

# Nuorten ja nuorten aikuisten digipelaaminen

– ammattilaisten näkökulmia digipelaamiseen osana työtään

*Katja Kokkinen & Tiia Luotojoki*

Pelaajabarometrin mukaan reilu 60 prosenttia suomalaisista pelaa aktiivisesti erilaisia digipelejä. Pelaaminen sekä siihen liittyvät muut mediasisällöt ovatkin vakiintuneet osaksi nuorten ja nuorten aikuisten elämää. Vaikka suomalaisten digipelaajien keski-ikä on melko korkea (~38), niin eniten digipelaajia löytyy juuri nuoremista ikäluokista. He myös pelaavat aktiivisimmin ja monipuolisimmin eri lajityyppien pelejä. (Kinnunen ym. 2022.)

Digipelit voivat vastata ihmisen kolmeen psykologiseen perustarpeeseen: 1. yhteisöllisyyden toive eli tarve kuulua joukkoon, 2. omaehtoisuus eli tarve päättää itse omista tekemisistään, ja 3. kyvykkyyden kokemukset eli tarve kokea olevansa taitava ja onnistua. Tämän yhteyden tunnistaminen auttaa ymmärtämään paremmin pelaamiseen liittyviä motiiveja. (Granic ym. 2014.) Digipelaaminen voi myös kehittää esimerkiksi yhteistyö- ja ongelmanratkaisutaitoja sekä luovuutta (Ferguson ym. 2019). Lisäksi pelaaminen tuo ihmisiä yhteen, motivoi ja tarjoaa osallisuuden kokemuksia. Se voi mahdollistaa myös uudenlaisia yhteiskehittämisen muotoja (Raitio ym. 2020).

Digipelaamisen systemaattinen hyödyntäminen nuorten ja nuorten aikuisten kanssa työskentelyssä on kuitenkin vielä vähäistä. Se saattaa johtua puutteellisista pelitiloista, ammattilaisten osaamisesta tai epäilevistä asenteista pelaamista kohtaan. Pelaamista saatetaan pitää lapsellisena tai ajanhukkana ja siihen käytettyä aikaa ei lasketa tai ajatella työksi. Ammattilaisten puheissa saattaa lisäksi korostua huolipuhe sekä muut pelaamiseen liittyvät negatiiviset ajatukset ja ennakkoluulot. (Hopia & Raitio 2016; Raitio ym. 2020.) Myöskään erilaisia pelaamisen tapoja tai motivaatiotekijöitä pelaamisen taustalla ei tunnusteta ja tällöin pelaamista ei nähdä nuoren voimavarana, vahvuutena tai hänen osallisuutensa mahdollistajana (Hopia ym. 2018).

Mikko Meriläinen (2020) on lanseerannut väitöskirjassaan pelisivistys-käsitteen. Hänen mukaansa se on valmiutta käsitellä pelaamiseen liittyviä kysymyksiä – aiheen kriittistä pohdintaa sekä monipuolista tietoutta – vaatimatta kuitenkaan teknistä osaamista tai peliharrastuneisuutta. Euroopan sosiaalirahaston rahoittaman *Pelaten duuniin!*-projektiin liittyvän kartoituksen tarkoituksena olikin selvittää, millaisia näkemyksiä

nuorten ja nuorten aikuisten kanssa työskentelevillä ammattilaisilla on digipelaamisesta osana omaa työtään ja kuinka pelisivustys näyttäytyy heidän näkemyksissään. Tiedonkeruu toteutettiin verkkokyselynä elokuussa 2021 ja avoimiin kysymyksiin sovellettiin SWOT-analyysia.

## Neljä näkökulmaa digipelaamiseen

Kyselyn vastauksista (n=14) muodostui neljä näkökulmaa digipelaamiseen osana nuorten ja nuorten aikuisten kanssa tehtävää työtä. Pohdimme niitä seuraavaksi tarkemmin.

### Näkökulma 1: Digipelaaminen vuorovaikutuksen tukena

Vuorovaikutukseen liittyvät hyödyt korostuivat vastauksissa ja niitä tarkasteltiin ennen kaikkea kaverisuhteiden näkökulmista. Vastajaat tunnustivat, että digipelaamiseen liittyy paljon sosiaalisuutta ja verkostoja, joita on tärkeää pitää yllä. Sosiaalisuuden muodot voivat pelaamisessa olla moninaisia ja vaikka nuori pelaisi niin sanottuja yksinpelejä, hän voi olla aktiivisesti yhteydessä muihin esimerkiksi Discordin kautta. Ammattilaiset mukaan nuoret ovat kertoneet saaneensa pelaamisen kautta uusia tuttavuuksia ja ystäviä, joita he ovat tavanneet myös livenä. Nuorille yhteydenpito netin kautta näyttäytyi vastaajille luontevana: ”Pelaaminen synnyttää joskus aitoja ja merkityksellisiä ihmissuhteita.”

Myös ammattilaisen ja asiakkaan välinen vuorovaikutus nousi esiin vastauksista. Vastajien mukaan digipelaamisesta kysyminen toimi keskustelun avaajana ja työntekijän kiinnostus pelaamiseen saattaa herättää nuorena luottamusta. Nuoret kertoivat omasta pelaamisestaan sekä digipelimaailmaan liittyvistä asioista, jos siitä heiltä kysyttiin. Samaan

aikaan vastaajat tunnustivat, että nuoret ovat myös hämmästellleet ammattilaisen kiinnostusta omaan pelaamiseensa: ”Tarkempaa tietoa kysyessä asiakkaat ovat usein ihmeissään miksi asia kiinnostaa, mutta kertovat kuitenkin asiasta mielellään.”

Pelit ja etenkin lautapelit ovat jo vakiintuneita menetelmiä ja pelaamisen koettiin olevan hyvä keino saada kontakti ja luoda yhteyttä nuoriin. Yhtenä syynä lautapeliin käyttöön mainittiin se, että digipelejä ei käytetä vielä kovin laajasti työympäristöissä. Syyksi arveltiin, etteivät ne ole vielä ”hyväksyttäviä” työmenetelmiä, niiden hankintaan ei ole resursseja, eikä käyttöönottoon osaamista.

Digipelien nähtiin myös mahdollistavan ammatillisen vuorovaikutuksen siirtämistä uuteen toimintaympäristöön, jossa nuoren olisi helpompi olla ja luontevampaa jakaa asioitaan. Esimerkiksi Discord mainittiin matalankynnyksen väylänä palveluihin niille nuorille, joiden voi olla muuten haastavaa ottaa asioita puheeksi tai ylipäänsä hakeutua avun piiriin.

### Näkökulma 2: Digipelaaminen mahdollistajana

Ammattilaiset tunnustivat, että digipeleihin ja -pelaamiseen liittyy paljon uusia, vielä osin tuntemattomiakin mahdollisuuksia. Vastajien mukaan digipelaaminen voi olla hyväkin harrastus, tapa rentoutua ja merkityksellinen ajanviete. Vastajaat tunnustivat myös taitoja, kuten hahmottamiskyky, sosiaaliset taidot ja kielitaito, joita pelaamisen avulla voi harjoitella. Motivaation vahvistamisen näkökulmasta digipelaamisella koettiin olevan potentiaalia, vaikka samaan aikaan digipelaamista ei juurikaan käytetty motivoinnin tukena. Pelit tarjosivat luontevan mahdollisuuden seurata etenemistä ja mitata saavutuksia, näiden ominaisuuksien käyttöönotossa esimerkiksi oman arjen seurantaan nähtiin mielenkiintoa.

Vastaajien mukaan digipelaaminen voi mahdollistaa myös yhteisöllisyyden kokemusta ja peliympäristö voikin olla yksilölle ainoa paikka, jossa hän voi kokea itsensä hyväksytyksi sekä saada onnistumisen kokemuksia. Lisäksi pelaamisen kautta voi olla mahdollista kuulua yhteisöihin, joihin nuori ei muuten koe kuuluvansa. Pelaaminen nähtiinkin myös selviytymiskeinona haastavista tilanteista.

Vastaajat tunnistivat paljon käyttömahdollisuuksia digipeliympäristöille, esimerkiksi simulaatioalustoina. Peliin toimintaympäristöjä voisi käyttää tosielämän tilanteiden mallintamiseen ja konkretisointiin. Pelissä on mahdollisuus harjoitella erilaisia asioita käytännön ympäristössä ja sen jälkeen voi keskustella kokemuksista. Erilaiset lisätyn todellisuuden (AR, VR) elementit voisivat tuoda peliin vielä enemmän tosielämän elementtejä ja mahdollistaa turvallisen altistamisen vaikeillekin asioille. Myös jo olemassa olevaan toimintaan, esimerkiksi ryhmiin, voisi yhdistää digipelaamista ja samalla pohtia pelikasvatuksellisia näkökulmia ja pelikulttuuriin liittyviä erityispiirteitä.

### **Näkökulma 3: Digipelaaminen huolen aiheena**

Digipelaamiseen liittyy myös haasteita ja pohdittavaa, erityisesti runsaan pelaamisen negatiivinen vaikutus arkeen ja elämänhallintaan. Esimerkkeinä mainittiin vuorokausirytmien vääristyminen ja nuoren koulunkäynnin kärsiminen pelaamisen viedessä paljon aikaa arjessa. Peli on usein mieluisampi ja helpompi valinta kuin koulutehtävät, kotityöt tai muut velvoitteet. Vastaajat tunnistivat myös digipelaamiseen liittyviä tunnesäätelyn haasteita, esimerkiksi aggressiivisuuden ja kiihtyneisyyden lisääntymistä pelatessa tai pelin jälkeen. Lisäksi mainittiin huoli sosiaalisten suhteiden kaventumisesta, kotiin eristäytymisestä, vuorovaihtuksen painottumisesta virtuaalimaailmaan

sekä yhteiskunnallisesta osallistumattomuudesta. Pohdintaa aiheutti myös huoli nuoren turvallisuudesta nettimaailmassa ja ennen kaikkea uhka mahdollisesta hyväksikäytöstä. Myös digipelien tarjoamat vääristyneet roolimallit ja niiden vaikutus nuorten kehitykseen nousivat esiin vastauksissa.

Ammattilaisten vastauksissa pohdittiin myös ongelmallista digipelaamista. Huomio pelaamiseen liittyvistä haasteista nousee usein pelaajan vanhemmilta tai muilta läheisiltä, jotka ovat huolissaan nuoren pelaamisen määrästä, laadusta ja hallinnasta. Vastaajat tunnistivat, että ammattilaisen näkökulmasta digipelaaminen näyttäytyykin usein ongelmana, koska se tarjoillaan heille ongelmapuheena. He myös pohtivat vastauksissaan, että milloin pelaaminen kääntyy haitalliseksi ja miten se määritellään.

Esiin nostettiin myös peleihin ja peliteknologiaan liittyvät haasteet. Peliin ominaisuuksilla ja sisällöllä sekä pelitekniikalla epäiltiin olevan negatiivisia vaikutuksia nuoriin. Myös pelien koukuttavuus koettiin ongelmalliseksi. Osa vastaajista oli puolestaan kokeillut hyötypelejä ja erilaisia hyvinvointia tukevia mobiiliapplikaatioita. Niiden käyttöön liittyi tekniikan nopea vanhentuminen, asiantuntijapainotteisuus sekä motivointiin liittyvät haasteet. Näin ollen niitä ei koettu vaihtoehdoksi paljon digipelaavien nuorten korvaavaksi pelitoiminnaksi.

Vastauksissa näyttäytyi myös ymmärrys pelaamisen moniulotteisuudesta; ongelmallinen pelaaminen voi olla epäsopeva selviytymismekanismi haastavassa elämäntilanteessa. Vastaajat tunnistivat, että pelaaja saattaa pyrkiä lieventämään mielialaioireita, helpottaa ahdistusta tai vähentää stressiä pakenemalla pelimaailmaan. Ammattilaisten mukaan tämä ymmärrys helpotti digipelaamiseen liittyvien haasteiden kohtaamista ja sitä oli erityisen tärkeää jakaa pelaajan läheisten kanssa, kuten eräs ammattilainen kirjoittaa:

Läheisille peli-ilmiö näyttäytyy ajatuksena, että se vain pelaa ja on riippuvainen peleistä. Heillä on odotus, että pelaamisen pitäisi heti loppua. Tämä on haasteellista, koska kyseessä on monesti nuorelle itselleen erityisen merkittävä toiminta, jonka pois ottaminen vie pohjan koko elämästä.

#### **Näkökulma 4: Digipelaaminen ja ammattilaisten osaaminen**

Ammattilaisten vastauksista nousi esiin ajatus siitä, että maailma muuttuu ja digipelaaminen on tullut jäädäkseen. Näin ollen tarvitaan uusia työntekemisen näkökulmia sekä tietoa ja varmuutta niiden käyttöönottoon. Osa ammattilaisista tunnisti omia digipelaamiseen liittyviä ennakkokäsityksiä ja koki, että ajatukset kaipaivat muutosta: ”Tietoa mitä tämä kaikki on. Ala kehittyi niin huimaa vauhtia, että keltasta tipahdan. Uskomuksien ravistelu osaltani ja tietoa avata tätä aihetta lisää.”

Ammattilaiset nostivat esiin omaan osaamiseen ja työskentelyyn liittyviä tarpeita. Digipelaamista hyödyntäviä menetelmiä ei ole vielä laajasti käytössä ja osa vastaajista koki, ettei tiedä pelien hyödyntämisestä, peleillä saavutettavista taidoista tai ylipäänsä ilmiöön liittyvästä kehityksestä tarpeeksi. Tämä teki pelaamisen puheeksi ottamisen osin haastavaksi eikä siitä sen vuoksi kysytty: ”Pitää varmaan tutustua pelaamiseen itsekin, että ymmärtää mistä puhutaan.”

Myöskään käytettävistä peleistä ja niiden tarjoamista mahdollisuuksista ei ole riittävästi tietoa. Vastaajat pohtivat, mitä digipelejä ylipäänsä on, miten niitä voisi soveltaa omaan työhön tai mitä taitoja digipelit ylipäänsä opettavat. Toisaalta vastauksista nousi esiin myös toive konkreettisen kysymyslistan luomisesta puheeksioton ja pelikeskustelun tueksi.

#### **Miten tästä eteenpäin?**

Nuorten ja nuorten aikuisten kanssa työskentelevillä ammattilaisilla on kiinnostusta digipelaamiseen ilmiönä, mutta tietoa ja konkreettista malleja sekä tapoja hyödyntää digipelaamista kaivataan vielä lisää. Lisäksi pelko omasta osaamattomuudesta saattaa vaikuttaa siihen, että digipelaamista ei oteta puheeksi asiakkaan kanssa tai siitä keskustelemista vältellään.

Entä miksi digipelaamisesta kysyminen hämmästyttää osaa nuorista? Onko niin, ettei ole totuttu siihen, että aikuiset tai ammattilaiset ovat kiinnostuneita pelaamisesta? Onkin hyvä pohtia, pitäisikö digipelaamisesta kysyminen olla osa kaikkien nuorten ja nuorten aikuisten kohtaamista erilaisissa palveluissa. Se voisi olla ensimmäinen askel kohti digipelaamisen hyödyntämistä esimerkiksi osaamisen, mielenkiinnon kohteiden ja nuoren tarpeiden selvittelyssä. Mielenkiintoista on myös se, kuinka pelaaminen näyttäytyy usein ammattilaisille pelaajan läheisten tai verkostojen tarjoamana ongelmana. Se saattaa haastaa ammattilaisten kykyä nähdä digipelaamiseen liittyviä hyötyjä, kun työn sisältöjen kautta korostuvat ratkottavat haasteet ja pulmat.

Digipelien hyödyntäminen työmenetelmänä vaatii ammattilaisilta uudenlaisia osaamista ja paikoitellen heittäytymistä omalle epämukavuusalueelle. Tämä saattaa tehdä suhtautumisesta ristiriitaista; yhtäältä pelaamisen merkitys tunnustetaan ja toisaalta oman osaamisen riittämättömyys koetaan esteeksi pelaamisen hyödyntämiselle. Myös digipelaamisen mahdollistavien laitteiden puute tai siihen kohdistumaton työaika saattavat vaikuttaa suhtautumiseen. Voi myös olla vaikea tarttua johonkin sellaiseen, jolle ei ole olemassa selkeää manuaalia tai toimintatapaa. Digipelaamiseen ei tarvitse eikä pidäkään suhtautua yltiöpositiivisesti, mutta sen merkityksellisyyttä osana tämän päivän

digitaalista kulttuuria ei voi myöskään väheksyä.

Jatkossa tarvitaan avointa digipelikeskustelua sekä ammattilaisten pelisivistystä lisääviä koulutuksia. Koulutusten painopisteen ei tule olla digitaalisuudessa, teknisissä sisällöissä tai pelaamaan oppimisessa vaan ennen kaikkea tietoisuuden lisäämisessä digipelaamisesta ilmiönä, valmiudessa käsitellä pelaamiseen liittyviä kysymyksiä sekä aiheen kriittiseen pohdintaan kannustamisessa. Vastauksista nousee esiin myös tarve kehittää toimintatapoja edesauttamaan positiivista pelipuhetta ja digipelaamisen ei-ongelmakeskeistä puheeksiottoa erilaisissa nuorten ja nuorten aikuisten palveluympäristöissä. Onkin tärkeää pohtia, voisiko jo pelkästään ammattilaisen positiivinen digipelipuhe olla merkityksellistä monen nuoren ja nuoren aikuisen palveluihin motivoitumisen näkökulmasta.

## Lähteet

- Ferguson, Rebecca & Coughlan, Tim & Egelandstad, Kjetil & Gaved, Mark & Herodotou, Christothea & Hillaire, Garron & Jones, Derek & Jowers, Iestyn & Kukulska-Hulme, Agnes & McAndrew, Patrick & Misiejuk, Kamila & Ness, Ingun Johanna & Rienties, Bart & Scanlon, Eileen & Sharples, Mike & Wasson, Barbara & Weller, Martin & Whitelock, Denise (2019) *Innovating Pedagogy 2019*. The Open University Innovation report 7. <https://www.learntechlib.org/p/207292/>. (Viitattu 21.4.2023.)
- Granic, Isabela & Lobel, Adam & Engels, Rutger (2014) The benefits of playing video games. *American Psychologist* 69 (1), 66–78.
- Hopia, Hanna & Raitio, Katja (2016) Gamification in Healthcare: Perspectives of Mental Health Service Users and Health Professionals. *Issues in Mental Health Nursing* 37 (12), 894–902.
- Hopia, Hanna & Siitonen, Marko & Raitio, Katja (2018) *Mental health service users' and professionals' relationship with games and gaming*. Digital Health 4.
- Kinnunen, Jani & Tuomela, Milla & Mäyrä, Frans (2022) *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. TRIM Tutkimusraportteja 31. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>.
- Meriläinen Mikko (2020) *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Helsingin yliopisto.
- Raitio, Katja & Siitonen, Marko & Hopia, Hanna (2020) Utilizing games in the co-production of mental health services. *Finnish Journal of eHealth and eWelfare* 12 (2), 117–126.