

Mari Tilvis

*”SÄ OOT AINA KONEELLA, MIKSI SÄ ET TEE MITÄÄN  
ELÄMÄLLÄS?”*

NUORTEN KOKEMUKSIA NETTIPELAAMISEEN LIITTYEN

Kuntoutusohjauksen ja –suunnittelun koulutusohjelma  
2012

*”SÄ OOT AINA KONEELLA, MIKSI SÄ ET TEE MITÄÄN ELÄMÄLLÄS?”*  
NUORTEN KOKEMUKSIA NETTIPELAAMISEEN LIITTYEN

Tilvis, Mari  
Satakunnan ammattikorkeakoulu  
Kuntoutusohjauksen ja -suunnittelun koulutusohjelma  
lokakuu 2012  
Ohjaaja: Koivuniemi, Merja  
Sivumäärä: 34  
Liitteitä: 2

Asiasanat: nuoret, netti, pelaaminen, riippuvuus, sosiaaliset suhteet, arjen hallinta, syrjäytyminen, työpajat

---

Nuorten netin käyttöön ja runsaaseen nettipelaamiseen liittyvä riski syrjäytyä on julkisuudessa saanut paljon huomiota inhimillisten ja yhteiskunnallisten vaikutustensa vuoksi. Asiaa on lähestytty monesta näkökulmasta, mutta vain vähäisessä määrin on selvitetty nuorten omia ajatuksia aiheeseen liittyen. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää aktiivisten nuorten nettipelaajien omia kokemuksia nettipelaamiseen liittyen. Tutkimus tehtiin ryhmähaastatteluna teemaan liittyvien kysymysten avulla. Tutkimuksessa pyrittiin selvittämään mikä nettipelaamisessa ”koukuttaa” nuoria, miten nettipelaaminen näkyy nuoren arjessa ja millä keinoilla nettipelaamisen voi saada hallintaan.

Tulosten mukaan nuoret näkevät nettipelaamisen liittyvän luontevana osana arkeensa harrastuksena ja yhtenä sosiaalisten suhteiden ylläpitäjänä. Nuoruuteen liittyvät haasteet voivat toisinaan ajaa pitempään oleskeluun netissä. Ristiriitoja omaisten kanssa syntyy, jos nuori jää kotiin esimerkiksi opiskelun keskeytyessä ja käyttää aikansa pääosin netin äärellä, mutta opiskelun tai muiden tukitoimien rinnalla nettipelaaminen hyväksytään harrastuksena. Runsaan nettipelaamisen aiheuttamiin ongelmiin voi nuorten mielestä parhaiten vaikuttaa nuori itse hankkimalla ystäviä netin ulkopuolelta, keksimällä muuta tekemistä nettipelaamisen rinnalle, oman motivaation löytäminen muuhun toimintaan on kaiken perusta. Eri alojen ammattilaiset voivat auttaa keskustelemalla aidosti nuoren kanssa aiheista, jotka ovat runsaan netin käytön taustalla, tuomalla uusia näkökulmia nettipelaamiseen ja avaamalla uusia näköaloja omaan tulevaisuuteen liittyen.

*"YOU ARE ALWAYS ON YOUR COMPUTER, WHY DO NOT YOU DO ANYTHING WITH YOUR LIFE?" YOUNG PEOPLE'S EXPERIENCES OF E-GAMING RELATED*

Tilvis, Mari

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Rehabilitation Counseling and Planning

October 2012

Supervisor: Koivuniemi, Merja

Number of pages: 34

Appendices: 2

Key words: young, net, playing, social relations, life management, marginalization, workshop

---

Young people's use of the Internet and over and over e-gaming-related risk of exclusion has received a lot of attention in the public eye due to human and social effects. The matter has been approached from many angles but only to a limited extent, is explained in young people's own ideas on the subject matter. Purpose of this study was to examine the activity of young e-game players experiences related to e-gaming. The study was conducted around the theme of a group interview questions to help. The study sought to find out why e-gaming is hooking young people, how e-gaming is shown in their everyday life and the means by which e-gaming can be controlled.

According to the results the young people see the e-game playing connected to their everyday life as a natural part as a hobby and one administrator of social relations. Challenges which are related to the youth can drive sometimes to a longer stay in the net. The conflicts are created with the close relations if the young will stay home when for example the studying is interrupted and time is used mainly by the net but beside studying and other measures of support e-gaming is accepted as a hobby. Based on young people opinions to problems caused by the abundant e-game playing can best be influenced by getting friends from outside the net, to invent another doing next to the net, finding own motivation to other operations is foundation to everything. Professionals in different areas can help by discussion the subjects which are in the background of the use of the abundant net, to bring new points of view for the net playing and to renew possibilities in connection with the own future.

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	5
2	NUORTEN NETTIPELAAMINEN .....	6
2.1	Lasten ja nuorten nettiympäristö Suomessa.....	6
2.2	Nettipelaaminen.....	7
2.3	Nettipelaamisen liittyviä riskejä.....	9
2.4	Tietokonepeleihin ja –pelaamiseen liittyviä aiempia tutkimuksia .....	10
3	NUORET JA SYRJÄYTYMISEN UHKA .....	11
3.1	Syrjäytymisen määrittelyn vaikeus.....	12
3.2	Nuorten turvaverkot.....	13
4	PAJATOIMINTA NUOREN ELÄMÄN NIVELVAIHEISSA .....	15
5	OPINNÄYTETYÖN TAVOITE JA TUTKIMUSKYSYMYKSET .....	17
6	OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS .....	18
6.1	Aineiston keruu ja valintakriteerit .....	19
6.2	Aineiston analyysi .....	21
7	TUTKIMUKSEN TULOKSET .....	23
8	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	29
9	POHDINTA .....	31
	LÄHTEET .....	34
	LIITTEET	

## 1 JOHDANTO

Vanhemmat, opettajat ja kouluterveydenhuolto ovat huolissaan lasten ja nuorten lisääntyneestä netin käytöstä ja osalle nuorista se on muodostunut ongelmaksi, joka vaikuttaa moniin asioihin elämässä. Netti on suhteellisen uusi mediaympäristö, joka kehittyy koko ajan ja sen vuoksi kaikkia käyttäjien nettiin liittyviä ongelmia ei ole vielä riittävästi tutkittu. Yhteiskunnallisesti aihe on alkanut kiinnostaa, koska hallitsematon netin käyttö aiheuttaa usein taloudellisia, fyysisiä, psyykkisiä ja sosiaalisia ongelmia. Tässä tutkimuksessa keskitytään nettiympäristössä tapahtuvaan pelaamiseen ja siihen liittyviin ongelmiin nuorten parissa. Tarkoituksena on kuulla nuorten omia kokemuksia nettipelaamiseen liittyen, mitkä asiat nettipelaamisessa kiinnostavat nuoria, miten netin runsas käyttö näkyy nuorten arjessa ja millä keinoilla nettipelaamiseen paljon aikaansa käyttävät nuoret löytävät muita mielenkiinnon kohteita elämäänsä. Myös kuntoutuksen kentällä on huomattu tämä nuorten kasvava joukko ja siksi tässä tutkimuksessa keskitytään niihin nuoriin, joiden nettipelaamisen määrä on niin suuri, että se vaikuttaa kaikkeen elämään aiheuttaen uhan syrjäytyä.

Nuoren nettipelaamiseen ”koukuttuneen” tilanne saattaa peruskoulun jälkeen olla monimutkainen vyyhti. Nettipelaamisen johdosta opiskelu voi olla vaarassa keskeytyä tai olla keskeytynyt. Kuitenkin näköala tulevaisuuden suhteen voi olla hyvin kaipa ja kiinnostus töihin tai opiskeluun minimaalinen, osa ei ilmoittaudu edes työvoimatoimistoon välttääkseen yhteiskunnan tarjoamat interventiot. Vanhempiansa luona asuva nuori saattaa ajatella pärjäävänsä ilman rahaa kotonaan, internetin käyttö ei välttämättä rasita suuresti taloudellisesti, jos ei pelaa rahapelejä ja lataa pääosan peleistä verkosta. Heidän keinonsa puuttua asiaan voivat olla vähäiset, koneen käyttöä voi rajoittaa tai ottaa pois tilapäisesti kokonaan, mutta kaikkiin nuoriin nämäkään keinot eivät tehoa, koska muita kiinnostuksen kohteita yksinkertaisesti ei ole. Keskusteluyhteys nuoren ja vanhempien välillä voi olla hyvin ohut, jos nuoren aika ja sosiaaliset yhteydet ovat pääosin olleet verkossa jo pitkään. Yhteistä kieltä ja ymmärrystä on vaikea löytää. Nuori ei ehkä painostuksestaan suostu ottamaan osaa projekteihin tai hankkeisiin halutessaan toimia vain netin äärellä. Syrjäytymisen uhka on

todellisuutta, mutta keinoja puuttua on vähän. Tässä iässä nuori lähestyy myös aikuisuuden rajaa iällisesti ja se vaikeuttaa tilannetta, tilanne ei kuulu kenenkään toimialaan, joskin ymmärrystä asiaan löytyy kaikilta nuorten parissa toimivilta. Vastaavia ongelmia on joka puolella. Opiskelun keskeytyminen, elämänhallinnan ongelmat ja yleinen näköalattomuuden puute voi luoda vyyhdin, jonka ratkaisemiseksi tarvitaan kuntoutuksen keinoja; ohjausta, tukea ja motivointia.

## 2 NUORTEN NETTIPELAAMINEN

Oulun kaupungin Nettinappi sivustolla (www-sivut) on tietoa eri elämänalueisiin liittyen. Yhtenä aihealueena on ”nettielämä”, jossa kerrotaan, mitä asioita kannattaa huomioida netissä toimiessa. Netin käyttöön liittyen tietoa on siis saatavilla runsaasti eri toimijoiden kautta, mikäli haluaa varmistaa omaa yksityisyyttään ja hyviin käytöstapoihin liittyviä seikkoja verkossa. Tietokoneen teknistä käyttöä opeteltaessa on hyvä opetella myös pelisäännöt, joilla verkossa toimitaan. Valitettavan usein asioita opetellaan ensisijassa vanhempien tai kavereiden kanssa hyvinkin nuorena, jolloin kaikkia tärkeitä asioita ei huomioida tai lapsen ikään liittyen valmiuksia ei ole tarpeeksi.

### 2.1 Lasten ja nuorten nettiympäristö Suomessa

Tilastokeskuksen viestintätekniikan käyttö tutkimuksessa julkaistiin syksyllä 2011 tietoja, joiden mukaan 16-74 vuotiaista suomalaisista 89% käyttää toisinaan nettiä ja tästä joukosta kolme neljästä käyttää sitä päivittäin. Internetistä on tullut koko kansan väline tiedon hankintaan, vuorovaikutukseen ja arkisten asioiden hoitoon. Uusien mobiililaitteiden ansiosta internetiä voidaan käyttää ajasta ja paikasta riippumatta. (Tilastokeskuksen www-sivut.)

Varsinkin nuoret rakentavat ystävyysuhteita ja identiteettiään internetin sosiaalisissa yhteisöissä. Sukupolvi, joka on syntynyt tietokoneiden keskellä, oppii virtuaalimaailman lainalaisuudet kasvamisen myötä ja muuttaa näkökulmaamme työhön ja ajan-

käyttöön epäsäännöllisen työajan ja jatkuvan tavoitettavuuden vaatimusten kautta. Markkinoiden ja kansalaisvaikuttamisen siirtyminen enenevässä määrin internetiin tuo mukaan globaalin ulottuvuuden monien asioiden suhteen. (Tapscott 2010, 24-25.)

Pelit ja leikit ovat kaikenikäisten ajanvietettä ja nykyiset tietokoneilla ja erilaisilla pelikoneilla pelattavat digitaaliset pelit korvaavat entisiä pihapelejä sekä lauta- ja korttip pelejä. Nykyajan lapsille ne ovat luonteva ympäristö toimia ja tarjoavat aiempien pelien tavoin haasteita, jännitystä ja usein myös sosiaalisia kontakteja. Peliteollisuus kehittää jatkuvasti uusia pelejä erilaisille kohderyhmille ja monenlaiseen ajankäyttöön. (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2011, 2.) Toisaalta peliyhteisöt saattavat luoda myös velvollisuuksia, joihin on sitouduttava myös ajallisesti, mikäli haluaa säilyttää yhteisön sisäpiirin jäsenyyden itsellään (Salokoski & Mustonen 2007, 76).

Pelejä käytetään myös opetuskäytössä yhtenä lähteenä tiedon etsimiseen ja ongelmanratkaisutaitojen kehittämiseen, joskaan pelien käyttö opetuksessa ei vielä ole vakiintunut vaan etsii muun tietoteknisen opetuksen kanssa rooliaan (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 11-12). Tyrvään Sanomat kirjoitti elokuussa 2012, että Sastamalan verkostolukion ykkösluokkien oppilaat saivat syyslukukauden alkaessa Opetushallituksen rahoituksella hankitut omat kannettavat käyttöönsä. Niillä varaudutaan verkko-opetuksen lisäämiseen ja mahdolliseen ylioppilaskokeen muuttumiseen sähköiseksi lähivuosina. (Tuominen 2012.) Pelaaminen voidaan siis nähdä positiivisena asiana jopa opetuksellisesti. Liikkuva kuva, hyvä grafiikka ja suhteellisen helposti muutettava sisältö sekä uudelleen käytettävyyys eri opiskelijoiden kesken haastavat painetun kirjan varsin vahvasti uutena opetusmenetelmänä. Voidaan otaksua tietokoneiden käytön edelleen laajenevan opetuskäytössä.

## 2.2 Nettipelaaminen

Pelaajabarometrin 2011 mukaan Suomessa 73% väestöstä (10-75 -vuotiasta) pelaa ainakin joskus tietokone- tai muita digitaalisia pelejä, näistä vajaa 4% käyttää yli kaksikymmentä tuntia viikossa aikaa verkkopelaamiseen tai rahapelaamiseen (Karvinen & Mäyrä 2011). Tarja Salokosken (2005, 95) tutkimuksen mukaan lähes kaikki

lapset ja nuoret pelaavat vapaa-aikanaan pelejä, pojat tyttöjä enemmän. Suurimmalle osalle pelaaminen on hauskaa yhteistä toimintaa ystävien kesken tarjoten elämyksiä, viihdettä ja yhteisiä puheenaiheita. Pelaamisella voi olla paljon myönteisiä vaikutuksia aktiivisen osallistumisen, onnistumisten kokemusten, motoristen ja kognitiivisten sekä muiden taitojen oppimisessa (Luhtala ym. 2011, 6-8). Toisaalta Päihdelinkin www-sivuilla todetaan nettiriippuvuustestin olevan alkoholitestien jälkeen suosituin testi, nettiriippuvuuden olemassaoloa ei kyseenalaisteta vaan ilmaan heitetään kysymys, miten paljon sitä on ja miten se tulee ilmi (Peltoniemi 2006).

Nettipelaamisesta puhutaan monin eri termein ja sen sisältö voi vaihdella vaihdella käyttäjästä riippuen. Salokoski (2005, 9) on tutkimuksessaan määritellyt tietokonepeleihin kuuluvaksi *elektroniset pelit*, joihin lukeutuvat tietokonepelien lisäksi konsolipelit (mm. Playstation, Nintendo 64, Nintendo Gameboy, Sega Dreamcast, Came Cube). Mikko Kamula (2011, 4) puolestaan tarkoittaa digitaaliset pelit termillä erilaisilla pelikonsoleilla pelattavia pelejä, tietokonepelejä sekä mobiileilla päätelaitteilla kuten matkapuhelimilla pelattavia pelejä. Jättämällä rahapelit ulkopuolelle hän tarkoittaa termillään *vihteellisiä digitaalisia pelejä*. Teuvo Peltoniemi (2006) käyttää termiä *nettipelaaminen* Päihdelinkin nettiriippuvuus Suomessa –sivulla tarkoittaen tietokoneella tai kännykällä pelattavia tietokonepelejä. Tässä opinnäytetyössä nettipelaamisella tarkoitetaan tietokoneella tapahtuvaa pelaamista joko tietokonetta vastaan tai verkossa tapahtuvaa pelaamista toisia verkkopelaajia vastaan. Kaikkia näitä käsitteitä esiintyy yleisesti tietokoneella pelaamiseen liittyen, toiset liittävät pelaamiseen myös rahapelaamisen toiset vain viihteellisen pelaamisen.

Mikko Kamula (2011) on tehnyt Pro gradu –tutkielman Turun yliopistossa aiheena ”Digitaalisten pelien kulttuuri”, jossa hän tutki digitaalisia pelejä, niiden pelaamista ja niihin liittyvää pelikulttuuria. Tutkimus toteutettiin kvantitatiivisena kyselylomaketutkimuksena ja siihen haettiin vastaajia internetin peliaiheisilta foorumeilta ja kyselyyn vastasi 292 henkilöä. Tulosten perusteella digitaaliset pelit ovat olleet Suomessa arkipäiväistä sosiaalista toimintaa jo pitkään ja aktiivisesti pelaavien mielikuvat pelaamisesta olivat enimmäkseen positiivisia. Tuloksista löytyi jonkinasteinen riippuvuus runsaamman pelaamisen ja matalamman koulutuksen suhteen ja verkkopelaaminen korreloi voimakkaasti runsaan pelaamisen kanssa, alle 20-vuotiaat käyttivät keskimäärin enemmän aikaa pelaamiseen kuin tätä vanhemmat. Lisäksi aktiivi-



sesti pelaavat pelasivat paljon verkossa ja verkossa pelaaminen taas korreloi voimakkaasti kavereiden kanssa pelaamisen kanssa, joka ei välttämättä tarkoita fyysistä läsnäoloa vaan internetin kautta tapahtuvaa yhteydenpitoa.

### 2.3 Nettipelaamisen liittyviä riskejä

Nettipelaaminen on erityisesti poikia kiinnostava asia siitä löytyvien haasteiden ja jännityksen vuoksi. Monet nettipelaamiseen liittyvät hyvät asiat kuten tietokoneen käytön oppiminen ja hallinta, englannin kielen harjaantuminen, motoristen taitojen mm. reaktionopeuden ja sorminäppäryyden kasvu sekä ongelmanratkaisu- ja sosiaalisten taitojen kehittyminen saattavat pitkään piilottaa hiljalleen esiin nousevia ongelmia. Rajaton pelaaminen kiinnostavuudessaan saattaa viedä aikaa nukkumiselta ja rajoittaa normaaleja ihmissuhteita. Tilanne voi lopulta toisinaan pahentua siihen pisteeseen, että pelaaminen täyttää lähes koko vapaa-ajan ja vaikuttaa nuoren koko elämäntilanteeseen. (Luhtala ym. 2011, 8-12). Joidenkin kohdalla nettiympäristö ja siihen liittyvät asiat saattavat tulla tärkeämmiksi kuin todellinen elämä.

Aamulehden näkökulma-artikkeliin heinäkuussa 2012 haastateltu psykiatrian erikoislääkäri Juha Kemppinen kertoo, että internetin mittavaan käyttöön liittyy passiivisuutta, univaikeuksia ja mielialan laskua. Hänen mukaansa internet-riippuvaiset eivät esimerkiksi yleensä lue sähköpostejaan muiden internetin käyttäjien tapaan, mikä kertoo heidän olevan enemmän kiinnostuneita kommunikoimaan virtuaali-ihmisten kuin todellisten ihmisten kanssa. Suomessakin on syytä huoleen nuorten suhteen, ”Meille tulee jo hoitoon paljon nuoria miehiä, joiden unirytmii on täysin hukassa nettissä istumisen takia. Netti sotkee elämän hyvin tehokkaasti” kertoo Kemppinen. (Kuusela 2012.)

Nettipelaamisen kielteiset vaikutukset näkyvät nuoren koko elämäntilanteessa pelaamisen muuttuessa ongelmalliseksi. Perheen ihmissuhteet voivat heikentyä tai karsjistyä riitaisiksi ja pelimaailman ulkopuoliset kaverit jäädä pois, tämä kaventaa sosiaalisia suhteita ja heikentää sosiaalisen taitojen kehittymistä. Poissaolot koulusta tai opiskeluista ja kiinnostuksen puute opiskelutehtävien tekemiseen voivat heikentää arvosanoja ja vaikeuttaa opinnoista suoriutumista. Fyysisiä ongelmia kuten päänsär-

kyä, niska- ja selkävaivoja, unettomuutta ja väsymystä voi esiintyä enenevässä määrin (Luhtala ym. 2011, 11-13; Salokoski & Mustonen 2007, 70-71). Epämiellyttäviä tunteita kuten ärtyisyyttä, masentuneisuutta, yksinäisyyden kokemuksia, valehtelua ja syyllisyyden tunteita voi paeta enenevässä määrin pelien maailmaan (Luhtala ym. 2011, 11-13). Myös levottomuus, jos ei pääse pelaamaan tai nettiin, nettiin suunniteltua pidemmäksi aikaa jääminen ja ajantajun menettäminen, netin käytön tai pelaamisen tauottamattomuus, tarve käyttää nettiä tai pelata yhä enemmän saadakseen tyydytystä, erilaisten vierotusoireiden tunteminen, netistä poissa ollessa ovat signaaleja nettiin syntyneestä riippuvuudesta (Peltoniemi 2006). Nettipeleissä riippuvuutta lisää myös se, että kyseisissä nettiyhteisöissä on peliseuraa tarjolla aina vuorokauden ajasta riippumatta, sosiaalista arvostusta voi saavuttaa edettyään pelissä pitkälle ja lisäksi pelaaminen synnyttää yhteisöllistä yhteenkuuluvuutta (Salokoski & Mustonen 2007, 102)

#### 2.4 Tietokonepeleihin ja –pelaamiseen liittyviä aiempia tutkimuksia

Salokoski (2005) tutki psykologian väitöskirjatyössään aihetta ”Tietokonepelit ja niiden pelaaminen”. Hän teki tutkimuksen pelien sisällön analyysin kautta ja kyselylomakekyselynä vuonna 2000 Rovaniemen ja Jyväskylän alueen koululaisille, yhteensä 1091 ala- ja yläasteikäiselle sekä heidän vanhemmilleen, 972 henkilöä. Tutkimuksessa tarkasteltiin väkivaltaisten pelien sisältöä ja riskipelaajien motiiveja, asenteita ja taustatekijöitä sekä vanhempien pelaamisen valvontaa. Salokoski määritteli riskipelaamisen väkivaltaa sisältävien pelien suosimiseksi ja/tai pelien suurkulutukseksi. Pelien sisällönanalyysin perusteella ilmeni, että suosituimmissa ja myydyimmissä peleissä esiintyi väkivaltaa paljon. Tietokonepelit ovat keskeisesti mukana lasten ja nuorten arjessa ja vanhempien valvonta on yhteydessä vähäiseen riskipelaamiseen, joskin valvonta perheissä on suhteellisen vähäistä. Valvonta kohdistuu tietokoneen äärellä vietettyyn aikaan, koneen sijaintiin ja sivustojen sisältöön, aikarajoitus vaihtelee puolesta tunnista rajoittamattomaan (Uusitalo, Vehmas & Kupiainen 2011, 125-127).

Jenna Kurkipuro (2009) on opinnäytetyössään ”nettiriippuvuus hoitotyön haasteena” tehnyt kirjallisuuskatsauksen lasten ja nuorten nettiriippuvuuden tutkimuksiin 14

kansainvälisellä tutkimuksella. Tutkimuksessa selvisi, että nettiriippuvuutta käsittelevät tutkimukset lapsilla ja nuorilla ovat tyypillisesti vertailevia tutkimuksia nettiriippuvaisten ja ei-nettiriippuvaisten välillä ja arviointimenetelmät vaihtelevat tarkan diagnosointimenetelmän puuttuessa. Nettiriippuvuus ilmenee tutkimuksissa sekä sosiaalisena ongelmana että psyykkisten ongelmien kasautumana. Kurkipuron mukaan suomalainen tutkimus osoittaa, että nettiriippuvuus esiintyminen on suomalaisilla nuorilla muihin maihin verrattuna vähäistä, joskin se voi johtua siitä, että terveydenhuollossa ei ole tunnistettu ongelmaa.

Frantti-Malinen (2012) on opinnäytetyössään ”peruskoululaisten liika pelaaminen ja internetin käyttö” tutkinut terveyden edistämisen ja ennaltaehkäisyn prosesseja, joiden tavoitteena on ehkäistä 7-18 –vuotiaiden koululaisten liikaa pelaamista tai internetin käyttöä ja niistä aiheutuvia terveysongelmia. Tutkimus tehtiin kirjallisuuskatsauksena ja aiheesta löytyi kaksi tutkimusta: koulutusinterventio Hollannista ja terapiainterventio Kiinasta. Hollantilaisessa tutkimuksessa interventio tehtiin kaikille koululaisille ja tulosten perusteella oppilaat tulivat tietoisemmaksi liiallisesta pelaamisestaan ja internetin käytöstä. Terveyden edistämisen kannalta tulos oli merkittävä. Kiinalaisessa tutkimuksessa nettiriippuvuuden kriteerit täyttävä nuorten joukko jaettiin vuodeksi kahteen ryhmään, joista toinen osallistui aktiiviseen ryhmäterapiaprosessiin ja toinen ei saanut mitään terapiaa. Molemmissa ryhmissä internetin käyttö väheni, mutta aktiivisessa ryhmässä paranivat myös ajankäytön hallintataidot, psyykkiset oireet, kognitiivisen ja käyttäytymisen tason oireet. (Frantti-Malinen 2012, 68-69.) Opinnäytetyö osoitti, että terveyden edistämisen prosessin tutkimusta, joka kohdistuu lasten ja nuorten pelaamiseen ja/tai netin käyttöön ei ole olemassa Suomessa ja tätä tutkimusta löytyy hyvin vähäisessä määrin myös ulkomailta (Frantti-Malinen 2012, 74).

### 3 NUORET JA SYRJÄYTYMISEN UHKA

Kilpailuyhteiskunta Suomessa vaatii nuorilta menestymisestä ja pärjäämisestä samaan aikaan, kun yhteistoiminta kotien, koulujen, naapurustojen ja harrastustoiminnan on ohentunut (Hoikkala 2010, 78). Nuorilla useiden elämänmuutosten kasautu-

minen suhteellisen lyhyelle aikavälille on muutosprosessi, joka aiheuttaa riskin syrjäytymiselle. Syrjäytymiselle voidaan hakea selitystä yksilöstä tai häntä ympäröivästä yhteiskunnasta tai näiden keskinäisestä suhteesta käsin. (Lagström 2011, 7.)

### 3.1 Syrjäytymisen määrittelyn vaikeus

Syrjäytyminen ei ole vakiintunut käsite Suomessa. Tilastokeskuksen tulo- ja sosiaalitalastoissa käsitettä on käytetty merkitsemään yksilön tai kotitalouden joutumista taloudellisesti tai sosiaalisesti ongelmallisiin olosuhteisiin, joista mahdollisuudet vapautua ovat huonot (Tilastokeskuksen www-sivut). Pekka Myrskylä luokittelee EVA-analyysissään syrjäytyneiksi sellaiset työvoiman ja opiskelun ulkopuoliset nuoret, joilla ei ole peruskoulun lisäksi muuta koulutusta (Myrskylä 2012, 2). Syrjäytyminen voidaan myös määritellä kasaantuneeksi huono-osaisuudeksi, jossa yhdistyvät pitkäaikainen ja usein toistuva työttömyys, toimeentulo-ongelmat, elämänhallintaan liittyvät ongelmat ja syrjäytyminen yhteiskunnallisesta osallisuudesta (Valtiontalouden tarkastusviraston toiminnankertomus 146/2007, 7). Näkökulma syrjäytymiseen riippuu asiaa tarkastelevasta tahosta.

Helsingin kaupungin Syrjäytymisen ehkäisy ja vähentäminen –työryhmän raportissa (2009, 5) on huomioitu, että viime vuosina esiin on noussut uudenlainen syrjäytymisen muoto, ”verkkosyrjäytyminen”, jossa verkossa tapahtuva yhteisöllisyys on korvannut reaali maailman sosiaaliset suhteet. Vantaan päihdepalvelujen nuorisoaseman asiakkaista noin kymmenen prosenttia on viime vuosina käynyt hoidossa peliongelman takia ja heistä monet pojat pelaavat paljon verkkoroolipelejä. Ongelmallisesti pelaavien nuorten vapaa-aika kuluu pelkästään pelien parissa ja usein nämä nuoret eristäytyvät muista nuorista. Monet ovat ujoja, kilttejä ja melko sulkeutuneita ja he eivät näe ongelmaa pelaamisessaan jolloin heitä on vaikea motivoida hoitoon. (Vantaa ja päihhteet –raportti 2011, 22-23.)

Yhteiskunnan eri järjestelmien perusteella syrjäytymisen uhatta olevaksi nuoreksi luokiteltu ei välttämättä itse koe olevansa syrjäytynyt tai näyttäyty muissa yhteyksissä sellaisena. Syrjäytyneistä nuorista ei myöskään voi puhua yhdenmukaisena joukkona vaan koulutuksen ja työpaikan puuttumisesta huolimatta nuorella voi olla hyviä

ystävyyssuhteita ja muita mielenkiinnon aiheita elämässään. Toisaalta koulutus ja työ tuo elämään positiivisia vaikutuksia ja näiden ulkopuolelle jääminen voi lisätä riskiä syrjäytyä myös muilla elämänalueilla. (Miettinen, Nádasi, Nummi, Salminen ja Yläkangas 2012.)

### 3.2 Nuorten turvaverkot

Yhteiskunnallisesti huolta herättää siis nuorten joukko, jotka ovat koulutus- ja työvoimatilastojen ulkopuolella ja joita Pekka Myrskylä EVA analyysissään (2012) peräänkuuluttaa otsikolla ”HUKASSA – Keitä ovat syrjäytyneet nuoret?”. Tätä joukkoa yhdistää se, että he ovat peruskoulun jälkeen jääneet vaille jatko-opiskelupaikkaa, eivät ole hakeneetkaan sitä tai ovat eri syistä keskeyttäneet toisen asteen opinnot. Tästä joukosta löytyy myös niitä, joille netissä pelaaminen ja nettiympäristö on elämään sisällön tuova asia ja joiden näköalat muuhun elämään ja tulevaisuuden suunnitteluun pelaaminen on kaventanut. Näitä nuoria ei tällaisessa tilanteessa kiinnosta koulutus tai työelämä ja heistä osa onkin kotona vaille muita kiinnekohtia yhteiskuntaan, osa erilaisilla työ- ja starttipajoilla sekä hankkeissa, projekteissa ja muissa toimintamalleissa, jotka on suunnattu auttamaan nuoria monin eri tavoin peruskoulun-, toisen asteen opiskelujen- ja työelämän nivelvaiheissa.

Suomen Opiskelija-Allianssin www-sivuille on kirjoitettu kannanotto aiheesta: Kenelle kuuluu vastuu ammatillisten nuorten syrjäytymisestä? Kannanotossa yhdistyksen puheenjohtaja Jenni Parpala toteaa tukiverkostojen toimivuuden ja yhteistyön olevan elintärkeää syrjäytymisen ehkäisemiseksi toisella asteella. Niiden tulisi olla toimiva kokonaisuus, johon nuori voi helposti tukeutua. Syrjäytymisen ehkäisemiseksi tarvitaan pitkäkestoista ja pitkäjänteistä työtä projektiluontoisen ja hankepainotteisen työn sijaan. Nuorten todellista hyvinvointia ei pystytä rakentamaan lyhytaikaisten ratkaisujen varaan. (Parpala 2012.)

Suomen kuntoutusjärjestelmä on hajautettu useiden eri järjestäjien ja rahoittajien kesken, sen kokonaisuuden hahmottaminen on vaikeaa päättäjille kuntoutujista puhumattakaan. Kuntoutuksen avulla voidaan edistää ihmisen työ- ja toimintakykyä ja lisätä oman elämän hallintaa ja tämän hetken kuntoutuksen yhtenä keskeisenä tehtä-

vänä on ylläpitää työkykyä, jotta sosiaaliturva voidaan jatkossakin toteuttaa kestävästi. Siihen liittyen kuntoutuksen yhtenä haasteena voidaan pitää syrjäytymisvaarassa olevia nuoria, joiden elämänhallintaa pitäisi kohentaa kuntoutujälähtöisillä menetelmillä ja työotteilla eli liikkeelle pitäisi lähteä kuntoutujan elämäntilanteesta ja hänelle mielekkäistä toimintatavoista. (Kuntoutusselonteko 2002, 3,6,19.) Erilaiset palvelujärjestelmien tukitoimet nuorille toimivat usein parhaiten niiden kohdalla, jotka osaavat hakea tietoa ja apua. Elämänhallinnan ollessa puutteellista tarvitaan pitkäkestoisia ja tavoitteellista työskentelyä rinnalla kulkijan tai tukihenkilön muodossa, ongelmien sijasta tulisi nostaa esiin vahvuuksia ja onnistumisen kokemuksia. Samankaltaisten palvelujen tarjoaminen kaikille ei johda hyvään lopputulokseen. Matalan kynnyksen paikkojen lisääminen, moniammatillisen viranomaisyhteistyön kehittäminen ja syrjäytymisen riskitekijöiden ennaltaehkäisyyn panostaminen ovat avainasemassa hyvien tuloksien saavuttamisessa. (Miettinen ym. 2012.)

Nuorisolain (2006) mukaan nuorisotyötä ja -politiikkaa toteutetaan moniammatillisena yhteistyönä paikallisten viranomaisten sekä yhteistyönä nuorten, nuorisoyhdistysten ja muiden nuorisotyötä tekevien järjestöjen kanssa. Kunnassa toimivan nuorten ohjaus- ja palveluverkoston tehtävänä on taata palveluiden riittävyys, laadukkuus ja saatavuus sekä suunnitella ja tehostaa nuorten palveluihin ohjautumista ja palvelusta toiseen siirtymistä. Toiminnan paljoudesta huolimatta, yhtenäisiä käytäntöjä ei ole syntynyt ja tukimuotojen vaikuttavuutta ei ole tutkittu kokeellista interventiota käyttäen. (Nurmi J-E. 2011, 33; Valtiontalouden tarkastusvirasto 2007, 7-8.)

Nuorten tuen tarve voi vaatia vahvaa tukea ja pitkäjänteisyyttä, jotta täysipainoinen osallistuminen yhteiskuntaan ei heikkenisi merkittävästi. Tuen tarpeeseen voivat vaikuttaa esimerkiksi nuoren oma elämäntilanne ja toiminta, ylisukupolvinen huonosuosisuus tai yhteiskunnan palveluprosessien ja palveluiden välisen yhteistyön toimimattomuus. Työ- ja elinkeinoministeriön asettaman nuorten yhteiskuntatakuun työryhmän raportissa on todettu haastavaksi joukoksi nuoret, jotka eivät ole mukana missään aktiivisessa toiminnassa ja jotka tarvitsevat tukea eri syistä. Näiden nuorten aktiiviseksi tukemiseksi varmistetaan etsivä nuorisotyö koko maassa, Aikalisätoimintamalli sovitetaan yhteen sen kanssa ja pajatoiminta kattavuutta parannetaan. (TEM-raportteja 8/2012, 12.)

Tällä hetkellä nuorten ongelmiin pyritään vaikuttamaan monin eri keinoin. Kouluissa on oppilashuolto, jonka avulla pyritään tukemaan oppilaan opiskelua ja edistämään hänen kokonaisvaltaista hyvinvointiaan (Sosiaaliportin www-sivut). Opiskeluun liittyvässä terveydenhuollossa seurataan opiskelijan yleistä terveydentilaa ja hyvinvointia, pyritään löytämään erityistä tukea tarvitsevat opiskelijat ja ohjataan oppimisvaikeuksista, alkoholi- ja mielenterveysongelmista kärsivät opiskelijat mahdollisiin jatkotutkimuksiin ja hoitoon (Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen www-sivut). Työ- ja elinkeinotoimistot kartoittavat yhdessä nuoren kanssa mahdollisuuksia koulututtua, päästä työkokeiluun tai muuhun työllisyyttä edistävään palveluun (Työ- ja elinkeinotoimiston www-sivut), sosiaalitoimi voi auttaa koko perhettä perheneuvolapalvelun tai muun tarvittavan tuen avulla, alaikäistä nuorta voidaan tukea lastensuojelun kautta ja täysi-ikäinen nuori kohtaa sosiaalityöntekijän sosiaalipalveluiden kautta. Sosiaalityössä pyritään neuvomaan, tukemaan ja selvittämään vaikeita asioita. (Sosiaali- ja terveysministeriön www-sivut.) Myös kansaneläkelaitos järjestää kuntoutusta 16-vuotiaalle nuorelle, jolla on ongelmia fyysisessä, psyykkisessä tai sosiaalisessa työ- ja toimintakyvyssä (Kelan www-sivut). Lisäksi tulevat mahdolliset muut toimenpiteet kuten etsivä nuorisotyö, Aikalisä-toiminta, työpajat ja lukuisat projektit ja hankkeet, joita suunnitellaan ja kokeillaan vaihtelevasti eri puolilla maata. Paljon siis tehdään, mutta usein epäselväksi nuorelle tai hänen perheelleen jää, mihin tahoon tulisi ottaa yhteyttä, kun ongelmat liittyvät useamman eri sektorin alle, kuka ottaa ohjauksesta kokonaisvastuun, pitää yhteyttä nuoreen, tarvittaessa hänen perheeseensä ja kaikkiin niihin palveluihin, joita nuori saattaa tarvita.

#### 4 PAJATOIMINTA NUOREN ELÄMÄN NIVELVAIHEISSA

Työpajatoiminta ei ole lain velvoittamaa toimintaa vaan nuorisolaissa (2006) mainitaan työpajat yhtenä mahdollisena toimintamuotona. Työpajat sijoittuvat työelämän, kasvatuksen, sosiaalitoimen ja terveydenhuollon välimaastoon, jossa keskeisenä osa-alueena on verkostoyhteistyö eri viranomaistahojen kanssa. Osa työpajoista toimii ns. välityömarkkinoilla, jotka tarjoavat työskentelymahdollisuuksia henkilöille, joilla erityistä on vaikeuksia sijoittua työhön avoimille työmarkkinoille. (Työpajatiedon www-sivut.)

Opiskelunsa keskeyttänyt nuori voi tarvita kuntoutusta keskeyttämisen syistä tai ke-  
tosta johtuen ennen opiskelun jatkamista tai siirtymistä työelämään. Tätä kuntoutus-  
työtä tehdään yhtenä osana myös nuorten työpajoilla, joissa eri tavoin tuetaan yksilön  
elämänhallinnan kohenemistä ja siirtymistä aktiiviseksi yhteiskunnan osalliseksi.  
(Leinonen 2011, 2-3.) Syrjäytyminen tai sen uhka johtuu yleensä ongelmien kasau-  
tumisesta ja se tekee kuntoutumisesta haasteellista. Olemassa olevat ongelmat eivät  
usein kuitenkaan ole ratkaisemattomia vaan yhteiskunnan kannattaa panostaa nuorten  
kuntoutukseen. Taloudellisesti kalleinta yhteiskunnalle ja nuorelle on jättää käyttä-  
mättä nuoren kyvyt ja edellytykset osallistua yhteiskunnan toimintaan. (Leino 2011,  
14.)

Hakkarainen Niina (2011, 41) on opinnäytetyössään selvittänyt nuorten kokemuksia  
työpajatoiminnasta Pitkässäniemessä, Nokialla. Tutkimustulosten perusteella ryh-  
mästä saadut uudet ystävät, heidän vertaistukensa sekä ohjaajan kannustava palaute  
olivat tärkeitä nuorille itsetunnon vahvistumisen ohella. Myös Työpajayhdistyksen  
valtakunnallisilla työpajapäivillä 2012 annetussa julkilausumassa korostettiin työpä-  
joilta löytyvän aikaa, ymmärrystä, yksilöllistä ohjausta, vertaistukea, työtä, tukea ja  
aikuisen tukemaa valmennusta nuorille kuntoutujille. Samalla vaadittiin työpajojen ja  
sosiaalisen työllistämisen nostamista keskeiseksi syrjäytymisen ehkäisyn keinoksi.  
(Alanko-Kahiluoto & Hassinen, 2010)

Korpela Jenni (2009, 92-95) on tekemässään Pro gradu tutkielmassa selvittänyt ylei-  
sesti työpajojen toimintaa ja toimintatapoja sekä työpajalla tapahtuvaa oppimista  
työharjoittelijoiden kokemana. Tutkimus koostui seitsemästä (7) yksilöhaastattelusta  
ja kahdesta (2) ryhmähaastattelusta iältään 17-22 vuotta. Työharjoittelijat pitivät  
merkittävänä työpajalle hakua, työpajan toimintamuotoa, -yhteisöä, elämänhallinnan  
ja työkokemuksen saavuttamista, koulutuksen merkityksen ymmärtämistä ja tulevai-  
suuden suunnittelua. Oppimisessa nousivat merkityksellisiksi asenne, työssäoppimi-  
nen, ohjaajien merkitys, uusien tietojen ja taitojen omaksuminen. Myös Työ- ja elin-  
keinoministeriön raportissa (8/2012, 33) todetaan nuorten työpajatoiminnan tukevan  
nuoren elämäntaitoja, sosiaalista vahvistumista, varhaista tukea ja omatahtista yhtei-  
söllistä kasvua sekä tekemällä oppimista.



Nuorten työpajapaikkoja tarvitaan lisää vahvistamaan työpajojen ja etsivän nuorisotyön yhteistyötä nuorten matalan kynnyksen palveluissa. Tällä hetkellä nuoria ohjataan pajoille työhallinnon, oppilaitosten, sosiaalitoimien sekä etsivän nuorisotyön kautta. Laajentamalla ja kohdentamalla resursseja nuorten työpajatoimintaan tuetaan nuorten arjen taitoja, ylläpidetään hankittua osaamista sekä ehkäistään syrjäytymistä tai lyhennetään pidempiaikaista koulutuksen ja työelämän ulkopuolisuutta. (TEM raportteja 8/2012, 57.) Vuonna 2013 alkavan nuorten yhteiskuntatakuun piirissä ovat myös työpajat, joiden palveluihin nuori voidaan tarvittaessa nopeasti ohjata.

## 5 OPINNÄYTETYÖN TAVOITE JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

Tutkimuksen tavoite oli antaa nettipelaamiseen ”koukuttuneiden” nuorten kertoa pelaamiseen liittyvistä merkityksistä ja siitä, miten heidän mielestään pelaaminen vaikuttaa elämän eri osa-alueisiin. Tätä näkökulmaa ei ole tähän mennessä Suomessa juurikaan tutkittu ja kuitenkin heidän omien kokemustensa ja näkemystensä kuuleminen lisää ymmärrystä siitä, miten nuoret itse kokevat pelaamisen merkityksen, miten se vaikuttaa heidän omaan elämäänsä ja elämänpiiriinsä ja miltä oma tulevaisuus näyttää nettipelaajan ajatuksissa. Ymmärtämällä heidän kertomustaan voimme löytää keinoja, joilla ehkäistä nettipelaamiseen syntyvää riippuvuutta ja auttaa niitä, joille riippuvuus on jo syntynyt.

Toinen tavoite oli selvittää, mitkä asiat nuoren kokemuksen mukaan vaikuttavat siihen, että nettipelaaminen jää vähemmälle ja sen tilalle tulee jotakin muuta elämän sisältöä. Ongelmaksi muodostuneesta nettipelaamisesta irti pääsemistä on hyvä tutkia, sillä tälläkin hetkellä löytyy nuoria, jotka hyötyisivät tiedosta, miten katkaista side pelaamiseen. Nettipelaamisen vuoksi koulutuksesta ja työelämästä syrjässä olevat nuoret hajaantuvat tällä hetkellä yhteiskunnan palvelujärjestelmässä eri tahoille, koska ei ole olemassa heille soveltuvaa ohjaavaa järjestelmää eikä tutkimukseen perustuvaa hoitomallia (Frantti-Malinen 2012, 74). Tarvitsevatko nämä nuoret ulkopuolista apua nettipelaamisesta irtaantumiseen vai löytävätkö he itse tiensä ulos, näitä asioita selvitin nuoria haastatteleamalla.

Tutkimus rajautui niiden nuorten kokemuksiin ja omiin kuvauksiin, jotka ovat aktiivisia nettipelaajia, heitä voidaan joissakin yhteyksissä pitää myös nettiriippuvaisena tai ongelmapelaajana. Nuorten nettipelaajien kokemuksista ei ole tehty Suomessa vastaavaa tutkimusta.

Tutkimuskysymykseni ovat

- 1) Mikä nettipelaamisessa ”koukuttaa”
- 2) Miten pelaaminen näkyy nuoren arjessa?
- 3) Millä keinoilla nettipelaamisen voi saada hallintaan?

## 6 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS

Valitsin tutkimukseni lähestymistavaksi laadullisen eli kvalitatiivisen tutkimuksen, jota käytetään, kun tutkimuskäytäntöjä toteutetaan luonnollisissa olosuhteissa ja ollaan kiinnostuneita tapahtumien yksityiskohtaisista rakenteista tai tapauksiin liittyvistä syy-seuraussuhteista. Kvalitatiivinen tutkimus perustuu pitkälti tutkijan omaan intuition, tulkintaan, järkeilykykyyn, yhdistämis- ja luokittamisvalmiuksiin. (Metsämuuronen 2008, 7-14.) Lähtökohtana on todellisen elämän kuvaaminen mahdollisimman kokonaisvaltaisesti, pyrkimys löytää tai paljastaa tosiasioita (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2000, 152).

Laadullisessa tutkimuksessa tutkimuskohteita on yleensä rajattu määrä, suuri kohdejoukko ei ole tarpeen, koska laadullisessa tutkimuksessa pyritään selittämään yksittäistä tapahtumaketjua tai ilmiötä. Tutkimuskohteena olevaa asiaa tarkastellaan analyysivaiheessa yleisemmällä tasolla ja siitä pyritään löytämään säännönmukaisuuksia, kuitenkin tarkoitus ei ole määritellä tyyppitapauksia tutkitun asian suhteen. (Alasuutari 2011, 38-42.)

Tutkimusstrategiaksi valitsin fenomenologisen lähestymistavan, joka soveltuu käytettäväksi silloin, kun tutkittavasta aiheesta on vähän aikaisempaa tutkimusta tai ilmiö on vaikeasti määriteltävä, mutta siitä on olemassa tietoa, luuloja tai mielikuvia. Tutkimuksessa kuvataan kokemuksen yksilöllistä merkitystä tai ilmiön laatua sellai-

senaan pyrkimättä yleistämään tutkimuksen tuloksia. Menetelmää käyttäessään tutkija tuo esiin oman aseman ja tausta-ajattelun suhteessa tutkimuksen aiheeseen ja tutkimuksen lähtökohta pohjautuu niihin. (Judén-Tupakka 2007, 62-62, Flinck 2009.)

Aineiston hankintatavaksi valitsin ryhmässä tapahtuvan teemahaastattelun, sillä tarkoituksenani oli selvittää nuorten omia kokemuksia ja näkemyksiä. Paras tapa tähän oli kysyä asioita suoraan heiltä itseltään. (Eskola & Suoranta 2005, 85.) Ryhmässä tapahtuvan haastattelun valitsin tietoisesti, sillä nuoret saattavat jännittää haastattelutilannetta ja ryhmähaastattelun avulla haastateltavat saavat tukea toisistaan. Vuorovaikutuksessa tietoa voi mahdollisesti saada enemmän, unohtaminen ja väärin ymmärtäminen on vähäisempää. Yhteinen kiinnostuksen kohde ja samaan ikäryhmään kuuluva joukko lisää ryhmähaastattelun toimivuutta. (Eskola ym. 2005, 94-96.) Ryhmäkeskusteluun osallistuvat puhuvat niistä asioista, jotka yleensä jäävät itsensäselvyyksinä keskustelun ulkopuolelle ja tästä syntyy usein mielenkiintoista aineistoa (Alasuutari 2011, 155).

Teemahaastattelussa haastattelun aihepiirit ovat tiedossa, mutta kysymyksillä ei ole tarkkaa järjestystä tai muotoa. Haastattelijan täytyy varautua haastateltavien yhtä lailla niukkasanaisuuteen kuin puheliaisuuteenkin, joten joustavuus mukautua tilanteeseen on edellytys onnistuneeseen haastatteluun (Hirsjärvi ym. 2000, 195-198; Järvinen & Järvinen 2004, 80.) Nuorten nettipelaajien haastattelussa teemahaastattelu oli käyttökelpoinen, sillä asiat ”rönsyilivät” moneen suuntaan ja enkä tahtonut valjastaa liikaa heidän keskusteluaan. Etukäteen mietityt keskustelualueet ohjasivat mielestäni riittävästi keskustelun kulkua ja keskustelun tyrehtyessä alustavat kysymykset johdattivat teemoissa eteenpäin.

## 6.1 Aineiston keruu ja valintakriteerit

Tutkimukseen valikoitui kolme nuorta, jotka kävivät säännöllisesti eräällä pirkanmaalaisella nuorten pajalla, iältään he olivat 16-23 -vuotiaita, aktiivisia nettipelaajia. Haastattelu pidettiin pajan tiloissa, sillä siellä oli mahdollisuus rauhalliseen tilaan ja mukaviin nojatuoleihin, jotka asetimme ympyrän muotoon, jotta kaikilla oli mahdollisuus nähdä ja kuulla toisensa koko haastattelun ajan. Tila oli nuorille siis tuttu ja

nuoret tunsivat toisensa suhteellisen hyvin, sillä he ovat tavanneet toisiaan pajalla ja myös pajan ulkopuolella pitäneet yhteyttä tietokoneiden avulla. Haastatteluun olisi voinut valikoitua myös jokin toinen ryhmä nuoria samaan teemaan liittyen, jostakin muusta yhteydestä, sillä aktiivisia nettipelaajia samankaltaisessa elämäntilanteessa löytyisi muualtakin. Tähän tutkimukseen valikoituivat nämä nuoret, koska opintoihini liittyen kävin tutustumassa kyseiseen pajaan ja siellä kysyin mahdollista aihetta opinnäytetyöhön. Pajan ohjaajat esittivät tätä aihetta, koska pajalla käy nuoria, jotka ovat keskeyttäneet toisen asteen opintonsa ja joille nettipelaaminen on ongelma, joka heijastuu nuoren koko elämään. Pajalla oli aiemmin keväällä järjestetty luento netti-riippuvuuteen liittyen, joten aihealue oli haastattelemilleni nuorille tuttu. Pajan ohjaajat toivovat saavansa opinnäytetyöstä työkaluja näiden nuorten kohtaamiseen ja auttamiseen. Itselleni tutkimuksen aihe oli mielekäs, sillä lähipiiriini kuuluu nuori, joka myös viettää runsaasti aikaa nettipelaamisen merkeissä.

Ryhmähaastattelu tehtiin toukokuun lopulla 2012, jolloin pajatoiminta oli jo lakannut kesän ajaksi. Nuorille pyydettiin mukaan tutkimukseen keväällä, jolloin heille kerrottiin myös tutkimuksen aihe. Ennen haastattelua heiltä myös pyydettiin suostumus ryhmähaastatteluun kirjallisesti (liite 1) ja heille kerrottiin mahdollisuus keskeyttää haastattelu milloin tahansa haastattelun aikana. Nuorten henkilöllisyyden suojaamiseksi tässä tutkimuksessa ei tuoda esiin heidän sukupuoliaan, nimiään tai muita tunnistamisen mahdollistavia tekijöitä.

Haastateltavien määrä ja ryhmähaastattelun valitseminen johtuivat siis sekä sopivan ryhmän luontevasta löytymisestä että ajankäytön rajallisuudesta. Tarkoitus ei ollut etsiä keskimääräisiä yhteyksiä eikä tilastollisia säännönmukaisuuksia vaan ymmärtää nettipelaamisen sitovuuteen liittyviä seikkoja, tällöin oli mahdollista valita yksi luonnollisesti olemassa olevan ryhmä. (Hirsjärvi ym. 2000, 168-169.) Nuorten oman kertomisen ollessa tärkeintä, pidin luonnollisena valita teemamuotoisen ryhmähaastattelun aineiston hankintatavaksi.

Tutkimusaineiston hankkimisen tein äänittämällä haastattelun sanelimelle ja videoidamalla sen kameralla. Teemahaastatteluun olin suunnitellut rungon (liite 2), jonka pohjalta haastattelu toteutui kestäen kokonaisuudessaan puolitoista tuntia. Kaksinkermainen varmistus äänittämiselle osoittautui välttämättömäksi sillä kamera lakkasi vi-

deoimasta tilannetta tarkalleen tunnin kuluttua. Ryhmähaastattelun loppuosuus talentui siis vain sanelimelle. Kameran tiedot purettiin tietokoneelle ja sanelimelta haastattelu litteroitiin tietokoneelle. Kameran videotallenne ja sanelimen puhettallenne tuhottiin tämän jälkeen.

Miettiessäni nuorten keskustelua kokonaisuutena ajattelen kohdanneeni ryhmän tavallisia, tämän ajan nuoria, jotka ovat löytäneet harrastuksen, joka on temmannut mukaansa. Alkujännityksen hävittyä ja kameran sekä sanelimen unohduttua innostus, ilo, nauru ja ystävyys samaan asiaan liittyvästä kiinnostuksesta lainehti aiheen ympärillä välillä valtoimenaan. Se yhdisti heidät ja koin itseni ulkopuoliseksi joskin uteliaisuudesta asiaan sain osakseni sympatiaa ja hetkittäin koin jonkinlaista yhteyttä heidän kanssaan tai ainakin ymmärsin heidän ajatuksiaan. Mielestäni nuoret olivat valmiita kertomaan omista kokemuksistaan nettipelaamiseen liittyen, oikaistaakseen julkisuudessa nousevia yleistyksiä asian suhteen ja antaakseen niille, jotka eivät pelaakaan, mahdollisuuden ymmärtää aktiivisia nettipelaajia.

## 6.2 Aineiston analyysi

Aineiston analysoinnin pyrin tekemään fenomenologisen tutkimuksen vaiheita seuraten. Tutkimuksen tarkoituksena on ensin tiedostaa tutkittava ilmiö ja muodostaa siitä alustava käsitys, joka siirretään sen jälkeen sivuun. Tämän jälkeen ilmiötä tutkitaan omana itsenään haastattelussa saadun materiaalin kautta, analysoiden sitä ja lopuksi palataan aiempiin käsityksiin vuorovaikutuksessa viitekehysten ja tutkimuksesta saatujen merkitysten kautta pyrkien syventämään ymmärrystä tutkittavasta asiasta. (Judén-Tupakka 2007, 65-67). Fenomenologian askeleet vaihtelevat tutkijasta riippuen, mutta omalla kohdallani valitsin Herbert Spielbergin (1984) askeleet, joissa tavoitellaan ilmiön merkitysten ymmärtämistä (Judén-Tupakka 2007, 65).

Fenomenologisen menetelmän käyttö on haasteellista monella tapaa. Yhtenä vaikeutena on pyrkimys tutkia ilmiöitä ennako-oletuksista vapaana vaikka tarkoituksena on ottaa osaa tieteelliseen keskusteluun. Toisaalta menetelmää voi joskus ajautua käyttämään tahtomattaan ilmiön luonteesta johtuen vaikka aineiston hankinnassa ja/tai analyysissä käytetään myös menetelmiä fenomenologian ulkopuolelta. Proses-

sin askelten käyttö tutkimuksen lähestymistapana on mahdollista, kun tarkoitus on kuvailla ilmiötä tai tavoittaa merkityksiä, mutta työjärjestystä tai niiden tarpeellisuutta voi miettiä ilmiöstä käsin, tärkeintä on tavoittaa fenomenologiaan liittyvä asenne toiminnan suhteen. (Juden-Tupakka 2007, 84-86). Varsinkin aloitteleville tutkijoille fenomenologian taustalla olevan filosofian ymmärtäminen on monesti vaikeaa ja menetelmä haastava lähestymistapa. (Juden-Tupakka 2007. 63-65).

Prosessi eteni vaiheittain. Ensin tutustuin tutkimuksen taustalla vallitseviin aihealueisiin, joihin haastattelemanuoret nettipelaajat ovat eri tavoin linkittyneet: nettipelaamiseen, syrjäytymiseen ja turvaverkkoihin (askel 1, ilmiön tarkastelu). Näiden pohjalta ja oman läheisen nuoren nettipelaajan kokemuksia läheltä seuranneena näkökulma tutkittavaan ilmiöön löytyi ja niiden pohjalta nousivat tutkimuskysymykset ja teemahaastattelun aihealueet (askel 2, ilmiön olemuksen tavoittaminen), aihealueiden pohjalta keskustelin nuorten kanssa pyrkien saamaan nettipelaamisesta tuoreen kokemuksen (askel 3, ilmiön olemuksien välinen olennaisuus). Litteroin materiaalin sana sanalta lukemalla sen läpi useaan kertaan ja kommentoiden sivun laitaan tärkeitä asioita tai toistuvia, eri tavoin vahvistuvia tai ristiriitaisia asioita. Tämän jälkeen etsin kommentoinneistani olennaisia ydinasioita ja tein niistä miellekarttoja ja alustavia teemoja, joita yhdistin lopulta laajemmiksi pääteemoiksi ja merkitysverkostoiksi sen mukaan, miten ne liittyvät toisiinsa ja tutkittavaan ilmiöön (askel 4, ilmiön ilmenemismuotojen esiin tulo). Tässä vaiheessa pysähdyin materiaalin äärelle ja pyrin tiedostamaan sen, mitä olin löytänyt, mistä tutkittavassa ilmiössä on pohjimmiltaan kyse (askel 5, ilmiön kokoaminen tietoisuudessa). Lopuksi pyrin kuvaamaan ja analysoimaan ilmiötä aidosti (askel 6, ilmiön kokemuksen uskottu riippuvuus) pääteemojen ja niistä löytyvien merkitysten kautta. Kaikki nämä asiat liikkuvat mielessä useiden viikkojen ajan ja askeleet 4-6 sekoittuivat jossakin määrin toisiinsa.

Analysointi osoittautui vaikeammaksi kuin ajattelin, huolimatta pyrkimyksistäni si-  
vuuttaa omat olettamukseni ja nettipelaamiseen liittyvien ilmiöiden aiempi tieto, en mitenkään voi olla varma, miten paljon ne ovat vaikuttaneet tuloksiini. Tuloksissa tuon esiin päättelimiäni merkityksiä teemoihin liittyen sitoen niitä suoriin lainauksiin nuorten haastattelusta tekstin elävöittämiseksi. Mikäli nuorten keskustelu oli selvästi ristiriitaista tai mielipiteiden vaihtelu oli mielestäni merkittävää, olen pyrkinyt tuomaan sen esiin päättelyssäni ja suorissa lainauksissa. Jokaiseen esille tuomaani mer-

kitykseen liittyy pääteema nettipelaaminen, joka on koko tutkimuksen aihe, mutta myös muista teemoista vähintään kaksi elleivät kaikki kolme teemaa ole merkityksessä mukana. Teemat kietoutuvat niin merkityksellisesti toisiinsa ettei niitä mielestäni voi pilkkoa yksittäin erilleen tekemättä koko asian merkitystä turhaksi. Tärkeintä on asian merkitys itsessään, ei teema, joka vain auttaa jäsentämään asiaa suuremmaksi kokonaisuudeksi.

## 7 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Tutkimustulokset tulee julkaista arvioinnin ja hyödyntämisen mahdollistamiseksi. Käytetyn kielen tulee olla ymmärrettävää ja esille pitää tuoda erityisesti se alue, jossa tuloksia voidaan soveltaa käytäntöön (Mäkinen 2006, 102). Tutkimustuloksissa pyrin kuvaamaan merkityksiä, joita nuoret mielestäni antavat tutkimuskysymyksiini liittyen. Merkitykset nousevat pääteemoista, joita lopulta muodostui neljä ja joita seuraavaksi lyhyesti avaan sanallisesti. Keskeisenä teemana on nettipelaaminen, joka kietoutuu kaikkiin muihin teemoihin monella tapaa, toisinaan se on syy tai seuraus erilaisiin asioihin, usein vain olemassa oleva arkinen asia tai väline, joka vaikuttaa elämään välillisesti tai välittömästi. Arjen hallinta on laaja alue, johon näissä tuloksissa liitin elämisen perusrutiineita kuten lepo, ravinto, terveys, erilaiset velvollisuudet opiskeluun liittyen ja vapaa-aika. Sosiaaliset suhteet olen näissä tuloksissa erottanut arjen hallinnasta omaan ryhmäänsä ja siihen liittyvät suhteet lähiomaisiin, ystäviin ja erilaisten yhteiskunnallisten instanssien toimijoihin. Näiden nuorten nettipelaaminen on tapahtunut aikana, jolloin tapahtuu paljon fyysisiä, psyykkisiä ja henkisiä muutoksia ja joiden aikana oma yksilöllisyys ja arvomaailma kehittyvät ja muokkautuvat. Tästä johtuen kasvu aikuiseksi nousi aineistosta selvästi yhdeksi omaksi teemakseen.

Kaikki kolme nuorta olivat aloittaneet netin käytön jo kymmenen – yksitoista vuotiaina ja yläasteella he pelasivat jo aktiivisesti. He itse kokevat pelaamisen olevan lähinnä hyvän harrastuksen, johon käytetään aikaa sen mukaan, kuin on mahdollisuuksia. Hyvän harrastuksen tunnusmerkkeinä he omalla kohdallaan pitivät mahdollisuutta harrastaa ajankohdasta riippumatta, kavereiden linkittymistä harrastukseen ja suorituspainesta riippumatonta toimintaa. Netti on ollut läsnä perheen arjessa suh-

teellisen varhaisesta lapsuudesta, sen olemassaoloa ei kyseenalaisteta tai ihmetellä. Sitä ei myöskään alun perin itse ole valittu vaan se on ollut vanhempien valinta.

*”Vasta niinku kolmos-nelosluokilla mä aloin niinku käyttämään oikeastaan tietokonetta ja se oli silloin niinku sellainen, että kaikki käytti sitä yhtä tietokonetta”*

Pelaamisen rinnalla käytetään päivittäin sosiaalista mediaa, facebookia ja youtubea pääosin. Pelien parissa vierähtää huomaamatta useita tunteja ja se koetaan hyvänä ajankuluna, kun ei ole mitään muuta tekemistä. ”Ylilyöntejä” tapahtuu lähinnä viikonloppuisin, lomilla tai esimerkiksi opiskelujen keskeytyessä. Ajankäytön maksimointi tietokoneella ei ole itsetarkoitus vaan arki eri tavoin mahdollistaa sen toisinaan.

*”Ehkä ne pahimmat on ollut joskus lomilla tai sit, kun loppui se datanomi tai mä lähin sieltä pois. Silloin se on just silleen, kun herää siinä joskus yhentoista aikaan ja pelaa sitten sinne jonnekin yhteen tai kahteen asti ja sitten menee nukkumaan ja sitten taas sama uudelleen”*

*”Jos mä oon yksin kotona niin et mitä sitä tekis? Niin kyllä se eka vaihtoehto on se tietokone. Mielenkiintoisin.”*

Ystävyysuhteet peleissä ovat tärkeitä ja niitä hoidetaan pääosin pelien välityksellä, mutta osa kavereista on tuttuja muutenkin ja toiset tunnetaan vain netin kautta. Netin kautta saadut kaverit koetaan tärkeinä ja jossakin elämäntilanteessa ne voivat olla myös ainoita aktiivisia kaverisuhteita. Jossakin tapauksessa pelikavereita mahdollisesti nähdään silmätysten, mutta sitä nuoret eivät kokeneet välttämättömyytenä vaan enemmän positiivisena yllätyksenä. Ystävät, joita on mahdollista kohdata kasvotusten, ovat ”enemmän” kuin pelkät nettikaverit, mutta eivät välttämättä tärkeämpiä vaan elämäntilanne ja ystävyysuhteiden kokonaistilanne vaikuttaa yksilöllisesti jokaisen kohdalla.

*”Siellä tulee tuttuja ympäri maailmaa tavallaan sitten, kun paljon käy siellä pelissä”*

*”Tykkään olla mieluummin ihmisten kanssa kuin koneella”*



Elämässä tapahtuvat erilaiset käänneet voivat vaikuttaa siihen, että netin käyttö lisääntyy. Nuoret kertoivat koulukiusaamisesta, tunteiden pakenemisesta, ristiriitailanteiden väistämisestä ja koulun tai opiskelujen keskeytymisestä, joiden vuoksi nettiin tulee toisinaan mentyä enenevässä määrin. Pelit ovat hektisiä ja vievät kiusalliset tilanteet pois ajatuksista. Sosiaaliset suhteet peleissä ovat keskittyneet mukavan harrastuksen pariin, jolloin epämiellyttäviä asioita ei ole pakko tuoda esiin tai halutesaan niistä voi kertoa vain omasta näkökulmastaan.

*”Mulla oli vähän sillain niinku tunteitten kaa pelaamista silloin. Mä niinkun periaatteessa vaan pakenin kaikkia mun tunteita silloin”*

*”...että kaikki menee päin persettä, niin sitten kun menee pelaan siinä, niin sitten saa sellasen, että okei tää nyt sentään toimii vielä”*

*”...kun mä olin koulukiusattu, niin sit mä olin koneella tavallaan niinku tai pakenin sinne”*

Nuorten vapaa-aika vierähtää paljolti netin ääressä ja se aiheuttaa erilaisia fyysisiä oireita. Väsymyksestä ja uneliaisuudesta oli jokaisella kokemuksia. Niska-, hartia- ja selkäkipuja oli vanhimmalla ja eniten pelanneella, jonka johdosta hän pyrkii venyttelemään lihaksia. Päänsärkyä ja migreeniä oli yhdellä nuorista, joka pyrkii hallitsemaan netin käyttöönsä tämän vuoksi. Myös psyykkisiä oireita tunnistettiin, ärsyyntyminen, jota kuvattiin sanoin ”ei jaksa kuunnella” on jokaiselle tuttua, kun pelaaminen häiriintyy eri syistä. Keskittymisen puute ja vetämättömyys vaikuttivat koulunkäyntiin ajoittain. Usein ruoka syödään koneen ääressä ja varsinkin viikonloppuisin limsa ja sipsit tekevät kauppansa. Harrastustausta oli hyvin erilainen jokaisella, mutta tällä hetkellä kenelläkään ei ollut muita harrastuksia nettipelaamisen lisäksi. Jokapäiväiseen arkeen liittyvät asiat voivat rakoilla eri syistä, jolloin netin ympärille luotu ”oma tila” on eräänlainen rauhan tyyssija, jota hallitaan itse.

*”Tosi pitkään pelasin jonkun viikon ajan tyylisiin lomalla... niin olin kaksi päivää migreenissä. Että sitten sain maksaa siitä, että pelasin niin paljo. Mä en pysty pelaan*

*niinku pitkää aikaa joka yö. Tulee päänsärky ja sitten jos on viäkin, niin tulee migreeni”*

*”Kouluaikana ysillä niinku mä pelasin yölläkin... sit mä aina heräsin joskus seitsemältä ja sit mä olin aika väsynyt tai siis kuollut tai siis silleen, periaatteessa etten mä paljon pystynyt koulussa silleen keskittyyn”*

*”... mutta sitten kun me muutettiin sieltä äiskän kanssa, niin sen jälkeen mä oon syönyt oikeastaan omassa huoneessa”*

Ihmissuhteet ovat kotona toisinaan kärjistyneet nuorten istuessa netin äärellä. Vanhemmat ja sisarukset ovat huomautelleet asiasta varsinkin, jos koulusta on oltu pois tai opiskelut ovat keskeytyneet. Nuorten omasta mielestä puuttuminen ei ole ollut kuitenkaan järjestelmällistä vaan ajoittaista, toisinaan kahden nuoren kohdalla netin käyttöä on myös yritetty rajoittaa ajallisesti, mutta hilpeyttä herätti koko joukossa erilaiset keinot, joita käyttämällä kone saatiin käyttöön myös kieltojen aikana. Koulussa asiaan ei ole kiinnitetty huomiota kuin yhden nuoren kohdalla ylimalkaisesti.

*”...piti olla joskus seitsemältä tai yhdeksältä netti pois, ne ei antanu mun pelata öyllä, mutta siis kyllä mä nyt joskus pääsin sinne vähän omilla tavoilla sinne nettiin, että kyllä sitä tuli pelattua silloin yölläkin”*

*”...kun mä menin ekaa päivää kouluun sen jälkeen, niin sit mä kävin opolla... mutta se oli tavallaan siinä, että sitä ei tavallaan käsitelty sen pisemmälle sitten”*

Nuoret kokivat myös leimaamista nettipeliriippuvaiseksi läheistensä osalta, joka jatkoi ajatuksia selvästi. Nuorin pelaajista koki olevansa nettipeliriippuvainen, koska koki halua olla netissä toisinaan tahtomattaankin vaihtoehtojen puutteessa. Kaksi vanhempaa vastusti kiivaasti yleistämistä asiasta, josta useimmat ”leimaajat” eivät tiedä kovinkaan paljon. Riippuvaisuus sanana koettiin pysyvänä ja lopullisena tilana ja nettipelaaminen enemmän harrastuksena tai välineenä esimerkiksi ystävyyssuhteiden ylläpitoon. Yhteisenä huolena nuoret näkivät kuitenkin mahdollisen näköalattomuuden, joka jatkuvasta, täysin nettiympäristöön sitoutuneesta elämästä voi syntyä. He kuitenkin korostivat tässäkin yksilön omaa kokemusta kussakin tilanteessa.

*”...kun sä oot liian kauan pois koneelta, niin sulle tulee jotain vierotusoireita. Sellaista riippuvuutta... silloin mulla on sellainen ollut, että mun on pakko, tai sellainen olo vaan, ettei jaksu kuunnella ketään ja haluaa siihen koneelle... sitä ei osaa kunnolla kontrolloida”*

*”... mä en tiä siitä, että onko se ongelma vai ei, kun se kuulostaa vähän pahalta, jos ei tee muuta, mutta miten se sitten, joka sitä tekee, niin vaikee sanoo, miten se sen näkee”*

*”Mä en todellakaan kiellä sitä etteikö joku näkis mua nettipeliriippuvaisena esimerkiksi, mutta mä en ite näe sitä sillä tavalla”*

Nuoret pitivät pohjimmiltaan hyvänä sitä, että joku ”potkii persuksiin” ja ohjaa muunkin elämisen piiriin netin lisäksi. Vaikka se ei tuottaisi tulosta heti, se jää muistiin ja kertoo omalla tavallaan välittämisestä. Myös ulkopuoliset tahot voivat olla herättämässä ajatuksia pelaamiseen liittyen, jolloin uusia näkökulmia voi avautua. Näille nuorille. Nuorimman kohdalla myös vanhemmat olivat hakeneet apua eri puolilta, joskin nuori itse koki vain vanhempien saaneen käynneiltä mielenrauhaa. paja on ollut sellainen paikka jossa nettipelaamiseen on tartuttu aktiivisesti ja aidolla kiinnostuksella, jolloin on ollut myös helpompi keskustella asiasta. Mahdollisia syitä pelaamisen hallitsemattomaan käyttöön olisi hyvä pohtia jonkun ammattilaisen kanssa, nuorten mielestä aina on olemassa jokin syy, jos kaikki mahdollinen aika kuluu nettipelaamisen parissa. Myös ystävien löytäminen netin ulkopuolelta voi vähentää pelaamista.

*”Täällä pajalla se on enemmän käsittelyssä kuin missään muualla, ainakin mun mielestä... tiedetään aika hyvin ja ollaan kiinnostuneita”*

*”Se on vähän erilainen tilanne aina puhua jollekin, joka ei oo tavallaan perheestä tai sillä tavalla... ehkä ne kattoo just sitä niinkun henkilökohtaisempaa puolta tavallaan”*

*”jotkut ulkopuoliset pystyy varmaan selvittää jotain vanhoja juttuja, minkä takia sitten on mennyt tietokoneelle”*

Yhtä mieltä nuoret olivat siitä, että suurin työ täytyy tehdä itse. Pitää löytää itse motivaatio etsiä jotakin muuta tilalle tai pelaamisen rinnalle. Muut keinot voivat toimia korkeintaan tukena. Omasta nettipelaamisesta nuoret eivät olleet huolissaan. Paja tai opiskelu tuo sisältöä päiviin, rauhoittaa sosiaalisia suhteita kotona ja näköaloja tulevaisuuteen on kaikilla. Pelaaminen on harrastuksena ohessa, viikonloppuisin ja lomilla pelataan toisinaan edelleen pitkiä päiviä, mutta jokaisella on myös muita kiinnostuksen kohteita.

*”No en mä nyt usko, että se on hirveesti vähentynyt, aika samassa mallissa se on. Mutta onhan mulla nyt muita juttuja, että en mää nyt, siis jos mä oon pajalla, niin normaalisti mä varmaan pelaisin senkin ajan. et mulla on muutakin tekemistä nyt”*

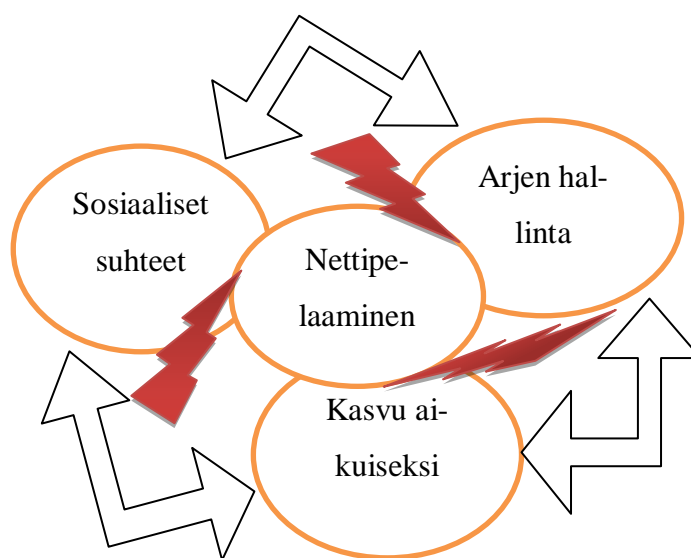
*”Mulla se on ainakin pakosta vähentynyt. Sillain, että just jos mulla on vapaapäivä, niin sitten mä pelaan kyllä vanhaan malliin. Siinä on tavallaan tullut jotain muuta siihen rinnalle.*

*”Siinä vaiheessa, kun sen tajuaa, että okei tää ei toimi, niinkun, että tästä puuttuu joku, niin siinä vaiheessa kyllä sitten todennäköisesti itekin rupee niinkun ettiin jotain sellaista, mitä niinkun ite tekis tai siis mieluummin tekis”*

Kootusti voisi sanoa, että nuoret näkevät pelaamisen yksinkertaisesti yhtenä osana elämäänsä. Se lomittuu luontevasti kaikkeen ja pienet ristiriidat eri osa-alueiden välillä kuuluvat arkeen. Nettipelaaminen on harrastus, johon käytetty aktiivisuus vaihtelee sen mukaan, miten arki antaa mahdollisuuksia. He tunnistavat arjen hallintaan liittyviä riskejä ja hankaluuksia ruokailuun, lepoon sekä vapaa-ajan ja erilaisten velvollisuuksien suhteisiin liittyen. Sosiaaliset suhteet saattavat jossakin elämäntilanteessa olla pääosin netissä, mutta se ei itsessään ole haitta vaan toisinaan jopa mahdollisuus kokea ystävyyttä ja hyväksyntää. Näiden nuorten kohdalla ristiriitoja aiheutui lähinnä omaisten kanssa, jotka pyrkivät kyseenalaistamaan tai rajoittamaan nettipelaamista. Oman paikan löytäminen yhteiskunnassa ei ole suoraviivaista vaan tie voi mutkitella ja katkeilla toistuvastikin, nuorten tulevaisuuden suunnitelmiin kuului

kuitenkin kaikilla sijoittuminen työelämään. Aikuiseksi kasvuun liittyi monia kokemuksia, joista osa ei ollut toivottavia ja silloin oli helpompaa paeta nettiin, jossa ”kaikki oli hyvin”. Nuoret myös ymmärsivät omaisten huolen ja yhteiskunnan tarpeen estää syrjäytymistä, joka riippuvuudesta saattaa syntyä. Nuoret miettivät monipuolisesti nettipelaamista niin omista lähtökohdistaan kuin omaisten ja yhteiskunnan näkökulmasta, joka kertoi mielestäni heidän kantavan vastuuta omista päätöksistään ja ymmärtävän valintojensa seurauksia.

Seuraavaan kaavioon (kuva 1) olen yksinkertaisella tavalla pyrkinyt kuvaamaan nuorten näkemyksen nettipelaamisen suhteesta niihin teemoihin, jotka nousivat nettipelaamiseen merkityksiin liittyen keskeisiksi asioiksi. Salammat kuvaavat rajapintoja, joissa aiheutuu hiertämistä, mutta muuten kokonaisuus heidän mielestään on hallinnassa. Nettipelaaminen on osa arkea nousematta muiden asioiden yli. Nuoret kuvaavat kaikkien teemojen liittyvän toisiinsa saumattomasti.



Kuva 1. Nettipelaamisen suhde nuoren elämään.

## 8 JOHTOPÄÄTÖKSET

Nuoret ovat kertoneet monipuolisesti nettipelaamiseen ja arjen hallintaan liittyvistä asioista lähiympäristössään ja heidän kokemustensa mukaan nettipelaaminen koukuttaa positiivisten asioiden kautta. Se tarjoaa loppumattomasti uusia haasteita, ystä-

vyyttä ja yhteisön, johon liittyä ja kaikki on saavutettavissa milloin tahansa ja nykyään myös lähes mistä tahansa. Se on harrastus, jossa voi kehittää itseään monin tavoin, löytää tietoa ja harrastuksena se ei vaadi mitään erityisiä ominaisuuksia. Netistä voi löytää ”toisen maailman”, joka hyväksyy sellaisenaan ja joka täyttää ne tarpeet, joita nuori toivoo. Oma identiteetti saa rakentua ilman paineita fyysisistä ominaisuuksista, oikeanlaisista asusteista tai verbaalista nokkeluutta. Haastattelemilleni nettipelaajille ja monille muille nämä ”koukut” tarjoavat jotain, mihin lähiympäristö ihmissuhteineen ei aina pysty.

Opiskelujen keskeytyessä ja nettipelaamisen sitä kautta lisääntyessä omaisten näkökulmasta nuorten arjen hallinta oli menetetty ja ihmissuhteet rauhoittuivat tältä osin vasta, kun nuori aloitti pajalla käymisen. Omaisia runsas nettipelaaminen siis huolestuttaa ja sitä moititaan, mutta sitä siedetään ja ymmärretään, kunhan nuorella on jonkinlainen ote kouluun, opiskeluun, työhön tai turvaverkkoon. Vasta sitoutuminen opiskeluun tai pajaan rauhoitti näiden nuorten tilanteen kotona.

Nuoret olivat itse selvästi seuranneet ja pohtineet julkisuudessa nettipelaamiseen liittyvää riippuvuuskeskustelua, sillä he olivat jo muodostaneet erilaisia käsityksiä siihen liittyen. Mielenkiintoista on se, että oma runsas pelaamiseen käytetty aika ei heidän mielestään korreloinut suoraan riippuvuuden kanssa vaan heidän mielestään asiat ovat monimutkaisempia. Rutiini, joka vaihtelee vain nukkumisen ja tietokoneen välillä, ei voi olla loputon heidän mielestään ja riippuvuus sanana on liian lopullinen. On siis mahdollista, että täysi-ikäinen nuori, joka useita vuosia käyttää pääosan valvellaoloajastaan netissä, on keskeyttänyt opiskelut eikä lähde kotoaan mihinkään veloitettuihin tai tarjottuihin toimenpiteisiin, tulee ajallaan täysipainoiseen osallisuuden yhteiskunnassa. Yhteiskunnan turvaverkkojen tulee olla valmiina, kun nuori on siihen valmis.

Laajemmassa suhteessa riippuvuuteen ja syrjäytymiseen sekä kuntoutuksen mahdollisuuksiin tukiverkkojen kautta nuoret pitivät väliintuloja toivottavina, mikäli nettipelaaminen täyttää lähes koko arjen. Lähiomaisten sanomiset oli suurelta osin sivuutettu ohimennen, mutta ne muistettiin edelleen ja nuorimman kohdalla sanomisilla on ollut vaikutusta suhteessa omaan käsitykseen omasta riippuvuudesta. Lähiomaiset joutuvat kantamaan suuren vastuun yksin ja näiden nuorten kertoman perusteella

vaikuttaa siltä, että yhteiskunta reagoi pääosin vasta, kun nuori tippuu turvaverkkoon yhteiskunnan järjestelmästä, jos silloinkaan. Pajaa lukuun ottamatta aktiivisia väliintuloja ei näillä nuorilla ollut lukuun ottamatta nuorinta, jonka vanhemmat olivat koulun keskeytyessä hakeneet apua ”joka paikasta”. Hän ei kokenut siitä saaneensa itselleen apua vain vanhempien saaneen mielenrauhaa. Nuorten kokemukset täsmäävät tehtyihin tutkimuksiin, joiden mukaan koulujärjestelmässä ei osata poimia riskipelaajia muiden joukosta ja ongelmien kasautuessa palvelujärjestelmässä ohjautuminen on sattumanvaraista. Nuorten mielestä suurin vaikuttava tekijä nettipelaamisen määrään ja sen merkitykseen omassa elämässä on nuorella itsellään. Pitää olla uskallusta ja tarve haluta jotain enemmän kuin nettipelaaminen tarjoaa, jotain jonka vuoksi haluaa lähteä kotoaan ja tavata ihmisiä sekä saada tulevaisuuteen muita näköaloja pelaamisen rinnalle.

Lähes jatkuvan nettipelaamisen kierteen katkaisemiseksi tarvitaan yhteiskunnan vastuuta ennaltaehkäisevien panosten muodossa sekä nuoren että perheen tukemiseksi. Lisäksi turvaverkkoihin ohjaamista tulisi parantaa ja lähtökohtana tulisi olla nuoren elämäntilanne ja voimavarat. Nuoren omalla motivaatiolla on suurin vaikutus tulosten kannalta, siksi vuorovaikutukseen, ohjauksen ajankäytön riittävyyteen ja monipuolisten vaihtoehtojen tarjoamiseen motivaation herättämiseksi tulisi olla riittävästi mahdollisuuksia. Myös lähiomaisten, ystävien ja muiden harrastusmahdollisuuksien merkitystä ei voi jättää huomiotta. Kaikilla näillä osa-alueilla on merkitystä pelaamisen hallintaan saamisessa, kun jos sitä mietitään niin yhteiskunnan, lähiomaisten kuin nuoren itsensäkin kannalta.

## 9 POHDINTA

Useiden tutkimusten mukaan, opiskelunsa keskeyttäneet ja runsaasti pelaamiseen aikaa käyttävät nuoret, ovat vaarassa syrjäytyä koulutuksen, työelämän ja sosiaalisen osallistumisen ulkopuolelle yhteiskunnassa. Syrjäytymisen riski on todellinen, mutta yhteiskunnalla on mahdollisuus tavoittaa nämä nuoret heidän lähtökohdistaan liikkeelle lähtien, mikä tarkoittaa ajallista oikea-aikaisuutta ja resurssien kohdistamista nuoren voimavarojen ja motivaation mukaan. Yhteiskunnassamme eri tahoilta kuu-

luu yleisesti kritiikkiä sen vuoksi, että hyvinvointiin liittyvä palvelujärjestelmämme on liian vaikeaselkoinen niin ammattihenkilöstölle kuin asiakkaille. Pirstaleinen, useisiin eri osa-alueisiin jakautuva kuntoutus voi olla nuoren mielestä suurempi uhka kuin nettipelaamisen ympärille liittyvät ongelmat johtuen sosiaalisten taitojen heikoudesta tai henkilökohtaisista ominaisuuksista kuten ujoudesta. Opittu sivuun vetäytyminen vaikeissa tilanteissa on helpompaa kuin aktiivisena toimijana oleminen.

Kuntoutusohjaajien ammattitaitoa voisi hyödyntää monipuolisesti yhteiskunnan toimista eri syistä syrjään vetäytyvien nuorten parissa, sillä ammattitaito kohdistuu vuorovaikutukseen ja kohtaamiseen, yhteiskunnan järjestelmien tuntemukseen ja niiden tehokkaaseen hyödyntämiseen, rinnalla kulkemiseen kuntoutusprosessin tukemiseksi, kaiken lähtökohdana ollessa nuoren oma elämäntilanne. Kuntoutusohjaajat toimivat siltana eri järjestelmien välillä ja etsivät sen sisältä parhaita mahdollisuuksia nuoren auttamiseksi ja usein on niin, että samaan aikaan tarvitaan apua monen eri sektorin alueelta. Sopivasta elämänpolusta kiinni saaminen voi vaatia uudelleen aloittamista useampaan kertaan ja siksi keskeiseksi tekijäksi muodostuu kokonaisvaltainen ohjaus, jossa nuorella on varmuus siitä, kuka seuraa hänen tukenaan ja keneen voi ottaa yhteyttä, jos tulee ongelmia.

Yhteiskunnan tulee huolehtia myös pajojen riittävydestä ja monipuolisuudesta, sillä niillä on mahdollisuus reagoida nopeasti nuoren tarpeeseen ilman suurta byrokratiaa. Pajojen ohjaajilla on hyvä tuntuma siihen, millainen nuori kullekin pajalle soveltuu ja yhteistyö etsivän nuorisotyön, koulukuraattorien, ja monien muiden ammattilaisten kanssa on elintärkeää parhaan tuloksen takaamiseksi kullekin nuorelle. Kuntoutus voi viedä yksilöllisesti aikaa kuukausista useisiin vuosiin, sillä se on pitkäjänteistä työtä ja vaatii sitoutumista nuoren luottamuksen saavuttamiseksi. Pajoilla nuori ei ole nettipelaaja, ongelmanuori tai syrjäytynyt vaan pelkkä nuori, joka tarvitsee aikaa, tilaa, tekemistä, hyväksyntää, voimavarojen kartuttamista ja mahdollisuuden liittyä yhteisöön ilman paineita suorittamisesta tai pärjäämisestä.

Yhteiskunnan tulisi selvemmin tukea niitä lapsia ja nuoria, joille nettipelaaminen on riski sillä vanhempien omat keinot ja jaksaminen eivät usein yksin riitä ja perheet voivat tarvita tukea vaihtelevasti, myöskään syyllistäminen tai yksipuoliset toimintaohjeet yläpuolelta eivät ole ratkaisu. Ongelmien syventyessä korjaava työ, jota erilai-



set turvaverkot tekevät, voi olla kalliimpaa ja viedä huomattavasti enemmän aikaa kuin ennaltaehkäisy. Varhaisen puuttumisen malli kouluterveydenhuoltoon varten tulisikin laatia pikaisesti yhteiseksi työvälineeksi, kuten jo aiemmissa tutkimuksissa on ilmennyt. Nuorten nettipelaamiseen liittyvää tutkimusta tulisi siis tehdä systemaattisesti ja pitkäjänteisesti, sillä sen suosio kasvaa koko ajan ja mahdollisista haitoista edes lyhyellä aikajaksolla ei ole vielä riittävästi tietoa. Tarvitaan myös laajasti tutkittua tietoa siitä, mitkä interventiot nettipelaajien lapsuudessa ja nuoruudessa vaikuttavat parhaiten heidän selviämiseensä yhteiskunnan täysipainoisiksi osallisiksi.

Kvalitatiivisen tutkimuksen luotettavuutta voidaan tarkastella tutkimuksen uskottavuuden, siirrettävyyden, tutkimustulosten ristiriidattomuuden ja vahvistettavuuden kautta (Kananen, J. 2008, 126-127). Olen kuvannut opinnäytetyöni viitekehysten, tutkimusmetodini, nuorten aiheeseen kertomat merkitykset ja niiden liittymisen aiempaan tietoon mahdollisimman tarkasti, rehellisesti ja huolellisesti oman ymmärrykseni pohjalta. Koska fenomenologiseen analyysiin liittyvä tulkinta on aina suhteessa tutkijaan, on selvää, että kaikkia aiheeseen liittyviä merkityksiä ei yhden henkilön näkökulmasta katsoen voi tulla selville, joten tutkimuksen tuloksia ei voi yleistää kaikkiin nettipelaajiin soveltuviksi. Kuitenkin tulokset ja viitekehys tukevat toisiaan, joten tutkimusta voidaan tältä osin pitää luotettavana. Jälkikäteen ajatellen tutkimuskysymykset olisivat voineet olla suppeampia, sillä merkitysten luotaaminen vie sekä syvälle tutkittavassa asiassa että laajalle niillä alueilla, joihin merkitys liittyy. Tätä kokemattomana tutkijana ei osannut ajatella, joten merkitykset voivat jossakin suhteessa jäädä pintapuoliseksi aihealueen laajuuden vuoksi.

Toivon, että tutkimuksessani esiin tulleita seikkoja voidaan hyödyntää samankaltaisten nuorten parissa tehtävässä työssä. Pienetkin uudet avaukset näiden ongelmien voittamiseksi saattavat vaikuttaa inhimillisen hyvinvoinnin kasvuna nuoren ja hänen elämänpiiriinsä kuuluvien ihmisten parissa. Toivon myös osaltani tehneeni näkyväksi tätä nousevaa ongelmaa, jonka kansantaloudellisetkin vaikutukset voivat olla arvaamattoman suuria ilman toimivia väliintuloja nuorten elämässä.

## LÄHTEET

- Alanko-Kahiluoto, O. & Hassinen, M. 2010. Julkilausuma Valtakunnallisilla työpajapäivillä Porissa 21.04.2010. Nuorten työpajat keskiöön syrjäytymisen ehkäisyssä. Viitattu 28.08.2012.  
<http://www.tpy.fi/@Bin/86160/Julkilausuma+Ty%C3%B6pajap%C3%A4ivill%C3%A4+21.4.2010.pdf>
- Alasuutari, P. 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. Tampere: Vastapaino.
- Eskola, J & Suoranta, J. 2005. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. 7. painos. Jyväskylä: Gummerus.
- Flinck, A. 2009. Fenomenologinen tutkimus – yksilöllisestä kokemuksesta yleiseksi merkitysrakenteeksi. Hoitotieteen laitos, Tampereen yliopisto. Viitattu 25.08.2012.  
[http://www.med.utu.fi/hoitotiede/tutkijakoulu/education/doctoralcourses/Aune\\_Flinck\\_13112009.pdf](http://www.med.utu.fi/hoitotiede/tutkijakoulu/education/doctoralcourses/Aune_Flinck_13112009.pdf)
- Frantti-Malinen, U. 2012. Peruskoululaisten liika pelaaminen ja internetin käyttö. Kirjallisuuskatsaus terveyden edistämisen menetelmistä. AMK-opinnäytetyö. Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Gråsten-Salonen, H & Mehtiö, M. Oppilashuolto ja koulun sosiaalityö ehkäisevänä lastensuojeluna. Sosiaaliportti/lastensuojelunkasikirja. Viitattu 6.10.2012  
[http://www.sosiaaliportti.fi/fi-fi/lastensuojelunkasikirja/tyoprosessi/ehkaiseva\\_lastensuojelu/toimintamuotoja/oppilashuolto\\_ja\\_koulun\\_sosiaalityo/](http://www.sosiaaliportti.fi/fi-fi/lastensuojelunkasikirja/tyoprosessi/ehkaiseva_lastensuojelu/toimintamuotoja/oppilashuolto_ja_koulun_sosiaalityo/)
- Hakkarainen, N. 2011. ”Mä tunnen oikeesti olevani hyvä jossakin: Nuorten kokemuksia työpajatoiminnasta Pitkässäniemessä, Nokiolla. AMK-opinnäytetyö. Satakunnan ammattikorkeakoulu. Viitattu 13.5.2012. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2011121818773>
- Hoikkala, T. 2010. Mediatyhteiskunnan yhteisöt ja nuoruus. Nuorten hyvin- ja pahoinvointi Konsensuskokous 2010. Duodecim, Suomen Akatemia. Viitattu 10.5.2012.  
<http://www.duodecim.fi/kotisivut/docs/f1595320904/konsensus2010artikkelikirja.pdf>
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2000. Tutki ja kirjoita. 6. uud. laitos. Vantaa: Tummavuoren kirjapaino.
- Järvinen, J. & Järvinen, A. 2004. Tutkimustyön metodeista. Tampere: Opinpajan kirja.
- Kamula, M. 2011. Digitaalisten pelien kulttuuri. Pro gradu –tutkielma. Turun yliopisto. <http://www.hum.utu.fi/oppiaineet/folk/opiskelu/opinnaytteet/kamulagradu.pdf>

Kangas, S., Lundvall, A. & Tossavainen, T. 2009. Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö 2009. Lasten ja nuorten mediafoorumi. Viitattu 8.5.2012. <http://www.arjentietoyhteiskunta.fi/files/168/Pelipahkina.pdf>

Kananen, J. 2008,. Kvali. Kvalitatiivisen tutkimuksen teoria ja käytänteet. Jyväskylän yliopistopaino.

Karvinen, J. & Mäyrä, F. Pelaajabarometri 2011: pelaamisen muutos. Tampereen yliopisto: Informaatiotutkimuksen ja Interaktiivisen median laitos/yksikkö – TRIM Research Reports 6. Viitattu 8.5.2012. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>

Kansaneläkelaitos. Kuntoutus. Viitattu 6.10.2012.

<http://www.kela.fi/in/internet/suomi.nsf/NET/040901131221MP?OpenDocument>

Korpela, J.2009. ”Kyllähän täällä tehdään kaikenlaista laidasta laitaan...” Nuorten työpajatoiminta ja oppiminen työpajoilla työharjoittelijoiden kokemana.Pro gradu – tutkielma. Helsingin yliopisto: Kasvatustieteen laitos.

Kuntoutusselonteko 2002.

Kurkipuro, J. 2009. Nettiriippuvuus kouluterveydenhuollon haasteena. AMK-opinnäytetyö. Pirkanmaan ammattikorkeakoulu.

Kuusela, M. 2012. Internet on kyltymätön peto. Aamulehti 16.07.2012. viitattu 23.08.2012.

Lagström, H. 2011. Syrjäytymisen käsitteestä. Anna nuorelle tulevaisuus – ettei kukaan syrjäydy. Turun lapsi- ja nuorisotutkimuskeskuksen 2/2011. Turun yliopisto. Viitattu 12.5.2012. [http://www.utu.fi/cyri/Anna\\_nuorelle\\_tulevaisuus\\_julkaisu.pdf](http://www.utu.fi/cyri/Anna_nuorelle_tulevaisuus_julkaisu.pdf)

Leinonen, T. Nuorten koulutuksen keskeyttäminen ja sen hinta. Sosiaalikehitys Oy, Opit käyttöön –hanke. Viitattu 28.08.2012.

[http://www.sosiaalikehitys.com/uploads/Nuorten\\_syrjaytymisen\\_kustannukset.pdf](http://www.sosiaalikehitys.com/uploads/Nuorten_syrjaytymisen_kustannukset.pdf)

Luhtala, K., Silvennoinen, I. & Taskinen, T. 2011. Nuoret pelissä – tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Pelitaito-projekti – Elämä On Parasta Huumetta ry. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 11.5.2012. <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/268fdb96-abe2-4a3d-889a-9b2e3374fa87>

Metsämuuronen, J. 2008. Laadullisen tutkimuksen perusteet. Metodologia-sarja 4. 3. uud. painos. Jyväskylä: Gummerus.

Miettinen, S., Nádasi, A., Nummi, T., Salminen, S., Yläkangas, T. 2012. Nuorten syrjäytymisen moniulotteisuus ja erot. Kommenttikirjoitus nuorten syrjäytyminen – teemasarjaan. Nuorisotutkimuksen verkkokanava. viitattu 25.08.2012. <http://www.kommentti.fi/nuorten-syrj%C3%A4ytyminen/nuorten-syrj%C3%A4ytymisen-moniulotteisuus-ja-erot>

Myrskylä, P. 2012. EVA-Analyysi: Hukassa – Keitä ovat syrjäytyneet nuoret? Julkaistu 1.2.2012. Viitattu 9.5.2012. <http://www.eva.fi/wp-content/uploads/2012/02/Syrjaytyminen.pdf>

Nettinappi. Tietoalue. Nettiälämä. Oulun kaupunki. Viitattu 6.10.2012  
<http://www.nettinappi.fi/>

Nuorisolaki 27.1.2006/72

Nurmi, J-E. Katsaus - Miksi nuori syrjäytyy? NMI-Bulletin 2011. Vol. 21, No 2. Niilo Mäki Säätiö. Viitattu 12.5.2012.  
<https://www.jyu.fi/ytk/opiskelijavalinta/artikkelikokoelma-psyka/11%20Nurmi.pdf>

Parpala, J. 2012. Kenelle kuuluu vastuu ammatillisten nuorten syrjäytymisestä. Julkaistu 6.2.2012 Viitattu 13.5.2012. Suomen Opiskelija-Alliensi – OSKU ry:n www-sivut. <http://www.osku.fi/uutiset.php?id=287>

Peltoniemi, T. 2006. Nettiriippuvuus Suomessa. Päihdelinkin www-sivut. Viitattu 14.5.2012. <http://paihdelinkki.fi>

Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Väitöskirja. Studies in Education, Psychology and Social Research. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 8.5.2012.  
<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/13308/9513922693.pdf?sequence=1>

Salokoski, T. & Mustonen, A. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin – katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja –sääntelyn sääntöihin. Mediakasvatuksen julkaisuja 2/2007. Viitattu 23.08.2012. [www.mediakasvatus.fi](http://www.mediakasvatus.fi)

Sosiaali- ja terveysministeriö. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus. Viitattu 6.10.2012. [http://www.stm.fi/sosiaali\\_ja\\_terveyspalvelut/sosiaalipalvelut](http://www.stm.fi/sosiaali_ja_terveyspalvelut/sosiaalipalvelut)

Syrjäytymisen ehkäisy ja vähentäminen –työryhmän raportti 2009. Helsingin kaupungin hallintokeskus, turvallisuus- ja valmiuosasto. Viitattu 13.5.2012.  
[http://www.hel2.fi/ajankohtaista/Syrj%C3%A4ytymisen\\_ehk%C3%A4isy\\_ja\\_v%C3%A4hent%C3%A4minen.pdf](http://www.hel2.fi/ajankohtaista/Syrj%C3%A4ytymisen_ehk%C3%A4isy_ja_v%C3%A4hent%C3%A4minen.pdf)

TEM-raportteja 8/2012. Nuorten yhteiskuntatakuu 2012. Viitattu 21.08.2012.  
[www.tem.fi](http://www.tem.fi)

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Kasvun kumppanit. Peruspalvelut. Opiskeluterveydenhuolto. Viitattu 6.10.2012. [http://www.thl.fi/fi\\_FI/web/kasvunkumppanit-fi/palvelut/opiskeluterveydenhuolto](http://www.thl.fi/fi_FI/web/kasvunkumppanit-fi/palvelut/opiskeluterveydenhuolto)

Tilastokeskus. Tieto- ja viestintätekniikan käyttö –tutkimus 2011. viitattu 8.5.2012.  
[www.stat.fi](http://www.stat.fi)

Tilastokeskus. Tilastot. Pienituloisuuden, köyhyyden ja syrjäytymisen mittareista 2009. viitattu 24.08.2012. [www.stat.fi](http://www.stat.fi)

Tuominen, H. 2012. Kaikki lukion ykköset saivat torstaina oman kannettavan tietokoneen. Tyrvään Sanomat 11.08.2012. Viitattu 20.8.2012. [www.tyrvaaansanomat.fi](http://www.tyrvaaansanomat.fi)

Työ- ja elinkeinotoimisto. Työnhakijan palvelut. Nuorten palvelut. Viitattu 6.10.2012. [http://www.mol.fi/mol/fi/00\\_työnhakijat/03\\_nuoret/index.jsp](http://www.mol.fi/mol/fi/00_työnhakijat/03_nuoret/index.jsp)

Uusitalo, N., Vehmas, S. & Kupiainen, R. 2011. Naamatusten verkossa. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2. Journalismin tutkimusyksikkö. Viestinnän, median ja teatterin yksikkö. Tampereen yliopisto.

Valtiontalouden tarkastusviraston toiminnantarkastuskertomus 146/2007. Nuorten syrjäytymisen ehkäisy. Viitattu 13.5.2012.

[http://www.vtv.fi/files/113/1462007\\_Nuorten\\_syrjaytymisen\\_ehkaisy\\_NETTI.pdf](http://www.vtv.fi/files/113/1462007_Nuorten_syrjaytymisen_ehkaisy_NETTI.pdf)

Vantaa ja päihteet –raportti 2011. Teemana päihteet. Vantaan kaupunki.

## SUOSTUMUS RYHMÄHAASTATTELUUN

Olen opiskelijana Satakunnan ammattikorkeakoulussa kuntoutusohjauksen ja –suunnittelun koulutusohjelmassa ja teen opinnäytetyöni aiheesta *Nettipelaamista ja miten siitä selviää*. Opinnäytetyöni tarkoituksena on teemahaastattelun avulla selvittää nuorten nettipelaamiseen vaikuttavia asioita ja niitä keinoja, joiden avulla nuori saa pelaamista vähennettyä. Haastattelu tehdään ryhmähaastatteluna videolle tallentaen ja sen tuloksia käytetään opinnäytetyössä, joka tuodaan julki Satakunnan ammattikorkeakoulun opinnäytetöiden tietokannassa. Tutkimustuloksista ei käy ilmi haastateltavan henkilöllisyys. Haastateltavalla on halutessaan mahdollisuus keskeyttää haastattelu.

Opinnäytetyön tekijä,

Mari Tilvis

kuntoutusohjauksen ja –suunnittelun koulutusohjelma  
Satakunnan ammattikorkeakoulu

Olen lukenut yllä olevan tekstin ja ymmärtänyt sen sisällön. Suostun ryhmähaastatteluun.

Tampereella, \_\_\_\_ toukokuuta 2012

---

Haastateltavan allekirjoitus

Opinnäytetyön ohjaaja: Merja Koivuniemi puh. 044 710 3770

## **Aihealueet temahaastatteluun**

*Kuka olet, etunimi ja ikä?*

*Asutko yksin, perheen kanssa, onko sinulla sisaruksia?*

### **YLEISTÄ NETIN KÄYTTÖÖN LIITTYEN**

*Missä iässä aloitit netin käytön?*

*Onko sinulla oma tietokone, milloin olet sen saanut?*

*Onko kukaan valvonut pelaamistasi, millä tavoin?*

*Mitkä asiat netin käytössä aluksi kiinnostivat?*

*Milloin aloitit nettipelaamisen, mitä pelejä yleensä pelaat?*

*Paljonko aikaa olet enimmillään käyttänyt pelaamiseen, liittyikö ajankäyttöön muutakin kuin pelaamista?*

### **PELAAMISEEN LIITTYVIÄ KOKEMUKSIA**

*Mitä hyviä asioita pelaamiseen mielestäsi liittyy?*

*Pelaavatko ystäväsiikin, onko sinulla ystäviä nettipelaamisen ulkopuolella?*

*Mitä negatiivisia seurauksia nettipelaamisella on itsellesi ollut?*

*Mitä vanhemmat, sisarukset, kaverit, koulu, muut aikuiset ajattelevat pelaamisestasi?*

*Mitä nettipeliriippuvainen mielestäsi tarkoittaa, oletko kokenut olleesi sellainen?*

*Mitä arkeeni liittyviä asioita pelaamiseesi on liittynyt (fyysisiä, psyykkisiä, ihmissuhteet, koulutyö)*

### **HUOLI PELAAMISESTA JA YRITYKSET VAIKUTTAA SIIHEN**

*Onko pelaamiseen yritetty vaikuttaa, miten ja kuka?*

*Miten koit asian?*

*Oletko itse ollut huolissasi pelaamisestasi, miksi?*

*Oletko yrittänyt vaikuttaa siihen, miten?*

### **MITKÄ ASIAT OVAT VAIKUTTANEET PELAAMISEN VÄHENEMISEEN**

*Pelaamisesi on viime aikoina vähentynyt, mitkä asiat siihen ovat vaikuttaneet?*

- ulkopuolelta tuleva vaikutus
- itsestä nouseva vaikutus

*Miten koet asian, mitä hyötyä siitä on ollut?*

*Onko siitä ollut haittaa jollakin tavalla, miten?*

### **KOONTI – TULEVAISUUS – MUIDEN AUTTAMISESSA HUOMIOITAVAT SEIKAT**

*Mitä ajattelet pelaamisesta tällä hetkellä?*

*Sitä suunnitelmia sinulla on tulevaisuuden suhteen?*

*Miten mielestäsi nettipeliriippuvaista voi auttaa?*