hahmottelua teoreettis-metodologiseksi viitekehyykseksi. *Gerontologia* 22, 190– 203.
- Kairala, Maarit 2018: Sosiaalityön teknologiaosaaminen. Teoksessa Juvonen, Tarja & Lindh, Jari & Pohjola Anneli & Romakkaniemi, Marjo (toim.). Sosiaalityön muuttuva asiantuntijuus. Sosiaalityön tutkimuksen vuosikirja 2018. UNIPress. Helsinki, 211– 227.
- Kallio, Kirsi Pauliina & Mäyrä Frans & Kaipainen Kirsikka 2009: Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampereen yliopisto. Tampere, 1– 15.
- Kamenetz, Anya 2018: *The Art of Screen Time. How Your Family Can Balance Digital Media & Real Life.* Public Affairs. New York.
- Karjalainen, Salla 2014: Paikalla, muttei läsnä. Läheisten kokemuksia ongelmallisesta monen pelaajan verkkoroolipelien pelaamisesta. Pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto, Valtiotieteellinen tiedekunta, Sosiaalitieteiden laitos.
- King, Daniel L. & Delfabbro, Paul H. & Griffiths, Mark D. 2010: Recent Innovations in Video Game Addiction Research and Theory. *Global Media Journal Australian Edition*, 4(1), 1–13.
- Kivistö, Mari 2019: Sosiaalityön eettinen toimijuus digitalisaatiossa- esimerkkinä vammaissosiaalityö. Teoksessa Pohjola, Anneli & Kemppainen, Tarja & Niskala, Asta & Peronius, Nina (toim.) Yhteiskunnallisen asemansa ottava sosiaalityö. *Vas-tapaino*. Tampere, 199–223.
- Koivisto, Pasi & Kujansuu, Janne 2013: Lasten peliriippuvuuden ehkäisy. Opas vanhempien ja kasvattajien käyttöön. *Opinnäytetyö, Sosiaali- ja terveystieteiden yksikkö Hoitotyön koulutusohjelma, Seinäjoen ammattikorkeakoulu.*
- Koivula, Riitta 2007: Ikääntyvän toimijuutta tutkimassa. Teoksessa Pohjolainen, Pertti & Sarvimäki, Anneli & Syren, Ilkka (toim.) Toimintakyky ja sosiaalista tukea iäkkäiden, omaisten ja työntekijöiden arjessa. Esityksiä VI Gerontologian päivillä 4.-5.5.2007. *Oraita* 3/2007. Ikäinstituutti. Helsinki, 50–54.
- Koivula, Riitta 2013: Muistisairaana ihmisen omaisena terveyskeskuksen pitkäaikais-osastolla. *Tutkimus toimijuudesta.* Suomen Yliopistopaino Oy. Tampere.
- Kosola, Silja & Moisala, Mona & Ruokoniemi, Päivi (2019) Kootut vinkit tasapainoiseen elämään älylaitteiden kanssa. Teoksessa Kosola, Silja & Moisala, Mona & Ruokoniemi, Päivi (toim.) *Lapset, nuoret ja Älylaitteet - Taiten tasapainoon.* Duodecim. Helsinki, 157–164.
- Kowert Rachel 2016: Social Outcomes: Online Game Play, Social Currency, and Social Ability. Teoksessa Kowert, Rachel & Quandt, Thorsten (toim.) *The Video*

- Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games. Routledge. New York, 94–115.
- Kowert, Rachel & Griffiths, Mark D. & Oldmeadow, Julian 2012: Geek or Chic? Emerging Stereotypes of Online Gamers. *Bulletin of Science, Technology and Society*, 32, 371–379.
- Kupiainen, Reijo 2013: Young People's Creative Online Practices in the Context of School Community. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* 7: 1, artikkeli 8.
- Kuuluvainen, Soila & Mustonen, Terhi 2017: Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliiriippuvuus: Katsaus pelaamisen eri ulottuvuuksiin. *Sosiaalipedagogiikan säätiö*. Helsinki.
- Laaksamo, Ossi-Matti 2014: Verkkoroolipelaaminen ja sosialisaatio. *World of Warcraft -pelit osakulttuurisena toimintana sosialisaation näkökulmasta*. Pro gradu –tutkielma. Yhteiskuntatieteiden tiedekunta. Lapin yliopisto.  
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201406161272>
- Lahikainen, Anja Riitta 2015: Media lapsiperheen sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Teoksessa Lahikainen, Anja Riitta; Mälkiä, Tiina & Repo, Katja (toim.) *Media lapsiperheessä*. Vastapaino. Tampere, 80–107.
- Lahikainen, Anja Riitta & Arminen, Ilkka (2015) Perheet, media ja tulevaisuus. Teoksessa Lahikainen, Anja Riitta & Mälkiä, Tiina & Repo, Katja (toim.) *Media lapsiperheessä*. Vastapaino. Tampere, 264–288.
- Lahikainen, Anja Riitta & Mälkiä, Tiina & Repo, Katja (2015) *Media lapsiperheessä*. Vastapaino. Tampere.
- Laine, Markus & Bamberg, Jarkko & Jokinen, Pekka (2007) Tapaustutkimuksen käytäntö ja teoria. Teoksessa Laine, Markus & Bamberg, Jarkko & Jokinen, Pekka (toim.) *Tapaustutkimuksen taito*. Gaudeamus. Helsinki, 9–38.
- Lemmens, Jeroen S. & Valkenburg, Patti M. & Jochen, Peter 2011: Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 144–152.
- Lobel, Adam & Engels, Rutger & Stone, Lisanne & Burk, William & Granic, Isabela 2017: Video Gaming and Children's Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study. *Journal of Youth and Adolescence*, Vol. 46(4), 884–897.
- Madill, Leanna 2011: *Scripting Their Stories: Parents' Experiences with Their Adolescents and Video Games*. Väitöskirja. University of Victoria.
- Meriläinen, Mikko 2017: *Pelaamisen hyödyt*. Vanhempainnetti, Mannerheimin lastensuojeluliitto. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/> (luettu 29.10.2018)
- Meriläinen, Mikko & Moisala, Mona 2019: Älylaitteet ja pelaaminen: Peliharrastus osana monipuolista arkea. Teoksessa Kosola, Silja & Moisala, Mona & Ruokoniemi, Päivi (toim.) *Lapset, nuoret ja Älylaitteet - Taiten tasapainoon*. Duodecim. Helsinki, 56–64.
- Miller, Laurence 2012: Stalking. Patterns, Motives, and Intervention Strategies. *Aggression and Violent Behavior* 17, 495–506.

- Moisala, Mona & Lonka, Kirsti 2019: Älylaitteet ja aivojen kehitys: Aivot kehittyvät vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Teoksessa Kosola, Silja & Moisala, Mona & Ruokoniemi, Päivi (toim.) *Lapset, nuoret ja Älylaitteet - Taiten tasapainoon*. Duodecim. Helsinki: 8–21.
- Männikkö, Niko 2017: Problematic Gaming Behavior among Adolescents and Young Adults. Relationship Between Gaming Behaviour and Health. *Acta Universitatis Ouluensis. D, Medica*, 1429. Juvenes Print. Tampere. <http://jultika.oulu.fi/Record/isbn978-952-62-1658-4>
- Männikkö, Niko & Korkeila Jyrki 2019: Älylaitteet ja riippuvuus: Mitä on ongelmalinen käyttö ja kuinka sitä voi ennaltaehkäistä? Teoksessa Kosola, Silja & Moisala, Mona & Ruokoniemi, Päivi (toim.) *Lapset, nuoret ja Älylaitteet - Taiten tasapainoon*. Duodecim. Helsinki: 65–78.
- Mäyrä, Frans 2013: Aika, raha ja peliviihde. Verkkopelaamisen harmit ja harmittomuus. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä*. Gaudeamus. Helsinki.
- Noppiari, Elina 2014: Mobiilimuksut: Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3. *Juornalismiin, viestinnän ja median tutkimuskeskus*. Tampereen yliopisto. Tampere.
- Noppiari, Elina & Uusitalo, Niina & Kupiainen Reijo & Luostarinen, Heikki 2008: “Mä oon nyt Online!” Lasten mediaympäristö muutoksessa. *Tiedotusopinlaitoksen julkaisuja A 104/2008*. Tampereen yliopisto. Tampere.
- Northrup, Jason C. & Shumway, Sterling 2014: Gamer Widow: A Phenomenological Study of Spouses of Online Video Game Addicts. *The American Journal of Family Therapy*, 1–13.
- Närhi, Kati 2003: Sosiaalityöntekijät paikallisen tason vaikuttajina. Teoksessa Satka, Mirja & Pohjola, Anneli & Rajavaara, Marketta (toim.): *Sosiaalityö ja vaikuttaminen*. SoPhi. Jyväskylä.
- Oinas, Elina 2004: Haastattelu: kokemuksia, kohtaamisia, kerrontaa. Teoksessa Liljeström, Marianne (toim.) *Feministinen tietäminen: keskustelua metodologiasta*. Vas-tapaino. Tampere, 209–227.
- Pajula, Mari 2007: Ongelmapelaajan läheinen: sairas vai selviytyjä? Selvitys rahapeliongelman vaikutuksista läheisiin. *Stakesin työpapereita 26/2007*. Stakes. Helsinki. <http://www.stakes.fi/verkkojulkaisut/tyopaperit/T26-2007-VERKKO.pdf> (luettu 26.8.2019)
- Patford, Janet 2009: For Worse, for Poorer and in Ill Health: How Women Experience, Understand and Respond to a Partner’s Gambling Problems. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 177–189.
- Pelikasvattajan käsikirja 2. 2019: AM Print Oy. Helsinki.
- Peters, Cristopher S. & Malesky, L. Alvin 2008: Problematic Usage Among Highly Engaged Players of Massively Multiplayer Online Role Playing Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(4), 481–484.
- Pohjola, Anneli 2017: Sosiaalityöohjautuva digitalisaation kehittäminen. Teoksessa Kivistö, Mari & Päykkönen, Kirsi (toim.): *Sosiaalityö digitalisaatiossa*. Lapin yliopiston yhteiskuntatieteellisiä julkaisuja C. Työpapereita 58, 181–190.

- Quandt, Thorsten & Kowert, Rachel 2016: No Black and White in Video Game Land! Why We Need to Move Beyond Simple Explanations in the Video Game Debate. Teoksessa Kowert, Rachel & Quandt, Thorsten (toim.) *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games*. Routledge. New York, 176–177.
- Ragu-Nathan TS & Tarafdar, Monideepa & Ragu-Nathan, Bhanu S. & Tu, Qiang 2008: The Consequences of Technostress for End Users in Organizations: Conceptual Development and Empirical Validation. *Information Systems Research*, Vol. 19, No. 4, 417–433.
- Repo, Katja & Nätti, Jouko 2015: Lasten ja nuorten median käytön aikatrendit. Teoksessa Lahikainen, Anja Riitta & Mälkiä, Tiina & Repo, Katja (toim.) *Media lapsiperheessä*. Vastapaino. Tampere, 80–107.
- Romakkaniemi, Marjo 2010: Toimijuus masennuksen sosiaalisuutta jäsentämässä. *Janus* vol. 18 (2), 137–152.
- Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2009: Menetelmäopetuksen tietovaranto KvaliMOTV. Kvalitatiivisten menetelmien verkko-oppikirja. Yhteiskuntatieteellisen tietoarkiston julkaisuja. Tampere. [http://www.fsd.uta.fi/julkaisut/motv\\_pdf/KvaliMOTV.pdf](http://www.fsd.uta.fi/julkaisut/motv_pdf/KvaliMOTV.pdf) (viitattu 17.8.2019)
- Saarikivi, Katri & Martikainen, Silja (2019) Älylaitteet, tunteet, empatia ja vuorovaikutus. Teoksessa Kosola, Silja & Moisala, Mona & Ruokoniemi, Päivi (toim.) *Lapset, nuoret ja Älylaitteet - Taiten tasapainoon*. Duodecim. Helsinki, 22–42.
- Salasuo, Mikko & Merikivi, Jani & Myllyniemi, Sami (2019) Maailma muuttuu: Nuoret sukupolvet älylaiteyhteiskunnan etujoukkona. Teoksessa Kosola, Silja & Moisala, Mona & Ruokoniemi, Päivi (toim.) *Lapset, nuoret ja Älylaitteet - Taiten tasapainoon*. Duodecim. Helsinki, 135–156.
- Salo, Markus & Pirkkalainen, Henri 2019: Älylaitteet ja stressi: Aiheuttajat, seuraukset ja hallintakeinot. Teoksessa Kosola, Silja & Moisala, Mona & Ruokoniemi, Päivi (toim.) *Lapset, nuoret ja Älylaitteet - Taiten tasapainoon*. Duodecim. Helsinki, 79–90.
- Salo, Markus & Pirkkalainen, Henri & Koskelainen, Tiina 2018: Technostress and Social Networking Services: Explaining Users' Concentration, Sleep, Identity, and Social Relation Problems. *Information Systems Journal*, 29 (2), 408–435.
- Satka, Mirja & Pohjola, Anneli & Rajavaara, Marketta 2003: Vaikuttamisen vaihtuvat tulkinnat. Teoksessa Satka, Mirja & Pohjola, Anneli & Rajavaara, Marketta (toim.): *Sosiaalityö ja vaikuttaminen*. SoPhi. Jyväskylä, 7–29.
- Silvennoinen, Inka 2013: Pelihaitat ja niiden ehkäisy. Teoksessa Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.): *Pelikasvattajan käsikirja*. Opetus- ja kulttuuriministeriö, 99–109.
- Silvennoinen, Inka & Meriläinen, Mikko 2016: Nuoret pelissä - Tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. *Terveiden ja hyvinvoinninlaitos*.
- Sinkkonen, Jari 2017: Lapsen peliriippuvuus voi sekoittaa koko perheen – joskus pitkä pelikielto voi olla ainoa, joka auttaa. Puheenaihe, Vantaan sanomat. 7.9.2017. <https://www.vantaasanomat.fi/artikkeli/557167-jari-sinkkonen-lapsen-peliriippuvuus-voi-sekoittaa-koko-perheen-joskus-pitka> (luettu 29.10.2018)

- Strawhun, Jenna & Adams, Natasha & Huss, Matthew 2013: The Assessment of Cyberstalking: An Expanded Examination Including Social Networking, Attachment, Jealousy, and Anger in Relation to Violence and Abuse. *Violence And Victims*. Volume 28 (4), 715–73.
- Sulkunen, Pekka & Törrönen, Jukka 1997: Arvot ja modaalisuus sosiaalisen todellisuuden rakentamisessa. Teoksessa Sulkunen, Pekka & Törrönen, Jukka (toim.) *Semioottisen sosiologian näkökulmia. Sosiaalisen todellisuuden rakentuminen ja ymmärrettävyys*. Gaudeamus. Helsinki, 72–95.
- Taylor, Amanda 2017: Social Work and Digitalisation: Bridging the Knowledge Gaps. *Social Work Education*; Abingdon. Vol. 36, Iss. 8, 869–879.
- Thierer, Adam 2009: Parents, Kids & Policymakers In the Digital Age. Safeguarding Against “Technopanics”. *Inside ALEC*; 16–17. [www.sribd.com](http://www.sribd.com).
- Tikkala, Leena 2017: Sosiaalityön asiantuntijuus digitalisaatiossa. Teoksessa Kivistö, Mari & Päykkönen, Kirsi (toim.): *Sosiaalityö digitalisaatiossa. Lapin yliopiston yhteiskuntatieteellisiä julkaisuja C. Työpapereita 58*, 43–58.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2009: Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. *HansaPrint Oy*. Vantaa.
- Van Rooij, Antonius J. & Meerkerk, Gert-Jan & Schoenmakers, Tim M. & Griffiths, Mark & Van De Mheen, Dike 2010: Video Game Addiction and Social Responsibility. *Addiction Research & Theory*. Vol.18(5), 489–493.
- Warpenius, Katariina & Tigerstedt, Cristoffer 2013: Miten alkoholitutkimus käsitteellistää haitat läheisille, muille ihmisille ja yhteiskunnalle? Teoksessa Warpenius, Katariina & Holmila, Marja & Tigestedt, Cristoffer (toim.): *Alkoholi- ja päihdehaitat läheisille, muille ihmisille ja yhteiskunnalle. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos*. Tampere.
- Williams, Dmitri & Yee, Nick & Caplan, Scott E. 2008: Who Plays, How Much, and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile. *Journal of Computer-Mediated Communication Monographs*, 13, 993–1018.
- Ylönen, Katri 2018: Nuoren ja työntekijän välinen auttamissuhde verkossa –verkko-ympäristön edut ja haasteet. Teoksessa Juvonen, Tarja & Lindh, Jari & Pohjola, Anneli & Romakkaniemi, Marjo (toim.). *Sosiaalityön muuttuva asiantuntijuus. Sosiaalityön tutkimuksen vuosikirja 2018*. UNIPress. Helsinki, 104–133.
- Young, Kimberly 2009: Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy* 37(5), 355–372.

## Liite 1 Teemahaastattelurunko

1. Kerro lapsesi pelikäyttäytymisestä?

2. Mikä lapsesi pelaamisessa herättää huolta? Minkälaisia ajatuksia / tunteita se teissä herättää? Miten huolenaiheenne ilmenee käytännössä?

Minkälaisia mahdollisia ristiriitatilanteita lapsenne pelaaminen aiheuttaa perheessä?

3. Millaisia ratkaisukeinoja olet / olette kokeillut / kokeilleet pelaamisongelman ratkaisemiseksi? Miten ratkaisukeinonne ovat mielestänne toimineet?

4. Oletko / oletteko hakeneet ulkopuolista apua pelaamisongelmaan ratkaisemiseen? Jos olette, niin mistä ja minkälaista apua?

Koetteko, että saamastanne avusta on ollut hyötyä?

5. Minkälaisia kehittämissuhteita teillä olisi lasten ja nuorten parissa työskenteleville tahoille pelaamiseen liittyen? Minkälaista apua / tukea koette tarvitsevanne?