

Ammattilaisten näkemykset koulutustarpeista digipelien hyödyntämiseen

9.2.2026

Johdanto

Keskustelun sävy digitaalisista peleistä julkisuudessa on viime vuosiin saakka ollut – osin liioitellusti ja värittyneesti – ongelmakeskeistä sekä suoraviivaisia ja edelleenkin kielteisiä kausaalisuhteita sisältävää. Tosiaan, usein digipelaaminen on koukuttavaa ja pahimmillaan koukuttavuus kääntyy riippuvuudeksi.

Digipelaamisen katsotaan painotuksellisesti olevan nuorten ”ongelma”, vaikka tietoisuus ja ymmärrys pelaamisen tapojen ja pelien monipuolisuudesta on lisääntynyt. Erilaiset liikunnan, vuorovaikutuksen ja kuulumisen kokemuksen ongelmat nähdään peleihin liittyviksi. Näitä huolia ja uhkia ovat nostaneet esille myös pelikulttuurin toimijat (ks. esim. Friman ym., 2022).

Digipelaaminen on lisääntynyt noin kolmen vuosikymmenen aikana huomattavasti. Sosiaalinen media erilaisina sovelluksineen alkoi sisältää pelejä jo varhain. Nykyään voi jo sanoa, että myös pelit sisältävät sosiaalisen median piirteitä.

Tarkastelemme tässä nuorten kanssa työskentelevien digipeleihin liittyvää osaamista sekä sitä, millaisia valmiuksia heillä on hyödyntää digipelejä osana nuorten kanssa tehtävää työtä. Selvitimme kyselyllä sosiaali-, terveys-, työllisyys- ja nuorisopalveluiden henkilöstön näkemyksiä nuorten digipelaamisesta. Kyselymme kohderyhmästä – nuorten aikuisten kanssa työskentelevistä ammattilaisista – suurin osa pelaa ainakin joskus

digipelejä itsekin (Kinnunen, J. ym., 2024, s.17).

Kyselyssä halusimme selvittää myös sitä, millaista koulutustarvetta ammattilaiset kokevat pelisivistyksen osalta. Pelisivistys on Mikko Meriläisen (2020) kehittelemä käsite, jolla viitataan pelikasvatusta ohjaavaan ihanteeseen ja tavoitteeseen. Pelikasvatuksen kautta tavoitellaan siis pelisivistystä, joka tarkemmin tarkoittaa pelien, pelaamisen ja pelikulttuuri ymmärtämistä kriittisesti ja monipuolisesti (ks. Friman ym., 2022, s. 24).

Aineistonkeruu

Kysely lähetettiin 2.12.2025 Facebookin suljettuihin ryhmiin *Sosionomien uraverkosto* sekä *Nuorisoalan tekijät ja vaikuttajat.* Lisäksi se lähetettiin Seinäjoen ammattikorkeakoulun Facebook-ryhmään sekä LinkedIniin. Se kohdennettiin ammattilaisille, jotka työskentelevät 18–29-vuotiaiden nuorten kanssa. Saimme 28 vastausta. Kaksi vastausta hylättiin.

Vastaajat olivat työikäisiä, mutta alle 60-vuotiaita. Suurin osa vastaajista oli 18–40-vuotiaita (19 kpl). Vastaajista suurin osa oli naisia (21 kpl). Vastaajien tutkintojen kirjo ulottui ammatillisista tutkinnoista aina ylempiin korkeakoulututkintoihin. Noin puolella vastaajista oli alempi korkeakoulututkinto. Vastaajat työskentelivät sosiaali- ja terveysalalla, nuorisopalveluissa, työllisyyspalveluissa sekä koulutusalalla.

Digipelaamisella tarkoitetaan tässä konsoli-, tietokone- ja mobiililaitteilla tapahtuvaa pelaamista. Vastaajat pelasivat keskimäärin silloin tällöin. Kahdella vastaajalle ei ollut kokemusta digipeleistä ollenkaan.

Ammattilaisten suhtautuminen nuorten digipelaamiseen

Vastauksissa näkyy myönteinen ja utelias suhtautuminen nuorten digipelaamiseen. Pelaaminen nähdään luontevana osana nuorten vapaa-aikaa ja sen koetaan tuovan monia hyötyjä, kuten sosiaalisten verkostojen laajentumista ja ystävyyssuhteita. Moni vastaaja korostaa, että peliyhteisöt voivat tarjota merkityksellisiä kontakteja erityisesti nuorille, joille kasvokkainen vuorovaikutus on haastavaa. Eräs vastaaja ilmaisi muuttaneensa suhtautumistaan pelaamiseen positiiviseen suuntaan. Toinen vastaaja toteaa omien kokemustensa vaikuttaneen siihen, että kokee pelaamisen tarjoavan paljon hyötyjä, kuten mahdollisuuden löytää uusia ystäviä ja lisätä sosiaalisia kontakteja.

> Oma asiakasryhmäni on saanut paljon uusia ja terveitä sosiaalisia suhteita ikätasoisten pelien kautta. (Sosionomi)

Pelaamisessa tunnistetaan myös haasteita. Liiallinen pelaaminen ja koukuttavuus mainitaan usein. Haasteena nähdään digipelaamisen muodostuminen nuoren elämän ainoaksi sisällöksi.

> Pelien koukuttavuus on johtanut siihen, että aikaa ei jää muulle elämälle. Arkisuoriutuminen, kuten ruoanlaitto, koulu/työ, peseytyminen ja siivoaminen jäävät helposti pois. Unirytmi usein myös käänteinen. (Ohjaaja)

Useat vastaajat painottavat kohtuuden merkitystä ja tasapainoa muun elämän kanssa.

Vastauksissa korostuu työntekijöiden rooli nuorten kanssa käytävissä keskusteluissa. Pelaaminen otetaan puheeksi, jos se näyttäytyy ongelmallisena. Yleinen näkökulma on, että pelaamiseen suhtaudutaan myönteisesti ja kannustavasti, kunhan se ei kuormita nuoren hyvinvointia. Eräs vastaaja ilmaisee kriittisen näkemyksen siitä, että toivoo kaikkien pelaavan vähemmän.

Suurin osa vastaajista kokee pystyvänsä keskustelemaan nuoren kanssa digipelaamisesta hyvin, mutta osa koki osaamisen riittämättömäksi.

Digipelaamisen näkyminen kohtaamisissa

Digitaalinen pelaaminen näyttäytyy työssä monella eri tavalla. Kaikilla se ei näy työssä, koska heidän tehtävissään tapaamiset liittyvät asioiden hoitamiseen. Toisilla pelit taas ovat merkittävä osa nuorten kanssa työskentelyä, jolloin ne koetaan luontevana tapana kohdata nuoria. Digipelaamisen hyvänä puolena nähdään yhteisöllisyys ja sen hyödyntäminen luottamussuhteen rakentamisessa. Joissakin organisaatioissa pelit ovat keskeinen osa toimintaa (esimerkiksi pelikerhot).

> Toisinaan nuorten tapaamisilla pelaamme yhdessä. Käytän pelejä välineenä luottamussuhteen synnyttämiseen. (Ohjaaja)

Digipelaamisen haasteet liittyvät pelien koukuttavuuteen ja ajankäyttöön. Vastauksissa mainitaan unirytmi, arjen haasteet ja vaikutukset hyvinvointiin. Muutamat kuvaavat pelaamisen olevan keskeinen osa nuorten arkea ja sosiaalista elämää. Vastaajat kertovat, että osalle nuorista digipelit ovat ainoa paikka, jossa heillä on ystäviä.

Koulutustarve ammattilaisten itsensä mielestä

Ammattilaisten vastaukset osoittavat, että digipelaamiseen liittyvälle koulutukselle on selkeä tarve. Moni vastaaja toivoo yleistä tietoa pelimaailmasta, nuorten pelaamista peleistä, pelialustojen vuorovaikutuksellisuudesta ja digipelaamiseen kehittämistä taidoista. Kiinnostusta herättää sekä pelaamisen positiiviset vaikutukset että mahdolliset haitat, joita he kohtaavat nuorten kanssa työskennellessä.

Useissa vastauksissa korostuu tarve ymmärtää, miten digipelaamista voisi hyödyntää työskennellessä nuorten kanssa etenkin, jos suoraa kasvokkaista kohtaamista työssä ei ole.

> Oma työni ei sisällä asiakkaan kanssa kasvotusten tehtävää työtä, joten osaamista voi lähinnä hyödyntää vain keskusteluun nuoren kanssa siitä, että onko pelaaminen ongelmallista. (Asiantuntija)

Pelaaminen nähdään mahdollisuutena luoda luottamusta ja edistää sosiaalista vuorovaikutusta. Vastaajat kaipaavatkin konkreettisia menetelmiä siihen, miten pelejä voi hyödyntää kohtaamisen välineenä. Koulutuksen toivotaan olevan käytännönläheistä ja kokemuksellista.

Osa vastaajista suhtautuu varauksellisemmin digipelaamisen hyödyntämiseen. He tuovat esille huolensa nuorten ajankäytöstä ja siitä, miten nuorten huomion voisi ohjata pelimaailmasta kohti kasvokkaista vuorovaikutusta. Ammattilaiset kaipaavat keinoja tukea nuoria tasapainon löytämisessä ja yhteisöllisyyden kokemisessa myös pelien ulkopuolella.

> Miten nuorten huomion voisi siirtää pelimaailmasta takaisin oikeaan elämään, ihmisten kasvokkaiseen kohtaamiseen ja yhteisöllisyyden kokemiseen. (Toiminnanjohtaja)

Vastaajat toivovat, että peliaiheiset sisällöt suunnattaisiin ainakin osittain suoraan nuorille esimerkiksi osana opintoja. Tämän nähdään tukevan nuorten omaa motivaatiota, jonka koetaan olevan avain muutokseen, on sitten kyse pelaamisen hallinnasta tai pelien hyödyntämisestä uuden oppimisen väylänä. Lisäksi toivotaan tietoa peleistä, joita voi hyödyntää konkreettisissa elämäntilanteissa esimerkiksi työnhaun harjoittelemisessa (vrt. Kemppainen, 2024).

Pohdinta

Ammattilaisten vastaukset osoittavat, että digipelaamiseen liittyy koulutustarpeita. Kaivataan perustietoa nuorten pelimaailmasta, luottamussuhteen rakentamisesta ja vuorovaikutusmahdollisuuksista. Suhtautuminen pelaamisen hyödyntämiseen on avointa. Osa kuitenkin toivoo menetelmiä pelaamisen ja muiden elämän osa-alueiden tasapainottamiseen. Vastauksissa esiintyy tarve lisätä ymmärrystä digipelikulttuurista ja nähdä pelaaminen osana nuoren elämää.

Digipelien koukuttavuus esiintyy huolena kyselyyn vastanneilla. Miten pelien koukuttavuutta voisi ajatella luontevana osana ammattilaisten tekemää työtä? Vastauksissa ilmenee, että niillä rakennetaan luottamusta ja yhteyttä asiakkaaseen. Tähän liittyen pelit nähdään joissakin tilanteissa yhteisöllisinä. Olisiko tämän ulottuvuuden hyödyntäminen olla mahdollisuus vahvistaa sosiaalisen kuulumisen kokemusta sekä toimijuutta laajemmin osana yhteiskunta? Merkityksellistä on, miten työntekijä suhtautuu peleihin ja miten hän niistä puhuu nuoren kanssa.

PELSU Nuorten aikuisten pelastussuunnitelma: pelikehitysteemainen nuorisotyö Etelä-Pohjanmaalla -hanke on Euroopan unionin osarahoittama. Hanke toteutetaan ajalla 1.8.2025–31.12.2027. Hanketta hallinnoi Tampereen yliopisto (SOC). Osatoteuttajina ovat Seinäjoen ammattikorkeakoulu ja Seinäjoen kansalaisopisto.

Taja Kiiskilä
Lehtori, hankekoordinaattori (PELSU-hanke)
Seinäjoen ammattikorkeakoulu

Sami Lind
Tutkijatohtori, projektipäällikkö (PELSU-hanke)
Tampereen yliopisto

Lähteet

Friman, U., Arjoranta, J., Kinnunen, J., Heljakka, K. & Stenros, J. (2022). Johdanto: Pelit kulttuurina ja kulttuurissa. Teoksessa U. Friman, J. Arjoranta, J. Kinnunen, K. Heljakka & J. Stenros (toim.), *Pelit kulttuurina*. (s. 7 – 32). Vastapaino.

Kemppainen, J. (2024). *Pelit tekevät hyvää*. Aviador Oy

Kinnunen, J., Prykäri, S., & Mäyrä, F. (2024). *Pelaajabarometri 2024: Seurapelaamisen vastaisku*. Tampereen yliopisto.

Meriläinen, M. (2020). *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä.* (Kasvatustieteellisiä tutkimuksia, nro 66). Yliopistopaino Unigrafia.