

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## OPINNÄYTETYÖ

### **Tietokonepelit pelaajan silmin**

Nuorten peliharrastajien oma näkemys tietokonepelien vaikutuksista elämään,  
maailmankaikkeuteen ja kaikkeen.

*Juho Iso-Markku*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika 04/2012

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

### TIIVISTELMÄ

<b>Työn tekijä</b> Juho Iso-Markku	<b>Sivumäärä</b> 48 ja 2 liitesivua
<b>Työn nimi</b> Tietokonepelit pelaajan silmin	
<b>Ohjaava(t) opettaja(t)</b> Reijo Viitanen	
<b>Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja</b> Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus, Hannes Pasanen	
<b>Tiivistelmä</b> <p>Pelikulttuuri ja digitaaliset pelit ovat monelle nuorelle tärkeä toimintaympäristö, mutta nuorisotyöllisinä toimintaympäristöinä ne ovat edelleen vähän tunnettuja. Tietokonepelaamiseen liittyy paljon uskomuksia, joiden todenperäisyydestä käydään tieteellisissä julkaisuissa jatkuvasti keskustelua. Tässä opinnäytetyössä Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalo halusi selvittää omien kävijöidensä pelaamistottumuksia ja suhtautumista tietokonepelaamisen väitettyihin vaikutuksiin.</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää tietokonepelejä harrastavien nuorten käsityksiä siitä miten pelaamisharrastus vaikuttaa pelaajan elämään, lisätä Helsingin nuorisoasiainkeskuksen pelitoiminnan ammattilaisten ymmärrystä nuorten ajatuksista harrastukseensa liittyen ja vaikuttaa tulevan nuorille suunnatun pelitoiminnan suunnitteluun ja toteutukseen.</p> <p>Nuorten käsityksien selvittämiseksi työn puitteissa toteutettiin kysely. Kyselyn pohjaksi tutkin pelaamisen vaikutuksiin liittyvää tieteellistä kirjallisuutta ja pyysin pelitoiminnan ammattilaisia listaamaan tuntemansa väitteet. Kyselyn tuloksia työstettiin johtopäätöksiksi ja huomioiksi yhdessä Pelitalon työntekijöiden kanssa ryhmäkeskustelutilanteessa, jossa samalla jaettiin myös kyselyn avulla selvinnyt uusi tieto eteenpäin.</p> <p>Kyselyn tulokset selvensivät ja avarsivat ammattilaisten ymmärrystä nuorten suhtautumisesta pelaamiseen. Nuoret kokivat pelaamisen sosiaalisesti harrastukseksi, jolla on paljon taitoihin liittyviä positiivisia vaikutuksia. Harrastus kuitenkin saattoi heidän mielestään tuoda ongelmia esimerkiksi perhesuhteisiin, elämänhallintaan ja uniryhtiin.</p> <p>Pelitalon lisäksi työn tuloksia voidaan hyödyntää kaikissa yhteyksissä, joissa tietokonepelejä ja pelitoimintaa yritetään käyttää nuorisotyöllisesti.</p>	
<b>Asiasanat</b> tietokonepelit, konsolipelit, nuorisotyö, ongelmapelaaminen, harrastukset	

**HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES**  
**Degree Programme in Youth Work and Social Equality**

**ABSTRACT**

<b>Author</b> Juho Iso-Markku	<b>Number of Pages</b> 48 and 2 pages of appendixes
<b>Title</b> Computer Games Through the Eyes of the Gamer	
<b>Supervisor(s)</b> Reijo Viitanen	
<b>Subscriber and/or Mentor</b> the Youth Department of Helsinki, Hannes Pasanen	
<b>Abstract</b> <p>Gaming culture and digital games are important for many young people interested in them, but as operational environments in a youth work context they are still not well known. There are many beliefs associated with computer gaming, which are still debated over in scientific publications. In this diploma work the Game House in the Youth Department of Helsinki wanted to find out what the gaming habits of their clients are, and what they think of the alleged effects on gamers.</p> <p>The purpose of the diploma work was to find out what computer gamers think about the effects of their hobby on their own lives, to increase the knowledge of the game activities professionals in the Youth Department of Helsinki, and to influence the planning and execution of future activities in the youth gaming culture.</p> <p>A Survey was conducted in order to find out the opinions of young gamers. As a basis for the survey I studied scientific literature regarding the effects of computer gaming on players, and asked for several gaming activity professionals to list the claims they know about. The results of the survey were turned into points and conclusions together with the employees of the Game House, who also gained new knowledge from the results.</p> <p>The results of the survey clarified and expanded the view of the professionals on what young gamers think about their hobby. They think that it is a social activity which has many positive effects on various skills of the gamer. Still it seemed possible that it may bring problems to for example their family relationships, coping and sleep pattern.</p> <p>In addition to the Game House the results of this diploma work can be used in any environment where computer games and activities are used in the context of youth work.</p>	
<b>Keywords</b> computer games, console games, youth work, game dependency, hobbies	

<b>1</b>	<b>JOHDANTO</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>KESKEISET KÄSITTEET</b> .....	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>HELSINGIN NUORISOASIAINKESKUKSEN DIGITAALINEN PELITOIMINTA</b> .....	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>PELAAMINEN</b> .....	<b>6</b>
4.1	PELAAMISEN NEGATIIVISISTA VAIKUTUKSISTA .....	7
4.2	PELAAMISEN POSITIIVISISTA VAIKUTUKSISTA.....	9
4.3	PELIALA TULEVAISUUTENA.....	11
4.4	OMA SUHTAUTUMISENI PELAAMISEEN.....	11
<b>5</b>	<b>TUTKIMUSKYSYMYKSET JA METODIT</b> .....	<b>13</b>
<b>6</b>	<b>KYSELY</b> .....	<b>14</b>
<b>7</b>	<b>KYSELYN TULOKSET</b> .....	<b>16</b>
7.1	ESITIEDOT.....	17
7.2	KAIKKIEN VASTAAJIEN TULOKSET.....	20
7.3	OSAJOUKKOJEN TULOKSET .....	24
<b>8</b>	<b>KYSELYN TULOSTEN KÄSITTELY TYÖYHTEISÖSSÄ JA ANALYYSI</b> .....	<b>38</b>
<b>9</b>	<b>YHTEENVETO</b> .....	<b>42</b>
	<b>LÄHTEET</b> .....	<b>43</b>
	<b>LIITTEET</b> .....	<b>45</b>

# 1 Johdanto

Tietokonepelit ja digitaalinen pelaaminen ovat yleistyneet nopeasti harrastuksena. Aikaisemmin yksinäisten nörttien harrastukseksi mielletty pelaaminen lähestyy nykyään jo koko kansan ajanvietettä, ja monet perheet harrastavat pelaamista yhdessä.

Pelaamiseen yhdistetään paljon negatiivisia vaikutuksia ja piirteitä. Ilmiötä voidaan verrata esimerkiksi elokuvista tai hevimusiikista aikoinaan käytyyn keskusteluun. Uudet median muodot vaikuttavat varsinkin vanhemmalle ikäpolvelle oudoilta ja epäilyttäviltä, ja kun nuorempien sukupolvien toimintatapoja ja käyttäytymistä ei ymmärretä, yhdistetään outo käytös helposti harrastuksiin ja vapaa-ajan vieton erilaisuuteen. Kun pelikulttuuria lähestytään nuorisotyön näkökulmasta, on johtajatuksena se etteivät digitaaliset pelit mediana vaikeuta nuorten elämää. On kuitenkin mahdollista, että ne muun viihteen tapaan korostavat nuoren mahdollisesti puutteellisia elämänhallinta- ja sosiaalisia taitoja.

Digitaalisen pelaamisen vaikutuksista kirjoittaneet tutkijat ovat päätyneet monenkirjaviin lopputuloksiin ympäri maailmaa. Joitain pelaamiseen yhdistettyjä haittavaikutuksia on onnistuttu tutkimusten avulla osoittamaan, mutta lähes samaan aikaan on samasta aiheesta saatettu tehdä toisaalla tutkimus, joka osoittaa vastaavia positiivisia vaikutuksia. Tutkimusalana digitaalisen pelaamisen vaikutusten tutkiminen on uusi ja monitieteinen, eikä konsensusta tutkijoiden kesken tulla vielä pitkään aikaan saavuttamaan.

Nuorisotyön kannalta digitaalisen pelaamisen ja sen ympärille muodostuneen nuorisokulttuurin ymmärtäminen on olennaisen tärkeää. Nuorten vapaa-aikaa hallitsevat tietokoneet ja älypuhelimet, ja joidenkin nuorten kohdalla pelaaminen on syrjäyttänyt television pääasiallisena viihteenä. Digitaalinen pelaaminen ei ole kuitenkaan ainoastaan ajanviettoa, vaan parhaimmillaan aktiivista osallistumista sosiaalisen verkko yhteisön toimintaan.

Tämän opinnäytetyön motiivina oli ammatillinen tarve tutustua nuorten omiin ajatuksiin valitsemastaan harrastuksesta, digitaalisesta pelaamisesta. Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää tunnistavatko nuoret tutkijoiden esiin nostamia digitaalisen pelaamisen positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia omassa elämässään. Selvitystä tehtiin kyselyn avulla, joka toteutettiin Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalon kävijöiden ja sidosryhmien avulla. Nuorilta kerätty tieto käsiteltiin yhdessä digitaalisen pelaamisen parissa käytännön nuorisotyötä tekevien Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksen ammattilaisten kanssa, ja yhteisten johtopäätösten avulla pyrittiin kasvattamaan suoraan kyseisen työyhteisön ja välillisesti koko nuorisotyöllisen alan ymmärrystä nuorten suhtautumisesta pelaamiseen harrastuksena. Toiveenani on, että kerätyllä tiedolla ja sen käsittelyllä työyhteisössä on vaikutusta pelikulttuurissa tapahtuvan nuorisotyöllisen toiminnan suunnitteluun ja toteutukseen.

Kirjoituksen loppuosa on järjestetty seuraavasti: luvussa 2 käydään läpi työn keskeiset käsitteet ja luku 3 kertoo miten pelitoimintaa tällä hetkellä järjestetään Helsingin kunnallisen nuorisotyön piirissä. Luvussa 4 tutustutaan tietokonepelaamisen vaikutuksista tehtyihin tieteellisiin tutkimuksiin, ja luvussa 5 esitellään työn tutkimuskysymykset ja käytetyt metodit. Luvussa 6 käydään läpi kyselyn toteuttaminen, luvussa 7 sen tulokset ja luvussa 8 tulosten käsittely työyhteisössä. Viimeinen luku sisältää yhteenvedon ja työn perusteella tehdyt johtopäätökset.

## **2 Keskeiset käsitteet**

### **Digitaalinen pelaaminen**

Digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan tässä tekstissä kaikkea elektronisilla laitteilla tapahtuvaa pelaamista. Mukaan kuuluvat siis esimerkiksi tietokoneilla, konsoleilla ja puhelimilla tapahtuva pelaaminen. Perinteisempi termi tietokonepelaaminen on nykyään liian suppea, sillä mahdollinen pelaamisen käytettävä laitteisto on monipuolistunut ja varsinkin puhelimet ovat kasvattaneet suosiotaan myös pelialustoina.

## **Verkkopelaaminen**

Verkkopelaamisen voidaan ymmärtää sisältävän kaiken digitaalisen pelaamisen jossa verkolla ja Internetillä on jonkinlainen rooli. Nykyään myös monesta yksin pelattavasta pelistä löytyy verkkoon liittyviä toiminnallisuuksia, kuten tuloslistoja ja pelaajaprofiileita. Tässä tekstissä rajoitan kuitenkin termin käyttöä siten, että sillä tarkoitetaan verkkoa hyödyntävää pelaamista, jossa samaan peliin osallistuu useampi pelaaja yhtä aikaa. Verkkopelaaminen on siis sosiaalista yhdessä pelaamista.

## **Lanit**

Lanit eli LAN-tapahtumat ovat tietokonekulttuuriin liittyvä tapahtuma, jossa osallistujien paikalle tuomat laitteet liitetään toisiinsa lähiverkon avulla. Toiminta keskittyy verkossa ja liveinä tapahtuvaan vuorovaikutukseen, pelaamiseen, tiedostojen jakoon, demoihin, grafiikkaan, musiikkiin jne. Tunnetuin esimerkki suomalaisesta LAN-tapahtumasta on Assembly, joka houkuttelee vuosittain tuhansia kävijöitä Helsingin Hartwall Areenalle. Assemblyn lisäksi Suomessa järjestetään vuosittain lukuisia pienempiä laneja, ja myös harrastajien yksityisiä oman kaveripiirin tapaamisia voidaan kutsua samalla nimellä.

## **Verkkonuorisotyö**

Verkkonuorisotyön käsitteen määrittely on edelleen vaikeaa monesta eri syystä johtuen. Tahoja jotka väittävät tekevänsä jonkin luonteista verkkonuorisotyötä on useita, ja samalla myös tapoja tehdä sitä. Omassa työyhteisössäni on pidetty verkkonuorisotyön oleellisena määrittävänä tekijänä jakoa verkkoa välineenä käyttävän nuorisotyön ja aidon verkkonuorisotyön välillä. Välineenä verkkoa käytetään jollain tasolla lähes kaikessa nuorisotyössä, esimerkiksi suurin osa Helsingin nuorisotaloista käyttää nuorten tavoittamisen apuna sosiaalista mediaa ja verkkosivuja. Aidosti verkkoa toimintaympäristönä hyödyntäviä nuorisotyöllisiä sovelluksia on edelleen melko vähän, niiden parhaana edelläkävijänä on pitkään tunnettu Helsingin nuorisosiainkeskuksen Netari-hanke, joka on organisoinut virtuaalisia nuorisotiloja mm. Habbo-palveluun ja Irc-galleriaan. Tässä tekstissä verkkonuorisotyöstä puhuttaessa tarkoitetaan jälkimmäistä, verkkoa toimintaympäristönä käyttävän nuorisotyön määritelmää.

## **Pelikulttuuri**

Pelikulttuuri -käsite pitää sisällään kaiken pelaamiseen ja sen lieveilmiöihin liittyvän inhimillisen toiminnan. Pelaaminen on vain alkua pelikulttuurille, sen kautta nuoret määrittävät myös muita harrastuksiaan, ystäväpiiriään ja tulevaisuuttaan. Pelikulttuuri ei ole sidottu pelkästään digitaaliseen pelaamiseen, esimerkiksi perinteinen lautapelaaminen, roolipelaaminen ja live-roolipelaaminen (larppaus) vaikuttavat siihen vahvasti.

## **Pelitoiminta**

Pelitoiminta on Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalossa lanseerattu termi, jolla tarkoitetaan kaikkea, niin verkossa kuin reaali maailmassa, tapahtuvaa pelikulttuuriin liittyvää nuorisotyötä. Esimerkkejä pelitoiminnasta ovat esimerkiksi perinteisiin peleihin keskittyvä lautapelikerho, digitaalisten pelien tekemiseen keskittynyt GameDev-klubi tai uusien digitaalisten pelien testaamisesta innostuneille suunnattu Beta-testauskerho. Puhuttaessa digitaalisesta pelitoiminnasta rajoitetaan termi koskemaan vain digitaaliseen pelaamiseen liittyvää toimintaa.

## **3 Helsingin nuorisoasiainkeskuksen digitaalinen pelitoiminta**

Pelitoiminta, kun mukaan lasketaan myös perinteiset lautapelit, on aina ollut olennainen osa nuorisotyötä. Lähes jokaisella helsinkiläisellä nuorisotalolla on edelleen keskeiselle paikalle sijoitettu biljardipöytä, jonka keskeisenä tarkoituksena on kerätä nuoria harrastamaan ja viettämään aikaa yhdessä. Ensimmäiset kokeilut digitaalisen pelitoiminnan suuntaan tehtiin vuosituhaten vaihteessa, kun aktiivisten nuorten innoittamina nuoriso-ohjaajat järjestivät ensimmäisiä nuorisotalo-laneja.

Pelitoiminnasta ja sen nuorisotyöllisistä mahdollisuuksista alettiin ensimmäisen kerran puhua Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Netari-hankkeen yhteydessä vuonna 2004. Netari sai opetusministeriöltä rahoitusta Irc-galleriassa ja Habbo-hotellissa tapahtuvaan verkkonuorisotyöhön ja sen kehittämiseen, ja verkon kautta tutustuttiin



nuorten aktiiviseen lanikulttuuriin. Netari tuki helsinkiläisiä nuoria oman lanijärjestön perustamisessa, ja tuloksena syntyi The Group ry, joka jatkaa toimintaansa edelleen.

Netarin oman toiminnan vakiinnuttua alkoivat hankkeen suunnittelijat kiinnittää enemmän huomiota ja resursseja pelitoimintaan ja sen mahdollisuuksiin. Pelitoiminnalle luotiin oma tietokoneharrastaja- ja verkkopelaajahanke vuonna 2008, ja hankkeen keskeinen toimija Pelitalo päätettiin sijoittaa uuden nuorten toimintakeskuksen Hapen yhteyteen.

Kahden vuoden ajan pelitoimintaa ja kehityshanketta pyöritettiin nuorisosiainkeskuksen kulttuurisen nuorisotyön toimiston alaisuudessa, kunnes vuonna 2011 Helsingin nuorisosiainkeskus sai Opetus- ja kulttuuriministeriöltä mandaatin valtakunnallisen verkkonuorisotyön kehittämiskeskukseen perustamiseen. Koska pelitoiminta ja tietokoneharrastaja- ja verkkopelaajahanke kytkeytyvät vahvasti verkkonuorisotyöhön, päätettiin ne liittää osaksi kehittämiskeskusta.

Tällä hetkellä pelitoiminta pyörii aktiivisena toimintakeskus Hapessa viitenä päivänä viikossa. Nuorille tarjotaan kahtena päivänä viikossa ryhmätoimintoja ja kolmena päivänä ovet ovat auki kaikille. Ryhmätoimintojen kantavana ajatuksena on nuorten saattaminen yhteen eri alojen asiantuntijoiden kanssa, josta hyvänä esimerkkinä toimii Pelitalon yhdessä pelialan yrityksen Bugbear Entertainmentin ja suomalaisten pelintekijöiden järjestön IGDA Finlandin kanssa pyörittämä GameDev-klubi, jossa nuoret suunnittelevat omia pelejään ammattilaisten avustuksella.

Toiminta on saavuttanut huomattavaa suosiota myös maahanmuuttajanuorten keskuudessa, mikä on tullut yllätyksenä toiminnan suunnittelijoille. Syy toiminnan suosioon juuri tässä ryhmässä on osittain epäselvä, nuorisotyöntekijöiden tuntuma on kuitenkin se että syynä ovat maahanmuuttajien suuret perhekoot suhteessa kotitietokoneiden vähäisyyteen. Maahanmuuttajataustaisten nuorten peliharrastus on myös ulospäin erilaista, pelaaminen näyttäytyy sosiaalisempaan harrastuksena ja Pelitalolle tullaan usein isossa ryhmässä.

Nuorten omat järjestöt ja yhteisöt ovat suuressa roolissa digitaalisen pelitoiminnan kentällä, ja yhteistyötä tehdään Pelitalolla moneen suuntaan. Tärkeänä

yhteistyökumppanina toimintakeskus Hapessa on LAN-tapahtumia järjestävä järjestö The Group ry, jonka järjestötila sijaitsee Pelitalon yhteydessä. Muita kumppaneita ovat esimerkiksi Suomen Tanssipelaajat ry joka toimii tanssipelien lajijärjestönä, sekä muut nuorten omat peliyhteisöt.

Digitaalisen pelaamisen kentässä ovat vahvasti mukana myös toimintaan liittyvät yritykset. Varsinkin kilpapelamisen ja tapahtumajärjestämisen puolelta löytyy esimerkkejä, joissa järjestömallin sijaan on valittu toiminnan pohjaksi yritysmalli. Esimerkiksi kilpailutoimintaa pyörittävä Peliliiga on osakeyhtiö, ja Suomen suurinta LAN-tapahtumaa Assemblyä jo vuosia organisoinut Assembly Organizing on myös yritysmuotoinen toimija. Toimintaa tarjoavien yritysten lisäksi Pelitalolle tärkeitä yhteistyökumppaneita ovat myös pelejä tekevät yritykset ja pelien maahantuoja, joihin pidetään aktiivisesti yhteyttä.

## **4 Pelaaminen**

Digitaalisen pelaamisen suosio on kasvanut huimasti 2000-luvulla. Aikaisemmin marginaalisen nörttinuorten alakulttuurin harrastukseksi mielletty toiminta on nykyään koko kansan hupia, ikään ja sukupuoleen katsomatta. Pelaajien keski-ikä on jatkuvassa nousussa, ja uudet tutkimukset ovat todennet myös vanhusten yhä enemmän harrastavan tietokoneella tapahtuvaa pelaamista.

Tampereen yliopiston tuottamassa Pelaajabarometri 2009 -tutkimuksessa todettiin pelaamisen yleisyydestä eri ikäryhmissä seuraavaa:

”Tulosten mukaan suomalaisista aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia, eli vähintään kerran kuukaudessa jotain peliä pelaavia on hieman yli puolet, n. 51%. Nämä aktiiviset digitaaliset pelaajat ovat keskimäärin 33-vuotiaita. Ainakin jonkin verran digitaalisia pelejä pelaa 10-75-vuotiaista suomalaisista n. 72%, ja heidän keski-ikänsä on 36 vuotta. Niitä henkilöitä, jotka eivät pelaa digitaalisia pelejä ollenkaan, on alle kolmannes suomalaisista ja heidän keski-ikänsä oli 57 vuotta.” (Karvinen & Mäyrä 2009, 29.)

Kuitenkin harrastus on edelleen suositumpi nuorten kuin vanhempien keskuudessa. Karvisen ja Mäyrän (2009, 30) mukaan Pelaajabarometrissä saavutetut tutkimustulokset tukevat väitettä ainakin osittain. Erityisen suuria ikäkuilut ovat konsolipeleissä käsikonsoleissa ja verkossa pelattavissa moninpeleissä. Kuitenkin yksinpeleissä kuilun voi katsoa tasoittuneen, koska kaiken ikäisten joukosta löytyy esimerkkejä tietokonepelien pelaamisesta, vaikkakin harrastajia on enemmän alle 40-vuotiaissa.

Perinteisesti digitaalinen pelaaminen nähdään poikien ja miesten harrastukseksi. Näin ei kuitenkaan enää ole, vaan tytöt ja naiset ovat lähes yhtä aktiivisia pelaajia. Karvisen ja Mäyrän (2009, 20) tulosten mukaan viihteellisten digitaalisten pelaajien jakauma ja yleisyys on Suomen koko väestössä sama sukupuolesta riippumatta. Pelityypit saattavat kuitenkin erota toisistaan, esimerkiksi konsolipelaaminen on yleisempää miesten kuin naisten keskuudessa. Vuonna 2003 tehdyssä tutkimuksessa Katherine Buckley ja Craig Anderson (2003, 363-364) huomasivat lasten pelaamisessa selvää sukupuolittumista: 96% pojista pelasi digitaalisia pelejä, kun tyttöjen vastaava prosentti oli 78%.

#### **4.1 Pelaamisen negatiivisista vaikutuksista**

Lasten ja nuorten digitaalinen pelaaminen on jo pidemmän aikaa ollut suurennuslasin alla. Sen on epäilty aiheuttavan monimuotoisia ongelmia, joiden vaikutukset heijastuvat aikuisuuteen asti. Pelaamisen vaikutuksia on alettu tutkia yhä enemmän, mutta saadut tulokset ovat usein keskenään ristiriidassa ja niitä tulkitaan eri tavoin.

Yksi digitaalisen pelaamisen vastustajien yleisimmin käytetyistä argumenteista on pelien väkivaltaisuus ja se miten väkivaltaiset pelit vaikuttavat nuoriin. Väkivaltaisten pelien on havaittu tulevan suosittumiksi nuorien keskuudessa iän karttuessa, mutta suosikkipelejä niistä tulee kuitenkin vain harvoille (von Salisch, Oppl & Kristen 2006, 158). Aggressiivisesti käyttäytyvien lasten on huomattu pitävän väkivaltaisista peleistä, mutta ongelmaksi jää miten yhteys tulkitaan: lisääkö väkivaltaisten pelien pelaaminen lasten väkivaltaista käyttäytymistä, vai valitsevatko jo valmiiksi

aggressiiviset lapset pelattavakseen mieluummin väkivaltaisia pelejä (von Salisch ym. 2006, 161)?

Tutkimuksissa saadut tulokset ovat myös keskenään ristiriitaisia. Buckley ja Anderson (2006, 366) väittävät, että videopelien tutkimusta käsittelevästä kirjallisuudesta tehdyt meta-analyytiset katsaukset osoittavat että väkivaltaiset videopelit lisäävät lasten ja aikuisten aggressiivista käyttäytymistä, ja että kokeelliset ja ei-kokeelliset tutkimukset tukevat väitettä. Analyysit myös heidän mielestään osoittavat, että altistuminen väkivaltaisille videopeleille lisää kiihtymystä, aggressiivista ajattelua ja aggressiivisia tunteita, sekä myös vähentää prososiaalista käyttäytymistä. Omassa analyysissään John Sherry (2001, 19) puolestaan osoittaa, että väkivaltaisten pelien vaikutus aggressiivisuuteen on vain pieni, ja väkivaltaisten televisio-ohjelmien vastaava vaikutus on merkittävämpi. Pidemmät peliajat myös Sherryn mukaan vähentävät aggressiivisuutta.

Toinen yleinen digitaalista pelaamista koskeva väite on pelien aiheuttama riippuvuus. Peliriippuvuus on jo pitkään rahapelien yhteydessä käytössä ollut termi, mutta vähitellen sitä on alettu käyttää myös tietokonepeleihin liittyen. Kun nuori käyttää paljon aikaa ja rahaa pelaamiseen ja ärsyyntyy kun sitä rajoitetaan, nähdään käytös helposti riippuvuuden oireena.

Kuten pelien väkivaltaisuutta, myös peliriippuvuutta on alettu tutkia entistä enemmän, ja jälleen tulokset eivät ole yksiselitteisiä ja tulkinnanvaraana on paljon. Omassa katsauksessaan Kwan Min Lee ja Wei Peng (2006, 332) esittävät väitteen, ettei nykyinen tutkimustieto tue peliriippuvuushypoteesia riittävästi. Suurin osa riippuvuustutkimuksista perustuu huonosti yleistettäviin otoksiin tai marginaalisiin pelityyppeihin, joten yleistettävyyttä ei saavuteta. He myös suosittelivat kevyemmän termin käyttämistä riippuvuuden sijaan (addiction/dependency), jolla kuvataan ihmisiä joilla pelaaminen ei ole ainoastaan ajanvietettä, vaan se palvelee erityisiä sosiaalisia ja psykologisia tarpeita. Suomessa korvaavina termeinä on jo jonkin verran käytetty ongelmapelaamista ja riskipelaamista. Heidän mukaansa Griffithsin ja Huntin (1998) tekemässä tutkimuksessa kevyempää termistöä käyttäen saatiin tulokseksi, että joka viides nuori voitiin tulkita ongelmapelaajaksi.

Kysyttäessä nuorilta itseltään ja heidän opettajiltaan luvut näyttävät kuitenkin hyvin erilaisilta: vain alle 1% voidaan tulkita peliriippuvaisiksi tai ongelmapelaajiksi, ja sekin saattaa olla yliarviointia tutkimustavasta johtuen. Alle yhden prosentin riippuvuus on pieni suhteessa nuorten aineriippuvuuksiin. Ongelmallisesti pelaavia nuoria on todennäköisesti olemassa, mutta tutkimustietoa ongelmien laadusta ei ole riittävästi. On myös erittäin todennäköistä, että kun liikapelaamiseen liitettyjä ongelmia esiintyy, on nuorella myös muita elämäänsä vaikuttavia ongelmia. (Durkin 2006, 419; Salokoski 2005, 96.)

Riippuvuuden tai ongelmapelaamisen tulkinta on ongelmallista. Järvisen, Heliön ja Mäyrän (2002, 22) mukaan lapsen viehätys uuteen peliin voidaan sekoittaa riippuvuuteen. Mielenkiinto kuitenkin laskee kun peli on pelattu läpi. Heidän mielestään "Pelaamisen hallintaan liittyvät kysymykset nousevatkin tässä keskeiseen asemaan, sillä pelaamiseen liittyvä uppoutuminen tai niin sanottu flow-kokemus voidaan nähdä myös yhtenä hyvän pelattavuuden keskeisenä elementtinä". Lapsen viehätys ei siis osoita riippuvuutta, vaan se on juuri se piirre mikä tekee pelistä hyvän kokemuksen.

Nuorten vanhemmat ovat omaksuneet kriittisen asennoitumisen pelaamiseen. Uhkakuvina nähdään juuri liiallinen pelaaminen ja riippuvuus, jotka ovat monille rahapelien puolelta tuttuja ilmiöitä. Vanhemmilla ei kuitenkaan ole omakohtaisia kokemuksia digitaalisten pelien aiheuttamista ongelmista, vaan ongelmapelaamista käytetään ainoastaan pelaamisen rajoittamista perustelevana teemana. Moni vanhempi on kuitenkin valmis tunnustamaan mediapaniikin vaikutuksen omissa mielipiteissään. (Ermi ym. 2004, 128.)

## **4.2 Pelaamisen positiivisista vaikutuksista**

Ongelmalähtöisen tutkimuksen rinnalla on myös alettu tutkia digitaalisten pelien positiivisia vaikutuksia pelaajiin. Pelien vaikutusten nähty hyöty tai haitta riippuu siitä miten pelit nähdään: jos ne ovat kaupallisia tuotteita, jotka altistavat lapset itseään toistaville, helpoille ja tuhoamiskeskeisille tehtäville, niiden pelaaminen tulisi yhdistää epäedulliseen kehittymiseen, kuten huonoihin arvosanoihin, huonoon psyykkiseen

vointiin, riskikäyttäytymiseen, aggressiivisuuteen ja epäsosiaalisuuteen, kuten moni kriitikko onkin tehnyt. Kuitenkin jos ne nähdään viihdyttävinä, kehittymistä ja motivaatiota vaativina tehtävinä, niiden vaikutukset tulisi yhdistää positiivisempaan kehitykseen, kuten parempiin kouluarvosanoihin, hyvään itsetuntoon, vähentyneeseen riskikäyttäytymiseen ja aggressiivisuuteen sekä sosiaalisuuteen. (Durkin & Barber 2002, 378.)

Saman tyyppiseen päätelmään ovat päätyneet myös Ermi, Heliö ja Mäyrä: "On tietysti aivan mahdollista, että jotkut erityisryhmät, esimerkiksi muuten vaikeissa sosiaalisissa oloissa elävät tai psyykeltään hauraat lapset voivat saada peleistä, televisiosta tai vaikkapa kirjallisuudesta haitallisia vaikutteita. Yhtä todennäköiseltä vaikuttaa, että suurin osa pelien pelaajista saa pelaamisesta sellaisia taitoihin tai minäkuvaan liittyviä harjaannuttavia ja vahvistavia vaikutteita, joita voi pitää heidän elämänsä rikastuttavina ja myönteisinä." (Ermi ym. 2004, 103.)

Teorioita pelien positiivisista vaikutuksista on monia. Aikaisemmin teoriat keskittyivät käytännöllisiin asioihin, kuten käsi-silmä -koordinaatioon tai reaktioihin, nykyään yhä enemmän sosiaaliin ja psykologisiin piirteisiin. Pelien avulla nuoret voivat helpottaa koulun, perheen ja muun lähiympäristön luomia paineita, ja ottaa etäisyyttä arkeen (von Salisch ym. 2006, 157). Moni tutkimus painottaa pelaamisen sosiaalisuutta: pelaajien perhe-elämä on tasapainoisempaa kuin niillä, jotka eivät pelaa (Durkin ym. 2002, 387), ja ystävien kanssa harrastetaan aktiivisesti (Ermi ym. 2004, 78).

Jotkut tutkijoista ovat rohkaistuneet ehdottamaan, että pelaamiseen liittyy laaja-alaisia positiivisia vaikutuksia. Durkinin ja Barberin (2002, 389) mielestä nykytutkimuksen kokonaiskuva kertoo, että digitaalinen pelaaminen voi olla osa aktiivista ja tasapainoista elämäntapaa. Pelaavilla nuorilla on tapana kuvailla perhesuhteitaan läheisiksi, ja pelaaminen ei korvaa liikkumista ja urheilua vaan toimii lisäharrastuksena jo sosiaalisesti aktiivisille persoonille. Pelaamisella on myös positiivisia vaikutuksia koulunkäyntiin. Ermi, Heliö ja Mäyrä (2004, 63) menevät vielä askeleen pidemmälle puhumalla "kokonaan uuden 'kielen' tai 'kulttuurin' omaksumisesta" puhuessaan pelaamisen oppimispotentiaaleista.

### 4.3 Peliala tulevaisuutena

Riippumatta siitä nähdäänkö digitaalisen pelaamisen vaikutukset enemmän positiivisina vai negatiivisina nuoren kasvun kannalta, on se monelle mahdollinen tulevaisuuden uravalinta, vaikka harvan nuoren vanhemmat yhdistävätkään ajantuhlaukselta vaikuttavaa tietokonepeliharrastusta tulevaisuuden ammattiin. Jo nyt peliala työllistää Suomessa joukon tietotekniikan ja viihdealan osaajia, ja viime aikaisten kansainvälisten läpimurtojen vanavedessä ala on yhä laajenemassa. Suomen pelinkehittäjät ry:n ja pelialan keskus Neogamesin yhteistyönä tekemä Suomen pelialan strategia nimeää pelialan taloudellisesti merkittävimmäksi kulttuurivientialaksi, vuonna 2008 vienti oli kolme kertaa suurempi kuin kevyen musiikin vienti. Ala on ollut viihdeteollisuuden nopeimmin kasvava haara koko 2000-luvun ajan, ja on maailmanlaajuisissa myyntiluvuissa ohittanut tallennetun musiikin myynnin. Suomen pelitoimiala on kasvanut sekä myyntiluvuissa että kansainvälisessä painoarvossa, sillä kasvu on ollut Suomessa nopeampaa kuin maailmalla keskimäärin. (Suomen pelitoimialan strategia 2010-2015, 2-5.)

Jatkossa siis sekä ammattilaisten tarve että kuluttajien määrä kasvaa entisestään, ja digitaalisista peleistä tulee yhä enemmän osa jokapäiväistä elämää niin työn kuin vapaa-ajankin puolella. Nuorisotyöllisesti onkin tärkeä kysymys miten pelien potentiaalisesti positiiviset tekijät saataisiin hyödynnettyä, ja harrastajat ymmärtämään myös ammatin mahdollisuudet.

### 4.4 Oma suhtautumiseni pelaamiseen

Olen itse harrastanut tietokonepelaamista jo polvenkorkuisesta asti, ensimmäinen tietokone perheeseeni hankittiin ollessani viisivuotias. Harrastus on säilynyt nykypäivään asti, ja matkalla olen ehtinyt kokeilla mitä moninaisempia pelimuotoja ja -laitteita. Harrastuksen viemä aika on vaihdellut elämäntilanteen ja tarjonnan mukaan, mutta olennainen osa vapaa-ajan viettoa se on ollut aina.

Läheinen suhteeni pelaamiseen harrastuksena saattaa toisaalta värittää opinnäytetyötä, mutta ottamalla sen tietoisesti huomioon voin minimoida liian

subjektiivisuuden. Siitä on kiistämättä myös hyötyä, sillä verkkopelaamisen kenttä on sosiaalisesti pirstaloitunut ja erilaisia harrastajia sekä harrastusmahdollisuuksia on paljon. Tuntemalla toimintaympäristön pystyy tekemään vahvempia ja kauaskatseisempia päätelmiä kuin pelkkien tilastojen perusteella.

Tutkijoiden pohtima ongelmapelaamisen problematiikka on jo pitkään ollut harrastajille hankala aihe. Kun toisaalta on kiistämättä selvää että tietyissä tilanteissa tietokonepelaamisesta muodostuu harrastajalle muuta elämää rajoittava tekijä, on varsinkin tiedotusvälineiden tapa lähestyä ongelmaa usein ollut huonosti argumentoitu ja lööppihakuinen. Jos harrastus määritellään ongelmalliseksi esimerkiksi ainoastaan siihen käytetyn ajan perusteella, pitäisi monen jääkiekkopelaajan välittömästi lopettaa harjoituksissa käynti.

Olen itsekin peliurani aikana sortunut tilanteisiin joissa olen lykännyt pakollisia tehtäviä viihteen ja harrastuksen vuoksi. Viime kädessä on kuitenkin kyse elämänhallintataidoista ja siitä kuinka motivoivana pakollisia tehtäviä, kuten esimerkiksi tenttiin lukemista pitää. Näissä sortumistilanteissakaan en siis näy syypäänä pelaamista harrastuksena, vaan harrastajan elämäntilannetta. Sama pätee myös pidempiaikaisiin ongelmiin, mielestäni esimerkiksi sosiaalisen syrjäytymisvaaran alla olevien harrastajien ongelmien perimmäinen syy ei ole harrastuksessa vaan muussa elämässä ja sen hallinnassa.

Omassa harrastuksessani on vahva sosiaalinen pohjavire. Pidämme ystäväpiirin kanssa päivittäin yhteyttä puheohjelmien avulla, eikä ystävien maantieteellisellä sijainnilla ole enää niin väliä. Pelien välissä käydään läpi kuulumisia ja oikeaa elämää, aivan kuten ystävyysuhteissa yleensäkin.

Oman harrastamiseni lisäksi teen nuorisotyötä peliharrastajien parissa. Työn tärkeimpiin tavoitteisiin kuuluu sosiaalisen harrastamisen tukeminen: kuinka saada nuoret tutustumaan ja muodostamaan verkostoja oman harrastuksensa sisällä. Lisäksi käytämme harrastusta tapana tukea syrjäytymisvaaraisia nuoria, tutun kontekstin päälle on helppo rakentaa uusia ihmissuhteita.



Lähestyn siis pelaamista positiivisena harrastuksena niin oman kokemukseni kuin työnikin puolesta, mutta tiedostan siihen liittyvän ongelmia. Niitä ei kuitenkaan pidä liioitella, eikä niiden syitä tulkita väärin. Mielestäni suurin osa pelaamiseen liitetystä harhakäsityksistä pohjaakin siihen, että tilastojen pohjalta ovat tehneet päätelmiä ihmiset, jotka eivät tunne tutkimuksen kohdetta ja toimintaympäristöä riittävän hyvin.

## 5 Tutkimuskysymykset ja metodit

Tämän opinnäytetyön keskeisiksi tutkimuskysymyksiksi valitsin seuraavat kaksi kysymystä:

1. Tunnistavatko digitaalista pelaamista harrastavat nuoret omasta elämästään pelaamiseen liitettyjä hyötyjä ja haittoja?
2. Onko nuoren pelaajatyypillä/pelin motivoivalla tekijällä vaikutusta koettuihin hyötyihin ja haittoihin?

Valitut kysymykset ja niiden tyyli selittyvät parhaiten nuorisotyöllisessä kontekstissa. Nuorisotyön tavoitteena ei ole niinkään valistaminen tai varoittelu, vaan nuoren oman harrastuksen positiivisten puolten tukeminen ja negatiivisten vaikutusten minimoiminen. Nuorten oma kokemus pelaamisharrastuksestaan ja sen vaikutuksista muuhun elämään antaa ohjaajalle korvaamatonta tietoa niistä tekijöistä, joissa nuori aidosti toivoo tukea ja ymmärrystä. Lisäksi nuorten kokemus kertoo siitä, minkä tyyppistä toimintaa on pelaajille nuorisotyöllisesti järkevää järjestää.

Pelaajatyypien kautta tapahtuva tarkastelu voi osaltaan auttaa ohjaajia tunnistamaan nuoren mahdollisia tarpeita yleistysten kautta. Tämä on tarpeen, sillä nuorisotyössä ohjaajalla on harvoin paljon aikaa käytettäväksi jokaista toiminnassa mukana olevaa nuorta kohden. Yleistysten kautta nuoren tarpeisiin päästään nopeammin käsiksi, vaikka ennakko-oletukset myöhemmin osoittautuisivatkin ainakin osittain vääriksi.

Nuorten käsityksiä omasta peliharrastuksestaan tutkittiin kyselyn avulla. Tavoitteena oli saada kyselyyn vähintään 50, mieluiten 100 vastausta. Kyselyn vastaukset analysoitiin ja käytiin graafisten esitysten avulla läpi yhdessä Pelitalon nuorisotyöllisen työyhteisön kanssa. Nuorisotyön ammattilaiset kommentoivat saatuja tuloksia erikseen järjestetyssä ryhmätilanteessa, ja tavoitteena oli muodostaa niiden avulla yhteisiä johtopäätöksiä nuorten käsityksistä ja kerätyn tiedon vaikutuksesta järjestettävään pelitoimintaan. Samalla tavoitteena oli myös Pelitalon henkilöstön tiedon lisääminen kyselyn tulosten avulla.

## 6 Kysely

Kyselyä varten keräsin sekä luetusta kirjallisuudesta että Pelitalon henkilöstöltä väitteitä, jotka liittyivät pelaamisen positiivisiin ja negatiivisiin vaikutuksiin pelaajan kannalta. Väitteitä kertyi pitkä lista, ja karsin pois ne, joihin subjektiivinen oman kokemusmaailman pohjalta vastaaminen oli vaikeaa tai mahdotonta. Jäljelle jääneet kysymykset jaottelin neljään kategoriaan: Taitoihin (9 väitettä), tunteisiin (4 väitettä), elämäntapoihin (7 väitettä) ja väitteisiin, joissa vaikutus saattoi olla joko positiivinen tai negatiivinen (9 väitettä). Yritin muodostaa väitteet arkisten asioiden ympärille ja yhdistää ne konkreettisiin tilanteisiin, jotta hahmottaminen olisi vastaajille helpompaa.

Esitietoina vastaajilta kysyttiin ikää, sukupuolta, pelituntimäärää viikossa, 1-3 eniten pelaamaa pelityyppiä, ja pelaamisen eniten käyttämää laitetta. Lisäksi kyselyn yhtenä tarkoituksena oli ryhmitellä nuoria pelaamisen motivoivien tekijöiden mukaisesti, jotta niin kutsutun pelaajatyyppityksen avulla voitaisiin muodostaa tuloksista yleistyksiä. Tyypittelyn pohjaksi valitsin Klugin ja Schellin kuvaaman yhdeksänlokeroisen tyypittelyn, jonka muunsin ja yksinkertaistin kysymysmuotoon. Tyypittely on pelialan toimijoilta ja harrastajilta lähtöisin, ja perustuu kokemukseräiseen tietoon. Sen pohjana on pelaajan motivaatio. (Klug & Schell 2006, 91-92.)

Myös useita muita pelaajien tyypittelyn välineitä on tutkimuskirjallisuudessa esitelty, mutta suurin osa niistä on suppeita, eivätkä ne mielestäni ota pelaajan näkökulmaa riittävästi huomioon. Klugin ja Schellin malliin ja siitä tehtyihin väitteisiin voivat harrastajat helposti samaistua. Oli jo lähtökohtaisesti selvää, että tyypittelyssä tulee

olemaan liian monta kategoriaa suhteessa suunniteltuun vastausten määrään, tarkoituksena oli keskittyä kyselyn analyysivaiheessa vain eniten vastauksia saaneisiin ryhmiin.

Tyypittelyn vaihtoehdot ja kyselyssä tyypittelyyn käytetyt väitteet olivat:

- Joker: pelaa hovin ja sosiaalisuuden vuoksi.
  - Väite: haluan pitää hauskaa ja pelleillä kavereiden kanssa
- Competitor: pelaa ollakseen parempi pelaaja kuin muut.
  - Väite: Haluan olla parempi pelaaja kuin muut.
- Achiever: haluaa saavuttaa pelissä mahdollisimman paljon.
  - Väite: Haluan suorittaa kaikki saavutukset ja saada eniten pisteitä.
- Explorer: Pelaa tutkiakseen pelimaailmaa ja löytääkseen ensimmäisenä uusia paikkoja.
  - Väite: Haluan tutkia pelimaailmaa ja löytää uusia paikkoja.
- Storyteller: pelaa elääkseen pelimaailmassa ja luodakseen sen pohjalta uusia tarinoita.
  - Väite: Haluan pelata omaa osaani pelimaailman tarinassa ja muuttaa sitä.
- Collector: pelaa kerätäkseen mahdollisimman paljon pelin harvinaisimpia tavaroita.
  - Väite: Haluan saada pelin parhaat tai harvinaisimmat tavarat käyttööni.
- Craftsman: pelaa rakentaakseen pelimaailmaa tai pelihahmoja ja laitteita pelimaailman sisällä.
  - Väite: Haluan rakentaa ja muuttaa pelimaailmaa tai pelihahmoja.
- Performer: pelaa esittääkseen roolia muille pelaajille.
  - Väite: Haluan ottaa pelissä roolin ja esittää sitä muille pelaajille (sankari, rosvo, uhkarohkea, ...).
- Director: pelaa johtaakseen muita pelaajia ja pelin tapahtumia.
  - Väite: Haluan johtaa pelin tapahtumia ja muita pelaajia.

Kysely toteutettiin Pelitalon avoimen toiminnan ja ryhmätoimintojen nuorille, ja toteuttamisessa käytettiin apuna nuoriso-ohjaajia. Kysely jaettiin paperiversiona,

johon nuoret saivat taukojen aikana vastata. Vastauksia sain 76, joista 14 hylkäsin virheellisen vastaustavan takia: joko esitietoihin oli jätetty vastaamatta, tai vastaaja oli ohjeistuksen vastaisesti valinnut liian monta kohtaa tietyissä osioissa. Eniten käytetyn laitteen valinnassa hyväksyin ohjeistuksen vastaisesti useamman kuin yhden laitteen valitsemisen, sillä todella moni vastaaja oli niin tehnyt. Hyväksytyjä vastauksia kyselyyn jäi näin 62 kappaletta. Tavoitteeksi asetettu minimivastausmäärä 50 saavutettiin, mutta määrä jäi selvästi alle toivotun sadan vastauksen.

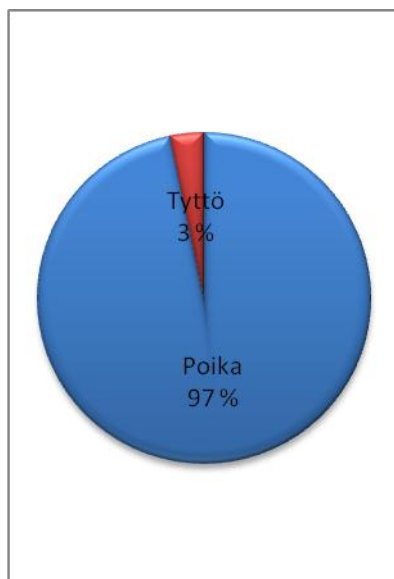
## **7 Kyselyn tulokset**

Kyselyn tulosten analysointia varten koodasin vastauspaperit ja muodostin koodauksen perusteella vertailutaulukoita ja kuvaajia. Kuvaajien tarkoituksena oli helpottaa myöhemmin työyhteisön kanssa tehtävää tulosten läpikäymistä ja analysointia.

Koska vastausten lukumäärä oli vain 62 ja syvemmissä analyyseissä käytän usein pieniä osajoukkotuloksia, ei kyselyssä saavuteta yleistettävyyttä. Se kuitenkin antaa hyvän kuvan Pelitalon tyypisessä ympäristössä käyvistä tietokonepelaamisen aktiiviharrastajista.

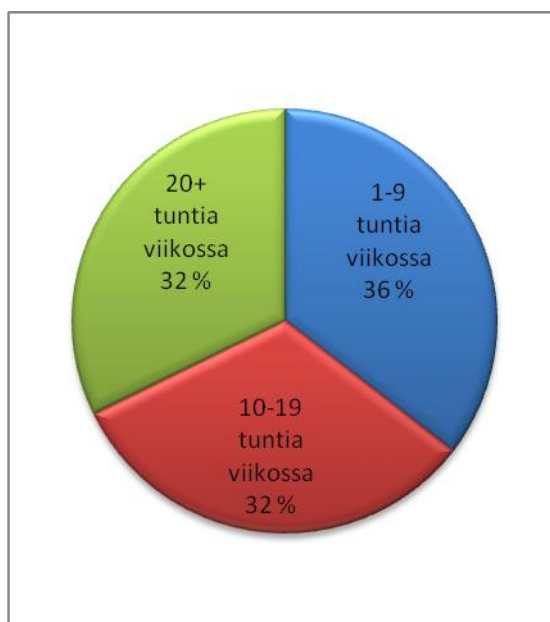
## 7.1 Esitiedot

Kyselyn tuloksia analysoidessani tutustuin ensimmäiseksi esitietojen tuloksiin.



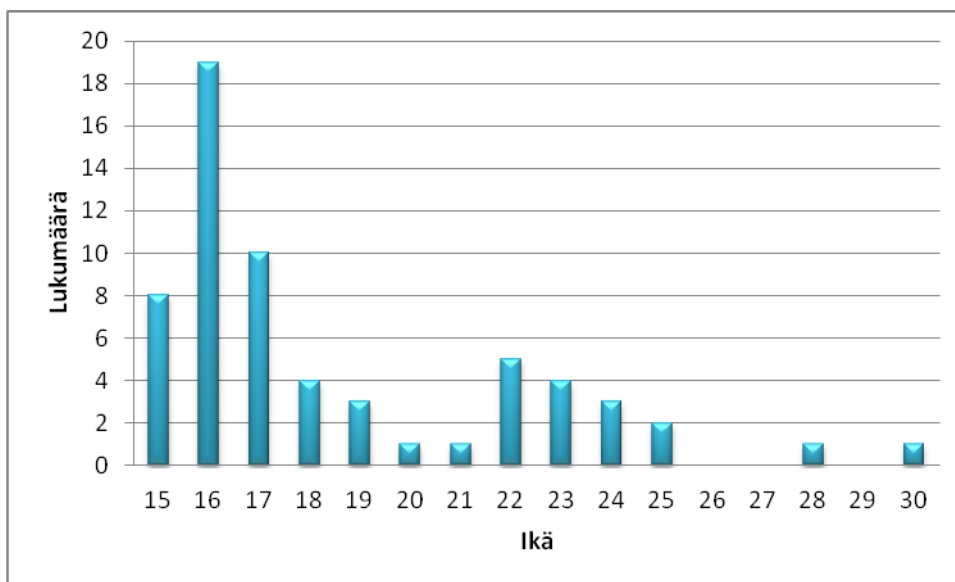
*Kaavio 1: Kyselyyn vastanneiden sukupuoli (n=62)*

Vastaajien sukupuoli oli erittäin vahvasti painottunut poikiin, enkä näin ollen voinut sukupuolten välistä vertailua tehdä. Jatkossa kaikki vastaukset kannattaa ymmärtää poikien antamiksi.



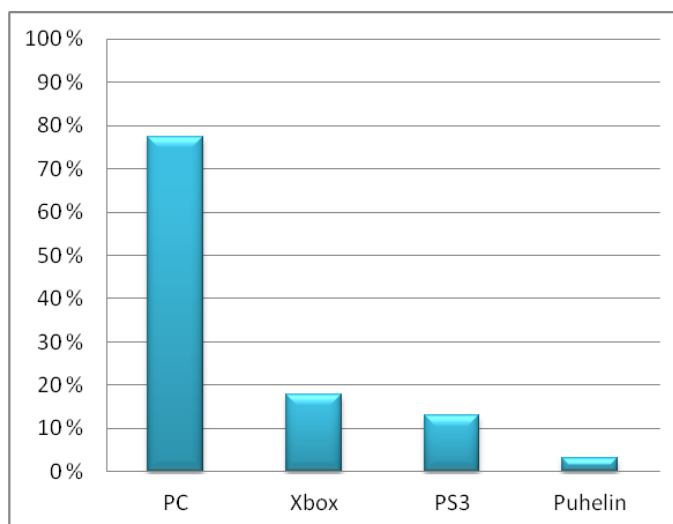
*Kaavio 2: Kyselyyn vastanneet pelaajan mukaan jaoteltuna (n=62)*

Viikoittaisten pelituntien määrän perusteella jaoin vastaajat kolmeen suurin piirtein yhtä suureen osioon. 1-9 tuntia viikossa pelanneet olivat vähiten pelaava kolmannes, 10-19 tuntia viikossa keskiverroksi pelaava ja yli 20 tuntia viikossa pelanneet paljon pelaava kolmannes. Viimeisessä paljon pelaavien ryhmässä hajonta oli suurta, suurimpana pelimääränä ilmoitettiin jopa 100 tuntia viikossa.



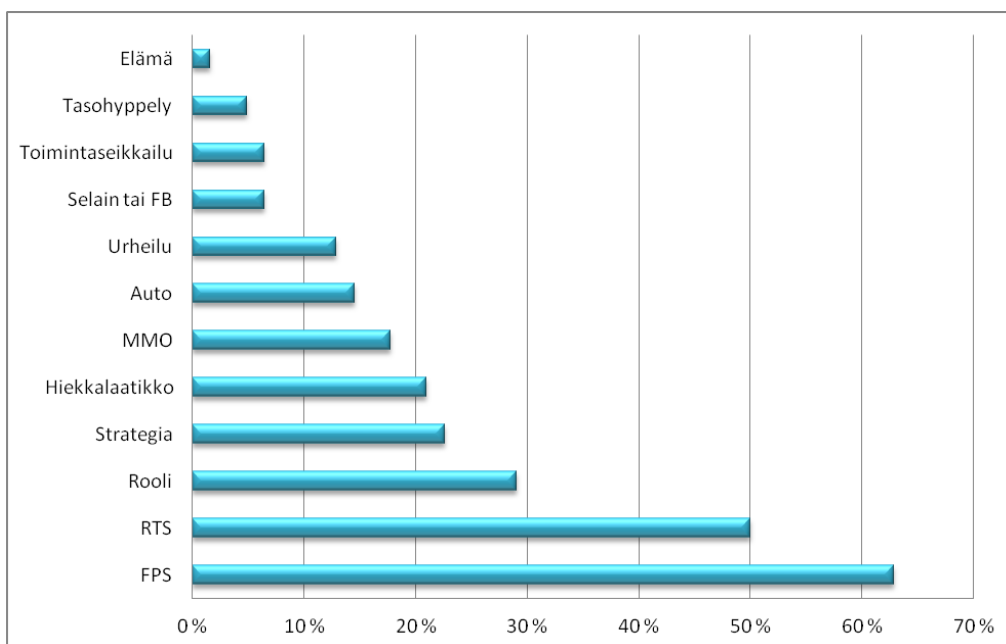
*Kaavio 3: Kyselyyn vastanneiden ikäjakauma (n=62)*

Vastaajien ikäjakaumasta näkee, että suurin osa vastaajista oli 15-18 vuotiaita. Koska Pelitalon toiminnassa voi olla mukana 30-vuotiaaksi asti, löytyi vastausten joukosta myös yksittäisiä vanhempien harrastajien vastauksia.



*Kaavio 4: Kyselyyn vastanneet laitteiden mukaan jaoteltuina (n=62)*

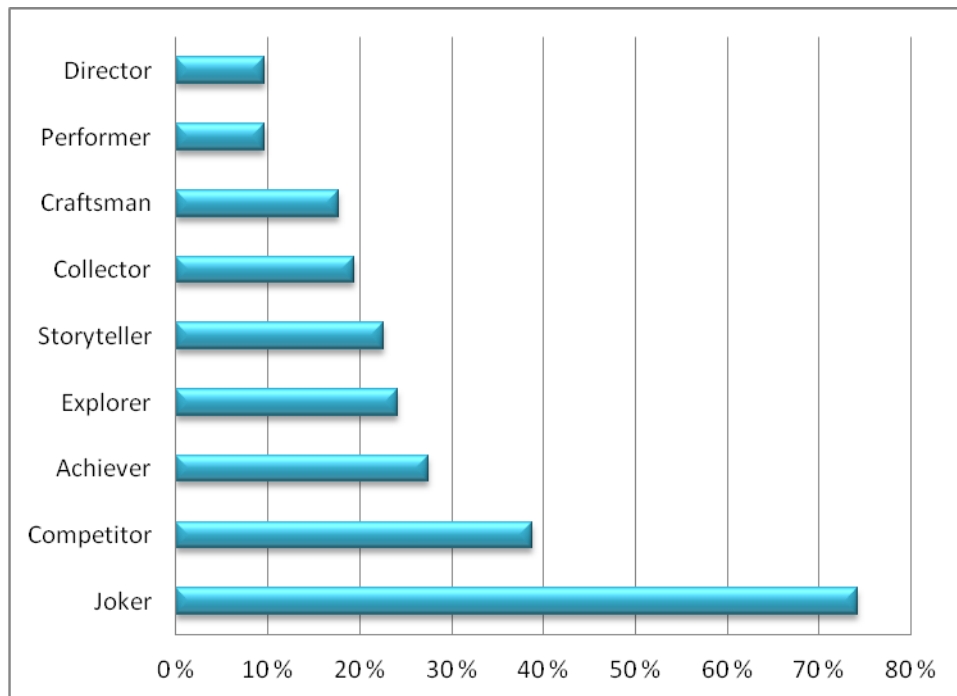
Vastaajista selkeä enemmistö oli PC-pelaajia, mutta sisälsi myös Xbox- ja Playstation 3 -harrastajia. Puhelinta ei ainoana pelilaitteena ilmoittanut kukaan vastaajista.



*Kaavio 5: Pelityyppien harrastajien osuudet vastaajista (n=62)*

Eniten harrastamaansa pelityyppiä valitessaan vastaajat saivat valita 1-3 vaihtoehtoa, jonka seurauksena vastausten yhteenlasketut prosenttiosuudet nousevat selvästi yli sadan. Tämä oli kuitenkin mielestäni tärkeää, sillä vaikka se vaikeuttaa vastausten analysointia, antaa se pelityyppien harrastajista totuudenmukaisen kuvan. Vain harva vastaaja ilmoitti pelaavansa vain yhtä pelityyppiä.

Selvästi eniten Pelitalolla harrastettiin First Person Shooter (FPS) ja Real-Time Strategy (RTS) -tyyppisiä pelejä, vähiten puolestaan elämysimulaatioita, tasohyppelyitä, toimintaseikkailuja ja selainpelejä. Koska Pelitalon kävijät ovat tietokonepelaamista aktiivisesti harrastavia nuoria, saivat raskaammat pelit enemmän kannatusta kuin esimerkiksi koko ikäluokalta kysyttäessä.



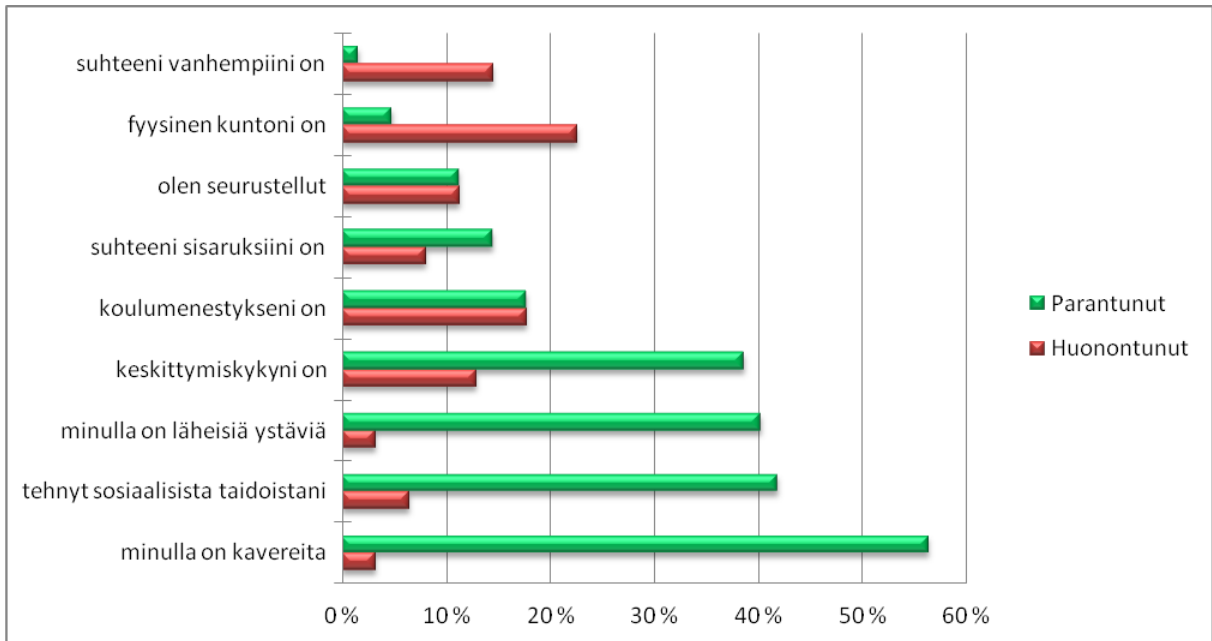
*Kaavio 6: Pelaajatyypien osuudet vastaajista (n=62)*

Pelaajatyypittelyssä vastaajat saivat jälleen valita 1-3 itselleen sopivinta motivoivaa tekijää. Joker-pelaajatyyppi osoittautui lähes kaikkia vastaajia yhdistäväksi tekijäksi, hauskanpito on Pelitalon nuorille selvästi oleellinen osa pelikokemusta. Kuitenkin myös muut vaihtoehdot saivat kannatusta.

## 7.2 Kaikkien vastaajien tulokset

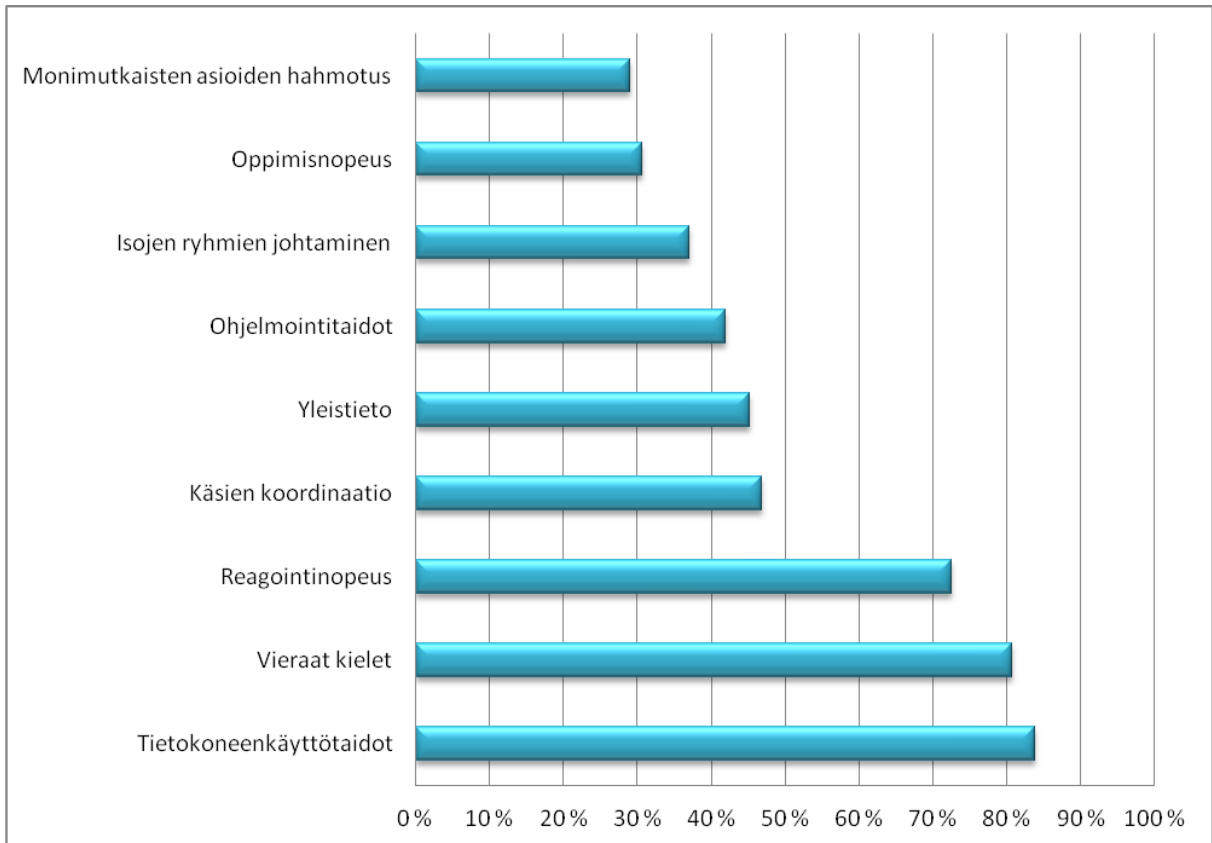
Kyselyssä kerättyjen esitietojen ja tyypittelyn avulla pystyin vertailemaan vastauksia suhteessa pelaajan pääasiallisesti harrastamiin pelityyppeihin, pelaajan omaan motivaatioon ja viikoittaiseen peliaikaan. Ensin kuitenkin muodostin kuvaajat kaikkien vastaajien vastauksista pelaamisen vaikutuksiin.





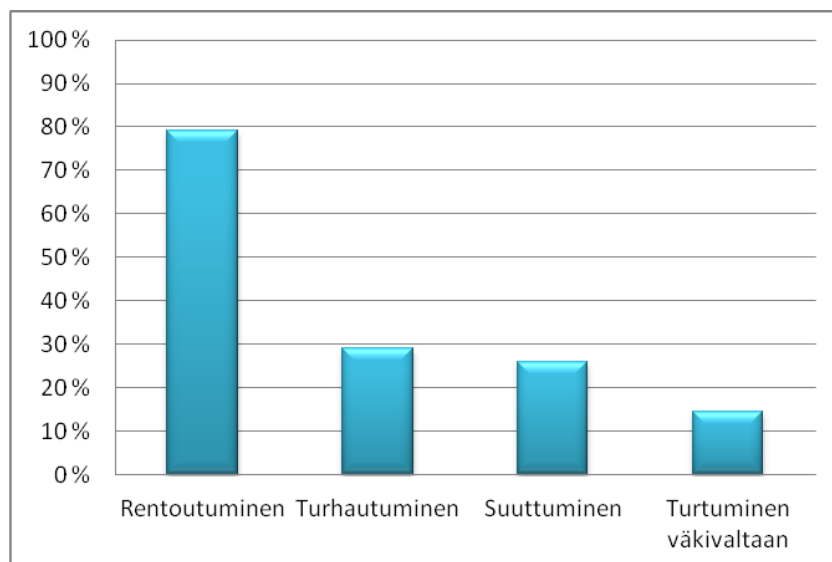
*Kaavio 7: Pelaamisen positiiviset ja negatiiviset vaikutukset kaikkien vastaajien mukaan (n=62)*

Ensimmäisen osion vastaukset olivat jopa yllättävän positiivisia. Pelaajien mielestä harrastus on vaikuttanut selkeän positiivisesti kaverisuhteiden määrään, sosiaalisiin taitoihin, läheisten ystävien määrään ja keskittymiskykyyn. Koulumenestys jakoi mielipiteitä, ja fyysinen kunto sekä suhde vanhempiin saivat negatiivisimmat tulokset. Vastauksia tulkittaessa täytyy kuitenkin muistaa, että koska iso vastaajista oli hyvin aktiivisia peliharrastajia, on luonnollista että harrastuksen kautta on löydetty myös iso osa ystäväistä ja kavereista. Kunnollista vertailukohtaa ei vastaajilla välttämättä ole.



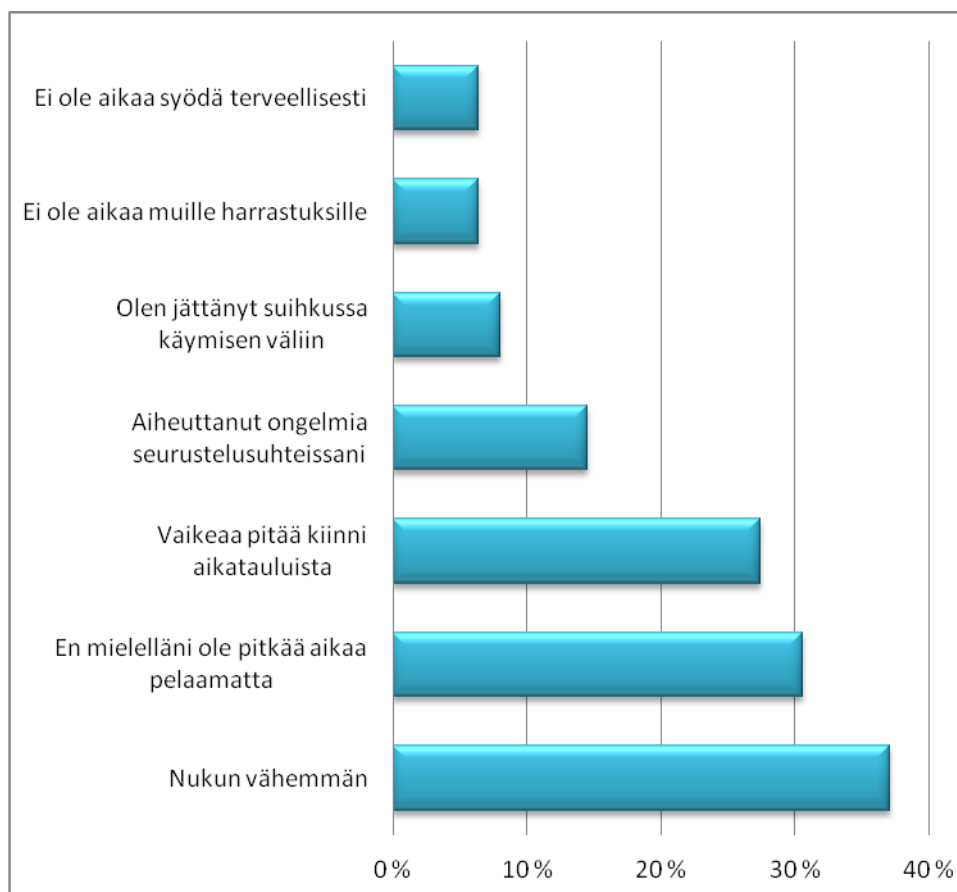
*Kaavio 8: Taitojen paraneminen kaikkien vastaajien mukaan (n=62)*

Taito-osiossa vastaukset osoittautuivat jälleen odottamaani positiivisemmiksi. Tietokoneen käyttötaidot, vieraiden kielten osaaminen ja reagoitinopeus olivat lähes kaikkien vastaajien mielestä parantuneet, ja vähiten kannatusta saanut monimutkaisten asioiden hahmotuskin lähes joka kolmannella.



*Kaavio 9: Pelaamisen aiheuttamat tunteet kaikkien vastaajien mukaan (n=62)*

Tunneosiossa selvästi suosituin vaihtoehto oli rentoutuminen, mikä oli jo ennakoitavissa Joker -pelaajatyypin saamasta kannatuksesta. Hauskanpito ja rentoutuminen ovat tärkeitä hyvässä pelikokemuksessa. Turhautumista ja suuttumista esiintyi omasta mielestään vain alle kolmanneksella, joka on yllättävän pieni osuus kun ottaa huomioon kuinka kilpailullisia tietokonepelit usein ovat. Jokainen pelaaja turhautuu joskus.



*Kaavio 10: Pelaamisen vaikutukset elämään kaikkien vastaajien mukaan (n=62)*

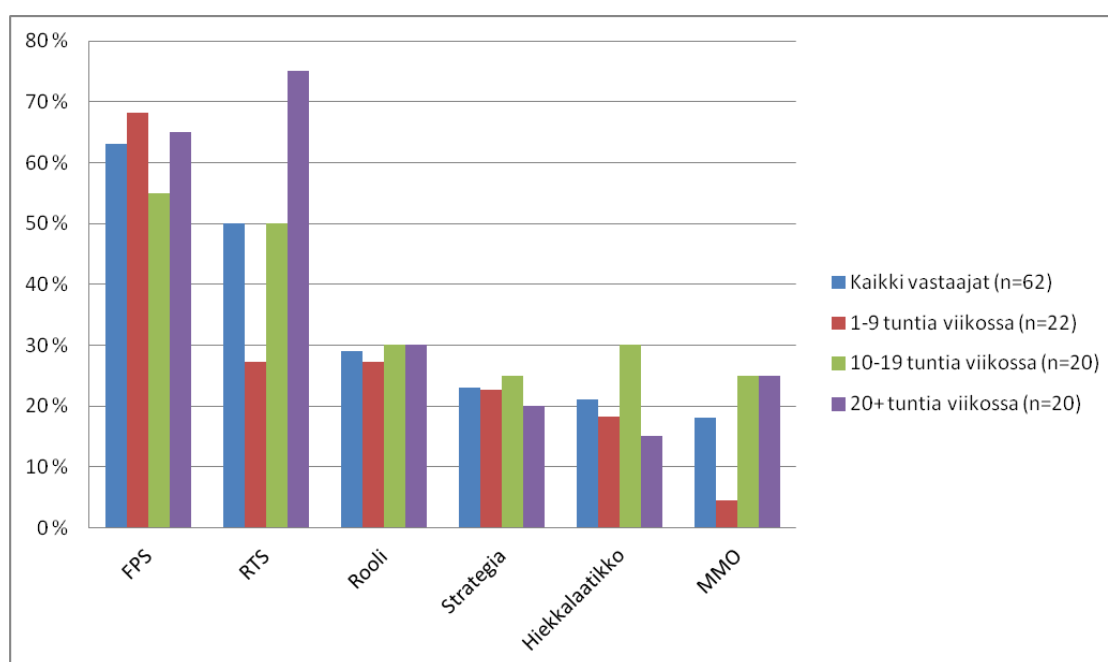
Elämäosiossa harrastajat tunnustivat, että osa väitetyistä pelaamisen elämänrytmiin negatiivisesti vaikuttavista väitteistä on monen kohdalla totta. Unirytmä häiriintyi yli kolmanneksella, ja harrastus häiritsi esimerkiksi koulutehtävien aikatauluista kiinni pitämistä yli neljänneksellä. Kuten moni muukin harrastus, myös pelaaminen kouruttaa: lähes kolmannes ilmoitti, ettei mielellään ole pitkää aikaa pelaamatta. Tätä ei kuitenkaan saa tulkita niin, että kolmanneksella vastaajista olisi peliongelma, vaan heille pelaaminen on osa luonnollista elämänrytmiä. Kuitenkin osalla se saattaa saada ongelmallisia piirteitä ja mittasuhteita.

### 7.3 Osajoukkojen tulokset

Esitietojen perusteella luokittelin vastaukset viikoittaisen pelaajan, pelattujen pelityyppien ja vastaajan pelaajatyypin mukaisesti. Luokittelun perusteella loin kuvaajat, joiden avulla osajoukkojen vastauksia pystyi vertaamaan koko vastaajajoukon vastauksiin. Oleellista tämän osion kuvaajissa onkin se kuinka paljon osajoukon vastaukset eroavat koko joukon vastauksista, suurten erojen voidaan olettaa johtuvan osajoukon erityispiirteistä.

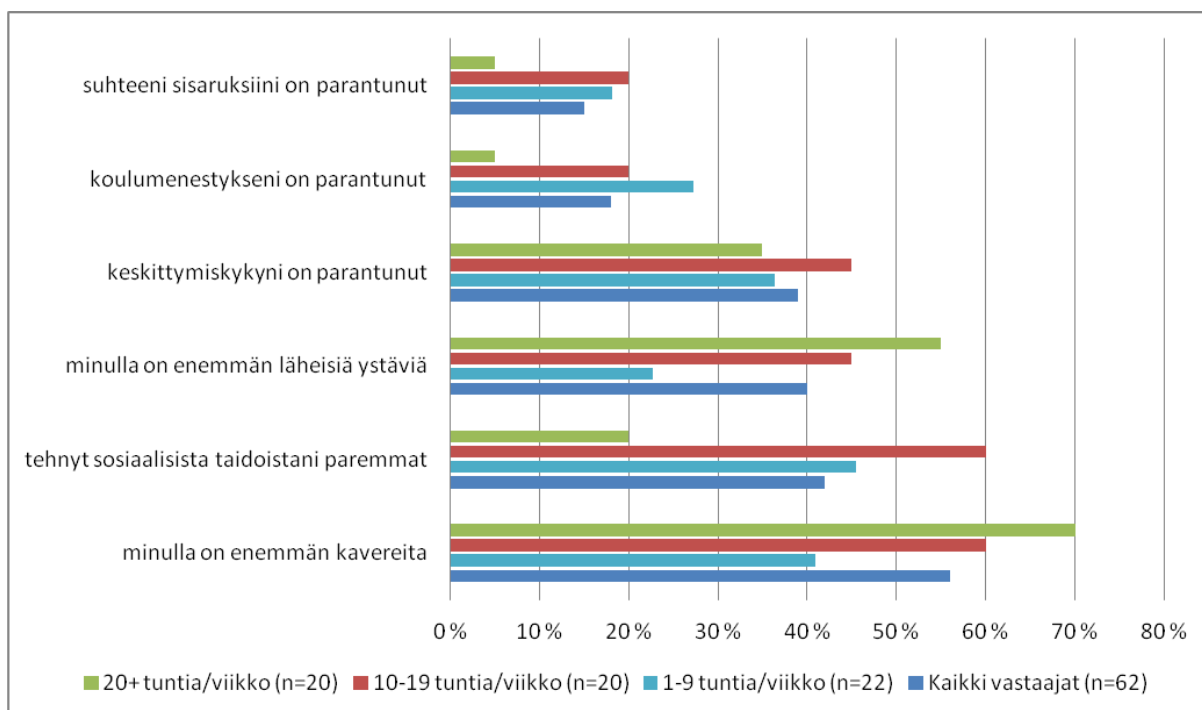
Tuon tässä kirjoituksessa esiin ainoastaan niitä kuvaajia, joiden perusteella voidaan päätellä osajoukkojen välisiä eroja. Kysymykset, joissa osajoukkojen saamat tulokset vastaavat pääpiirteissään koko vastaajajoukon tuloksia, sivuutetaan. Prosenttiosuudet myös saattavat vaikuttaa ensisilmäyksellä oudoilta, koska vastaajat saivat niin pelityyppiä kuin pelaajatyyppeään valitessaan valita yhdestä kolmeen vaihtoehtoa.

Luokitteluista ja vastauksista jätin pois selvästi vähiten kannatusta saaneet vaihtoehdot, esimerkiksi pelityypeistä putosivat pois selainpelit, toimintaseikkailut, tasohyppelyt, urheilupelit, autopelit ja elämysimulaatiot. Tämä siitä syystä, että mitä pienemmäksi osajoukot käyvät, sitä epäluotettavampia niiden antamat tulokset ovat.



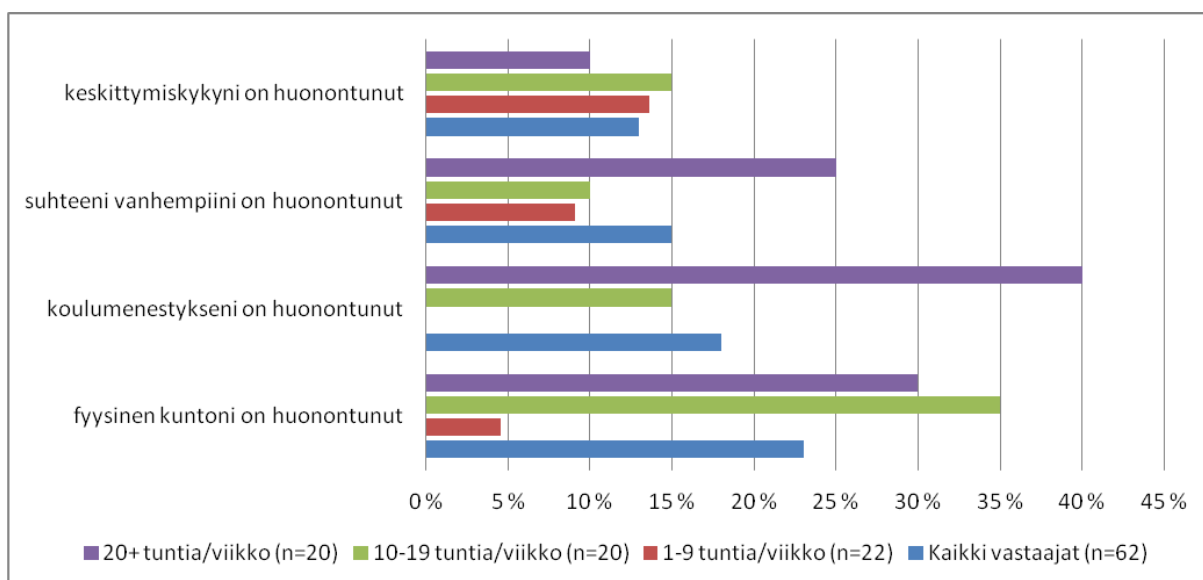
Kaavio 11: Pelaamistuntien mukaan jaotellut osuudet eri pelityyppien harrastajista

Kun jaottelin vastaukset pelaamistuntien ja pelityyppien mukaan, tulivat kahden pelityypin erityispiirteet selkeästi esille. Massiivimoninpelejä (MMO) ei harrasteta juurikaan vähän pelaavien keskuudessa, sillä pelissä pärjää sitä paremmin mitä enemmän sitä on aikaa harrastaa. Tosiikastrategiapeleissä (RTS) puolestaan pelaaminen on usein niin kilpailullista, että niiden harjoittelu vie aikaa ja paremmaksi pelaajaksi kehitytään vähitellen.



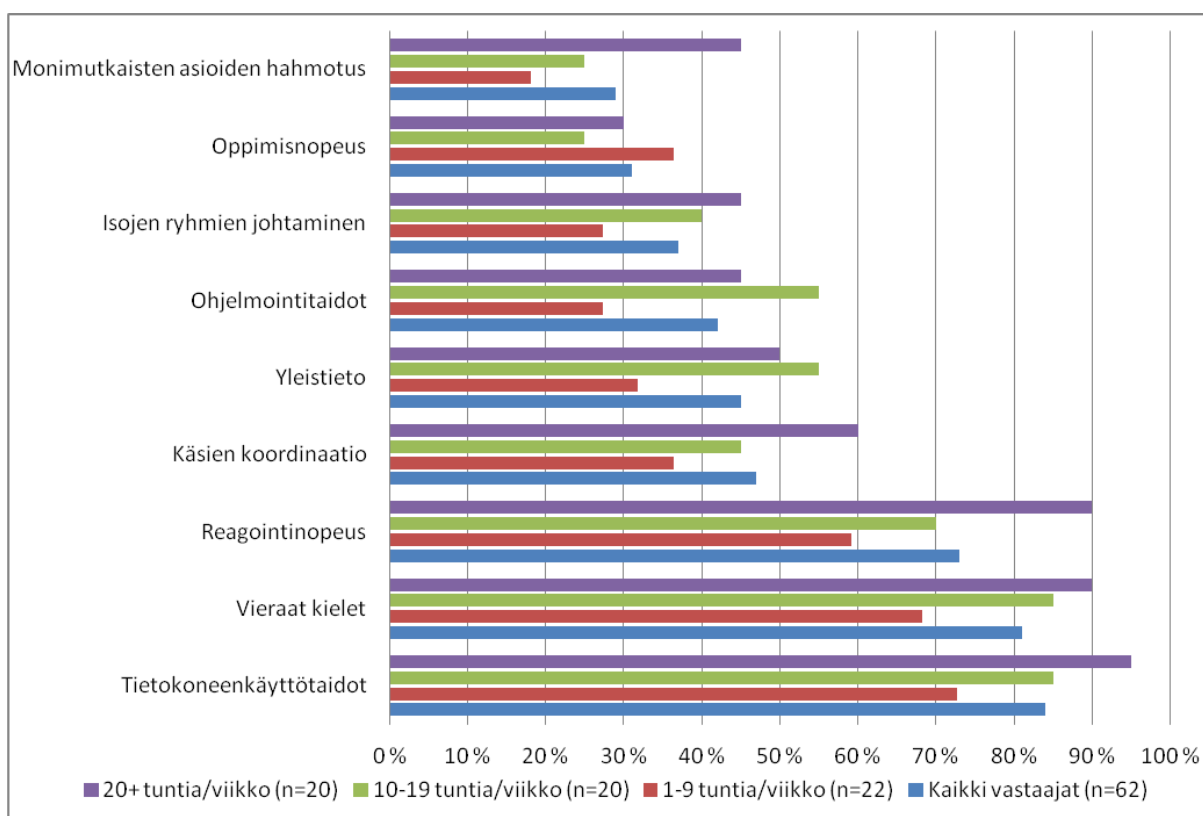
*Kaavio 12: Positiiviset vaikutukset pelaajan mukaan jaoteltuna*

Ottamalla positiiviset vastaukset tarkasteluun pelaajan kannalta tuli näkyväksi, että mitä enemmän vastaaja pelaamista harrasti, sitä positiivisemmin hän suhtautui harrastuksen sosiaaliseen vaikutukseen, kaverien ja ystävien määrään. Sen sijaan perhesuhteet saivat selvästi vähemmän positiivisia vastauksia paljon pelaavilta, kuin muilta. Sosiaalisuuden painottaminen selittyy ainakin osittain sillä, että kun harrastaja käyttää mihin tahansa harrastukseen paljon aikaa, on luonnollista että iso osa ystäväistä ja kavereista tulee tutuksi sen kautta. Pelaamisen kautta siis ystäviä on mahdollista saada. Vanhempien kanssa taas syntyy konflikteja mikäli nuori viettää heidän mielestään liikaa aikaa tietokoneella.



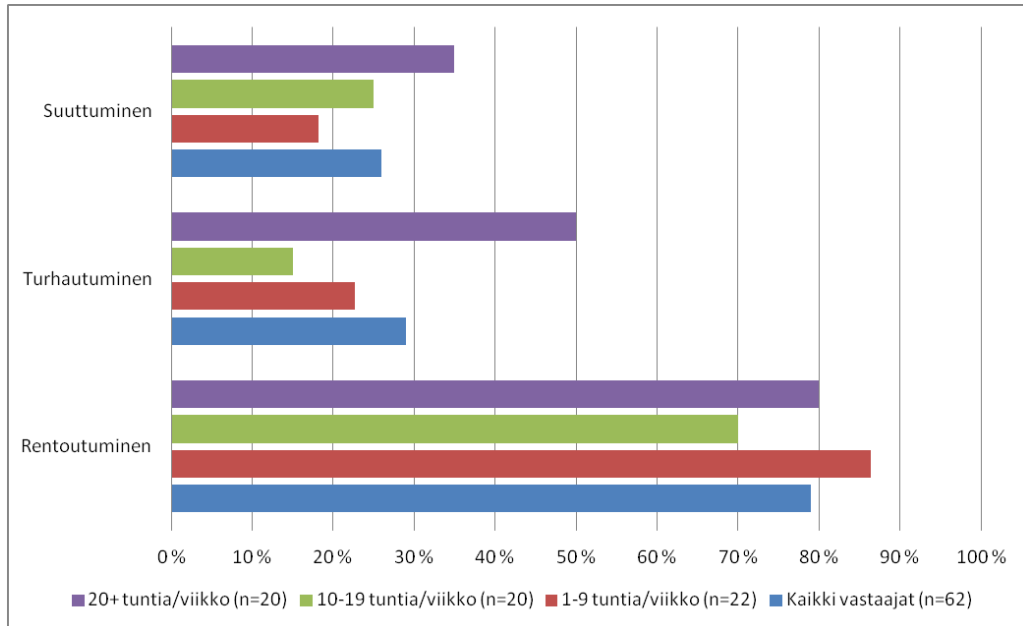
*Kaavio 13: Negatiiviset vaikutukset pelaajan mukaan jaoteltuna*

Negatiivisia vaikutuksia pelaajan suhteen kuvaamalla näkee selvästi, että ne tunnistetaan vahvemmin paljon pelaavien keskuudessa. Jopa 40% paljon pelaavista tunti pelaamisharrastuksen vaikuttaneen negatiivisesti koulumenestykseen, ja joka neljäs suhteeseen omien vanhempien kanssa.



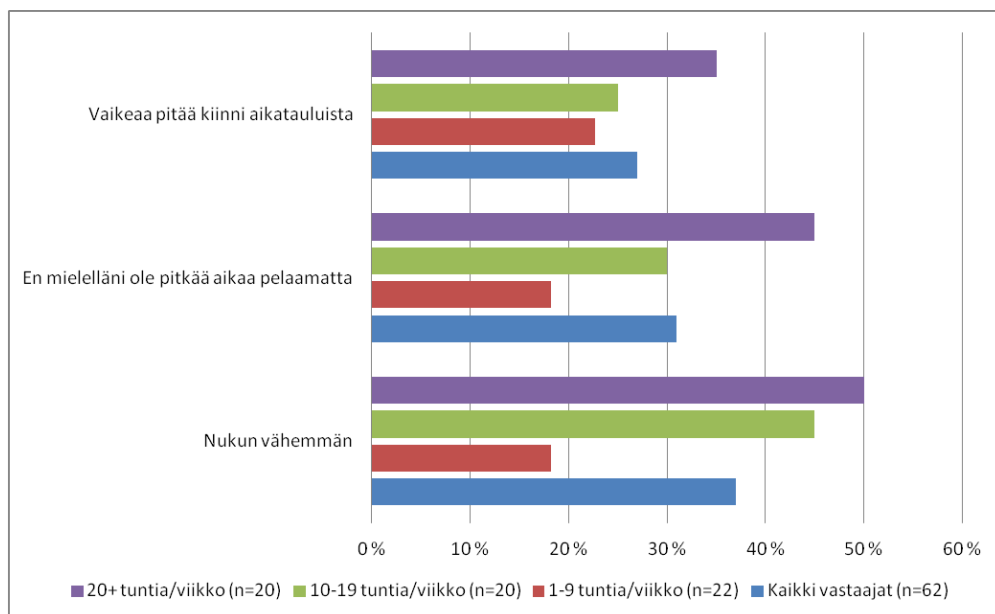
*Kaavio 14: Taidot pelaajan mukaan jaoteltuna*

Pelaamisharrastuksen vaikutus taitoihin nähtiin luonnollisesti sitä vahvempana mitä enemmän vastaaja pelaamista harrasti. Ainoastaan oppimisnopeuden kohdalla vastaukset jakaantuivat melko tasaisesti kaikkien ryhmien kesken.



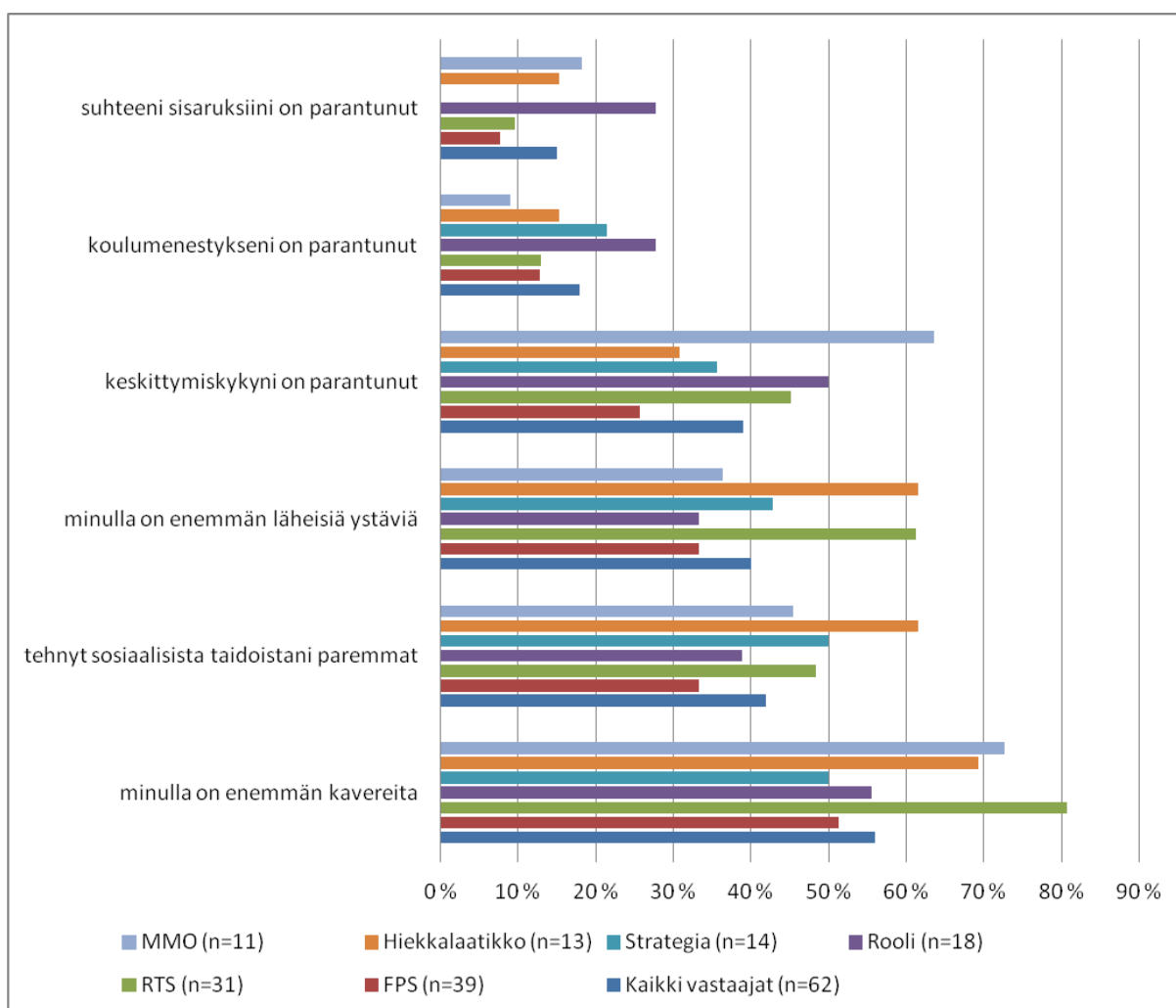
*Kaavio 15: Tunteet pelaajan mukaan jaoteltuna*

Tunneosiossa turhautuminen painottui selvästi ja suuttuminen lievästi paljon pelaaviin vastaajiin, kun rentoutumista puolestaan esiintyi tasaisesti kaikissa ryhmissä.



*Kaavio 16: Vaikutukset elämänrytmiin pelaajan mukaan jaoteltuna*

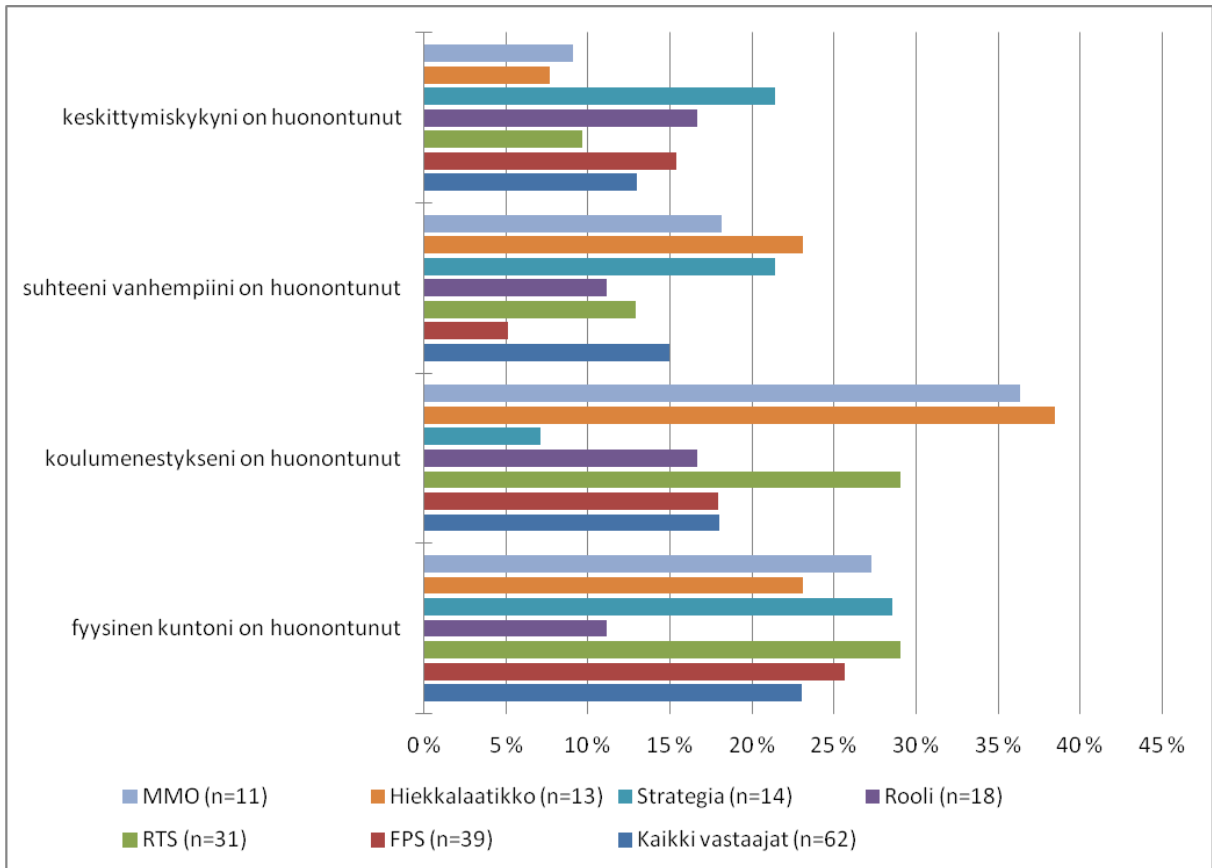
Myös pelaamisen vaikutukset elämänrytmiin olivat sitä hankalampia mitä enemmän vastaaja pelasi. Unirytmiiin harrastus vaikutti mielestään jopa puolella paljon pelaavasta kolmanneksesta, kun vähiten pelaavista sen tunnusti vain alle viidesosa.



*Kaavio 17: Positiiviset vaikutukset pelityyppien mukaan jaoteltuna*

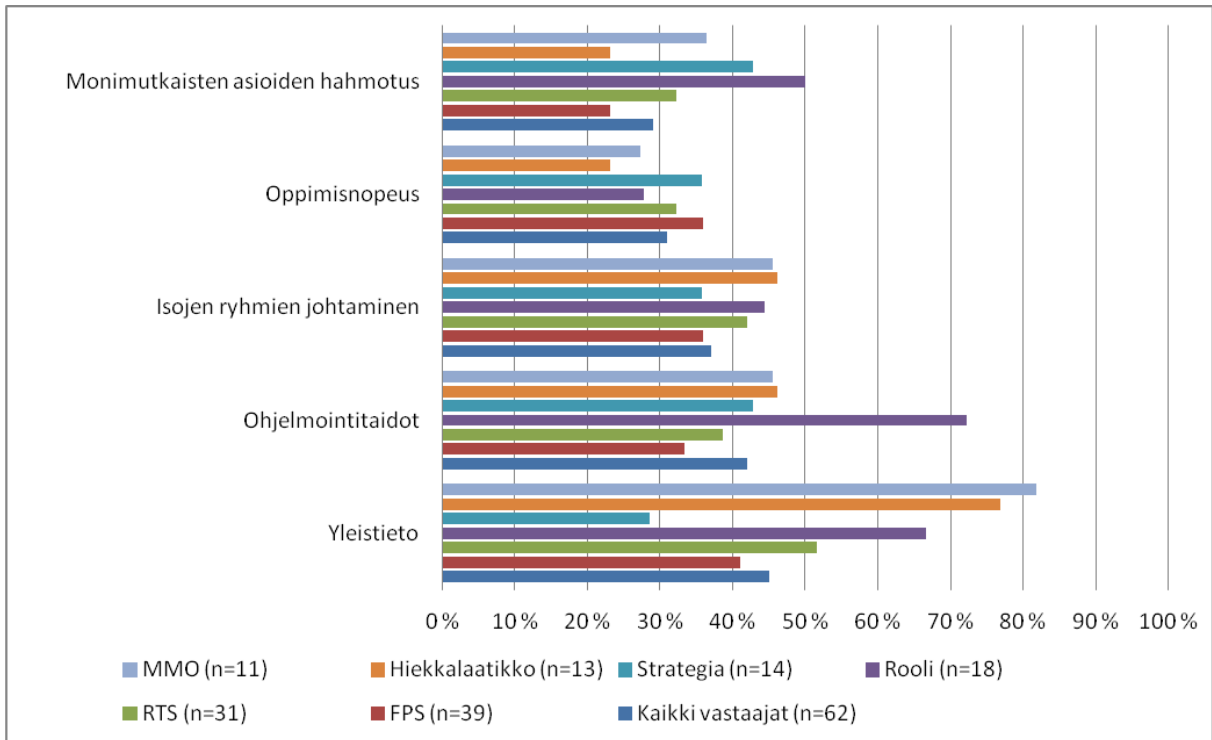
Kun positiiviset vaikutukset jaoteltiin pelityyppien mukaan, nousi esille joitakin pelityyppihin liittyviä erityispiirteitä. RTS- ja hiekkalaatikkopelaajat kokivat saaneensa harrastuksensa kautta paljon kavereita ja ystäviä, MMO-pelaajat puolestaan paljon kavereita mutta eivät niinkään läheisiä ystäviä. Sosiaaliset taidot olivat kyselyn mukaan parhaiten parantuneet Hiekkalaatikkopelaajilla, keskittymiskyky MMO-harrastajilla.





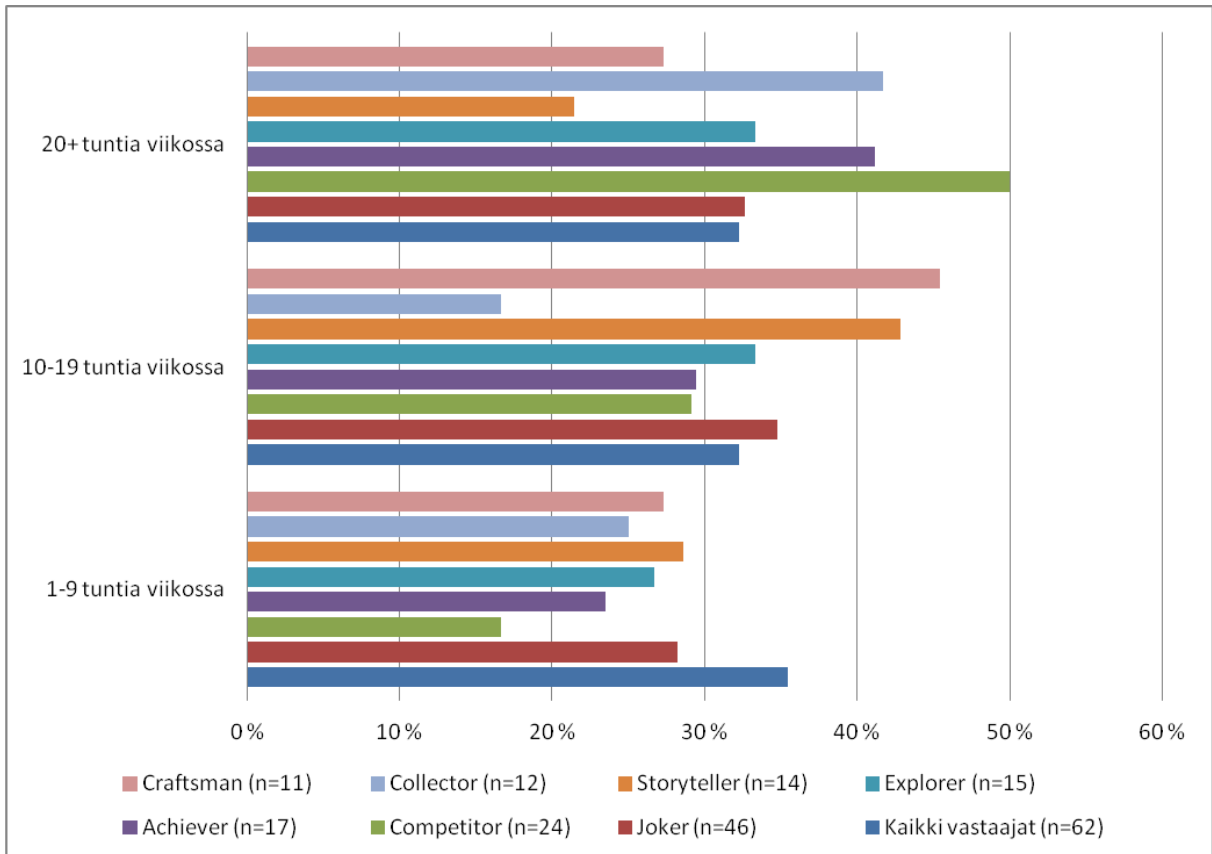
*Kaavio 18: Negatiiviset vaikutukset pelityyppien mukaan jaoteltuna*

Negatiivisissa vaikutuksissa suuri esiin nouseva piirre oli koulumenestyksen huonontuminen Hiekkalaatikko-, MMO- ja RTS-pelaajilla. Kaikki näistä pelityypeistä vaativat intensiivistä harrastamista, ja vievät aikaa koulunkäynniltä ja muilta harrastuksilta.



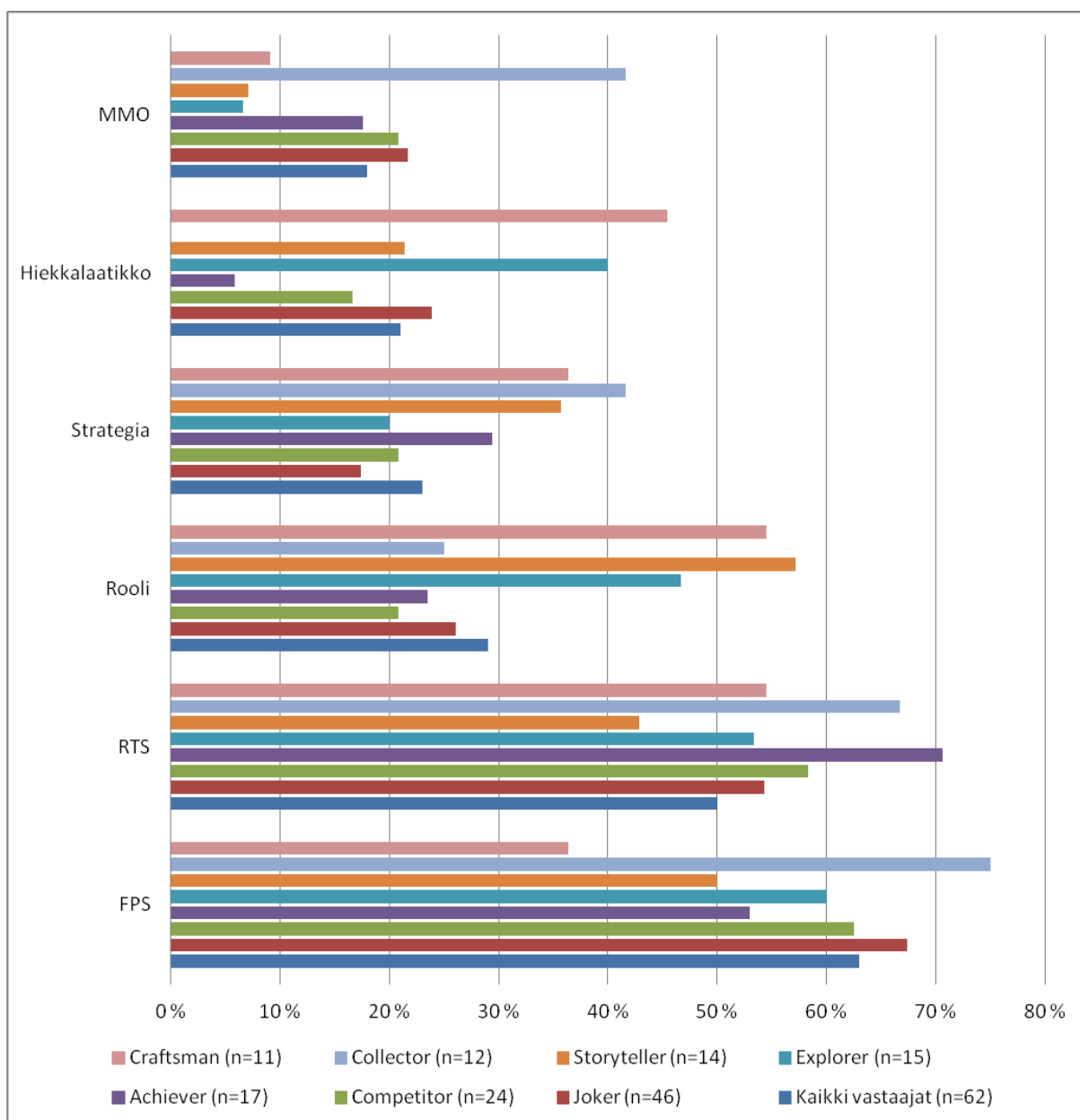
*Kaavio 19: Taidot pelityyppien mukaan jaoteltuna*

Taitojen kohdalla roolipeliharrastajat kokivat harrastuksestaan muita parempaa vaikutusta monimutkaisten asioiden hahmotuksessa, ohjelmointitaidoissa ja yleistiedossa yhdessä MMO- ja hiekkalaatikkopelaajien kanssa. Yleistieto oli hieman yllättäen vähiten suosittu vastausvaihtoehto strategiapelaajille, joiden harrastamasta pelityypistä usein uskotaan olevan hyötyä esimerkiksi historian opinnoissa.



*Kaavio 20: Pelaajatyyppien yleisyys pelaajan mukaan jaoteltuna*

Kun pelaajatyyppiosajoukot jaoteltiin pelaajan mukaan, näkyivät pelaajatyyppien pelaikapainotukset selvästi. Kilpailullisesti pelaavat (competitor), keräilijät (collector) ja pelillisten tavoitteiden saavutuksista motivoituneet (achiever) painottuivat selvästi paljon pelaaviksi. Kaikki nämä motivaatiotekijät vaativatkin huomattavasti aikaa harrastajalta, kilpailuhenkisen täytyy harjoitella ahkerasti ja tavaroiden keräily on peleissä tehty vaativaksi ja haastavaksi harrastukseksi. Pelintekijät usein puhuvatkin ns. time sink -käsitteestä, jolla kuvataan pelillisten saavutusten ansaitsemisen ja pelin tavaroiden hankkimisen vaikeuttamista lisäämällä niiden vaatimaa pelaikaa pelaajalta.

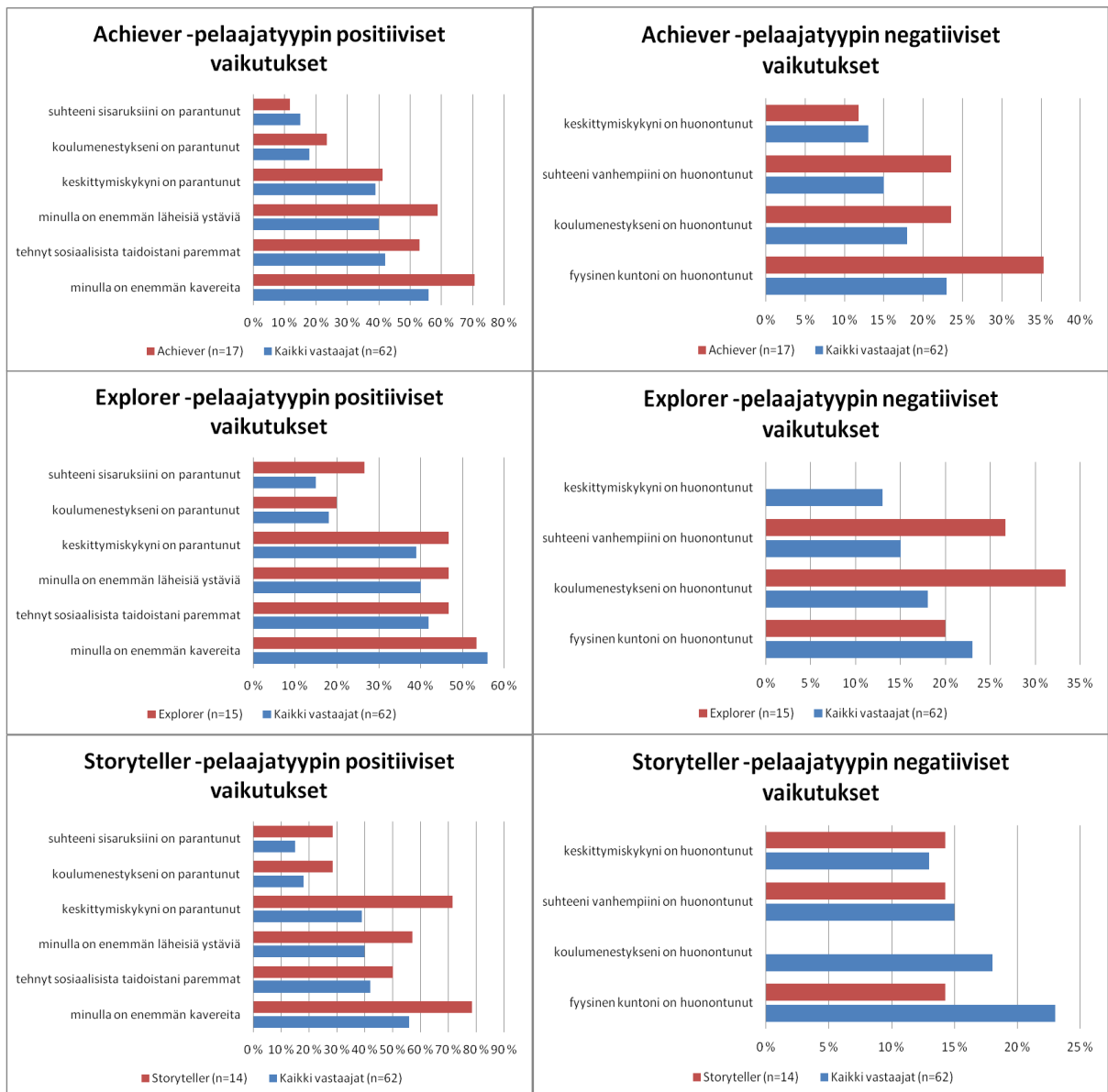


*Kaavio 21: Pelaajatyypien osuudet eri pelityyppien harrastajista*

Pelaajatyypien jakautuminen eri pelityyppien kesken noudatti melko hyvin ennakkokäsityksiäni. FPS- ja MMO-peleissä on alkanut yhä enemmän korostua tavaroiden keräily, ja collector-pelaajatyyppejä olikin näissä pelityypeissä yleisin harrastaja. Craftsman-pelaajatyyppeihin kyseinen pelityyppi puolestaan ei iske, vaan he keskittyvät mieluummin rooli- ja hiekkalaatikkopeleihin. Roolipelien harrastajajoukko muodostui lisäksi pääasiassa storyteller- ja explorer -tyypeistä.

Pelaajatyypien suhteuttaminen pelityyppeihin antoi luottamusta siihen, että pelaajatyypit pääpiirteissään toimivat kyselyssä, ja että niitä voidaan käyttää jaottelun

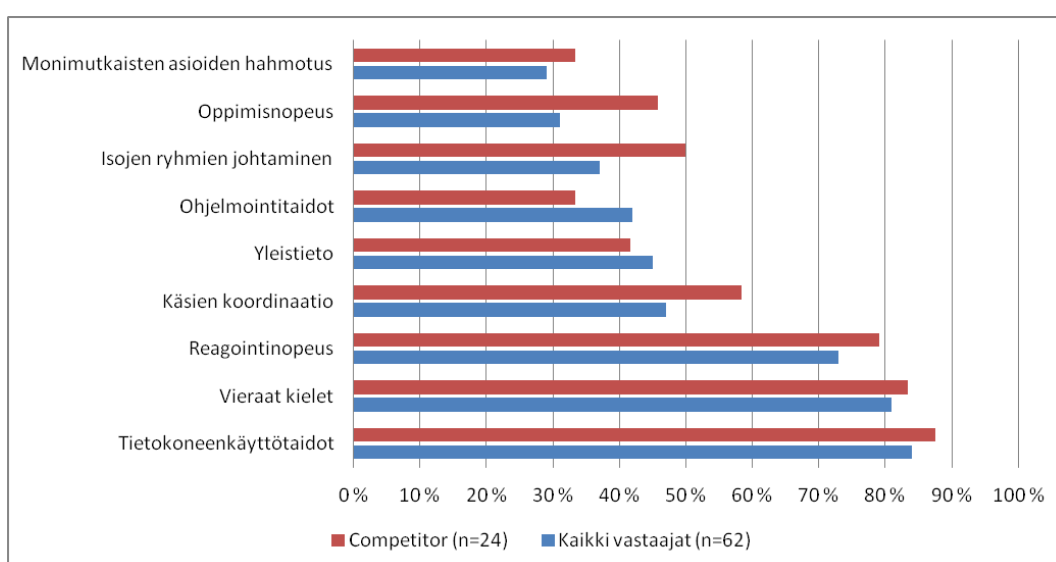
pohjana. Kuitenkin niiden avulla jaoteltuihin tuloksiin pätee kyselyssäni sama analyysiä rajoittava ongelma kuin pelityyppeihin: koska vastaajat saivat valita jopa kolme itseään pelaamisessa motivoivaa tekijää, on tuloksia haastavampi tulkita, ja vastausten lukumäärän takia ainoastaan suuret poikkeamat perusjoukon vastauksista ovat hyödyllisiä, vaikka vähiten kannatusta saaneet pelaajatyypit onkin jätetty pois.



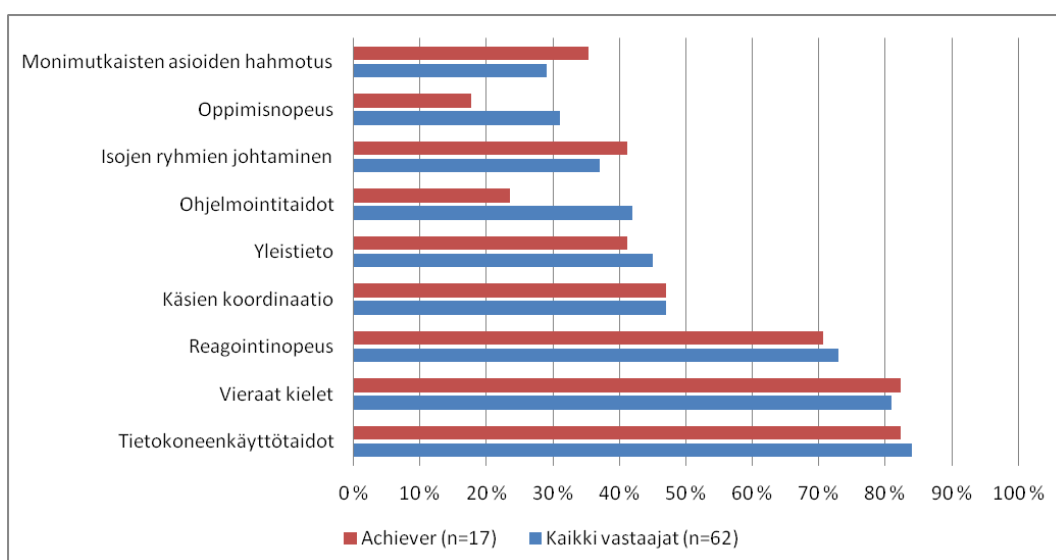
*Kaavio 22: Achiever-, explorer- ja storyteller -tyyppien positiiviset ja negatiiviset vaikutukset*

Positiivisten ja negatiivisten vaikutusten osalta pelaajatyypeistä nousivat parhaiten esiin achiever, explorer ja storyteller. Achiever -tyyppi sai koko vastaajajoukkoa

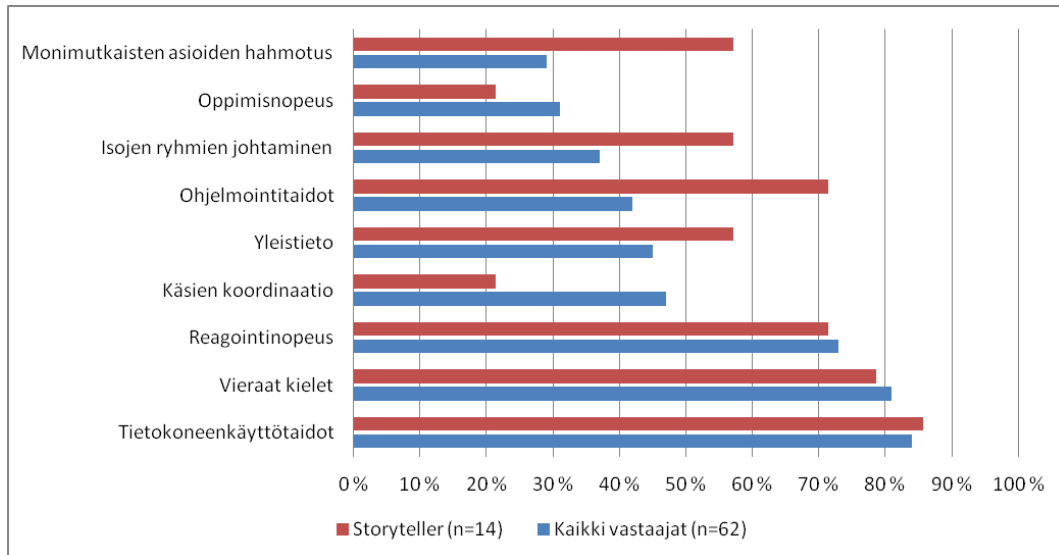
suuremmat vastausprosentit monissa niin positiivisissa kuin negatiivisissakin piirteissä, eli pelaamisen vaikutukset koettiin ryhmässä kokonaisuutena vahvempina kuin yleisesti. Explorer-pelaajatyypin koki huomattavasti muita ryhmiä suuremmat negatiiviset vaikutukset koulumenestyksessä ja suhteessa vanhempiin, keskittymiskykyyn pelaamisen taas ei nähty vaikuttavan tässä ryhmässä ollenkaan. Storyteller -tyypin tulokset olivat kokonaisuudessaan kaikkein positiivisimmat, kaikki positiiviset vaikutukset ylittivät koko joukon prosentit ja negatiiviset jäivät joko samaan tasoon, tai selvästi pienempään. Koulumenestykseen eivät ryhmän edustajat kokeneet pelaamisen vaikuttavan ollenkaan.



*Kaavio 23: Competitor -pelaajatyypin taitojen parantuminen*

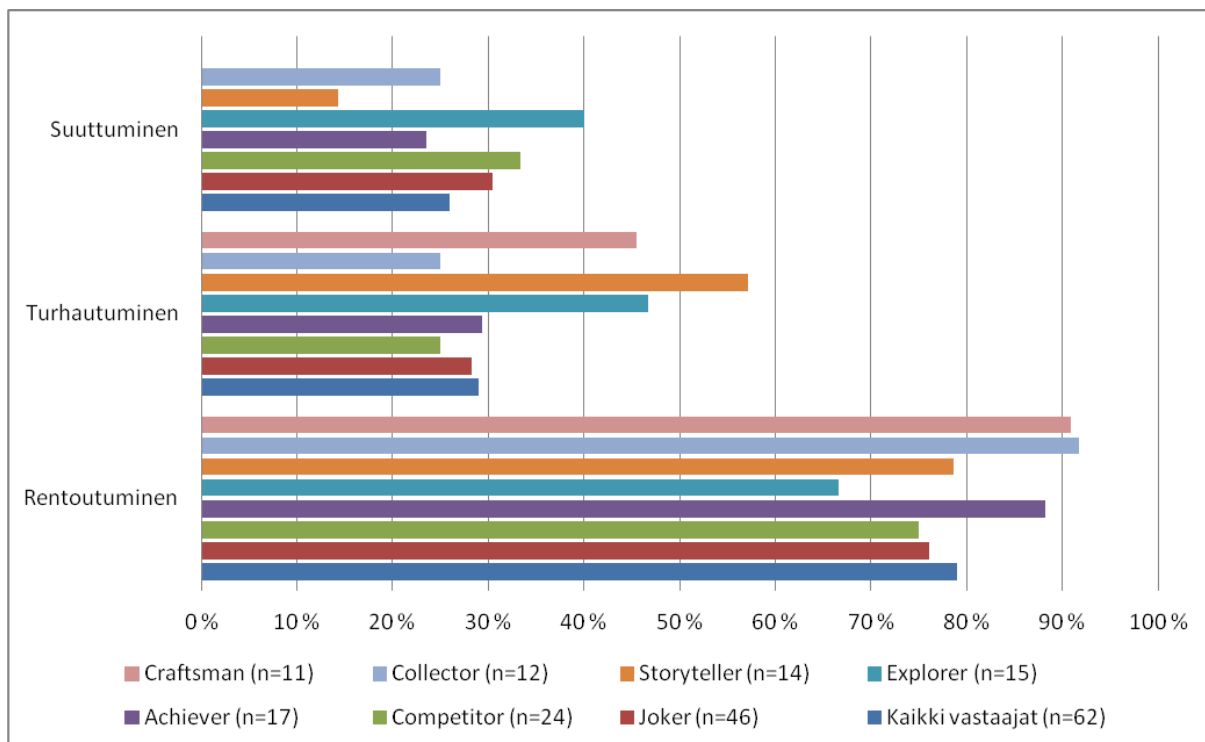


*Kaavio 24: Achiever -pelaajatyypin taitojen parantuminen*



*Kaavio 25: Storyteller -pelaajatyypin taitojen parantuminen*

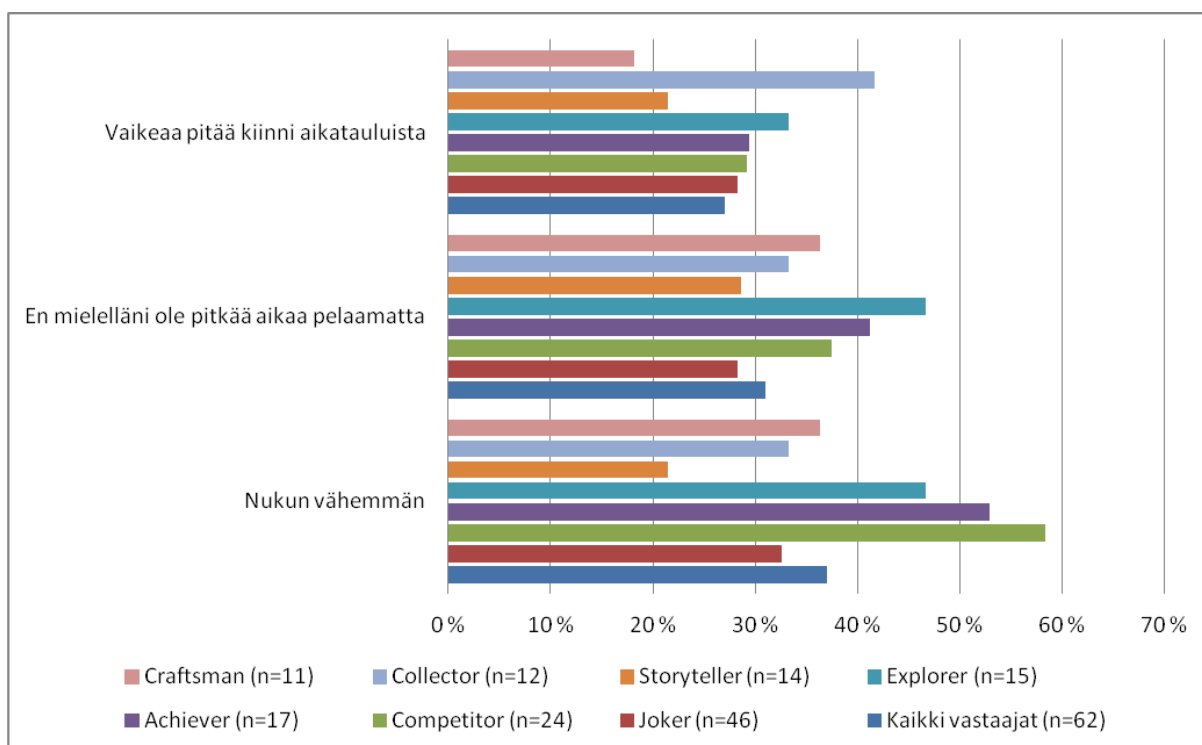
Taito-osiossa competitor -tyyppi koki odotetusti oppimism nopeuden, isojen ryhmien johtamisen ja käsien koordinaation parantuneen kaikkien vastaajien tuloksia enemmän. Kilpailullisessa pelaamisessa juuri selkeällä johtajuudella, nopealla oppimisella ja päätöksenteolla sekä nopealla ja tarkalla koordinaatiolla on iso merkitys. Achiever -tyyppi sai oppimism nopeudessa ja ohjelmointitaidoissa selvästi kaikkia vastaajia huonommat tulokset. Storyteller -ryhmän vastaukset olivat käsien koordinaatiota lukuun ottamatta positiivisimmat, monimutkaisten asioiden hahmotus oli tuplasti yleisempi vastaus kuin koko joukolla, ja isojen ryhmien johtaminen, ohjelmointitaidot ja yleistieto saivat nekin tavallista positiivisemmän arvion.



*Kaavio 26: Tunteet pelaajatyypin mukaan jaoteltuna*

Tunne-osiossa suurin vaihtelu kohdistui turhautumiseen pelaamisen aikana. Craftsman, storyteller- ja explorer -ryhmät kokivat selkästi eniten turhautumista, kilpailullisesti motivoituneet competitor ryhmän edustajat puolestaan hieman yllättäen jäivät jopa hieman alle koko vastaajien tason. Suuttumisessa eniten tunnetta olivat kokeneet explorer -tyypin harrastajat, vähiten puolestaan storytellerit.





*Kaavio 27: Pelaamisen vaikutukset elämänrytmiin pelaajatyypin mukaan jaoteltuna*

Pelaamisen vaikutukset unirytmiin olivat parhaiten itsestään tunnistaneet competitor, achiever ja explorer -ryhmät, storytellerit kokivat muita harvemmin nukkuneensa vähemmän. Aikatauluista oli mielestään vaikeinta pitää kiinni collector -ryhmän edustajilla.

Kyselyn tulosten perusteella voidaan todeta tutkimuskysymyksiin liittyen, että nuoret tunnistavat yllättävän laajoja pelaamisesta johtuvia vaikutuksia omassa elämässään. Pelaajatyypityksen perusteella voi varovaisesti todeta, että tietyillä motivaatiotekijöillä ja suurilla viikottaisilla pelituntimäärillä on yhteys, ja tuntimäärät puolestaan vaikuttavat sekä positiivisiin että negatiivisiin koettuihin vaikutuksiin. Jotta tuloksia voisi yleistää suurempaan joukkoon kuin vain Pelitalon kävijöihin, tarvittaisiin aiheesta laajempi kyselytutkimus. Mielenkiintoista on myös storyteller -joukon tulosten tulkinta; narratiivisella motivaatiolla saavutetaan ainakin tässä vastaajajoukossa hyvin erilainen kokemus pelaamisen vaikutuksista kuin suorittamiseen ja kilpailuun perustuvilla.

## 8 Kyselyn tulosten käsittely työyhteisössä ja analyysi

Kyselyn tulosten ja niistä tehtyjen kuvaajien avulla järjestin Pelitalon työyhteisölle ryhmäkeskustelutilanteen, jossa tulokset käytiin läpi. Tilaisuuden tarkoituksena oli tulkita yhdessä nuorten vastauksia, lisätä Pelitalon työyhteisön ymmärrystä omasta kävijäkunnastaan ja pohtia tulosten vaikutusta käytännön nuorisotyöhön sekä sen suunnitteluun. Paikalla oli neljä Pelitalon ja Valtakunnallisen verkkonuorisotyön kehittämiskeskuksen Verken suunnittelijaa ja kolme Pelitalon nuorisotyöntekijää. Aikaa pohdintaan varattiin kaksi tuntia, ja pohdinnan tulokset kirjattiin ylös sihteerin voimin.

Kävimme yhdessä läpi kyselyn tulokset jokaisen osajoukon kannalta, ja esittelin samalla alustavia tulkintojani niiden merkityksistä. Pohdimme syitä sille miksi tietyt tulokset painottuivat tietyille osajoukoille, ja mietimme painottumisen merkityksiä tulkinnan ja käytännön nuorisotyön kannalta. Merkityksissä nousi vahvasti esiin työyhteisön hiljainen tieto: kaikkiin tilaisuudessa tehtyihin johtopäätöksiin ei päästy pelkästään kyselyn tulosten avulla, vaan osallistujat sovelsivat omaa kokemustaan alalta tulosten tulkintaan.

Tilaisuuden jälkeen työyhteisö koki saaneensa uutta tietoa kävijäkunnastaan. Tulosten tulkintaan ja niiden soveltamiseen liittyen nousi keskustelun aikana esiin paljon ajatuksia, joista tärkeimmät olivat:

1. Pelitalon nuoret pitävät pelaamista sosiaalisena harrastuksena.

Tämä tulos oli selvästi nähtävissä kyselyn tulosten perusteella. Yli puolet vastaajista kertoi saaneensa peliharrastuksen avulla uusia kavereita, moni myös läheisiä ystäviä. Työyhteisön kokemukset tukivat tulkintaa, sillä pelikulttuurin ja pelien ympärille syntyneet yhteisöt ovat usein aktiivisia ja sosiaalisia.

2. Peliharrastajat kokevat saavansa harrastuksestaan paljon hyötyä.

Jälleen tulos oli selvästi nähtävissä kyselyn tulosten perusteella. Taitojen kehittyminen yhdistettiin hyvin vahvasti pelaamiseen, ja yleisesti tunnustettujen

taitojen (esim. tietokonetaidot, vieraat kielet) lisäksi myös muut saivat vastaajilta paljon kannatusta.

3. Verkkopelaaminen luo syrjäytyneille nuorille tunteen siitä, että heillä on kavereita.

Tähän tulkintaan johti ristiriita kyselyn tulosten ja ammattilaisten kokemuksen välillä tiettyjen ryhmien tulosten kohdalla. Jos sosiaalisesti syrjäytymisvaarassa olevat ryhmät ilmoittavat kyselyssä saavansa harrastuksen kautta paljon ystäviä, onko kokemus tuolloin todellinen vai ei?

Sosiaaliseen syrjäytymiseen liittyy usein se, että kaveripiirit ovat pienet, ja jo yksi tai kaksi tuttua tietokonepelien puolelta voi antaa nuorelle vahvan tunteen harrastuksen sosiaalisuudesta. Tämä ei kuitenkaan ole negatiivinen seikka, vaan keino, jota nuorisotyössä voidaan hyödyntää: jos nuori jo valmiiksi kokee pystyvänsä luomaan ystävyksiä pelikulttuurissa, kannattaa nuorisotyössä "pelata vahvuuksille" eli luoda tilanteita joissa nuori voi luoda uusia ystävyksiä muiden samaa alaa harrastavien nuorten kanssa.

4. Vanhemmat eivät harrasta pelaamista tarpeeksi lastensa kanssa.

Tulkintaan johti pohdinta syistä siihen, miksi niin moni vastaaja oli ilmoittanut pelaamisharrastuksen aiheuttaneen ongelmia vanhempien kanssa. Pelitoiminnan ammattilaisten mukaan ristiriita johtuu vanhempien huonosta ymmärryksestä ja kiinnostuksesta nuoren itse valitsemaa harrastusta kohtaan.

Suuria kitkan aiheuttajia perhesuhteissa ovat ajankäyttö ja ajanhallinta. Konflikteja syntyy, kun vanhemmat eivät tiedä mitä koneella tapahtuu, eivätkä nuorten mielestä rajoita koneen käyttöä oikeudenmukaisin perustein, kun kipukynnys pelaamismäärässä ylittyy. Jos kiinnostusta harrastusta kohtaan olisi vanhemmilla enemmän, negatiiviset kokemukset vähenisivät eivätkä nuoret kokisi pelaamisen haittaavan perhesuhteitaan.

5. Nuorten peliharrastajien oma käsitys pelien vaikutuksista pelaajaan erosi usein selvästi yleisesti uskotuista vaikutuksista.

Kyselyn tuloksissa Pelitalon työyhteisölle oli yllätys esimerkiksi se, että pelaamisen vaikutus keskittymiskykyyn koettiin positiiviseksi, vaikka sen on perinteisesti luultu heikentävän sitä.

Nuorten kokemus ei kerro pelaamisen todellista vaikutusta, mutta jos se eroaa selvästi asiantuntijoiden ja tieteellisen kirjallisuuden väitteistä, on kyseessä ristiriita, jota kannattaa tutkia tarkemmin. Todennäköisesti todellinen vaikutus löytyykin jostain harrastajien kokemuksen ja (usein konservatiivisen) asiantuntijatahon väitteen välimaastosta.

6. Ongelmapelaamisen teemaa ei voida typistää helppoihin kysymyksiin.

Kyselyssä yhdellä kysymyksellä sivuttu ongelmapelaaminen on edelleen hankala aihe niin pelaamisharrastuksen kannattajille kuin vastustajillekin. On lukijasta kiinni, tulkitaanko myönteinen vastaus väitteeseen "en halua olla pitkää aikaa pelaamatta" ongelmapelaamiseen viittaavaksi, vai luonnolliseksi osaksi aktiivista harrastamista. Ennen kuin ongelmallisen pelaamisen tunnistamisessa ja siihen puuttumisessa päästään nuorisotyön piirissä eteenpäin, tarvitaan alan asiantuntijoille konsensus siitä, missä vaiheessa mikä tahansa harrastus muuttuu liialliseksi ja alkaa vahingoittaa nuoren mahdollisuuksia normaaliin elämään.

Liika keskittyminen ongelmallisia piirteitä saaneeseen harrastukseen voi myös ohjata täysin väärille poluille nuoren auttamisessa. Paljon mielenkiintoisempaa muun elämän kannalta on syy siihen miksi pelaaminen on noussut suureen rooliin, ei se kuinka monta viikkotuntia nuori keskimäärin pelaa. Käytännössä syrjäytymisvaaraisilla peliharrastajilla on usein takanaan esimerkiksi koulukiusaamista tai perheongelmia, ja nuoren tukeminen niiden kohtaamisessa on paljon merkittävämpää kuin rakkaan harrastuksen kieltäminen tai pakolla rajoittaminen. Parhaimmillaan harrastusta voidaan käyttää tapana päästä keskustelemaan todellisista ongelmista.

7. Pitäisikö pelityyppien väliset erot ottaa huomioon käytännön nuorisotyön suunnittelussa vahvemmin?

Hyvällä nuorisotyöllisellä toiminnalla on aina tavoite, ja usein se liittyy ainakin osittain sosiaalisuuteen ja sosiaaliseen vahvistamiseen. Jos tavoitteena on esimerkiksi kävijöiden sosiaalisten taitojen parantaminen, pitäisikö toimintaa järjestää RTS-peleillä, koska niiden harrastajat kehuivat harrastuksensa vaikutuksia sosiaalisuuteen?

Pelitoiminnassa vaaditaan kuitenkin vankkaa alan osaamista, jotta oikeat työkalut tulisivat valittua oikeaan käyttötarkoitukseen. Urheilussa jalkapallo on lähtökohtaisesti aina samanlaista, mutta tietokonepeleissä pelien sosiaaliset työkalut ja piirteet vaihtelevat yhden pelityypin sisälläkin vahvasti.

8. Voidaanko jo nyt olemassa olevan tiedon perusteella tehdä nuorisotyöntekijöille soveltavia ohjeita siitä, miten pelaamiseen käytetyn ajan määrä vaikuttaa muuhun elämään?

Nuorisotyöntekijät niin pelitoiminnassa kuin nuorisotaloillakin tarvitsisivat työtään tukemaan selkeän ohjeistuksen siitä, miten nuorten pelaamisharrastukseen kannattaa suhtautua ja missä vaiheessa sen voidaan tulkita menevän liiallisuuksiin. Tähän asti ohjeistusta on ollut mahdotonta tehdä, sillä käytettävissä ollut tieto on ollut liian ristiriitaista ja ohjeistuksen sisältö on riippunut täysin sen toimittamasta tahosta. Vähitellen voidaan jo kuitenkin alkaa elätellä toiveita siitä, että järkevät käytännön ohjeistukset olisi mahdollista listata ja hyväksyttää kaikilla niillä tahoilla, jotka jo nyt ottavat kantaa pelaamiseen ja sen vaikutuksiin.

Pelitalon työyhteisö oli tyytyväinen kyselyn tulosten käsittelyyn, ja moni koki sen avartaneen heidän näkemystään nuorten ajatusmaailmasta pelaamiseen liittyen. Jatkossa kyselyn tuloksia voidaan käyttää avuksi toiminnan, ohjeistusten ja uusien kyselyiden suunnittelussa.

Pelaajatyypittely koettiin tulosten läpikäynnin jälkeen Pelitalon työntekijöiden keskuudessa mielenkiintoiseksi, mutta siitä kaivattaisiin enemmän ja luotettavampaa tietoa jotta siitä olisi hyötyä käytännön nuorisotyössä. Tyypittelyn vahvistamiseksi tulisi toteuttaa kattavampi kysely, jonka avulla tyypittelyn tilastollista luotettavuutta pääsisi paremmin arvioimaan.

## 9 Yhteenveto

Työssäni loin kirjallisuuden ja asiantuntijoiden avulla joukon väitteitä pelien vaikutuksesta pelaajiin, joiden perusteella toteutin nuorille peliharrastajille suunnatun kyselyn harrastuksen vaikutuksista vastaajan elämään. Kyselyn tuloksista tehtiin johtopäätöksiä yhdessä pelitoiminnan ammattilaisten kanssa, ja samalla lisättiin ammattilaisten tietoa harrastajanuorista.

Onnistuin opinnäytetyön tavoitteiden toteuttamisessa kohtuullisen hyvin. Uuden tiedon tuottaminen käytännön nuorisotyöhön kyselyn avulla onnistui, vaikka tulosten yleistettävyyttä jäi toivomaani alhaisemmaksi pienen vastausmäärän takia. Kyselyn tuloksista sain yhdessä pelitoiminnan ammattilaisten kanssa tehtyä useita käytännön nuorisotyöhön vaikuttavia johtopäätöksiä, jotka esiteltiin luvussa 8. Pelitalon työyhteisö otti uuden tiedon hyvin vastaan ja alkoi aktiivisesti hyödyntää sitä sekä olemassa olevan toiminnan kehittämisessä että uusien toiminnan muotojen suunnittelussa.

Opinnäytetyöni todellinen hyöty käy ilmi kuitenkin vasta tulevaisuudessa, kun sen vaikutukset nuorille järjestettyyn toimintaan muuttuvat konkreettisiksi. Saman tyyppisiä selvityksiä kuin tämä työ, joissa tietoa tuodaan käytännön työhön, tarvitaan vielä nuorisotyölliseen pelitoimintaan liittyen tulevaisuudessa lukemattomia. Digitaalisten pelien ja niiden ympärille muodostuneen nuorisokulttuurin nuorisotyöllinen hyödyntäminen on vielä aivan lapsenkengissään, ja sekä tietoa että toimijoita kaivataan.

Suurin hyöty koko nuorisotyön kentälle työstäni saataisiin, mikäli tuloksiani hyödyntäen suunniteltaisiin laajempi yleistä kattavuutta tavoitteleva peliharrastajille suunnattu tutkimus. Suositukseni sekä Pelitalolle että Humanistiselle ammattikorkeakoululle onkin se, että Pelitalo alkaisi vuosittain tilaamaan ja ohjaamaan pelitoimintaan liittyviä opinnäytetöitä.

## LÄHTEET

Buckley, Katherine E. & Anderson, Craig A. 2006. A Theoretical Model of the Effects and Consequences of Playing Video Games. Teoksessa Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (toim.) *Playing Video Games*. 1. painos. New Jersey: LEA, 363-378

Durkin, Kevin 2006. Game Playing and Adolescents' Development. Teoksessa Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (toim.) *Playing Video Games*. 1. painos. New Jersey: LEA, 415-428

Durkin, Kevin & Barber, Bonnie 2002. Not so doomed: computer game play and positive adolescent development. Elsevier Inc. *Journal of Applied developmental Psychology*, Vol. 23.

Ermi, Laura & Heliö, Satu & Mäyrä, Frans 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopisto. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6.

Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans 2009. Pelaajabarometri 2009. Tampereen yliopisto, Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitos.

Klug, G. Christopher & Schell, Jesse 2006. Why People Play Games: An Industry Perspective. Teoksessa Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (toim.) *Playing Video Games*. 1. painos. New Jersey: LEA, 91-100

Lee, Kwan Min & Peng, Wei 2006. What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature. Teoksessa Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (toim.) *Playing Video Games*. 1. painos. New Jersey: LEA, 325-346

von Salisch, Maria & Oppl, Caroline & Kristen, Astrid 2006. What attracts Children? Teoksessa Vorderer, Peter & Bryant, Jennings (toim.) *Playing Video Games*. 1. painos. New Jersey: LEA, 147-164

Salokoski, Tarja 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Psykologian laitos. Jyväskylän yliopisto. Väitöskirja.

Sherry, John L. 2001: The Effects of Violent Video Games on Aggression. International Communication Association. Human Communication Research, Vol. 27 No. 3.

Suomen pelitoimialan strategia 2010-2015. Suomen pelinkehittäjät ry & Suomen pelialan keskus Neogames.



## LIITTEET

**Vastaa ajatuksella, aikaa menee n. 5 minuuttia.**

**Vastauksesi käsitellään nimettömänä. Kiitos vastauksestasi!**

Ikä: \_\_\_\_

Sukupuoli:  mies

nainen

Pelaan tietokoneella, konsolilla ja puhelimella viikoittain noin \_\_\_\_ tuntia.

### **Pelaan eniten (valitse 1-3 vaihtoehtoa):**

- FPS-pelejä (Esim. CS, CoD, BF3)
- auto- tai ajopelejä
- urheilupelejä
- RTS-pelejä (Esim. Starcraft 2, LoL, HoN)
- elämäsimulaatioita (Esim. Spore, Sims)
- MMO-roolipelejä (Esim. WoW, Rift)
- strategiapelejä (Esim. Hearts of Iron)
- roolipelejä (Esim. Skyrim, KotOR)
- toimintaseikkailuja (Esim. Tomb Raider)
- tasohyppelyitä (Esim. Super Mario Galaxy)
- selain- tai Facebook -pelejä
- hiekkalaatikkopelejä (Esim. Minecraft)
- muu, mikä? \_\_\_\_\_

### **Pelaan eniten (valitse yksi):**

- PC-tietokoneella
- Xbox -konsolilla
- PS3 -konsolilla
- puhelimella
- muulla laitteella, mikä? \_\_\_\_\_

### **Valitse 1-3 tekijää jotka kuvaavat sinua pelaajana:**

- Haluan olla parempi pelaaja kuin muut.
- Haluan tutkia pelimaailmaa ja löytää uusia paikkoja.
- Haluan saada pelin parhaat tai harvinaisimmat tavarat käyttööni.
- Haluan suorittaa kaikki saavutukset ja saada eniten pisteitä.
- Haluan pitää hauskaa ja pelleillä kavereiden kanssa.
- Haluan johtaa pelin tapahtumia ja muita pelaajia.
- Haluan pelata omaa osaani pelimaailman tarinassa ja muuttaa sitä.
- Haluan ottaa pelissä roolin ja esittää sitä muille pelaajille (sankari, rosvo, uhkarohkea, ...)
- Haluan rakentaa ja muuttaa pelimaailmaa tai pelihahmoja.

**Valitse mielestäsi sopivin vaihtoehto:**

- |  |                                     |                                      |   |
|--|-------------------------------------|--------------------------------------|---|
| Pelaamisen vuoksi minulla on kavereita         | <input type="checkbox"/> enemmän    | <input type="checkbox"/> vähemmän    | <input type="checkbox"/> ei vaikutusta        |
| Pelaamisen vuoksi minulla on läheisiä ystäviä  | <input type="checkbox"/> enemmän    | <input type="checkbox"/> vähemmän    | <input type="checkbox"/> ei vaikutusta        |
| Pelaaminen on tehnyt sosiaalisista taidoistani | <input type="checkbox"/> paremmat   | <input type="checkbox"/> heikommat   | <input type="checkbox"/> ei vaikutusta        |
| Pelaamisen vuoksi koulumenestykseni on         | <input type="checkbox"/> parempaa   | <input type="checkbox"/> heikompaa   | <input type="checkbox"/> ei vaikutusta        |
| Pelaamisen vuoksi fyysinen kuntoni on          | <input type="checkbox"/> parantunut | <input type="checkbox"/> heikentynyt | <input type="checkbox"/> ei vaikutusta        |
| Pelaamisen vuoksi keskittymiskykyeni on        | <input type="checkbox"/> parantunut | <input type="checkbox"/> heikentynyt | <input type="checkbox"/> ei vaikutusta        |
| Pelaamisen vuoksi suhteeni vanhempiini on      | <input type="checkbox"/> parantunut | <input type="checkbox"/> heikentynyt | <input type="checkbox"/> ei vaikutusta        |
| Pelaamisen vuoksi suhteeni sisaruksiini on     | <input type="checkbox"/> parantunut | <input type="checkbox"/> heikentynyt | <input type="checkbox"/> ei vaikutusta/ei ole |
| Pelaamisen vuoksi olen seurustellut            | <input type="checkbox"/> enemmän    | <input type="checkbox"/> vähemmän    | <input type="checkbox"/> ei vaikutusta        |

**Merkitse ne väitteet jotka pitävät mielestäsi paikkansa kohdallasi:****Taidot**

- Pelaaminen on parantanut tietokoneenkäyttötaitojani
- Pelaaminen on parantanut ohjelmointitaitojani
- Pelaamisen ansiosta osaan vieraita kieliä paremmin
- Pelaamisen ansiosta yleistietoni on karttunut
- Pelaamisen ansiosta olen oppinut isojen ryhmien johtamista ja hallinnointia
- Pelaaminen on parantanut oppimismopeuttani
- Pelaamisen vuoksi hahmotan monimutkaisia asioita (esim. valtioiden talous, politiikka jne) paremmin
- Pelaaminen ansiosta hallitsen käsieni liikkeitä paremmin
- Pelaaminen on parantanut reagointinopeuttani

**Tunteet**

- Pelaaminen saa minut turhautumaan
- Pelaaminen saa minut suuttumaan
- Väkivaltaiset kohtaukset peleissä herättävät minussa tunteita vähemmän kuin aikaisemmin
- Pelaaminen auttaa minua rentoutumaan

**Elämä**

- Pelaamisen vuoksi minun on vaikeaa pitää kiinni aikatauluistani (esim. koulutehtävien palauttaminen)
- Pelaamisen vuoksi nukun vähemmän
- Pelaamisen vuoksi minulla ei ole aikaa syödä terveellisesti
- Pelaamisen vuoksi olen jättänyt joskus suihkussa käymisen väliin
- Pelaamisen vuoksi minulla ei ole aikaa muille harrastuksille
- En mielelläni ole pitkää aikaa pelaamatta
- Pelaamisharrastukseni on aiheuttanut ongelmia seurustelusuhteissani