

Nora Haarakangas

”KUN RUUTUAIKA LOPPUU, ALKAA ITKUPOTKURAIVARIT”

Varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä
mediakasvatuksesta ja videopelien vaikutuksista lapsiin

TIIVISTELMÄ

Nora Haarakangas: Kun ruutu-aika loppuu, alkaa itkupotkuraivarit - Varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä mediakasvatuksesta ja videopelien vaikutuksista lapsiin

Pro gradu -tutkielma, 45 sivua + 2 liitesivua

Tampereen yliopisto

Kasvatuksen ja yhteiskunnan tutkimuksen maisteriohjelma, varhaiskasvatus

Huhtikuu 2023

Tämän pro gradu -tutkielman aiheena on varhaiskasvatuksen opettajien käsitykset mediakasvatuksesta sekä videopelien vaikutuksista varhaiskasvatukseen lapsen. Tutkielma selvittää, kuinka varhaiskasvatuksen opettajat käsittävät mediakasvatukseen näkyvän Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2022) ja kuinka opettajat hyödyntävät toiminnassaan mediasisältöjä ja -laitteita. Tämän lisäksi tutkielma kartoittaa, millaisia käsityksiä varhaiskasvatuksen opettajilla on videopelaamisesta ja videopelien vaikutuksista lapseen ja miten nämä vaikutukset näkyvät varhaiskasvatuksen arjessa.

Tutkielman teoriaosuus on rakennettu mediakasvatukseen, videopelaamiseen, varhaiskasvatussuunnitelman sekä tämän tutkielman kannalta merkittävien varhaiskasvatuksen opettajan ominaisuuksien, kuten pedagogisen herkkyyden ympärille. Tutkielma toteutettiin laadullisella tutkimusotteella. Aineisto kerättiin haastattelemalla neljää varhaiskasvatuksen opettajaa, ja aineiston analyysi tapahtui aineistolähtöisenä sisällönanalyyseinä.

Tutkimustulosten mukaan varhaiskasvatuksen opettajat tunnistivat Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden kuvailemia mediakasvatukseen tarkoituksia kohtalaisen hyvin. Opettajat nimesivät mediakasvatukseen tarkoitukseksi esimerkiksi media- ja monilukutaidon, tasavertaisuuden ja turvallisuuden edistämisen sekä medialaitteisiin tutustumisen. Tästä huolimatta tulokset osoittivat, että varhaiskasvatuksen opettajat hyödynsivät toiminnassaan mediasisältöjä ja -laitteita heikosti. Tulosten mukaan varhaiskasvatuksen opettajat suhtautuivat videopelien pääsääntöisesti myönteisesti, mutta hyötyjen lisäksi isoon rooliin haastatteluissa nousivat videopelaamisen haittapuoleet. Videopelien negatiivisten vaikutusten koettiin olevan yhteydessä videopelaamisen parissa käytettävään aikaan. Varhaiskasvatuksen opettajat kokivat, että pelaamisen aiheuttamia käytösmalleja on mahdollista tunnistaa päiväkodin arjessa, tiettyjen ehtojen täytyessä. Tulosten perusteella opettajat kokivat, että ongelmatilanteissa, kuten pelaamisesta johtuvissa tilanteissa, joissa lapsen käytös voidaan nähdä täyttävän käytöshäiriön tunnusmerkit, pääasiallisena tukitoimena toimisi avoin yhteistyö vanhempien kanssa.

Tämän pro gradu -tutkielman perusteella varhaiskasvatuksen opettajien tuntemus Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaisesta mediakasvatuksesta on hyvällä tasolla, mutta käytännön osalta mediakasvatus vaatii yksilön ja yhteiskunnan tasolla kehittämistoimia toteutuakseen monipuolisesti. Vaikka varhaiskasvatuksen opettajat suhtautuvat videopelien pääsääntöisesti myönteisesti, myös pelaamisen haittavaikutuksiin tulee kiinnittää huomiota yhteiskunnan jatkuvan digitalisaation vuoksi. Parhaimmillaan videopelit tukevat lapsen kasvua ja kehitystä sekä motivoivat lasta oppimaan häntä itseään kiinnostavalla tavalla, joten kasvatusalalla olisi virheellistä olla tunnustamatta pelien tuomaa potentiaalia opetuskäytössä.

Avainsanat: varhaiskasvatus, mediakasvatus, videopelit

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

ABSTRACT

Nora Haarakangas: When the screen time runs out, the sobbing starts - Early Childhood Education Teachers perceptions of media education and the effects of video games on children
Master's thesis, 45 pages + 2 attachment pages
Tampere University
Master's Program in Educational Studies, Early Childhood Education
April 2023

The subject of this master's thesis is to examine early childhood education teachers' perceptions of media education and the effects of video games on children. The study seeks to find out how teachers understand the role of media education in the National core curriculum for ECEC (2022) and how teachers utilize media content and devices in their activities. This thesis maps what kind of ideas teachers have about the effects of video games and how these effects are visible in the everyday life of early childhood education.

The theory part of the thesis is built around media education, video games, the early childhood education plan and the qualities of the early childhood education teacher that are significant for this thesis, such as pedagogical sensitivity. The thesis was executed with a qualitative research sample. The data was collected by interviewing four early childhood education teachers, and the material was analysed with a material-oriented content analysis.

According to the research results, teachers recognized the purposes of media education described by the National core curriculum for ECEC moderately well. Despite that, the results proved that teachers utilized media content and equipment poorly. The negative effects of video games were perceived to be related to the time spent playing video games. The teachers felt that it is possible to recognize the behavior patterns caused by video gaming in the day-to-day life of the kindergarten, if certain conditions are met. Results showed the teachers felt that in problem situations the main support measure would be open cooperation with the parents.

Based on this master's thesis, teachers' knowledge of media education as shown in the National core curriculum for ECEC is at a good level, but in terms of practice, media education requires development activities. Although teachers generally have a positive attitude towards video games, attention must also be paid to the negative effects of gaming due to the continuous digitization of society. At best, video games support children's growth and development, and motivate children to learn in a way that interests them. Thus it would be wrongful for video games to not be recognised as a great potential tool in the field of education.

Keywords: Early childhood education, media education, video games

This publication has been checked for originality using Turnitin's OriginalityCheck program.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	TEORIATAUSTA	7
2.1	Mediakasvatus varhaiskasvatussuunnitelmassa	7
2.2	Videopelaamisen vaikutukset lapseen.....	9
2.3	Opettajan pedagoginen herkkyys ja yhteistyö vanhempien kanssa	12
3	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	15
3.1	Tutkimustehtävä.....	15
3.2	Tutkimusmenetelmä.....	16
3.3	Aineiston hankinta.....	18
3.4	Tutkimusjoukko	20
3.5	Aineiston analyysi	21
4	TULOKSET	23
4.1	Mediakasvatus ja videopelit	23
4.2	Opettajien käsitykset videopeleistä.....	25
4.3	Videopelaamisen hyödyt.....	26
4.4	Videopelaamisen haitat.....	27
4.5	Varhaiskasvatuksen opettajan rooli ongelmatilanteissa	29
4.6	Varhaiskasvatuksen tukitoimet	30
5	POHDINTA	32
5.1	Tulosten tarkastelu.....	32
5.1.1	<i>Mediakasvatuksen toteutuminen</i>	32
5.1.2	<i>Käsitykset videopelaamisesta</i>	34
5.1.3	<i>Opettajan rooli ongelmatilanteissa ja käytettävissä olevat tukitoimet</i>	35
5.2	Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys	37
5.3	Lopuksi.....	39
	LÄHTEET	41
	LIITTEET	46

1 JOHDANTO

Tilastokeskuksen (2019) mukaan digitaalisten pelien pelaaminen on kasvanut nelinkertaisesti kuluneen 25 vuoden aikana. Video-, ja varsinkin opetuspelien vaikutusta lapsen kehitykseen on tutkittu suhteellisen laajasti. Yhtenäistä näille tutkimuksille on yleisesti se, että tuloksissa pelien katsotaan vaikuttavan positiivisesti esimerkiksi lapsen hienomotoriikan ja kielen kehitykseen. Luhtalan, Silvennoisen & Taskisen (2011) mukaan juuri luku- ja kirjoitustaito kehittyy videopelaamisen vaikutuksesta. Haarakankaan (2021) tutkimuksen mukaan myös esiopetusikäisten lasten vanhempien silmissä videopelaaminen nähtiin lapsen kasvua ja kehitystä tukevana toimintana. Erilaisina hyötyinä tutkimuksessa nähtiin esimerkiksi sosiaalisten taitojen, kuten ongelmanratkaisu- ja vuorovaikutustaitojen kehittyminen. Gentilen ym. (2009) tutkimustulosten mukaan prososiaaliset, eli positiivista ja myönteistä käyttäytymistä sisältävät videopelit lisäävät myös ihmisen prososiaalisuutta. Mitä tulee opettajien käsityksiin, esimerkiksi Jarmo Säkkinen (2008) tutkimuksen mukaan opettajat uskovat, että opetustarkoitukseen kehitetyt pelit voivat vaikuttaa positiivisesti oppilaiden opiskelumotivaatioon.

Kowertin ja Quandtin (2016) mukaan keskustelu videopelien haittavaikutuksista on alkanut 1970-luvulla. Eli huoli on ollut olemassa niin kauan kuin itse videopelitkin. Esimerkiksi Haarakankaan (2021) tutkimuksen mukaan esiopetusikäisen pelkotilojen ja erilaisten käytöksessä ilmenevien muutosten, kuten levottomuuden tai ärtyneisyyden katsottiin olevan yhteydessä videopelien parissa vietettyyn aikaan. Tutkimuksesta ilmeni myös se, että esiopetusikäisten vanhemmat suhtautuivat videopelien ikärajoihin pääsääntöisesti myönteisesti, mutta toteutuksen osalta ikäraajat jätettiin huomiotta yli puolissa kodeista.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022) mukaan mediakasvatus kuuluu olennaisena osana opettajan asiantuntijuuden piiriin. Savolaisen (2011) näkemyksen mukaan varhaiskasvatuksessa toteutettava mediakasvatus vaatii edelleen kehittämistoimia, vaikka mediakasvatuksen kehittämistä

varhaiskasvatuksessa on ohjattu ja rahoitettu kansallisesti vuodesta 2004 lähtien. Vaikka pelikasvatuksen katsotaan kuuluvan oleellisesti mediakasvatukseen, Mertala & Salomaa (2016) muistuttavat varhaiskasvatuksen olevan asiasisällöltään erittäin laaja kokonaisuus, jolloin olisi kohtuutonta edellyttää varhaiskasvatuksen opettajalta kaikkien teemojen, kuten esimerkiksi mediakasvatuksen, täydellistä osaamista. Opetus- ja kulttuuriministeriön vuonna 2013 toteuttaman selvityksen mukaan suurimmassa osassa Suomen kunnista alle puolet varhaiskasvatuksen henkilöstöstä tunsi mediakasvatuksen sisältöä.

Tämän pro gradu -tutkielman tarkoituksena on selvittää varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2022) sisältämästä mediakasvatuksesta sekä alle kouluikäisten lasten videopelaamisesta. Tutkielma pyrkii myös selvittämään varhaiskasvatuksen opettajan valmiuksia tunnistaa mahdollisesti videopelaamisesta johtuvia käytösmalleja. Termillä *käsitys* tarkoitetaan havaintoihin, kokemuksiin tai ajatteluun perustuvaa suhtautumista tai asennetta. Tämä pro gradu -tutkielma lähestyy videopelaamista varhaiskasvatuksen opettajien kokemuksellisesta näkökulmasta ja on kiinnostunut syventymään opettajien käsityksiin siitä, miten videopelien parissa käytetty aika näyttäytyy lapsen käytöksessä. Tutkielma pyrkii myös selvittämään, millaisia tukitoimia opettajalla on käytössään sellaisissa tilanteissa, joissa videopelaamisen negatiivisia vaikutuksia on nähtävissä lapsen käytöksessä. Tutkielman tarkoituksena on myös saada tietoa siitä, kuinka korkealle varhaiskasvatuksen opettajat arvottavat vanhempien kanssa tehtävän yhteistyön pohtiessaan käytettävissä olevia tukitoimia.

Tutkielma on aiheena merkittävä, koska videopelaamisen voidaan katsoa kuuluvan moderniin populaarikulttuuriin ja esittävän isoa roolia lasten ja nuorten elämässä. Opettajan näkökulman merkittävyys voidaan perustella opettajan osaamisen sekä asiantuntijuuden puolesta. Karilan, Mertalan & Salomaan (2021) mukaan varhaiskasvatuksen opettajien mediakasvatukseen liittyvistä käsityksistä, tietoisuudesta tai osaamisesta ei ole ollut olemassa ajankohtaista tutkimustietoa ennen heidän tutkimustaan. Opetushallituksen (2018) näkemyksen mukaan lapsille suunnattujen mediasisältöjen, kuten esimerkiksi videopelien, tunteminen auttaa henkilöstöä ymmärtämään paremmin esimerkiksi lapsen leikkejä.

2 TEORIATAUSTA

Tässä luvussa avataan tutkielman keskeisimpiä käsitteitä sekä esitellään aikaisempia tutkimuksia aiheesta. Ensimmäinen alaluku keskittyy varhaiskasvatussuunnitelmaan ja siihen, kuinka mediakasvatus näkyy Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2022). Tässä tutkielmassa mediakasvatusta voidaan pitää merkittävänä teoreettisena lähtökohtana, koska mediakasvatus pyrkii havaitsemaan ja tarkastelemaan median, kuten esimerkiksi videopelien ja muiden kuvaohjelmien, vaikutusta yhteiskunnalle ja yksilölle. Toinen alaluku keskittyy videopelin määrittelemiseen käsitteenä sekä videopelaamisen hyötyihin ja haittoihin. Kolmas ja viimeinen alaluku avaa käsitteen pedagoginen herkkyys. Tämä nähdään merkittävänä varhaiskasvatuksen opettajan ominaisuutena, koska tutkielma on kiinnostunut selvittämään, onko varhaiskasvatuksen opettajan mahdollista havaita pelaamisen vaikutuksia lapsen kasvussa ja kehityksessä. Viimeisessä alaluvussa käsitellään myös varhaiskasvatuksen opettajan ja vanhempien välistä kasvatuskumppanuutta, joka tässä tutkielmassa nähdään yhtenä merkittävimpana varhaiskasvatuksen käytettävissä olevana tukitoimena. Tukitoimet korostuvat tilanteissa, joissa kasvattaja havaitsee esimerkiksi juuri pelaamisesta johtuvaa negatiivista vaikutusta lapsen kasvussa ja kehityksessä.

2.1 Mediakasvatus varhaiskasvatussuunnitelmassa

Tutkielman yhtenä keskeisimpänä käsitteenä toimii mediakasvatus, erityisesti varhaiskasvatuksen kentältä tarkasteltuna. Opetushallitus asetti uudet varhaiskasvatussuunnitelman perusteet vuonna 2022. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet toimivat ohjeistuksena sille, miten kaupungit ja kunnat toteuttavat varhaiskasvatusta niin paikallisesti kuin yksittäisen lapsen kohdalla. Varhaiskasvatuksen opettaja luo jokaisen lapsen henkilökohtaisen varhaiskasvatussuunnitelman pohjautuen näihin perusteisiin.

Tämän tutkielman tarkoituksena oli selvittää, millaisia käsityksiä varhaiskasvatuksen opettajilla oli videopelaamisen lisäksi mediakasvatuksen näkymisestä varhaiskasvatussuunnitelmassa. Ymmärtääkseen paremmin mediakasvatuksen merkittävyyden tälle tutkielmalle, tulee tiedostaa mediakasvatuksen kattavan kaiken mediasisällön, kuten myös videopelaamisen ja videopelit. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2022, 48) kuvataan mediasisältöjen huomioimista esimerkiksi seuraavanlaisesti.

Lasten elämään liittyvää mediasisältöä ja sen todenmukaisuutta pohditaan yhdessä lasten kanssa. Lapsia ohjataan käyttämään mediaa vastuullisesti ottaen huomioon oma ja toisten hyvinvointi.

Mediakasvatus on opetuksen ja kasvatuksen alue, jossa opitaan havaitsemaan ja tarkastelemaan median, kuten esimerkiksi videopelien, vaikutuksia yhteiskunnalle ja yksilölle. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan mediakasvatusta toteutetaan tutustuttamalla lapsia eri medioihin ja kannustetaan heitä kokeilemaan tuottamaan leikinomaisesti erilaisia median muotoja. Median vaikutuksia pohditaan yhdessä lasten kanssa, sekä harjoitellaan media- ja lähdekriittisyyttä. Perusteiden mukaan varhaiskasvatuksessa toteutettavan mediakasvatuksen tarkoituksena on tukea lapsen mahdollisuuksia toimia aktiivisesti ja ilmaista itseään yhteisössään. Mediakasvatusseuran (2022) mukaan mediakasvatuksen tarkoituksena on käsitellä eri näkökulmista mediavälineitä ja niiden käyttöä, tutustua erilaisiin mediasisältöihin sekä tutkia median vaikutuksia ihmisten toimintaan, kasvuun ja hyvinvointiin. Tämän tutkielman voidaan katsoa tutkivan juuri videopelien vaikutuksia varhaiskasvatuksen opettajan näkökulmasta. Mediakasvatuksella tuetaan ja kehitetään lapsen medialukutaitoja. Mertalan & Salomaan (2016) mukaan mediakasvatustietoisuus varhaiskasvatuksessa ilmenee opettajan kasvatusteoisissa, ja rakentuu varhaiskasvatuksen pedagogiseen toimintaan liittyvistä käsityksistä. Herkman (2007) muistuttaa, ettei median ja medialaitteiden vaikutuksia kasvulle ja kehitykselle voida jättää huomiotta, koska ne esittävät nykypäivänä niin isoa osaa lasten ja nuorten arjessa.

Mediakasvatus varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa kuuluu osa-alueeseen "Minä ja meidän yhteisömme". Varhaiskasvatuksessa tapahtuvaa mediakasvatusta voidaan käytännön opetustyössä toteuttaa esimerkiksi

liikunnallisten leikkien, kuvataiteen tai draaman avulla. Mediakasvatusseuran (2022) mukaan mediakasvatus voi olla myös spontaaneja kohtaamisia ja mediasisältöjen äärellä tapahtuvaa keskustelua. Buckingham (2003) muistuttaa, ettei mediakasvatus tarkoita pelkästään opetusteknologian käyttöä. Mediakasvatukseen kuuluu myös pelikasvatus, joka kattaa kaikki digitaaliset pelit. Kupiaisen & Sintosen (2009) mukaan mediakasvatus on tavoitteellista vuorovaikutusta, jonka osapuolina toimivat kasvattajat, kasvatettava sekä mediakulttuuri, ja jonka tavoitteena on medialukutaito. Medialukutaidolla tarkoitetaan kykyä lukea ja ymmärtää mediaa. Mertalan & Salomaan (2016) mukaan medialukutaitoa edistämällä tuetaan varhaiskasvatuksen kokonaisvaltaisia tavoitteita.

Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa on Stakesin ja Opetusministeriön 2008 julkaistu opas, jonka mukaan media esittää suurta roolia lasten jokapäiväisessä elämässä. Tällöin mediakasvatusta tarvitaan, jotta lapsille voidaan opettaa turvallista ja vastuullista median käyttöä. Oppaan mukaan mediakasvatus sisältää neljä eri näkökulmaa, jotka ovat taidekasvatuksellinen, teknologiakasvatuksellinen, yhteiskunta- ja kulttuurikriittisesti painottuva sekä suojelullinen näkökulma. Tässä tutkielmassa tutkimuskysymysten asettelun sekä haastattelukysymysten perusteella tutkielman painotus osuu suurimmalta osin keskittymään juuri suojelulliseen näkökulmaan. Esimerkiksi videopelien haittavaikutusten tutkimisen voidaan katsoa suojelevan lapsia sopimattomilta mediasisällöiltä tuottamalla tietoisuutta aiheesta.

2.2 Videopelaamisen vaikutukset lapseen

Tässä tutkielmassa videopelillä tarkoitetaan mitä tahansa elektronista peliä, missä yhdistyy liikkuva kuva, äänet sekä pelin ja pelaajan välillä käytävä aktiivinen interaktio. Kuorikoski (2018) määrittelee videopelin sisällön niin, että videopeli sisältää toimintaa rajoittavia sääntöjä sekä tavoitteita, jotka pelaajan on saavutettava edetäkseen pelin alusta loppuun. Espositon (2005) mukaan videopelit ovat pelejä, joita pelataan hyödyntäen audiovisuaalista käyttöliittymää ja jotka ovat luotu pohjautumaan tarinaan. Tämän määritelmän mukaan kaikki videopelit rakentuvat neljän ominaisuuden ympärille: pelillisen järjestelmän, audiovisuaalista syötettä interaktion avulla tuottavan laitteiston, pelaamisen

toimintana sekä mahdollisuuden sisältää narratiivisia elementtejä. Pan European Game Information (PEGI, 2023) on yleiseurooppalainen videopelien ikäluokitusjärjestelmä, ja se on käytössä 35:ssä Euroopan maassa. Suomessa kuvaohjelmalaki (710/2011) velvoittaa, että kaikista myytävistä videopeleistä tulee löytyä sen haitallisuudesta kertova ikärajamerkintä.

Haarakankaan (2021) tutkimus selvitti, miten esiopetusikäisten lasten vanhemmat suhtautuivat videopeleille asetettuihin ikärajoin sekä millaisia vaikutuksia videopelaamisella on lapsen kognitiiviselle sekä fyysiselle kehitykselle lasten vanhempien näkökulmasta. Tutkimus rakentui lainsäädännön, mediakasvatuksen sekä suojelunäkökulman ympärille, ja se toteutettiin laadullisella tutkimusotteella aineistolähtöisesti. Tutkimukseen osallistui 49 henkilöä, joilla kaikilla oli yksi tai useampi esiopetusikäinen lapsi.

Tutkimuksessa pelaamisen haittapuolena nähtiin esimerkiksi erilaiset pelkotilat ja lapsen käytöksessä ilmenneet muutokset, kuten levottomuus ja ärtyneisyys. Tulokset osoittivat, että vanhemmat suhtautuivat videopeleihin asetettuihin ikärajoin pääsääntöisesti myönteisesti, mutta käytännössä ikärajoja noudatettiin huonosti. Vaikka kuvaohjelmien ja videopelien ikärajat ovat laillisesti sitovia, esiopetusikäisten lasten vanhemmat pitivät niitä enemmän suuntaa antavina. Haarakankaan mukaan esiopetusikäisten lasten vanhemmat kokivat, että liiallisella videopelien parissa vietetyllä ajalla oli yhteys häiriöihin lapsen käytöksessä. Tutkimus osoitti, että mediakasvatuksen tulisi kiinnittää enemmän huomiota varhaiskasvatukseen jatkuvasti yleistyneen videopelaamisen myötä. Liiallisen videopelaamisen aiheuttamia haittoja voidaan ehkäistä ja hoitaa toimivalla kasvatuskumppanuudella.

Meriläisen (2019) mukaan videopelaamisessa kasvatuksellinen tulokulma ja diskurssi on aina keskittynyt enemmän pelaamisen mahdollisiin haittapuoliin, vaikka kasvattajan tulisi laajentaa ajatteluaan keskittymällä myös pelaamisen avulla saavutettavissa oleviin hyötyihin. Meriläinen (2019) nostaa konkreettisimmaksi hyödyksi kielitaidon kehittymisen, koska englantia voidaan pitää kansainvälisenä pelikielenä, ja englanninkielen osaaminen korostuu varsinkin internetissä pelattavien moninpelien kohdalla. Myös Haarakankaan (2021) tutkimus tukee tätä väitettä. Kielitaito karttuu ja kehittyy huomaamattomasti, kun lapsi joutuu käyttämään vierasta kieltä esimerkiksi runsaasti tekstiä ja puhetta sisältävissä rooli- ja seikkailupeleissä. Kielenkehitystä

ei voida kuitenkaan pitää automaattisena seurauksena kaikelle videopelaamiselle, vaan se on riippuvainen pelaamisen laadusta, määrästä ja pelin sisällöstä. Meriläinen (2019) muistuttaa, etteivät esimerkiksi visuaaliset pulmapelit vaadi juuri laisinkaan kielitaitoa.

Haarakankaan (2021) tutkimuksessa vanhemmat näkivät videopelaamisen kehittävän kielitaidon lisäksi varhaiskasvatusikäisen lapsen hieno- ja havaintomotoristisia valmiuksia, matemaattista hahmotuskykyä sekä tukevan lapsen sosiaalisia taitoja ja itseluottamusta. Meriläisen (2019) mukaan nopeatempoiset, kolmiulotteisessa peliympäristössä tapahtuvat toimintapelit kehittävät lapsen tarkkaavaisuutta, tilan hahmottamista sekä huomiokykyä. Myös luovuutta ja ongelmanratkaisua pidetään taitoina, joita voi harjoittaa videopelaamisen avulla. Meriläinen (2019) kuitenkin huomauttaa, että videopelit saattavat vetää puoleensa synnynnäisesti luovuuteen ja ongelmanratkaisuun taipuvaisia ihmistyyppisiä. Varhaiskasvatusikäinen lapsi voi harjoittaa videopelillä myöskin esimerkiksi tunnetaitoja. Monet videopelit perustuvat onnistumiselle ja epäonnistumiselle, joten pelaamista voidaan pitää turvallisena tapana harjoittaa muun muassa sinnikkyyttä ja pettymyksen käsittelyä. Pelaaminen on lapselle myös hauskaa ajanvietettä. Tämä voidaan nähdä hyvinvointia tukevana ja esimerkiksi stressiä poistavana tekijänä, koska lapset tarvitsevat kehittyäkseen myös itseään miellyttäviä asioita ja tekemistä.

Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n (2023) määritelmän mukaan videopelaamisesta johtuvat haitat ovat laaja kokonaisuus. Suurin osa pelihaitoista on ohimeneviä ja lieviä, ja niitä tulisi tarkastella aina suhteessa pelaamisen tuottamiin hyötyihin ja hyvinvointiin kokonaisuutena. Pelaamista voidaan pitää ongelmallisena esimerkiksi tilanteissa, joissa lapsella ei elämässään ole muita merkittäviä mielenkiinnonkohteita ja pelaaminen korvaa normaalin yhdessäolon muiden ihmisten kanssa. Useasti pelaamisen haitat yhdistetään pelaamisen parissa käytettyyn aikaan. Tätä väitettä tukevat sekä Haarakankaan (2021) tutkimus että vuosina 2015 sekä 2018 toteutetut Pelaajabarometrit.

Kuten edellä mainittiin, pelaamiseen käytetyn ajan nähdään olevan yhteydessä lapsen käytöshäiriöihin. Suomalainen Lääkäriseura Duodecim (2023) määrittelee lasten ja nuorten käytöshäiriöt monimuotoisiksi häiriöiksi, joiden pääasiallisena oireena ovat ikätasosta poikkeava ja pitkäkestoinen

uhmakas, epäsosiaalinen tai aggressiivinen käytös. Käytöshäiriöt ovat yhteydessä kehityksellisiin ongelmiin, ja vaikeuttavat lapsen ja nuoren sosiaalisia suhteita ja suoriutumista. Käytöshäiriötilanteessa hoito suunnitellaan aina yksilöllisesti ottaen huomioon lapsen kokonaistilanne, ja hoito toteutetaan yhteistyössä lapsen perheen ja muiden kasvatuskumppanuuksien, kuten esimerkiksi varhaiskasvatuksen, kanssa. Uhmaiät sekä rajojen kokeilu kuuluvat lapsen normaaliin kehitykseen. Puustjärvi & Repokari (2017) muistuttavat, ettei voimakkaita ja pitkäkestoisia väkivaltaisia tai epäsosiaalisia käytösmalleja tule kuitenkaan automaattisesti laskea esimerkiksi uhmaiän piikkiin. Käytöshäiriöt ovat Räsänen (2002) mukaan yleinen lapsella esiintyvä mielenterveyshäiriö, ja näissä tilanteissa lapsen identiteettiä leimaa tottelemattomuus, aggressiivisuus ja rajojen jatkuva rikkominen. Tämä voi johtaa esimerkiksi hankaluuteen muodostaa ystävyyssuhteita, jota voidaan pitää tärkeänä osana esimerkiksi lapsen minä-kuvan kehitykselle.

2.3 Opettajan pedagoginen herkkyys ja yhteistyö vanhempien kanssa

Huomatakseen ongelmia lapsen kasvussa ja kehityksessä, tarvitsee varhaiskasvatuksen opettaja pedagogista herkkyyttä. Herkkyydellä, eli sensitiivisyydellä tarkoitetaan synnynnäistä ominaisuutta, joka Heiskasen (2016) mukaan syntyy, kun aivojen hermojärjestelmä reagoi ympäristön muutoksiin tavallista herkeämmin. Huhtinen-Hildén (2012) kuvaa pedagogista herkkyyttä eli sensitiivisyyttä opetustyön näkemistä kohtaamisena ja molemminpuoleisena oppimisprosessina. Pedagogiseen herkkyyteen kuuluu sensitiivinen suhtautuminen ja osallisuuden ymmärtäminen pedagogisen vuorovaikutuksen ja oppimisen keskeisinä arvoina. Sensitiivisyyttä tarvitaan opettajan työssä esimerkiksi haasteellisten pedagogisten tilanteiden ongelmanratkaisuprosesseissa. Huhtinen-Hildén (2012) esittää ajatuksen, jossa pedagogista herkkyyttä on löytää nöyryyttä opetustilanteiden ja ongelmallisuuden edessä.

Jotta lapsi tuntisi itsensä arvostetuksi, ymmärretyksi ja olonsa turvalliseksi varhaiskasvatuksessa, tulisi Hännikäisen (2017) mukaan kasvattajalta löytyä sensitiivisiä vuorovaikutustaitoja sekä pedagogista herkkyyttä. Jotta

varhaiskasvatusta voitaisiin toteuttaa laadukkaasti, tulee kasvattajan ja lapsen välisen vuorovaikutuksen olla laadukasta. Tällä nähdään olevan suora yhteys lapsen oppimiseen, hyvinvointiin ja kehitykseen. Hännikäisen (2017) mukaan kasvattajalta vaaditaan taitoa seurata lasten toimintaa sekä herkkyyttä ja kykyä havaita lasten mielenkiinnon kohteet, tarpeet sekä sen hetkisen kehitystason. Tämä mahdollistaa muun muassa sen, että kasvattaja pystyy tarttumaan lasta kiinnostaviin ja tälle merkityksellisiin, mahdollisesti oppimaan innostaviin tilanteisiin.

Herkkyys käsitetään usein opettajan persoonallisuuteen liittyvänä ominaispiirteenä, mutta Hännikäinen (2017) muistuttaa, että pedagoginen herkkyys on myös taito, jota kasvattaja voi harjoitella. Varhaiskasvatuksessa pedagogisesti herkän opettajan piirteisiin kuuluu esimerkiksi kiinnostus lapsiin sekä heidän hyvinvointiinsa, tarkkaavaisuus ja kyky reagoida lasten toiminnan tai kasvuympäristön muutoksiin sekä empaattisuus. Kujalan ym. (2012) mukaan opettajan työssä tarvitaan herkkyyttä, jotta erilaiset oppimis- ja käyttäytymisvaikeuksien taustalla vaikuttavat tekijät voitaisiin tunnistaa, ja jotta niihin voitaisiin puuttua mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Kalliala (2008) kuvaa opettajan herkkyyden taidoksi vaistomaisesti ymmärtää lapsen perustarpeita ja eläytyä niihin. Tällöin opettaja vastaa lapsen tarpeeseen turvallisuudesta, huomiosta, emotionaalisesta tuesta, selkeydestä sekä vahvistamisesta. Pedagoginen herkkyys auttaa opettajaa tunnistamaan erilaisia häiriöitä lapsen käytöksestä, ja erottamaan ne tavalliseen kehitykseen kuuluvista rajojen kokeiluista. Ymmärtäessään näiden kahden eroavaisuudet, voi varhaiskasvatuksen opettaja tukitoimena turvautua vanhempien kanssa tehtävään yhteistyöhön.

Varhaiskasvatus pyrkii toteuttamaan tiivistä yhteistyötä lasten vanhempien kanssa. Vanhempien kanssa toteutettavalla yhteistyöllä tarkoitetaan vanhempien ja varhaiskasvatuksen henkilöstön toimintaa, jossa vanhempien tuntemus omasta lapsestaan ja kasvattajan ammattiosaaminen yhdistetään suunnitelmalliseksi yhteistyöksi, jonka tavoitteena on sitouttaa vanhempia ja varhaiskasvatuksen henkilöstöä tukemaan lapsen oppimista ja kokonaisvaltaista hyvinvointia. Tämä mainitaan myös Varhaiskasvatuslaissa (540/2018) yhtenä varhaiskasvatuksen tavoitteina.

Karilan (2006) mukaan yhteistyö nähdään vanhempien ja kasvatusalan henkilöstön välisenä vuorovaikutussuhteena, ja tästä vuorovaikutussuhteesta on käytetty aikojen saatossa useita erilaisia aikakausia edustavia termejä. Ajattelutapojen kehittyessä on alettu tunnistamaan varhaiskasvatuksen henkilöstön vaikutusmahdollisuuksia kasvatuksellista näkökulmasta, jolloin kumppanuus-termin käyttö on vakiintunut. Kaskela & Kekkonen (2006) kuvaavat kasvattajan ja vanhempien yhteistyön tavoitteeksi lapsen kahden tärkeän kasvuympäristön, kodin ja päiväkodin, tasavertaisen ja dialogisen vuoropuhelun. Toteutuakseen tämä vaatii molemminpuolisen luottamuksen ja lukuisia kohtaamisia. Luottamuksen syntymiseen voi Kaskelan & Kekkosen (2006) mukaan vaikuttaa esimerkiksi aiemmat huonot kokemukset sekä haasteet varhaiskasvatuksen henkilöstön kanssa. Syntyäkseen luottamus tarvitsee tunteen, että vanhemmalla on mahdollisuus vaikuttaa hoitoon ja päiväkodissa tapahtuvaan kasvatukseen. Toisaalta myös kasvattajan tulee tuntee, että vanhemmat luottavat tämän ammattitaitoon.

Tässä tutkielmassa opettajan ja vanhempien välistä yhteistyötä pidetään merkittävänä, koska tarkoituksena on pyrkiä selvittämään myös, millaisin keinoin varhaiskasvatuksen opettaja voi tukea lasta sellaisissa tilanteissa, joissa lapsesta on havaittavissa pelaamisesta johtuvaa poikkeavaa käytöstä, kuten aggressiivisuutta tai pelkotiloja. Yhtenä tällaisena keinona voidaan pitää toimivaa yhteistyötä, jolloin vanhemmat ja varhaiskasvatuksen henkilöstö pyrkivät yhdessä löytämään lapsen kehitystä tukevia ratkaisuja tilanteeseen.

3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Kolmas luku käsittelee tämän pro gradu -tutkielman toteutusta. Ensimmäinen ja toinen alaluku avaa tutkimusongelmat ja varsinaiset tutkimuskysymykset sekä tutkielmassa käytetyt tutkimusmenetelmät. Kolmannessa alaluvussa kerrotaan aineistoin hankinnasta, jonka jälkeen avataan tutkielman kohteena ollutta tutkimusjoukkoa ja aineiston analyysiä.

3.1 Tutkimustehtävä

Tutkielman tarkoituksena oli selvittää, millaisia käsityksiä varhaiskasvatuksen opettajilla on mediakasvatuksesta sekä alle kouluikäisten lasten videopelaamisesta. Tutkielmassa pyrittiin myös selvittämään, voiko opettajan roolissa havaita videopelaamisen vaikutuksia lapsessa ja miten nämä mahdolliset vaikutukset ilmenevät päiväkodin arjessa. Tutkielman tarkoituksena oli kerätä tietoa opettajien käsityksistä videopelien mahdollisista hyödyistä ja haitoista. Tässä tutkielmassa opettajalla viitataan juuri varhaiskasvatuksen opettajaan. Haastatteluiden jälkeen alkuperäisten kahden tutkimuskysymyksen lisäksi tutkimusongelmaan nostettiin myös mediakasvatus, koska aineistoa tarkasteltaessa sen rooli kasvoi odotettua suuremmaksi. Lopullinen tutkimusongelma tiivistyi kolmeen kysymykseen:

1. Millaisia käsityksiä varhaiskasvatuksen opettajilla on mediakasvatuksen toteuttamisesta varhaiskasvatuksessa?
2. Millaisia käsityksiä varhaiskasvatuksen opettajilla on alle kouluikäisten lasten videopelaamisesta?
3. Onko varhaiskasvatuksen opettajan mahdollista havaita videopelaamisen vaikutuksia lapsella, ja miten nämä vaikutukset ilmenevät varhaiskasvatuksessa?

3.2 Tutkimusmenetelmä

Tutkielma toteutettiin kvalitatiivisella eli laadullisella tutkimusotteella. Puusan & Juutin (2020) mukaan laadullinen tutkimus pyrkii ymmärtämään kokonaisvaltaisesti tutkimuksessa tarkasteltavaa ilmiötä juuri tutkimukseen osallistuvien henkilöiden näkökulmasta. Tämä tutkielma oli kiinnostunut tutkimukseen osallistuvien varhaiskasvatuksen opettajien omista kokemuksista, heidän ajatuksistaan sekä niistä käsityksistä, joita opettajilla tutkielman kohteena olevasta ilmiöstä on. Laadullisen tutkimuksen mukaisesti tämän pro gradu - tutkielman tarkoituksena ei ollut tuottaa tilastollisia yleistyksiä, vaan kuvata valittua ilmiötä, ymmärtää ilmiöön liittyvää toimintaa sekä tuottaa sille teoreettisesti mielekästä tulkintaa. Laadulliselle tutkimukselle olisi hyödyllistä, että tutkimukseen valikoituva tutkimusjoukko olisi sellainen, että tutkittavilta löytyisi mahdollisimman kattavasti tietoa tai omakohtaista kokemusta tutkittavasta ilmiöstä. Tämän vuoksi tässä tutkielmassa tutkittavien rajaaminen koskettamaan ainoastaan varhaiskasvatuksen opettajia on perusteltua.

Kiviniemen (2018) mukaan kvalitatiivinen tutkimus on prosessinomaista, ja tutkimuksessa havainnot perustuvat teoriaan. Tutkielma toteutettiin induktiivisesti, eli aineistolähtöisesti. Tässä tutkielmassa puolistrukturoidulla teemahaastattelulla (Liite 1.) kerättyä aineistoa sovellettiin aiemman tutkimustiedon kanssa tutkijan omaan pohdintaan. Tuomen & Sarajärven (2018) mukaan juuri teoriapitoisuus on laadullisen tutkimuksen lähtökohta. Laadulliselle tutkimukselle on ominaista tulkitseva luonne ja se perustuu merkitysten löytymiseen. Koska tämän tutkielman tarkoituksena oli tutkia varhaiskasvatuksen opettajien kokemuksia ja käsityksiä, oli aineiston kerääminen haastatteluiden avulla perusteltua. Lehtomaan (2009) mukaan aineistonkeruumenetelmänä haastattelua voidaan pitää laaja-alaisimpana lähestymistapana, kun tarkoituksena on tutkia juuri toisten ihmisten kokemusmaailmaa.

Alasuutarin (2011) mukaan laadullisessa tutkimuksessa aineistoa usein tarkastellaan kokonaisuutena joka valoittaa jokin singulaariseksi eli ainutlaatuiseksi tai ainutkertaiseksi ymmärretyn sisäisesti loogisen kokonaisuuden rakennetta. Alasuutari (2011) myös tarkentaa laadullisen tutkimuksen vaativan tietynasteista absoluuttisuutta, joka poikkeaa tilastollisesta tutkimuksesta. Tämän teorian mukaan kaikki luotettavana pidettävät ja

selvitettävään ongelmaan kuuluvat seikat tulee selvittää niin, etteivät ne ole ristiriidassa minkään esitetyn tulkinnan tai johtopäätöksen kanssa. Toisin kuin määrällisessä tutkimuksessa, laadullisen tutkimuksen analyysissä johtolangoiksi eivät kelpaa tilastolliset todennäköisyydet.

Alasuutari (2011) kiteyttää laadullisen tutkimuksen analyysin kahteen vaiheeseen, havaintojen pelkistämiseen ja arvoituksen ratkaisemiseen. Havaintojen pelkistämällä tarkoitetaan tutkimuksen teoreettisen viitekehyksen ja kysymystenasettelun kannalta olennaisen tiedon rajaamista aineistosta. Rajaamisessa tulee kuitenkin ottaa huomioon mahdollisuus tarkastella samaa aineistoa monesta eri näkökulmasta, jolloin aineistoa ei tule rajata liiaksi. Alasuutari (2011) muistuttaa, että laadullisen tutkimuksen analyysissä yksikin poikkeus kumoaa säännön. Tutkimuksen johtopäätöksissä aineistoa ei voida kutsua esimerkiksi yksimieliseksi, jos yksikin vastaus poikkeaa merkittävästi muista. Havaintojen pelkistämällä haetaan analyysin kohteena olevan aineiston parempaa hallittavuutta. Arvoituksen ratkaisemisella kuvataan tulosten tulkintaa. Laadullisen tutkimuksen analyysissä arvoituksen ratkaisemisella tarkoitetaan tutkittavasta ilmiöstä muodostettuja merkitystulkintoja. Renvall (1965) on historian tutkimuksen yhteydessä käyttänyt samasta ilmiöstä termiä rakennekokonaisuuden muodostaminen. Pelkistämällä tuotettujen havaintojen tulkinnassa viitataan muuhun tutkimukselle merkitykselliseen kirjallisuuteen ja aikaisempaan tutkimukseen.

Raunion (1999) mukaan tieteellisessä tutkimuksessa on otettava huomioon metodologinen reflektointi. Omien kokemusten vaikutukset tulee tiedostaa tutkimusaiheen valintaa tehtäessä sekä tutkimustulosten analysoinnissa ja koko tutkimuksen objektiivisuudessa. Metodologisen reflektoinnin tarkoituksena on kasvattaa tietoisuutta niistä perusolettamuksista, jotka ohjaavat tutkijan käytännön tutkimustyötä ja auttaa tutkijaa saavuttamaan syvempää itseymmärrystä.

Suoritettu tutkimus ei aina tarkoita hyvää tutkimusta. Ollakseen hyvä tieteellinen tutkimus, vaatii se tutkijalta reflektoivaa suhdetta tutkimuksen perusratkaisuihin. Koska tämän tutkimuksen tarkoituksena oli tuottaa tietoa, jota voidaan hyödyntää käytännön opetustyössä, käytettiin sen metodisena lähestymistapana tutkivaa otetta. Raunion (1999) mukaan tutkivalla otteella voidaan saavuttaa valistavaa, uutta ymmärrystä tuottavaa tietoa ja

mahdollisuuksia uudistamiseen omilla ammatillisilla lähtökohdilla. Koska tutkimuksella ei kuitenkaan ollut tarkoitus vaikuttaa tutkittaviin, oli kyseessä perustutkimus. Haasteensa tutkielmalle toi käsitysten ja kokemusten tulkinnallisuus, koska Varton (2005) mukaan tutkijan tulkitessa maailmaa ja toisten ihmisten kokemuksia, tutkija pyrkii luontaisesti ymmärtämään kokemuksia sen mukaan, millainen oma kokemusmaailmamme ja tulkintamme niistä on. Lehtomaan (2009) mukaan tutkijan tulee pyrkiä ymmärtämään kokemus sellaisena kuin se tutkittavalle näyttäytyy ja kuvaamaan sitä mahdollisimman totuudenmukaisesti ja niin, ettei tutkijan oma merkitysyhteys muuta tutkittavan merkitysyhteyttä.

Ontologiassa kvalitatiivista tutkimusta kuvaillaan yleensä niin, että ihmiset kertoilevat tarinoita omasta elämästään, ja kriittisen realismin mukaan ihmiset elävät sisällä näissä tarinoissaan. Kvalitatiivinen tutkimus pyrkii kuvaamaan todellista elämää. Myös Varto (2005) korostaa, että kaikki laadullinen tutkimus tapahtuu elämissaailmassa. Tutkimuksen tiedonhankkijana toimii ihminen, ja tieto kerätään todellisista elämän tilanteista. Fenomenologinen ajattelu näkee tutkimuksen lähtökohtana ihmiskäsityksen ja sen, millainen ihminen on tutkimuksen kohteena. Tässä tutkielmassa tutkimuksen kohteena olivat varhaiskasvatuksen opettajat. Tämä määrittelee sen, millaista tietoa tutkielmalla lähdetään keräämään ja millaista tietoa tulee luonteeltaan olemaan.

Tutkielman tarkoituksena oli tuottaa Saaranen-Kauppinen & Puusniekan (2006) mukaisesti laadulliselle tutkimukselle ominaista kokonaisvaltaista ymmärrystä ja tulkintaa tutkittavasta aiheesta. Tässä tutkielmassa lopullisille tuloksille ei asetettu ennako-oletuksia sen induktiivisuutensa vuoksi. Eskolan & Suorannan (1998) mukaisesti tutkimuksessa tuloksissa edettiin yksittäisten havaintojen kautta yleisimpiin väittämiin.

3.3 Aineiston hankinta

Tämän pro gradu -tutkielman aineisto hankittiin puolistrukturoiduilla teemahaastatteluilta, jotka toteutettiin helmikuussa 2023. Hirsjärven & Hurmeen (2008) mukaisesti kun pyritään kuulemaan henkilöiden omia mielipiteitä, keräämään tietoa henkilöiden käsityksistä tai muodostaa ymmärrystä siitä, minkä vuoksi ihmiset toimivat tietyllä tavalla, pidetään normaalina, että tutkija

keskustelee tutkittavien kanssa asioista. Haastattelua voidaan pitää tiedonkeruun perusmuotona. Puusan & Juutin (2020) mukaan haastattelu on tiedonhankintamenetelmänä joustava, jonka vuoksi se soveltuu monipuolisesti erilaisiin tutkimuksiin. Heidän mukaansa haastattelu on ainoa keino hankkia tietoa merkityksistä ja tulkinnoista, joita tuottavat ihmiset. Haastattelu tuo tutkimukselle myös subjektiivisen kokemuksen. Haastattelun avulla voidaan kerätä syvällistäkin tietoa tutkittavasta ilmiöstä, koska haastattelutilanteessa tutkijan on mahdollista ohjata tiedonhankintaa tutkimuskysymyksille merkitykselliseen suuntaan. Joustavuuden mahdollistaa myös se, että haastattelussa tutkija pystyy esittämään tutkittavalle henkilölle tarkentavia kysymyksiä tai pyytää häntä täydentämään tai selittämään sitä, mitä hän on kertonut.

Teemahaastattelulla tarkoitetaan haastattelua, jossa tutkija on etukäteen pyrkinyt muodostamaan tutkimuksen teemojen ja teoreettisen viitekehyksen pohjalta valmiita kysymyksiä. Hirsjärven & Hurmeen (2008) mukaan teemahaastattelu sopii kasvatusta ja yhteiskuntatieteellisiin tutkimuksiin hyvin, sillä se täyttää laadullisen tutkimuksen lähtökohdat. Tässä tutkielmassa teemahaastattelun käyttö oli perusteltua, koska teemahaastattelu painottuu ihmisten omiin tulkintoihin asioista sekä heidän asioillensa antamiin merkityksiin. Tämä tutkielma pyrki huomioimaan yksilön tutkittavalle ilmiölle antamat merkitykset ja käsitykset, ja teemahaastattelun käytöllä tämä oli mahdollista, koska merkitysten katsotaan syntyvät usein juuri vuorovaikutuksessa. Hirsjärven & Hurmeen (2008) mukaan teemahaastattelu ei sisällä niin tarkkaa kysymysten asettelua tai muotoilua kuin esimerkiksi strukturoitu lomakehaastattelu, muttei kuitenkaan ole yhtä vapaamuotoinen luonteeltaan kuin syvähaastattelu.

Tässä tutkielmassa aineiston hankintaa eli haastattelua varten luotiin haastattelurunko (Liite 1.), joka sisälsi 12 kysymystä neljästä eri kysymyskategoriasta. Haastateltavia tiedotettiin (Liite 2.) tutkielman aiheesta, mutta heille ei tarjottu mahdollisuutta tutustua etukäteen itse haastattelurunkoon. Tällä toimintatavalla haluttiin turvata mahdollisimman intuitiiviset vastaukset. Kysymyskategoriat olivat *taustatietoja*, *mediakasvatus*, *pelaamisen hyödyt ja haitat* sekä *opettajan rooli*. Taustatietojen tarkoituksena oli kartoittaa tutkielmaan osallistuneiden varhaiskasvatuksen opettajien koulutustaustaa ja työkokemusta. Kartoittamalla mediankäyttötottumuksia selvitettiin, kuinka opettajat hyödyntävät

mediakasvatusta opetuksessaan ja miten he käsittävät mediakasvatuksen sisältyvän varhaiskasvatussuunnitelmaan. Pelaamisen hyötyjä ja haittoja käsittelevä kategoria antoi haastateltavalle mahdollisuuden avata omia ajatuksiaan videopelaamisesta ja niiden vaikutuksista varhaiskasvatukseen lapsen. Opettajan rooli kategoriana kartoitti käsityksiä siitä, onko opettajan mahdollista havaita videopelaamisen vaikutuksia varhaiskasvatusympäristössä ja sen, millaisia tukitoimia heillä olisi käytössään ongelmatilanteissa. Haastattelurungon sisältö pyrittiin rajamaan mahdollisimman tarkasti, jolloin haastattelu painottuisi mahdollisimman laajoihin vastauksiin.

3.4 Tutkimusjoukko

Tässä tutkielmassa empiirinen tieto hankittiin haastattelemalla neljää varhaiskasvatuksen opettajaa. Tutkielmaa varten hankittu aineisto edustaa varhaiskasvatuksen opettajien tämänhetkisiä näkemyksiä ja omakohtaisia kokemuksia mediakasvatuksesta ja videopelien vaikutuksista lapsiin. Haastateltavat löytyivät Tampereen yliopiston varhaiskasvatuksen opiskelijoiden alumniryhmästä. Laadulliselle tutkimukselle ominaisesti tutkimusotos haluttiin pitää mahdollisimman rajattuna, mikä mahdollisti tutkimuskohteen perusteellisen tarkastelun. Kaikki haastateltavat toimivat haastatteluhetkellä varhaiskasvatuksen opettajina, ja koulutustaustaa opettajilla oli kolmen haastateltavan osalta kasvatustieteiden kandidaatti ja yhdellä sosionomi YAMK. Kaikki haastateltavat olivat haastatteluhetkellä toimineet varhaiskasvatuksen opettajina vähintään kaksi vuotta.

Ennen haastatteluja tutkittavia lähestyttiin tiedotteella (Liite 2.), jossa kerrottiin tekeillä olevasta tutkielmasta ja sen tarkoitusperistä. Tiedotteessa kerrottiin osallistumisen olevan täysin vapaaehtoista ja mahdollisuudesta peruuttaa tutkimukseen osallistumisen milloin tahansa. Haastatteluiden alussa vastaajia muistutettiin vielä tutkielman tarkoituksesta sekä siitä, miksi ilmiön tutkimista voidaan pitää merkittävänä, jonka jälkeen haastattelut jatkuivat vastavuoroisena dialogina. Kaikki haastattelut toteutettiin etäyhteydellä ja nauhoitettiin digitaalisella nauhurilla. Eskolan, Lätin & Vastamäen (2018) mukaan haastattelun onnistumiseen vaikuttaa haastattelupaikan valinta, koska haastattelutilannetta voidaan pitää sosiaalisten tekijöiden määrittämänä

vuorovaikutustilanteena. Etäyhteydellä toteutetut haastattelut mahdollistivat sen, että haastatteluympäristö oli tutkittaville mahdollisimman mieluisa, koska tällöin he pystyivät itse vaikuttamaan sen valintaan.

3.5 Aineiston analyysi

Tätä tutkielmaa varten kerätyllä aineistolla pyrittiin kuvaamaan varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä mediakasvatuksesta ja sen roolista varhaiskasvatuksessa, videopelaamisesta sekä videopelien mahdollisista vaikutuksista lapsen kehitykseen. Tuomen & Sarajärven (2018) mukaan sisällönanalyysin tarkoituksena on tuottaa tiivistettyä ja systemaattista kuvausta tutkittavasta ilmiöstä ja se toimii yleisenä analyysitapana laadullisessa tutkimuksessa. Tutkielmassa aineistoa analysoitiin aineistolähtöisen sisällönanalyysin avulla ja se pyrittiin tiivistämään ja järjestämään niin, että aineisto olisi mahdollisimman informaatioarvokasta. Tuomi & Sarajärvi (2018) muistuttavat, että sisällönanalyysin keinoin toteutetussa tutkimuksessa tiivistetystä ja järjestetystä aineistosta voidaan muodostaa pääasiallisesti johtopäätöksiä, eikä niitä tule esittää suoraan tuloksina.

Aineiston analyysivaihe aloitettiin litteroinnilla, eli purkamalla haastatteluiden äänitallenteet tekstimuotoon. Litteraateista jätettiin tarkoituksella pois tutkielmalle epärelevantit tekijät, kuten takeltelut tai epäselvät sanat. Litteroinnin yhteydessä aineistosta poistettiin kaikki suorat ja epäsuorat tunnistetiedot. Vastaukset eroteltiin toisistaan koodilla *Haastattelu* ja liukuvalla numeroinnilla 1-4. Kun aineisto oli muutettu tekstimuotoon sekä koottu yhteen tiedostoon, alkoi varsinainen analyysivaihe.

Tässä tutkielmassa sisällönanalyysissä käytettiin apuna Milesin & Hubermanin (1994) kolmiosaista analyysimenetelmää, jonka analyysivaiheet olivat redusointi eli aineiston tiivistäminen (*data reduction*), aineiston klusterointi eli ryhmittely (*data display*) sekä abstrahointi eli tulkinnan ja johtopäätösten muodostaminen (*conclusions drawing/verification*). Tässä tutkielmassa aineisto redusointiin niin, että siitä poistettiin kaikki tutkimusongelmalle epäolennaiset kohdat. Esimerkiksi käsityksiä täysi-ikäisten käyttämästä ajasta videopelaamisen parissa suhteessa liikuntaan ei nähty merkittävänä tälle tutkielmalle, koska

tutkielman kohteena olivat varhaiskasvatusikäiset lapset. Tuomen & Sarajärven (2018) mukaan pelkistämisen tarkoituksena on rajata aineistosta pois kaikki epäolennaiseksi katsotut asiat, jolloin jäljelle jää vain tutkimuskysymyksille merkitykselliset seikat. Aineiston klusteroinnissa vastauksien sisältö pyrittiin ryhmittelemään teemoittain, jolloin niistä pysyttiin muodostamaan myös tarkempia alateemoja. Teemat pyrittiin nimeämään mahdollisimman kuvaavilla nimillä. Havainnollistavana esimerkkinä aineistosta syntyi teema *Pelaamisen hyödyt*, jonka yhdeksi alateemaksi muodostui *Hienomotoriset taidot*. Lopullisiksi pääteemoiksi nousivat *mediakasvatus varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa, medialaitteiden käyttö opetustyössä, videopelaamisen hyödyt ja haitat, videopelien vaikutus lapsen käytökseen, opettajan rooli sekä tukitoimenpiteet ongelmatilanteessa*. Seuraavaksi aineistosta pyrittiin havaitsemaan vastauksien välisiä eroja ja yhtäläisyyksiä. Tällä pyrittiin selvittämään, kuinka paljon vastauksista oli havaittavissa näkemyksellisiä yhtäläisyyksiä tai eroja. Tarkoituksena oli vertailla tutkittavien vastauksia samoihin kysymyksiin, jolloin esiin nousisi erilaisia näkökulmia samoista ilmiöistä. Abstrahoinnissa aineiston keskeisimmät löydökset tiivistettiin yhteen ja sovitettiin tutkielman teoreettisen viitekehyksen kanssa.

4 TULOKSET

Tässä luvussa avataan analyysin pohjalta muodostettuja tuloksia. Tulokset esitellään tutkimuskysymysten asettelun mukaisessa järjestyksessä. Tulosluvun ensimmäinen ja toinen alaluku käsittelee varhaiskasvatuksen opettajien pohdintoja mediakasvatuksesta, videopelien roolista opetuskäytössä ja yleisesti videopeleistä. Kolmannessa ja neljännessä alaluvussa käsitellään aineistosta esille nousseita videopelaamisen avulla saatavia hyötyjä sekä niistä koituvia haittapuolia. Viides alaluku avaa opettajien kokemuksia omasta roolistaan videopelaamisesta johtuvien ongelmien havaitsemisessa. Kuudennessa ja viimeisessä alaluvussa käsitellään erilaisia tukitoimia, mitä varhaiskasvatuksen opettajat olivat nimenneet tilanteita varten, joissa lapsella ilmenee poikkeavaa käytöstä, joka voidaan yhdistää videopelaamiseen. Tulokset avataan käyttäen katkelmia aineistosta. Jokainen haastateltava on eroteltu numeroilla 1-4, ja yksittäisen katkelman jälkeen merkitään mistä haastattelusta kyseinen katkelma on peräisin. Katkelmat esitetään sattumanvaraisessa järjestyksessä, eikä tuloksien kannalta ollut merkittävää, nousiko tuloksiin kunkin kysymyksen kohdalta havainnollistavia esimerkkikatkelmia yksi tai useampi samalta vastaajalta. Tuloksien kannalta ei myöskään ollut olennaista, että kaikki vastaajat olisivat systemaattisesti edustettuna jokaisessa tulosluvun kohdassa.

4.1 Mediakasvatus ja videopelit

Tämä tutkielma oli kiinnostunut selvittämään, millaisia käsityksiä varhaiskasvatuksen opettajilla oli varhaiskasvatussuunnitelman mukaisesta mediakasvatuksesta. Vastaajia pyydettiin kertomaan omin sanoin, mitä heidän käsityksien mukaan varhaiskasvatussuunnitelman perusteet sanovat mediakasvatuksesta ja esimerkiksi juuri digitaalisten pelien käytöstä opetuksessa. Vastauksista nousi vahvasti esille se, että

varhaiskasvatussuunnitelman perusteet kannustavat medialaitteiden käyttöä opetuksessa.

On niiku hyvä käyttää ja tutustuttaa lapsia ja hyödyntää sitä. Hyödyntää monipuolisesti siinä omassa työssä. Tutustuttaa lapset. Monipuolisesti turvallisuuden kannalta ja silleen, että miten niitä on järkevä käyttää. [Haastattelu 2]

Kyllä siitä sanotaan silleen yleisesti. Niin kuin, että medialukutaito ja monilukutaito on tärkeitä juttuja. Ja ne on mahdollista integroida kaikkeen. [Haastattelu 3]

Siellä painotetaan sitä opetuskäyttöisyyttä, että se on osa sitä pedagogista toimintaa. Ohjataan käyttämään niitä sillä tavalla suunnitellusti. Halutaan, että kaikki lapset on samalla viivalla tai kaikilla on yhtäläinen mahdollisuus myös esimerkiksi digilaitteiden käyttämiselle, niin se yksi tavoitehan siellä on. Just tämä että kaikilla on taustasta huolimatta mahdollisuus oppia käyttämään. Tämmönen tasavertaisuus. [Haastattelu 1]

Sen verran muistelen, että mun mielestä kaikenikäisiä on hyvä tutustuttaa. Ja sitten vanhemmilla lapsilla olisi hyvä ihan käyttääkin arjessa. Esimerkiksi tabletteja. [Haastattelu 4]

Toisen tutkimuskysymyksen pohjalta selvitettiin, kuinka paljon opettajat käyttivät videopelejä tai muita digitaalisia sisältöjä hyödyksi toteuttamassaan opetustyössä ja sen suunnittelussa. Haastattelussa kysyttiin, käyttävätkö opettajat videopelejä tai muuta digitaalista opetusmateriaalia hyödyksi varhaiskasvatuksessa. Seuraavat katkelmat kuvaavat sitä, miten opettajat kertoivat mediasisältöjen käytöstään opetustyössä.

En hyödynnä. [Haastattelu 1]

Todella vähän käytän. [Haastattelu 3]

Käytän joo jonkin verran, En ihan älyttömän paljoa. [Haastattelu 2]

Joo oon kyllä käyttänyt paljon videoita. [Haastattelu 4]

Seuraavaksi haastateltavia pyydettiin kertomaan, millaisia pelejä tai mediasisältöjä he käyttävät hyödyksi opetustyössään sekä millaisia medialaitteita heillä on käytössä. Esiin nousi vahvasti tablettitietokoneiden ja älytaulujen käyttö. Useammassa haastattelussa nousi esille myös internetistä löytyvät opetusmateriaalit ja -pelit. Seuraavissa katkelmissa opettajat kuvaavat omaa mediankäyttöään opetustilanteissa sekä varhaiskasvatyksikössä saatavilla olevia medialaitteita.

On älynäyttöjä, olisiko kaksi kappaletta. Sitten lähes joka ryhmässä on tabletteja. [Haastattelu 4]

Meillä ryhmät käyttävät tosi paljon laitteita, meillä on aika hyvä laitteisto täällä. Eli jokaisessa ryhmässä on useampi pädi käytössä. Sitten jokaisessa ryhmässä meillä on käytössä kannettava tietokone. Sitten täältä meiltä löytyy se dokumenttikamera ja siihen liittyviä sellaisia kosketusnäyttöjä. [Haastattelu 1]

Tableteilla erilaisia pelejä, nyt ollaan käytetty aika paljon sitä Eka-peliä. Sitä ollaan käytetty aika paljon äänteiden ja kirjainten ja tavujen harjoitteluun. [Haastattelu 2]

Meillä on ihan läppäriä siellä täällä. Sitten noita Chromebookeja löytyy paljon ja noita Applen iPadeja. [Haastattelu 3]

Erinäisiä netistä löytyviä oppimispelejä, semmoisia että saa taululle heijastettua ja voi ryhmän kanssa yhdessä tehdä. Tämmösiä muistipelityyppisiä tai mikä ei kuulu joukkoon -tyylisiä hahmotuksen pelejä. [Haastattelu 2]

4.2 Opettajien käsitykset videopeleistä

Haastattelussa opettajia pyydettiin vapaasti kertomaan, millaisia ajatuksia heillä herää varhaiskasvatukseen lapsen videopelaamisesta. Vastauksissa oli edustettuna sekä positiivisia että negatiivisia mietteitä. Yhtenäistä kaikille vastauksille oli se, että opettajat listasivat sekä hyötyjä että haittoja tukevia seikkoja, mutta suurimmalta osalta vastaukset painottuivat videopelaamisesta johtuviin haittapuoliin.

Mun mielestä on tärkeätä, että lapset saa tällaisen modernin tavan rentoutua. Toisaalta ne on tosi opettavaisia ja toisaalta se on lapsista tosi mukavaa ja rentouttavaa. Jotenki he niiku tykkää siitä kauheasti niin mun mielestä semmoinen systemaattinen niiden kieltäminen olisi tosi hassua. Siihen ryhmän toimintaan jos se on jotenkin suunniteltu niin mun mielestä on hyvä että lapsilla on mahdollisuus pelata. [Haastattelu 1]

Mun mielestä. kun pelaa videopelejä, niin siinä pitää olla todella tarkka vanhempien, että minkälaisia pelejä pelaa, että onko varmasti lapsille soveltuvia ja sitten myös että jos pelaa, niin siinä olisi hyvä olla joku peliaika. Ettei ole sitten liian paljon sitä pelaamista. [Haastattelu 4]

Mä sanoisin, että isolla osalla se on hanskassa. Selkeästi lapset puhuu itse aika avoimesti jos heillä on joku ruutu-aika tai tällöinen että saa tietyn aikaa pelata tai se on vähän kun palkintona jostakin. Sillon olettaisin, että määrät on suhteellisin järkeviä. Mutta tiedän että on myös aika iso osa, joka pelaa liikaa. [Haastattelu 2]

Sitä huomaa, että jotkut pelaa paljon ja jotkut ei yhtään. Ja yleisesti pelaamisesta ja kaikkien laitteiden käytöstä, vaikka ne on siellä VASU:ssa ne kaikki medialukutaidot ja ja muut digitaaliset ympäristöt mukana niin siitä huolimatta en pidä sitä pelkästään positiivisena asiana. Se on ihan tietoinen valinta, että päiväkotia on paikka, jossa ei pelata koko aikaa ja voidaan olla oikeiden ihmisten kanssa. [Haastattelu 3]

Näkee että joillain on semmonen ajatus, että ne pelit on äärettömän tärkeitä ja se olis itseisarvo että niitä lapsella täytyy olla. Mielummin ei, että jos ei oikeesti keksi mitään fiksumaa tekemistä digitaalisilla laitteilla lasten kanssa, niin ihan hyvin voi olla ilman niitä ja keskittyä olennaiseen. [Haastattelu 3]

Vastauksista nousi nopeasti esille huoli lapsesta, sellaisessa tilanteessa, jossa lapsesta on havaittavissa videopelaamisesta johtuvaa oireilua.

Lapset pelaa myös paljon vanhemmille tarkotettuja pelejä. vaikka eskari-ikäisenä. Ikärajat paukkuvat, ja tietyissä kohdissa ymmärrän sen, mutta tiedän omasta ja tuolta meidän naapuriryhmästä sellasia lapsia, joilla koko elämä ja vapaa-aika on sitä pelaamista. Ei ne juurikaan puhu muusta ja jos kyselet, että mitä teet kotona ja mitä tykkäät tehdä niin kyllä se sitä pelaamista on. Sanotaan että osasta olen hyvin huolissani ja osasta en. [Haastattelu 2]

Sitten jos se alkaa vaikuttamaan, sillä tavalla että lapsen uni alkaa olla levotonta tai hän ei pysty keskittymään mihinkään muuhun, kun hänellä pyörii koko ajan se peli päässä. Sitten mä ajattelisin, että olisi tosi huolestuttavaa ja alkaisin sitä voimakkaammin rajaamaan. [Haastattelu 1]

4.3 Videopelaamisen hyödyt

Haastateltavia pyydettiin tarkentamaan, millaisia hyötyjä he ovat kokeneet lapsien saavan videopelaamisen avulla. Vastauksista nousi pinnalle vahvasti oppimiseen liittyvät tekijät. Hyödyiksi opettajat kokivat esimerkiksi lapsen motivoitumisen, hienomotoriikan sekä koordinaatiotaitojen kehittymisen. Myös luku- ja kirjoitustaidon katsottiin kehittyvän videopelien avulla.

Tavallaan mitä tahansa voi oppia laitteiden kanssa ja pelien kautta. Ne on niin kiinteä osa tätä nykymaailmaa että hyvähen ne taidot on oppia. Mutta en koe, että niillä oppisi mitään sen ihmeellisempää. Jumppatunnilla ne voi ottaa mukaan metsään ja ottaa kuvia asioista. Niillä harjoitellaan matematiikkaa, voi opetella kirjaimia, kielellisiä juttuja. Niistä on todella moneen, mutta kyllä ne samat asiat pystyy tekemään ilmankin. [Haastattelu 3]

Mä ajattelen niin, että pelit on kehitetty sillä tavalla, että ne palvelee jotakin tarkotusta. Eli niiden kautta opetellaan jotakin tiettyä asiaa ja sitten kun se motivoi se pelaaminen sitä lasta, niin sen kautta hän helposti omaksuu vähän vaihtokäsitteitä erilaisia asioita. [Haastattelu 1]

Jos miettii nyt pienimmät, alle kouluikäiset lapset kun pelaa. Monesti niissä on jotain käden ja silmän yhteisjuttuja. Tai opetellaan värejä ja tehdään palapelejä sen päidin kautta. Tai sitten opetellaan numeroita tai jopa lukemista, kirjoittamista eskari-ikäisten kanssa. Se on jotenki sellane lapselle mieluisa tapa opetella uusia asioita. Se on minusta se keskeisin hyöty. [Haastattelu 1]

Vähän pelistä riippuen, tämmöset oppimispelit tietysti tukee, jos ottaa vaikka nyt jonku Eka-pelin, niin sehän tukee hienosti kielellistä kehitystä ja kielellisen tietoisuuden kehitystä. Tämmösissä ihan niin sanotusti pelipeleissä, niissäkin on hyviä puolia. On tämmöstä hahmotusta, reagointia ja joutuu vähän pohtimaan, että mitä seuraavaksi pitää tehdä. Kehittää tämmöstä ajattelukykyä. [Haastattelu 2]

Opettajat kokivat, että videopelaaminen tukee lapsen sosiaalisia taitoja sekä parantaa kielenkehitystä. Vastauksissa mainittiin myös videopelien hyödyntäminen maahanmuuttajataustaisten lasten kanssa. Vastauksista nousi esille se, että videopelit ovat lapselle myös mukavaa ja rentouttavaa vapaa-ajan tekemistä.

Ei ehkä ihan pienimmillä, mutta sitten isommilla. Kun rupeaa tulemaan näitä online-pelejä, missä kavereiden kanssa pelataan samaa peliä, niin sehän voi kehittää sosiaalisia taitoja, ei välttämättä, mutta se voi kehittää niitä. [Haastattelu 2]

Kielitaito on yksi, mikä monilla kehittyy. Jos pelaa englanninkielisiä pelejä. Tai toisaalta jos on suomi toisena kielenä -lapsi, joka pelaa suomenkielisiä pelejä, niin kyllähän se tukee sitä vieraan kielen kehitystä. [Haastattelu 2]

Monelle lapselle on semmoinen rentouttava tapa viettää aikaa tai saada vähän taukoa. Ehkä sitten sellaisesta toisenlaisesta opetuksesta tai toisenlaisesta keskittymisestä. [Haastattelu 1]

Jos on oikeanlainen peli, niin esimerkiksi kielenoppimisen kannalta joo. Suomen kielen oppimisessa ja englannin oppimisessa. [Haastattelu 4]

4.4 Videopelaamisen haitat

Hyötyjen lisäksi haastattelussa vastaajia pyydettiin tarkentamaan, millaisiin haittavaikutuksiin he ovat törmänneet, kun kyseessä on alle varhaiskasvatukseen lapsen videopelaaminen. Vastauksissaan opettajat toivat vahvasti esille pelaamisen parissa käytetyn ajan ja sen, miten he kokevat, jos pelaamiseen on käytetty liikaa aikaa. Opettajat kokivat, että liiallinen pelaaminen aiheuttaa lapsessa esimerkiksi levottomuutta ja vaikeuksia keskittymisessä.

Mä oon huomannut oman kokemuksen myötä, että toiset lapset tulee levottomiksi. Jos ne pelaa niin sanotusti liikaa, että se pelaaminen on ainoa mikä lasta kiinnostaa. Ei haluaisi kontaktia muihin lapsiin, aina vaan haluaisi pelata. Silloin toiminnasta saattaa tulla vähän yksitoikkoista. [Haastattelu 1]

Se pelaaminen jotenkin ohjaa sitä lasta niin, että tulee sellanen olo, että nyt on varmaankin pikkaisen liikaa tullut pelattua. [Haastattelu 1]

Pelaamisesta johtuvien ongelmien nähtiin hankaloittavan koko ryhmän toimintaa, esimerkiksi siirtymä- ja ruokailutilanteissa. Videopelien nähtiin aiheuttavan myös passiivisuutta lapsen käytöksessä.

Siirtymätilanteet tai ruokailutilanne, missä pitäisi pysyä paikallaan tai keskittyä siihen mitä ollaan tekemässä. Sitten lapsi alkaakin voimakkaasti huitomaan tai heilumaan tai ei pysy paikallaan. Se levottomuus menee jotenkin ihan överiksi. Ja se sellanen tapa olla siinä tilanteessa, se on jotenkin sellanen että huomaa että aivot käy ihan ylikierroksilla ja lapsia ei pysty rauhoittamaan. [Haastattelu 1]

Oon tavannut tällasta, että ei meinata innostua semmosista asioista mistä tavalliset lapset innostuu, semmoset perusmukavat puuhat ei jotenki nappaa. [Haastattelu 3]

Ne (pelit) on tosi koukuttavia. Pahimmassa tapauksessa on hyvin passivoivia. Eli sä meet semmoiseen moodiin, että sä vaan silleen puolikuntoisena hakkaat sitä peliä eteenpäin kummemmin miettimättä tai keskittymättä mihinkään. [Haastattelu 2]

Jos pelaa sellasia pelejä, jotka ei sovi lapsille niin voi tulla suuriakin haittoja, että tavallaan se vie sitä kehitystä huonompaan suuntaan. Voi tulla taantumaa ja huonoa esimerkkiä. [Haastattelu 4]

Niissä on kaikenmaailman sisältöjä, jotka eivät sovi pienille lapsille ja kun on laite ja internet käytössä niin aina on vaarana, että lapsi luiskahtaa jonnekin minne ei pitäisi. Ehkä suurimpana haittana on se, että tietääkö aikuinen mitä ne lapset oikeasti siellä tekee. Miljoona kertaa nähnyt sen, että muksuille antaa pädin ja sanoo että ”pelatkaa tota” niin yhtäkkiä siellä onkin aivan muut jutut auki, kun ne on niin näppäriä ne lapset tollasissa. [Haastattelu 3]

Jos mielenkiinto liikaa keskittyy laitteisiin ja pelaamiseen, niin se voi haitata sosiaalisten taitojen kehittymistä. Pelaaminen voi olla sosiaalinen juttu, mutta ei välttämättä lapsella. [Haastattelu 3]

Opettajat kokivat, että erityisesti vakivaltaa sisältävät videopelit johtivat lapsen aggressiivisiin leikkeihin sekä aggressiiviseen käytökseen. Myös ylivilittynisyys ja yleinen levottomuus yhdistettiin videopelaamiseen.

Pelit on tietysti väkivaltaisia, mikä ei ikinä ole hyvä lapselle. [Haastattelu 2]

Vaikka ei sinänsä puhuta aggressiivisesta lapsesta, mutta leikit saattaa olla hyvinkin aggressiivisia ja paljon rajumpia nimenomaan jos pelaa jotakin peliä. [Haastattelu 2]

Varsinkin jos lapsi on pelannut jotakin sotapeliä, se on semmoista hirveän aggressiivista se oleminen. [Haastattelu 1]

Kyllähän näistä aina kuulee, että sitten kun ruutu-aika loppuu alkaa itkupotkuraivarit. [Haastattelu 3]

Lapsista, jotka on nähnyt tai pelannut liikaa tai paljon vanhemmille suunnattuja pelejä, niin heidän puheet on tosi raisuja tai heidän leikit saattaa olla raisuja. Ja vähän leveilee sillä, että on pelattu vaikka jotain, mikä on tarkoitettu aikuisille. Tai paljon vanhemmille lapsille. Sellainen tietynlainen rajattomuus tai levottomuus puheissa ja että puhuu jatkuvasti paljon niistä peleistä ja elää sellaisessa pelimaailmassa. Että koko oleminen on semmoista matkimista ja huitomista. [Haastattelu 1]

En tiedä liittyykö just videopelihin, mutta sellaista levottomuutta, että jos ei ole sitä laitetta edessä niin helposti meinaa lähteä mopo käsistä. Tai on vauhtia päällä. [Haastattelu 3]

Tapaus tulee mieleen, kun videopelit oli johtanut siihen että (lapsi) oli tosi ylivilittynyt ja väsynyt samaan aikaan, eikä sitten pystynyt rauhoittumaan ollenkaan. [Haastattelu 4]

Myös terveyshaitat nousivat yhdeksi huolenaiheeksi opettajien vastauksista. Videopelihin käytetyn ajan koettiin olevan pois lapsen liikkumisesta sekä liiallisen ruutuajan aiheuttavan mahdollisia haittoja esimerkiksi näölle.

Tämmöinen vaikka pädin tai tietokoneen tai peliruudun edessä istuminen on aina hyvin paikallaolevaa. Että se aika on tietysti sitten pois siitä liikkumisesta. Että se vie tämmöiseen liikkumattomaan tilaan. [Haastattelu 2]

Sitten tämmöinen visuaalinen ärsyke. Että jos on hirveän nopeatempoista räiskyvää ja välkkyvää kuvaa, niin ei se tee pidemmän päälle hyvää. Tekee silmille huonoa, jos tuijotat näyttöä. [Haastattelu 2]

4.5 Varhaiskasvatuksen opettajan rooli ongelmatilanteissa

Haastattelussa tutkittavilta kysyttiin, onko heidän kokemuksiansa mukaan opettajan roolissa mahdollista havaita juuri videopelaamisesta johtuvaa häiriökäyttäytymistä varhaiskasvatusikäisellä lapsella. Vastauksien perusteella havaitseminen oli mahdollista, mutta vastaajat painottivat lasten ja tilanteiden yksilöllisyyttä sekä sitä, että joissain tilanteissa havaitseminen riippui esimerkiksi lapsen kommunikaatio-aidoista tai ryhmän koosta.

No kyllä mun mielestä. Jos mä mietin mun omaa kokemusta niistä lapsista, joista mulla on herännyt huoli tän pelaamisen suhteen, niin kyllä ne yleensä puhuu pelkästään niistä peleistä ja jotenkin se koko kokemusmaailma on sitä semmoista peleihin liittyvää. [Haastattelu 1]

Ongelmakäyttäytyminen pitää havaita ja siihen täytyy jollain tapaa puuttua ja selvittää, että mistä se johtuu. Mutta en tiedä voiko ja pystyykö sitä silleen yksiselitteisesti aina tietämään mistä se johtuu. Mutta kun asioihin pitää etsiä ratkaisuja, niin saattaa sieltä taustalta löytyä se pelaaminen. En usko, että se on aina sellainen asia mikä näkyy heti kilometrin päähän. [Haastattelu 3]

Esimerkkinä tämmönen että leikkiminen ei suju, ei innostuta oikein mistään ja kavereiden kanssa ei oikein hommat luista ja sitten kun kysytään että ”mitä sä kotona teet?” niin lapsi sanoo suoraan että hän pelaa. Niin silloin tulee sellanen olo että joo kyllä sen huomaa. [Haastattelu 3]

Pystyy näkemään kyllä näitä haasteita mitä se pelaaminen on aiheuttanut. Jos ei ole kiinnostunut mistään muusta, että aina kun heiltä kysyy mitä haluaisi tehdä tai mitä haluaisi oppia niin se liittyy johonkin peliin tai siihen pelaamisen maailmaan. He ei osaa leikkiä millään tavaroilla. [Haastattelu 1]

Riippuu, kuinka avoin kommunikaatio on ja mitä se lapsi itse pystyy sanoittamaan. Jos olisi iso ryhmä ja vanhemmat ei myöntäisi mitään, eikä lapsi puhu itse mitään, niin voisi olla vaikeaa ymmärtää, mistä se käytös johtuu. [Haastattelu 4]

4.6 Varhaiskasvatuksen tukitoimet

Tutkittavilta kysyttiin, millaisia tukitoimia heillä olisi käytössä sellaisissa tilanteissa, joissa heidän tulisi opettajan roolissa puuttua videopelaamisesta johtuvaan häiriökäyttäytymiseen. Kaikki neljä vastaajaa korostivat vanhempien kanssa tehtävää yhteistyötä. Vastaajat kokivat, että kyseisessä tilanteessa asiaan pyrittäisiin puuttumaan samoilla keinoin, millä mihin tahansa ongelmatilanteeseen varhaiskasvatuksessa puututtaisiin.

Se lähtee siitä kasvatusyhteistyöstä vanhempien kanssa, eli vanhemman kanssa avoimesti ottaa että ”hei mä oon huomannut tällasta että kuinka paljon te käytätte näitä laitteita kotona ja minkälaisissa tilanteissa?”. Ja sitten mitä muuta siihen kotoiluun liittyy ja onko siellä kotona jotain kuormittavia tekijöitä. Onko niin että lapsi vaan pelaa niin sanotusti liikaa? Onko heillä hyvät välit siellä ja onko hyvä vuorovaikutus lapsella? [Haastattelu 1]

Tärkeää olisi ohjata vanhempia että ”hei meillä varhaiskasvatuksessa on nyt ollut tällaista käyttäytymistä” ja että vanhemmatkin tajuaisivat katsoa, että lapselle olisi sopivia pelejä. Avoin yhteistyö vanhempien kanssa. [Haastattelu 4]

Ihan samalla tavalla kuin mihin tahansa, otetaan asia pikkuhiljaa puheeksi vanhempien kanssa, että me ollaan huomattu tämmöistä ja tavallaan lähdetään siihen yhdessä vanhempien kanssa. Just sitä kotipuolta hoitamaan, että olisiko siellä mitä siihen pelaamiseen. [Haastattelu 3]

Vanhempien kanssa tehtävän yhteistyön lisäksi vastaajat kokivat, että myös päiväkodin omilla toimilla pystyttäisiin tukemaan lasta ongelmatilanteessa. Vastauksissa korostui pedagogisen toiminnan suunnittelu siten, että medialaitteiden käyttö päiväkodin toiminnassa rajattaisiin minimiin. Vastaajat korostivat muun muassa lapsen motivointia muilla keinoin, sosiaalista vuorovaikutusta muiden lasten kanssa sekä monipuolista toimintaa, esimerkiksi ulkoilua.

Jos kotona on hirveästi sitä pelaamista, niin sittehan sitä pelaamista pitää välttää siellä varhaiskasvatuksessa. Lapselle pitää kehittää jotain mieluisaa tekemistä. Eli kun sä tunnet sen lapsen niin silloin sä tiedät mistä se on kiinnostunut. Lasta pitäisi motivoida tekemään jotain muuta kuin olla sen digilaitteen äärellä. [Haastattelu 1]

Ennen kaikkea se, että vaikka kotona olisi mikä tilanne, niin että meillä olisi päiväkotiki semmoinen fiksu paikka missä ei nyt sitten koko aikaa pelattaisi ja siellä olisi sellanen ympäristö, jossa opetellaan olemaan toisten kanssa ja olisi semmoinen hyvä ja mukava meininki. [Haastattelu 3]

Uskon, että silloin kun on niitä erilaisia monipuolisia asioita tasapainoisesti lapsen elämässä, että ulkoillaan ja vuorovaikutetaan ja ollaan kavereiden kanssa ja ollaan kiinnostuttu muusta maailmasta. Niin silloin se digitaalinen maailma ei tavallaan haukkaa sitä lasta niiku itselleen. [Haastattelu 1]

Kahdessa haastattelussa vastaajat kokivat, että yhtenä tukitoimena tulisi asiasta keskustella itse lapsen kanssa. Näissä vastauksissa korostettiin avointa keskusteluyhteyttä lapsen ikätason huomioiden. Vastaajat kokivat, että ongelmien sanoittaminen lapselle voisi auttaa tätä ymmärtämään ja käsittelemään pelaamisen haittavaikutuksia.

Sitten jos lapsi on isompi, niin voi ihan suoraan puhua että ”hei huomaatko, kuinka vaikeaa sun on pysyä paikallaan” tai ”huomaatko että sulla tulee helposti riitoja noiden kavereiden kanssa” tai ”sä lyöt helposti kaveria, että musta tuntuu, että sä oot vähän katsonut mallia noista peleistä ja se ei ole hyvä asia.” Että jotenkin sanoittaa sitä lapselle. [Haastattelu 1]

Mun mielestä on hyvä keskustella lapsen kanssa ja jutella, mitä hän on nähnyt ja miltä se tuntui. Avoimin kysymyksin ja vähän samalla kertoen, mitä on tosielämä ja mitä ei kannata pelata. Että mikä on totta ja mikä on peliä. [Haastattelu 4]

5 POHDINTA

Tämän tutkielman tavoitteena oli selvittää, millaisia käsityksiä varhaiskasvatuksen opettajilla on alle kouluikäisen lapsen videopelaamisesta, sekä onko varhaiskasvatuksen opettajalla valmiuksia tunnistaa mahdollisia videopelaamisesta johtuvia häiriöitä lapsen kasvussa ja kehityksessä. Tässä luvussa avataan tutkielman tuloksista nousseita pohdintoja, arvioidaan tutkimuksen luotettavuutta sekä tarkastellaan tutkielman ympärille liittyviä ilmiöitä.

5.1 Tulosten tarkastelu

5.1.1 Mediakasvatuksen toteutuminen

Tämän pro gradu -tutkielman tulosten perusteella varhaiskasvatuksen opettajat käyttivät videopelejä ja muita digitaalisia sisältöjä hyödyksi toiminnassaan pääsääntöisesti niukasti. Yksi haastateltava kertoi hyödyntävänsä paljon videoita, mutta muista digitaalisista sisällöistä ei ollut mainintaa ensimmäisen kysymyksen kohdalla. Tämä tulos on linjassa esimerkiksi Helsingin kaupungin toteuttaman 100 oivallusta mediareppuun! -hankkeen (2017) kanssa. Hanke toteutettiin, koska varhaiskasvatuksen kentällä koettiin mediakasvatuksen tuottavan paineita henkilöstölle, jolloin medialaitteita luonnollisesti hyödynnetään vähemmän. Hankkeen mukaan tämä taas johtui siitä, että mediakasvatuksen käytännön toteutuksessa koettiin epävarmuutta.

Kysyttäessä haastateltavilta medialaitteiden saatavuudesta omassa varhaiskasvatusyksikössä, isoon rooliin nousi tablettitietokoneet sekä älytaulut. Kaikkien haastateltavien mukaan heillä oli omassa ryhmässään käytössä vähintään yksi tablettitietokone, ja jokaisesta varhaiskasvatusyksiköstä löytyi joko dokumenttikamera tai älytaulu. Näiden tulosten pohjalta voidaan tehdä olettamus, että medialaitteiden puolesta monipuolisen mediakasvatuksen

toteuttaminen olisi helposti toteutettavissa. Medialaitteiden saatavuudessa on kyse myöskin tasa-arvon toteutumisesta, koska jokaisella lapsella on oikeus päästä tasavertaisesti tutustumaan medialaitteisiin ja niiden tarjoamiin mediasisältöihin omaan ikätasoonsa nähden sopivalla tavalla.

Tämä tutkielma oli kiinnostunut siitä, kuinka hyvin haastateltavat varhaiskasvatuksen opettajat tunsivat, miten varhaiskasvatussuunnitelman perusteet kuvailevat mediakasvatusta. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet on luotu ohjaamaan varhaiskasvatuksen henkilöstön toiminnansuunnittelua ja käytännön toteutusta. Vastauksista nousi esille tasavertaisuus, turvallisuus, medialukutaito ja monilukutaito sekä laitteisiin tutustuminen. Näiden vastauksien perusteella voidaan sanoa, että varhaiskasvatuksen opettajat tunnistivat varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden kuvailemia mediakasvatuksen tarkoituksia kohtalaisen hyvin.

Yhtenäistä vastauksille oli se, että opettajat tunnistivat varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden kannustavan medialaitteiden käyttöä opetuksessa. Tämän tuloksen voidaan katsoa olevan positiivista kehitystä Opetus- ja kulttuuriministeriön vuoden 2013 selvitykselle, jonka mukaan vain alle puolet varhaiskasvatuksen henkilöstöstä tunsivat mediakasvatusta. Vuoden 2013 selvitys kosketti koko varhaiskasvatuksen henkilöstöä, eli varhaiskasvatuksen opettajia, hoitajia ja esimerkiksi sosionomeja. Kun taas tämä pro gradu -tutkielma keskittyi ainoastaan varhaiskasvatuksen opettajiin, jolloin tulokset eivät ole täysin vertailukelpoisia. Tuloksista kuitenkin pystyy nostamaan esille huomion, kuinka paljon varhaiskasvatuksen henkilöstössä koulutustausta vaikuttaa mediakasvatuksen osaamiseen. Tämä on selitettävissä monialaisen tiimin muodostumisella eri ammattikunnan osaajista. Monialaisessa tiimissä varhaiskasvatuksen opettaja toimii pedagogisena johtajana, jolloin esimerkiksi juuri varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden osaaminen on hänen vastuullaan. Tätä tukee varhaiskasvatuksen opettajan saama yliopistollinen koulutus. Varhaiskasvatuksen opettaja suunnittelee ryhmän toiminnan varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin pohjautuen, ja on vastuussa siitä, että tiimin yhteinen toiminta tukee näitä tavoitteita.

Mielenkiintoinen aihe jatkotutkimukselle voisi olla selvitys siitä, kuinka muut osapuolet monialaisessa tiimissä, esimerkiksi varhaiskasvatuksen sosionomit tai hoitajat kokevat medialaitteiden käytön ja mediakasvatuksen tärkeyden.

5.1.2 Käsitteet videopelaamisesta

Tämän tutkielman perusteella varhaiskasvatuksen opettajien käsitykset alle kouluikäisen lapsen videopelaamisesta ovat ristiriitaiset. Opettajat tunnistivat videopelien mukanaan tuomat oppimismahdollisuudet ja -hyödyt sekä videopelien lapselle tuottaman ilon mukavana ajanvietteenä tai harrastuksena. Vastaajat kokivat, että videopelit kehittävät lapsen hienomotoriikkaa ja ongelmanratkaisutaitoja, auttavat lukemisen ja laskemisen opettelussa, tukevat kielellistä kehitystä ja esimerkiksi motivoivat lapsentasoisesti oppimaan uusia asioita. Videopelien katsottiin tukevan lapsen sosiaalisten taitojen kehitystä, varsinkin sellaisten internetin välityksellä pelattavien pelien kohdalla, joissa isossa roolissa toimii vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa. Vastauksissa nostettiin videopelien tuomat mahdollisuudet myös suomea toisena kielenään puhuvien lasten opetuksessa. Yksi vastaajista koki, että vaikka videopelit tuovat mukanaan monenlaisia positiivisia oppimistuloksia, ei niiden avulla voi saavuttaa mitään, mitä ei ilman medialaitteita toimivassa oikeassa elämässä voisi lapselle opettaa. Tällöin videopelit nähdään oppimista tukevana seikkana, mutta niitä ei pidetä sellaisessa arvossa, etteikö ilman niitä tulisi toimeen.

Ristiriitaisuuden vastauksien luonteeseen tekee se, että haastatteluissa varhaiskasvatuksen opettajien tuomat näkökulmat painottuivat vahvasti videopelien tuomiin haittavaikutuksiin. Haittavaikutuksien nähtiin kaikissa haastatteluissa olevan yhteydessä videopelien parissa käytettyyn aikaan. Haastateltavat kokivat, että päiväkodin arjessa näkyvät videopelaamisen haittavaikutukset erottuivat lapsessa esimerkiksi yleisenä levottomuutena, minkä koettiin vaikuttavan negatiivisesti muun ryhmän toimintaan, esimerkiksi siirtymä- ja ruokailutilanteissa. Opettajat kokivat videopelaamisen vaikuttavan kokonaisvaltaisesti lapsen yleiseen olemiseen ja ohjaavan negatiivisesti lapsen ajatusmaailmaa myös ei-pelaamiseen liittyvissä tilanteissa. Pelaamisen koettiin aiheuttavan lapsessa aggressiivista käytöstä, mikä näkyi esimerkiksi leikin sisällössä ja tavassa vuorovaikuttaa muiden lasten kanssa. Kaksi haastateltavaa nosti esille myös negatiiviset terveysvaikutukset. Videopelaamisen koettiin passivoivan lasta, ja ruutuajan olevan pois lapsen liikunnan parissa viettämästä ajasta. Liiallinen ruutu-aika yhdistettiin myös visuaalisen ärsykkeen määrään ja mahdollisiin ongelmiin näön kanssa.

Vastauksien perusteella koettiin, että internet mahdollistaa pääsyn lapselle sopimattomiin mediasisältöihin, ellei mediavälineen käyttötilanne sisällä välitöntä aikuisen läsnäoloa ja valvontaa. Nykyisten varhaiskasvatuslain (540/2018) mukaisten suhdelukujen vuoksi varhaiskasvatuksen toiminnassa tämän kaltainen aikuisen jatkuva läsnäolo on tehty hankalaksi toteuttaa käytännössä, koska jokaista työntekijää kohden ryhmässä on seitsemän lasta. Tämä suhdeluku pätee tilanteessa, jossa ryhmän lapset ovat yli kolmevuotiaita eivätkä kuulu mihinkään tuen, esimerkiksi tehostetun tuen piiriin. Suuret ryhmäkoot tuovat rajoitteita toiminnansuunnitteluun ja esimerkiksi juuri mediakasvatuksen toteuttamiseen, jos pienryhmätoimintaa ei ole mahdollista toteuttaa esimerkiksi henkilöstöpulan takia. Valtakunnallinen pula varhaiskasvatuksen henkilöstössä voidaan nähdä opetuksen laatua heikentävänä tekijänä, koska suunniteltua toimintaa ei yksinkertaisesti voida toteuttaa sellaisenaan vajaalla miehityksellä. Suhdelukujen ylittyessä varhaiskasvatuksen toiminnassa tavataan keskittyä hoivaan ja lasten perustarpeista huolehtimiseen, jolloin pedagogiikasta joustetaan tai ääritapauksissa sitä ei huomioida ollenkaan. Tämä johtaa laiminlyöntiin, koska varhaiskasvatuslain (540/2018) mukaisesti lapselle tulee tarjota laadukasta pedagogiikkaan painottuvaa varhaiskasvatusta, joka sisältää suunnitelmallisen ja tavoitteellisen kasvatuksen, opetuksen ja hoidon muodostaman kokonaisuuden.

Nämä tulokset ovat linjassa Haarakankaan (2021) tutkimuksen kanssa, joka selvitti esiopetusikäisten lasten vanhempien käsityksiä videopeleistä. Toisistaan poikkeavista tutkimusongelmista ja -otannasta huolimatta voidaan tehdä päätelmä, jossa varhaiskasvatuksen opettajat ja lasten vanhemmat ajattelevat näiden kahden tutkimuksen perusteella pääsääntöisesti samalla tavalla, mitä tulee videopelaamiseen ja videopelien hyöty- ja haittavaikutuksiin.

5.1.3 Opettajan rooli ongelmatilanteissa ja käytettävissä olevat tukitoimet

Haastateltavat kokivat, että varhaiskasvatuksen opettajan roolissa on mahdollista havaita videopelaamisesta johtuvia negatiivisia käytösmalleja, tiettyjen ehtojen täytyessä. Opettajien vastauksista nousi vahvasti esille sen merkitys, miten paljon lapsi osaa itse sanoittaa ajatuksiaan ja tuottaa puhetta. Isompien lasten kohdalla videopelaamisen koettiin olevan helpommin havaittavissa, koska lapsen

omasta puheesta tuli ilmi videopelien parissa vietetty aika. Vastauksissa koettiin myös, että liiallinen pelaaminen johti siihen, että lapsen kaikki ajatukset ja tekeminen pyörivät vahvasti videopelimaailman ympärillä, jolloin videopelaamisen parissa kulutetun ajan havaitseminen koettiin helpoksi. Tuloksien perusteella voidaan tehdä päätelmä, että videopeleistä johtuvat ongelmat ovat vaikeasti havaittavissa, jos kyseessä on pieni lapsi. Myös isot ryhmäkoot ja huono kommunikaatio vanhempien kanssa koettiin havaitsemista vaikeuttavaksi tekijäksi. Haastatteluista tuli ilmi, että tilanteessa, jossa lapsi ei vielä osaa tuottaa puhetta eivätkä lapsen vanhemmat tuo ilmi kotona pelaamisen parissa käytettyä aikaa, on opettajan roolissa vaikea yhdistää käytösmalleja mihinkään tiettyyn toimintaan, kuten esimerkiksi juuri videopelaamiseen.

Tutkielman tuloksista selvisi, että varhaiskasvatuksen opettajat pitivät ongelmatilanteissa ensisijaisena tukitoimena lapsen vanhempien kanssa tehtävää yhteistyötä. Tämä kosketti myös tilanteita, joissa liiallinen videopelaaminen on johtanut lapsen häiriökäyttäytymiseen tai ongelmiin normaalissa kasvussa ja kehityksessä. Avoin ja rehellinen kommunikaatio kodin ja päiväkodin välillä nähtiin auttavan lapsen tilannetta, jos pelaamisen koettiin aiheuttavan ongelmia. Toimiakseen lapsen edun mukaisesti, vanhempien kanssa tehtävän yhteistyön tulee perustua luottamukseen ja rehellisyyteen. Tukitoimena kodin ja päiväkodin yhteistyö ei ole täysin aukoton, koska lasta koskettaviin negatiivisiin asioihin saattaa liittyä esimerkiksi vanhempien tuntemaa häpeää tai tuntemuksia siitä, että kodin asioista on vaikea avautua päiväkodin henkilöstölle. Tällöin kuulumisten vaihto ja ajankohtaisista asioista keskusteleminen voivat jäädä pintapuoleiseksi, jolloin tärkeät lasta koskettavat tiedot saattavat jäädä kokonaan mainitsematta tai niitä kaunistellaan. Kodin ja päiväkodin yhteistyötä hankaloittaa myös varhaiskasvatuksen henkilöstöpula, koska ryhmän työntekijöissä on paljon vaihtuvuutta. Vanhemmat voivat kokea, että esimerkiksi lyhytaikaisille sijaisille on hankala avautua lapsen asioista tai heihin ei voi turvautua samalla tavalla kuin ryhmän vakituisiin työntekijöihin.

Vastauksista nousi esille se, että opettaja pystyy tarjoamaan tukea lapselle myös toiminnansuunnittelun kautta. Jos lapsen kotona pelaaminen ja ruutuaika oli suuressa roolissa ja lapsen sosiaalinen kanssakäyminen rajoittui internetin välillä käytäviin keskusteluihin, pyrittiin varhaiskasvatuksen toiminnassa panostamaan muihin tasapainoisen elämän osa-alueisiin, kuten ulkoiluun ja

muiden lasten kanssa kommunikointiin ja toimimiseen oikeassa elämässä. Vastaajat korostivat tasapainon löytämistä pelaamisen ja muun toiminnan välille. Tasapainon löytyessä lapsi pystyisi edelleen toteuttamaan itseään pelaamisen kautta, mutta myös selviytymään muista lapsen elämää koskettavista aspekteista, kuten kaverisuhteiden ylläpitämisestä ja normaaleista tunnetaidoista ja tunteiden säätelystä. Merkittävänä havaintona voidaan pitää, että negatiivisten vaikutusten tunnustamisesta huolimatta opettajat korostivat, ettei pelaamista tulisi kieltää, vaan sen määrään, laatuun ja vaikutuksiin tulisi kiinnittää enemmän huomiota. Tällöin pelaamisen positiiviset puolet eivät jäisi negatiivisten alle.

Huomionarvoiseksi seikaksi tuloksissa nousi myös se, että vain kaksi haastateltavaa mainitsi käytettävissä olevaksi tukitoimeksi keskusteluyhteyden itse lapseen. Nämä haastateltavat kokivat tärkeäksi, että ongelmatilanteessa siihen pyrittäisiin puuttumaan keskustelemalla lapsen kanssa aiheesta. Tässä korostui ymmärrys siitä, että tällaisissa tilanteissa asioista tulisi osata puhua lapsen ikätaso ja kehitys huomioiden. Vastauksista nousi esille se, että varsinkin isompien lasten kohdalla lapselle tulisi pystyä sanoittamaan tämän käytöstä ja opettajan tekemiä huomioita. Sanoittamalla lapsen tunteita ja esimerkiksi pelkotiloja tai aggressiivista käyttäytymistä, voidaan auttaa lasta käsittelemään ja ymmärtämään paremmin peleissä kokemaansa ja näkemäänsä sisältöä. Mediakasvatuksen tarkoituksena onkin juuri opettaa varhaiskasvatusikäiselle lapselle se, mitä on fakta ja fiktio ja kuinka lapsi pystyy erottamaan ne toisistaan.

5.2 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys

Tämä pro gradu -tutkielma toteutettiin Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (2012) hyvien tieteellisten käytäntöjen mukaisesti. Tutkielman vaiheet ovat avattuna totuudenmukaisesti ja tutkielmassa hyödynnettyihin aikaisempiin tutkimuksiin ja teoksiin on viitattu asianmukaisesti. Tämän tutkielman luotettavuutta arvioidaan Tracyn (2010) viiden arviointikriteerin perusteella. Arviointikriteerit vapaasti suomennettuna ovat aiheen merkittävyys, perusteellisuus, vilpittömyys, eettisyys sekä uskottavuus.

Tutkielman aihetta voidaan pitää merkittävänä, koska mediakasvatus varhaiskasvatuksessa kasvattaa rooliaan jatkuvasti etenevän yhteiskunnan digitalisaation myötä. Tietotekniikka, ja esimerkiksi juuri videopelit kasvattavat

suosiotaan niin hyöty- kuin viihdekäytön muodossa. Varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä videopelien vaikutuksista on tärkeä tutkia, jotta videopelien potentiaalia pystyttäisiin jatkossa hyödyntämään monipuolisemmin toiminnan suunnittelussa ja niiden haittavaikutuksiin pystyttäisiin puuttumaan varhaiskasvatuksen alkutaipaleilta lähtien. Tutkimalla opettajien käsityksiä voidaan myös lisätä aiheen tietoisuutta, ja herättää keskustelua siitä, kuinka tärkeässä roolissa toimivat esimerkiksi kaupunkien ja kuntien tarjoamat mediakasvatukseen liittyvät koulutukset varhaiskasvatuksen henkilöstölle.

Tutkielmassa perusteellisuus otettiin huomioon suhtautumalla aineiston keruuseen ja käsittelyyn erityisellä huolellisuudella. Aineiston keruuta, mikä tässä tutkielmassa toteutettiin haastatteluiden avulla, varten asetettiin aikataulut ja haastatteluiden toteuttamiseen varattiin kohtuullinen aika. Puolistrukturoitu teemahaastattelu mahdollisti sen, että haastatteluissa pystyttiin syventymään haastateltavien omiin käsityksiin sekä antamaan mahdollisuuden avata heidän omia näkemyksiään vapaasti. Haastateltavilta ei odotettu aiheeseen paneutumista etukäteen, vaan tutkielman tarkoituksena oli selvittää varhaiskasvatuksen opettajien intuitiivisia ajatuksia sekä käsityksiä, mitä he olivat muodostaneet videopelaamisesta opiskelu- ja työvuosiensa aikana. Haastatteluun etukäteen valmistautumista, esimerkiksi kertaamalla varhaiskasvatussuunnitelman perusteita, ei kuitenkaan voitu rajata pois, sillä kutsuttaessa varhaiskasvatuksen opettajia haastatteluun, heille kerrottiin, mitä aihetta haastattelu tulisi koskettamaan. Tällä ei kuitenkaan nähty olevan vaikutusta haastateltavien vastauskäyttäytymiseen tai tutkielman yleiseen luotettavuuteen.

Tutkielmassa vilpittömyys pyrittiin turvaamaan tiedostamalla jo tutkimuskysymyksiä asettaessa tutkijan omat heikkoudet, ennako-oletukset sekä tavoitteet tutkielman aihetta kohtaan. Tuomi & Sarajärvi (2018) muistuttavat, että tutkijan täydellinen puolueettomuus on mahdotonta saavuttaa laadullisessa tutkimuksessa. Tämän tutkielman toteutuksessa tutkija pyrki toimimaan ja suhtautumaan kaikkeen mahdollisimman ennakkoluulottomasti sekä puolueettomasti. Aineiston analyysivaihetta ohjasi jonkinasteinen puolueellisuus, koska nostettaessa aineistosta ylös esimerkkejä, ohjasi aineiston rajaamista tutkijan omat käsitykset siitä, mikä olisi tutkielman tuloksille merkityksellistä. Tämä kuitenkin noudattaa laadullisen tutkimuksen luonnetta. Laadullinen

tutkimus on aina tutkijansa näköinen, koska se syntyy ja sitä ohjaa tutkijan omat mielenkiinnon kohteet sekä kokemukset.

Tutkielman eettisyys turvattiin suhtautumalla kunnioittavasti tutkimukseen osallistuneita henkilöitä sekä haastatteluiden avulla kerättyä aineistoa kohtaan koko tutkimusprosessin ajan. Tutkimukseen osallistuminen oli täysin vapaaehtoista, ja siitä oli mahdollista vetäytyä tiettyjen aikaraamien puitteissa. Haastateltavia tiedotettiin myös mahdollisuudesta päästä käsiksi lopulliseen tutkielmaan sen julkaisun jälkeen. Tutkimuksessa vastaukset perustuivat anonyymiteettiin, ja aineistosta poistettiin kaikki sellainen, mikä olisi tulkittavissa tunnistetiedoksi. Aineiston keruun ja litteroinnin jälkeen alkuperäiset haastattelut tuhottiin asianmukaisesti. Haastatteluista muodostetut anonyymit litteraattit säilytetään, kunnes tutkielma on hyväksytty ja lähetetty julkaistavaksi. Tämän jälkeen myös litteraattit tullaan hävittämään asianmukaisin keinoin. Koko tutkimusprosessin ajan aineistoon oli pääsy ainoastaan tutkijalla.

Myös Eskolan & Suonrannan (2018) mukaan tutkimuksen uskottavuus on yksi luotettavuuden kriteereistä. Kun kyseessä on laadullinen tutkimus, Tracyn (2010) mukaan sen uskottavuus perustuu sille, kuinka avoimesti tutkija raportoi tutkimuksen tuloksista ja kuinka läpinäkyvänä koko tutkimusprosessia voidaan pitää. Tässä tutkielmassa tuloksista pyrittiin raportoimaan mahdollisimman monipuolisesti sekä yksilön että yhteiskunnan näkökulman kannalta tasa-arvoisesti. Havainnollistavilla sekä laajoilla aineistoesimerkeillä pyrittiin tukemaan tutkielman uskottavuutta.

5.3 Lopuksi

Tämän pro gradu -tutkielman tulosten pohjalta voidaan tehdä johtopäätös, että varhaiskasvatuksessa tulee edelleen kiinnittää huomiota mediakasvatuksen toteuttamiseen sekä panostaa henkilöstön kouluttamiseen aiheen osalta. Opettajalla mediakasvatuksen osaamisen pohja muodostetaan jo opiskeluaikana, mutta jatkuvasti muuttuva median kenttä vaatii myös ylläpitäviä koulutuksia ja työnantajan tukea toteuttaa ja kasvattaa mediakasvatuksen osaamista. Mediakasvatuksen osaamisen ja käytännön toteuttamisen nähdään riippuvan usein opettajan omista mielenkiinnon kohteista ja vahvuuksista, mutta tämä ei saisi rajoittaa varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden vaatimaa

mediakasvatuksen minimitoteuttamista. Jokaiselta varhaiskasvatuksen opettajalta tulisi löytyä perustiedot ja osaaminen monipuolisen mediakasvatuksen toteuttamiseen.

Mitä tulee videopeleihin, ne sisältävät lähes rajattomat hyödyt lapsen oppimisen tukemiseen lasta motivoivalla ja hänelle mielenkiintoisella tavalla. Erityisesti opetuskäyttöön suunnitellut pelit tukevat lapsen kehitystä monipuolisesti, joten niiden hyödyntämistä tulisi tehostaa. Videopelit tuovat mukanaan kuitenkin mahdollisuuden merkittäviin haittavaikutuksiin, mitkä näkyvät erityisesti liiallisen pelaamisen ja liian nuorena sopimattomien pelien pelaamisen vaikutuksena. Videopelit toimivat kehittävinä, jos niiden parissa vietettyä aikaa rajataan sopivaksi suhteessa muihin elämän osa-alueisiin, kuten sosiaalisiin kaverisuhteisiin ja muuhun harrastamiseen.

Suurin osa videopelaamisesta tapahtuu varhaiskasvatuksen ulkopuolella, esimerkiksi kodeissa, joten viime kädessä varhaiskasvatuksen opettajalla on suhteellisen pienet mahdollisuudet vaikuttaa videopelaamiseen tai sen parissa käytettyyn aikaan. Opettajilla on kuitenkin mahdollisuus tunnistaa videopelaamisen aiheuttamia haittapuolia ja ryhtyä tarvittaviin tukitoimiin, esimerkiksi yhteistyöhön vanhempien kanssa. Tässä korostuu se, kuinka tärkeää on panostaa varhaiskasvatuksen ja perheiden yhteistyöhön sekä avoimeen ja rehelliseen keskusteluyhteyteen. Varhaiskasvatuksen henkilöstön ammattitaito ja täten myös media- ja pelikasvatuksen laatu ovat riippuvaisia siitä, kuinka paljon yhteiskunta tulee panostamaan varhaiskasvatukseen myös tulevaisuudessa. Huutava henkilöstöpula ja työntekijöiden ahdinko liian suurten ryhmäkokojen kanssa tulee väistämättä vaikuttamaan laadukkaasti varhaiskasvatuksen toteuttamiseen sen kaikilla osa-alueilla, myös mediakasvatuksen saralla.

LÄHTEET

- 100 oivallusta mediareppuun! (2017). Mediakasvatusmateriaali varhaiskasvattajalle. Oivalluksia eskarista varhaiskasvatukseen -hanke. Helsingin kaupunki & Opetushallitus. Saatavana: <https://oivalluksiaeskarista.files.wordpress.com/2017/12/100-oi-vallusta-mediareppuun.pdf>
- Alasuutari, P. (2011). Laadullinen tutkimus 2.0. (4. uud.p.). Vastapaino.
- Buckingham, D. (2003). *Media education – Literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press.
- Enkäisevä päihdetyö EHYT ry. (2023). Päihde- ja peli-info. Digipelaaminen. Pelihaitat. Verkkojulkaisu. Saatavana: <https://ehyt.fi/paihde-peli-info/digipelaaminen/pelihaitat/>
- Eskola, J., Lätti, J. & Vastamäki, J. (2018). Teemahaastattelu: Lyhyt selviytymisopas. Teoksessa Valli, R. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-kustannus
- Eskola, J. & Suoranta, J. (1998). Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Vastapaino.
- Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Saatavana: <http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>
- Gentile, D., Anderson, C., Yukawa, S., Ichori, N., Saleem, M., Ming, L., Liao, A., Khoo, A., Bushman, B., Huesmann, L., & Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752–763.
- Haarakangas, Nora. "Ei se lapsi siitä rikki mee": Esiopetusikäisten lasten vanhempien käsityksiä videopelaamisesta ja videopelien ikärajoista. (2021). Kandidaatintutkielma. Kasvatustieteiden ja kulttuurin laitos. Tampereen yliopisto.

- Herkman, J. (2007). *Kriittinen mediakasvatus*. Vastapaino.
- Heiskanen, H. (2016). *Herkkyden voima: Opas omannäköiseen elämään* (1. painos ed.). Jyväskylä: OrigoNova.
- Huhtinen-Hildén, L. (2012). Kohti sensitiivistä musiikin opettamista - Ammattitaidon ja opettajuuden rakentumisen polkuja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.
- Hännikäinen, M. (2017). Kasvattajan pedagoginen herkkyys ja pienten lasten emotionaalinen hyvinvointi päiväkotiryhmissä. Oppimisen ja oppimisvaikeuksien erityislehti, 2017, Vol. 27, No. 1 Niilo Mäki -säätiö
- Kaartinen, T. (toim.). (2015). *Monilukutaito kaikki kaikessa*. Tampereen yliopiston normaalikoulu. <http://tampub.uta.fi/handle/10024/98047>.
- Kalliala, M. (2008). *Kato mua!: Kohtaako aikuinen lapsen päiväkodissa?*. Helsinki: Gaudea- mus Helsinki University Press.
- Kanerva, A., Kurlin Niiniaho, A. & Pirilä L. (2020). Selvitys kuvaohjelmien ikärajatuntemuksesta. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Kulttuuripolitiikan tutkimuskeskus. Saatavana: https://kavi.fi/wp-content/uploads/2020/09/Cupore_ikarajat_saavutettava.pdf
- Karila, K. (2006). Kasvatuskumppanuus vuorovaikutussuhteena. Teoksessa K., Karila, M., Alasuutari, M., Hännikäinen, A., Nummenmaa & H., Rasku-Puttonen (toim.), *Kasvatusvuorovaikutus*. (s. 91-108). Vastapaino.
- Kaskela, M. & Kekkonen, M. (2006). Kasvatuskumppanuus kannattelee lasta: opas varhaiskasvatuksen kehittämiseen. Stakes
- Kiviniemi, K. (2018). *Laadullinen tutkimus prosessina*. Teoksessa R. Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2 – Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 73–87.
- Kostiainen, E. (2003). Viestintä ammattiosaamisen ulottuvuutena. Jyväskylä Studies in Humanities 3.
- Kowert, R., & Quandt, T. (2016). *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games* (1st ed.). Routledge.
- Kujala, T., Krause, C.M., Sajaniemi, N., Silvén, M., Jaakkola, T. & Nyyssölä, K. (toim.). (2012). *Aivot, oppimisen valmiudet ja koulunkäynti*. Neuro- ja

kognitiotieteellinen näkö- kulma. Tilannekatsaus tammikuu 2012.
Opetushallitus. Verkkojulkaisu
http://www.oph.fi/download/138958_Aivot_oppimisen_valmiudet_ja_koulu_nkaynti.PDF

Kuorikoski, J. (2018). Pelिताteen manifesti. Helsinki: Gaudeamus.

Kupiainen, R., & Sintonen, S. (2009). *Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus*. Helsinki University Press.

Kuvaohjelmalaki 710/2011. (2011) Saatavana:
<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2011/20110710>

Lehtomaa, M. (2009). Fenomenologinen kokemuksen tutkimus: haastattelu, analyysi ja ymmärtäminen. Teoksessa Perttula, J. & Latomaa, T. (toim.), Kokemuksen tutkimus. Merkitys – Tulkinta – Ymmärtäminen. Tampere: Juvenes Print, 163–194.

Luhtala, K. Silvennoinen, I. & Taskinen, T. (2011). Nuoret Pelissä: tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Helsinki: THL, Tupakka-, päihde- ja rahapelihaitat – yksikkö. Saatavana: <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/268fdb96-abe2-4a3d-889a-9b2e3374fa87>.

Mediakasvatusseura Ry. (2023). Mediakasvatus. Saatavana:
<https://mediakasvatus.fi/mediakasvatus/>

Mertala, P. & Salomaa, S. (2016). Kasvatuskeskeinen näkökulma varhaisvuosien mediakasvatukseen. Teoksessa: Pekkala, L., Salomaa, S. & Spisak, S. (toim.) Monimuotoinen mediakasvatus. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016. 154-174.

Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1994). Qualitative data analysis. Thousands Oaks, CA: Sage

Opetushallitus. (2022). Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022.
Saatavana: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/varhaiskasvatussuunnitelmien-perusteet>

Opetushallitus. (2018). *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018*.
Saatavana:
https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet.pdf

Opetushallitus. (2014). Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014.
Saatavana:

https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Opetus- ja kulttuuriministeriö. (2013). Mediakasvatus kuntien varhaiskasvatuksessa. Saatavana: <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75281/okm10.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pan European Game Information. (2023). Saatavana: <https://pegi.info/fi>

Puusa, A. & Juuti, P. (2020). Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Gaudeamus.

Puustjärvi, A. & Repokari, L. (2017). Lasten käytöshäiriöihin tulee puuttua ajoissa. Lääkärilehti 21/2017. Verkkojulkaisu. Saatavana: <https://www.laakarilehti.fi/tieteessa/katsausartikkeli/lasten-kaytoshairioihin-tulee-puuttua-ajoissa/?public=0a34f8bb355a519541d62d6aa8f29986>

Raunio, K., (1999). Positivismi ja ihmistiede. Sosiaalitutkimuksen perustat ja käytännöt. Gaudeamus.

Renvall, P. (1965). Nykyajan historiantutkimus. Helsinki. WSOY.

Räsänen, E. (2002). Mielenterveyshäiriöt ja syrjäytyminen. Teoksessa: Krogerus H. & Pietikäinen M. (toim.) Kouluterveydenhuolto. Duodecim. Gummerus Oy, Jyväskylä, 276-276.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. (2006). KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkojulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto

Savolainen, T. (2011). *Lapset ja media. Kolmen hankekokonaisuuden arviointi* (Cuporen verkkojulkaisuja 7/2011). Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissätiö Cupore. <http://www.cupore.fi/documents/LapsetJaMedia.pdf>

Stakes & Opetusministeriö. (2008). Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Stakes ja Opetusministeriön Mediamuffinssihanke 2008. Saatavana: https://www.thl.fi/documents/732587/741077/mediakasvatus_varhaiskasvatuksessa.pdf

Suomalainen Lääkäriseura Duodecim. Käypä hoito. (2022). Käytöshäiriöt (lapset ja nuoret). Verkkojulkaisu. Saatavana: <https://www.kaypahoito.fi/kht00135>

- Säkkinen, Jarmo. Opettajien käsityksiä pelien opetuskäytöstä, (2008).
Tampereen ammattikorkeakoulu. Saatavana:
[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/8201/SÄ%3Fkkinen.Jarmo.pdf?sequence=2&isAllo wed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/8201/SÄ%3Fkkinen.Jarmo.pdf?sequence=2&isAllo%3Fwed=y)
- Tilastokeskus. (2019). Digipelaaminen. Saatavana:
https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018). Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi.
Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2012). Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen
loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Saatavana:
www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf
- Tracy, S. J. (2010). Qualitative Quality: Eight “Big-Tent” Criteria for Excellent
Qualitative Research. *Qualitative Inquiry*, 16 (10), 837 - 851.
- Varhaiskasvatuslaki 540 (2018). Saatavana:
<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2018/20180540>
- Varto, J. (2005). Laadullisen tutkimuksen metodologia. Elan Vital.

LIITTEET

Liite 1. Haastattelukysymykset

TAUSTATIETOJA
1. Mikä on koulutustaustasi?
2. Kuinka kauan olet työskennellyt varhaiskasvatuksen opettajana?
3. Kuvaile tämän hetkistä ryhmääsi? Lapsien ikä ja ryhmän koko?
MEDIAKASVATUS
4. Käytätkö opetuksessa hyödyksi digitaalisia pelejä? Pelaatko itse?
5. Osaatko kertoa, mitä varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa sanotaan mediakasvatuksesta ja digitaalisista peleistä?
PELAAMISEN HYÖDYT JA HAITAT
6. Mitä mieltä olet varhaiskasvatusikäisten lasten videopelaamisesta?
7. Mitä mahdollisia hyötyjä koet varhaiskasvatusikäisen lapsen saavan videopelien avulla? Entä haittoja?
8. Oletko työurasi aikana koskaan törmännyt lapseen, jonka käytöksestä, eleistä tai olemuksesta pystyi päättelemään tämän viettävän paljon aikaa videopelaamisen parissa?
9. Jos kyllä, millaisissa tilanteissa ja miten tämä tuli ilmi?
OPETTAJAN ROOLI
10. Jos ei, uskotko, että opettajan roolissa pystyisit havaitsemaan pelaamisesta johtuvaa ongelmakäyttäytymistä?
11. Kuvaile toimia, miten varhaiskasvatuksen opettajan roolissa voisi tukea lasta, jos lapsella ilmenee pelaamiseen yhdistettävää aggressiivisuutta, unettomuutta tai esimerkiksi pelkotiloja?
12. Tuleeko mieleesi mitään muuta aiheesta?

Liite 2. Tiedote tutkittavalle

Tutkimus - Varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä videopelaamisen vaikutuksista lapsen kehitykseen

Pyydämme teitä osallistumaan pro gradu -tutkimukseen, jossa tutkitaan varhaiskasvatuksen opettajien käsityksiä videopelaamisen vaikutuksista lapsen kehitykseen. Tämän tiedotteen omaksumisen jälkeen teillä on mahdollisuus esittää kysymyksiä tutkimuksesta, jonka jälkeen teiltä pyydetään suostumus tutkimukseen osallistumisesta.

Tutkimuksen tarkoitus

Tutkimus pyrkii selvittämään, millaisia käsityksiä varhaiskasvatuksen opettajilla on videopelien vaikutuksista lapsen kehitykseen. Tämän lisäksi tutkimus pyrkii vastaamaan kysymykseen, onko varhaiskasvatuksen opettajan mahdollista havaita videopelien vaikutuksia varhaiskasvatusikäisestä lapsesta, ja miten kyseiset vaikutukset mahdollisesti ilmenevät.

Tutkimuksen kulku ja aineiston keruu

Tutkimus aloitetaan syksyllä 2022 ja haastattelut toteutetaan keväällä 2023. Tutkimukseen osallistuminen edellyttää osallistumisen 30-60 minuutin mittaiseen etäyhteydellä toteutettuun haastatteluun, jossa haastateltavalta kysytään olennaisten taustatietojen (koulutus sekä työuran pituus) lisäksi hänen käsityksiä varhaiskasvatusikäisten videopelaamisesta ja kokemuksia siitä, voiko opettajan roolissa havaita videopelaamisen vaikutuksia.

Tutkimukseen osallistumisesta ei makseta palkkiota.

Luottamuksellisuus, tietojen käsittely ja säilyttäminen

Haastattelusta kerättyä tietoa käsitellään luottamuksellisesti EU:n tietosuojasetusten ja Suomen tietosuojalain edellyttämällä tavalla. Haastattelut äänitetään ja litteroidaan. Yksittäisiä henkilöitä ei voida tunnistaa aineistosta. Aineiston käsittelyn jälkeen se tuhoetaan asianmukaisesti, eikä sitä luovuteta jatkokäyttöön. Aineisto kerätään ainoastaan Nora Haarakankaan pro gradu -tutkielmaa varten, eikä tutkimuksen tietoja luovuteta ulkopuolisille henkilöille.

Vapaaehtoisuus

Tähän pro gradu -tutkielmaan osallistuminen on täysin vapaaehtoista, ja haastateltavat voivat peruuttaa osallistumisensa tutkimukseen ilman, että siitä koituu haastateltavalle minkäänlaista haittaa. Mahdollinen tutkimukseen osallistumisen peruuttaminen tulee kuitenkin tehdä ennen haastattelua.

Tutkimuksesta tiedottaminen

Valmis pro gradu -tutkielma julkaistaan Tampereen yliopiston avoimessa julkaisuarkistossa osoitteessa trepo.tuni.fi.