



LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Lahti University of Applied Sciences

Pelaamisen vaikutus opintoihin

neljän opiskelijan haastattelututkimus

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Liiketalouden ala
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Opinnäytetyö
Syksy 2013
Kalle Öisti

Lahden ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

ÖISTI, KALLE:

Pelaamisen vaikutus opintoihin
Neljän opiskelijan haastattelututkimus

opinnäytetyö

32 sivua, 2 liitesivua

Syksy 2013

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia pelaamisen vaikutusta opiskelijoiden opintoihin. Tutkimuskysymys on ”Onko pelaamisella vaikutusta opiskelijan opiskeluun?”. Työn tavoitteena on myös selvittää, mitä mahdollisia vaikutuksia pelaamisella on opiskeluun.

Tutkimus on luonteeltaan kvalitatiivinen ja se toteutettiin suullisilla haastatteluilla sekä sähköisellä kyselylomakkeella, joka sisälsi avoimia kysymyksiä.

Tutkimuksen teoriaosuudessa käsitellään tutkimuksen taustoja ja tavoitteita sekä pelaamisen teoriaa, joka sisältää mm. tutkimukseen kuuluvat pelit, tietoa videopeleistä, pelialustoista sekä peliriippuvuudesta. Tutkimus-luvussa käydään läpi miten kyselyn vastaajat, sekä kysymykset valittiin.

Opinnäytetyön tutkimusosa toteutettiin kesän ja syksyn 2013. Siihen otti osaa neljä opiskelijaa, jotka vastasivat kyselyyn omin sanoin.

Tutkimuksen perusteella saatiin selville, että opiskelijat kokivat pelaamisella olleen sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia heidän opiskeluihinsa. Yleisin negatiivinen vaikutus pelaamisella oli se, että peleihin jäätiin koukkuun, mikä sai aikaan koulutehtävien laiminlyömisestä. Positiivisista vaikutuksista yleisin oli englannin kielen taidon parantuminen pelaamisen myötä.

Asiasanat: Pelaaminen, digitaalinen pelaaminen, opiskelu

Lahti University of Applied Sciences

Degree Programme in Information Technology

ÖISTI, KALLE: The effect of gaming on studying
Interview survey of four students

Bachelor's Thesis 32 pages, 2 pages of appendices

Autumn 2013

ABSTRACT

The purpose of this thesis is to examine how gaming affects students' studies. The research question is "does gaming have any effect on students' studies?" The purpose of the study is also to find out what those possible effects might be.

The thesis is a qualitative study and it was carried out by spoken interviews and by sending questionnaires with open-ended questions.

The theoretical section of this study discusses the background of the study and its goals, theory of gaming, which includes for example the games included in the study, information about video games, gaming platforms and game addiction. On the study chapter discusses how the interviewees were chosen and how the questions were chosen for the questionnaire.

The empirical part of the thesis was conducted in the summer and autumn of 2013. Four students took part in it and they answered the questionnaire in their own words.

The results of the interviews and the questionnaires showed that the students felt that gaming had both positive and negative effects on their studies. The most common negative effect was that the students got hooked on games which made them neglect their schoolwork. The most common positive effect was that the students' language skills got better by playing games.

Key words: gaming, digital gaming, studying

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
1.1	Tutkimuksen taustat	1
1.2	Tutkimuskysymys ja tutkimuksen tavoite	1
1.3	Tutkimusmenetelmä ja rajaus	2
1.4	Tutkimuksen rakenne	2
2	PELAAMINEN	4
2.1	Pelit tutkimuksessa	4
2.2	Mikä on videopeli?	5
2.3	Pelialustat	5
2.4	Peliriippuvuus	11
3	TUTKIMUS	12
3.1	Kysely	12
3.1.1	Kyselylomake	12
3.2	Kysymysten laatiminen ja vastaajien valinta	13
4	AINEISTON KUVAUS	14
4.1	Henkilö A	14
4.2	Henkilö B	15
4.3	Henkilö C	16
4.4	Henkilö D	17
5	ANALYYSI	19
6	YHTEENVETO	30
	LÄHTEET	31
	LIITTEET	33

1 JOHDANTO

Digitaalinen pelaaminen on tänä päivänä suositumpaa kuin koskaan ja sen suosio vain jatkaa kasvuaan. Juho Karvinen ja Frans Mäyrä (2011) Tampereen yliopistosta tekivät vuodesta 2009 vuoteen 2011 pelaajabarometria, joka tutki suomalaisten suhdetta pelaamista kohtaan ja sen perusteella voidaan nähdä pelaamisessa selvää kasvua joka vuosi. Suurella osalla ihmisistä on nykyään jonkinlainen älypuhelin taskussaan, jolla he voivat missä ja milloin vain pelata halutessaan pelejä. Kaikki tietävät Angry Birdsien.

Missä digitaalinen pelaaminen oli ennen pienen ihmisryhmän harrastus, on se nykyään valtavirtaa. Onkin hyvä tutkia hieman, miten pelaaminen vaikuttaa ihmisten, eli tässä tapauksessa neljän opiskelijan elämään ja opiskeluun.

1.1 Tutkimuksen taustat

Pelaaminen on kiinnostanut itseäni jo pienestä pitäen. Kun olin vielä kerhoikäinen sain ensimmäisen pelikonsolini, 8-bittisen Nintendon, jota pelasini päivät pitkät. Nintendon kautta sain myös ensimmäisen kaverini, jonka kanssa lainasimme toistemme pelejä. Noista ajoista on jo lähemmäs 20 vuotta, mutta pelaan silti edelleen yhtä innokkaasti, ellen jopa innokkaammin. Pelaamisen vaikutukset olen omalla kohdallani huomannut niin hyvässä, kuin pahassa opiskeluni aikana ja minua kiinnosti tietää, millaisia kokemuksia muilla opiskelijoilla on. Aihe tuntui sopivalta, joten päätin tehdä siitä itselleni opinnäytetyön.

1.2 Tutkimuskysymys ja tutkimuksen tavoite

Tutkimukseni aihealueena on pelaaminen ja sen rooli opiskelijan elämässä. Tutkimuksen tutkimuskysymys on:

- Onko pelaamisella vaikutusta opiskelijan opiskeluun?

Tutkimuksen tavoite on selvittää onko pelaamisella vaikutusta opiskelijan opintoihin ja jos on, niin millaista?

1.3 Tutkimusmenetelmä ja rajaus

Tutkimus suoritetaan kvalitatiivisena eli laadullisena tutkimuksena.

Kvalitatiivisella tutkimuksella tarkoitetaan tieteellisen tutkimuksen menetelmäsuuntausta, jossa pyritään ymmärtämään kohteen laatua, ominaisuuksia ja merkityksiä kokonaisvaltaisesti (Jyväskylän Yliopisto 2013).

Pyrin tutkimukseni avulla tekemään löydöksiä pelaamisen vaikutuksesta opiskelijoiden opiskeluun ja elämään, joten tutkimukseni sopii tällöin laadulliseksi. Suoritan tutkimuksen haastatteleamalla valitsemiani opiskelijoita avoimin kysymyksin. Haastattelujen avulla yritän saada kuvan muun muassa siitä, mitä pelaaminen haastateltaville merkitsee, millaisissa tilanteissa he pelaavat ja onko pelaamisella ollut vaikutusta heidän opiskeluunsa. Kaikkien haastateltavien vastauksista etsin säännönmukaisuuksia, jotka mahdollistaisivat henkilöiden luokittelamisen tiettyihin ryhmiin heidän vastaustensa pohjalta.

Tutkimukseni on luonteeltaan induktiivinen. Pyrin saamieni vastausten perusteella saamaan uutta tietoa aiheesta, eli millaisia vaikutuksia pelaamisella opiskelijoiden elämässä on.

1.4 Tutkimuksen rakenne

Ensimmäinen luku on johdantoa tutkimukselle. Johdanto sisältää sille tavanomaiset asiat, kuten tutkimuksen taustat, tutkimuskysymyksen, tavoitteet, tutkimusmenetelmän, rajauksen ja rakenteen.

Toisessa luvussa käydään läpi pelaamiseen liittyviä asioita, kuten millaisia pelejä tähän tutkimukseen hyväksyttiin, mitä videopelit ovat, millaisia pelialustoja videopeleille on olemassa ja käydään hieman läpi asiaa peliriippuvuudesta.

Kolmas luku käsittelee tutkimusta ja siinä kerrotaan millä tavoin tutkimusta varten tehdyt kysymykset esitettiin vastaajille, miten valitsin kysymykset ja miten valitsin itse vastaajat. Luvussa esitellään myös vastaajille esitetys kysymykset.

Neljännessä luvussa läpikäydään aineistoa. Luvussa kerrotaan kyselyyn vastanneista henkilöistä ja käydään lyhennetysti läpi heidän vastauksiaan.

Viides luku on analyysi. Luvussa esitellään jokainen kysymys vastauksineen ja tarkastellaan niitä lähemmin.

Lopuksi on vielä jäljellä yhteenveto, jossa kerrotaan lyhyesti koko opinnäytetyön sisältö.

2 PELAAMINEN

Pelaaminen on yleistynyt vuosien aikana valtavasti. Jos pelaaminen oli ennen pienen marginaaliryhmän tapa viettää aikaa, on se nykyään esillä kaikille ja kaikkialla. Televisiossa mainostetaan videopelejä, internet on pullollaan peliaiheisia sivustoja ja jopa katukuvassa voi nykyään nähdä suuria peliutuuksien mainoksia.

Tampereen yliopiston Karvinen & Mäyrä (2011) tutkivat vuodesta 2009 vuoteen 2011 suomalaisten suhdetta pelaamista kohtaan pelaajabarometrin avulla. Tutkimus oli osa Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen yhteistä Pelikulttuurien synty Suomessa – tutkimushanketta. Tutkimuseen oli saatu väestörekisterikeskuksen avustuksella 3335 vastaajan otos, jotka olivat iältään 10–75-vuotiaita. Tutkimuksessa saatiin selville, että jo ainoastaan digitaalisia pelejä pelaavia ihmisiä on väestöstämme jo yli valtaosa, mikä oli vuonna 2011 yhteensä 56 %. Aktiivinen digitaalinen pelaaminen oli miesten keskuudessa hieman yleisempää, kuin naisten. Kolmen tutkimusvuoden keskiarvo miesten kohdalla oli 60 % ja naisilla 48 %.

2.1 Pelit tutkimuksessa

Tässä opinnäytetyössä tutkin henkilöiden pelaamista ja sitä, mikä sen merkitys on heidän elämässään ja opiskelussaan.

Henkilöt joita haastattelen pelaavat tietokone- tai konsolipelejä. Halusin rajata työssäni pelaamisen siten, että ainoastaan tietokone- tai konsolipelit otettiin huomioon, eikä siis esimerkiksi veikkaamista tai rahapelaamista. Tämän valinnan tein siitä syystä, että aihe olisi muuten ollut mielestäni liian laaja. En myöskään itse harrasta veikkaamista tai rahapelaamista ja halusin pitää työn aiheen itseäni hyvin kiinnostavana.

2.2 Mikä on videopeli?

Videopelejä on kotikäytössä pystynyt pelaamaan aina 1970-luvun alkupuolelta asti ja niiden kehitys on ollut valtava. Aluksi videopelit olivat hyvin yksinkertaisia pelejä ja näistä voi hyvänä esimerkkinä mainita Pong-pelin, jonka Atari julkaisi vuonna 1976. (Pong-story 2013)

Videopelit ovat kehittyneet graafisesti ja sisällöllisesti yhä paremmiksi. Nykypäivänä videopelit sisältävät usein verkkopeliominaisuuden, joka mahdollistaa pelin pelaamisen usean ihmispelaajan kanssa verkon välityksellä. Pelit, joita pelataan ainoastaan verkon välityksellä kutsutaan verkkopeleiksi.

Verkkopeli on digitaalinen peli, jonka pelaaminen edellyttää suoraa verkkoyhteyttä. Internetissä pelattavien pelien lisäksi verkkopelejä ovat myös pelikonsolien, matkapuhelimien tai vertaisverkkojen välityksellä pelattavat pelit. (PEGI Online 2013)

Verkkopeleille on monia eri genrejä. Suosituimpia näistä ovat MMO-pelit, eli massiiviset moninpelattavat pelit. Nämä pelit ovat usein roolipelejä, joita pelataan yhdessä muiden ihmisten kanssa verkon välityksellä.

2.3 Pelialustat

Sana videopeli tuo monille varmasti edelleen mieleen Nintendon tai vastaavan pelikonsolin. Nykyään pelaamista voi suorittaa nykyään lähes missä tahansa, sillä myös matkapuhelimet toimivat nykyään pelivälineinä. Älypuhelimien ja tablettien tehot ja ominaisuudet paranevat jatkuvasti, mikä mahdollistaa yhä parempien pelien luomisen myös mobiililaitteille.

Alusta viittaa erityiseen tietokoneeseen tai elektroniseen laitteistoon, joka mahdollistaa yksinkertaisen ohjelmiston kanssa videopelin toiminnan. (Wikipedia 2013b)

Tietokone

Tietokone, eli PC on toiminut erilaisten pelien alustana jo pitkän ajan.

Ensimmäiset pelit tietokoneelle luotiin jo 1950-luvun alussa. Tällöin pelit olivat vielä hyvin yksinkertaisia, sillä tietokoneetkin olivat vielä hyvin erilaisia, kuin mitä me nykypäivänä olemme tottuneet näkemään.

Ajan saatossa pelien formaatti on myös PC:n osalla vaihtunut. Ennen pelit toimivat disketeillä, jonka jälkeen siirryttiin CD-ROM:eihin. Nykyään pelit ovat lähes aina joko DVD-levyllä tai kokonaan digitaalisena, jolloin peli tulee ladata tietokoneelle, jotta sen voi asentaa. Digitaalisessa muodossa olevia pelejä voi ostaa erilaisista videopelien jakelupalveluista, kuten Steamista tai Originista. Steamilla on arviolta 70%:n markkinaosuus PC-pelien digitaalisessa jakelussa, jonka liikevaihto on vuositasolla neljä miljardia Yhdysvaltain dollaria. (Chiang 2011)

PC:n voisi väittää olevan pelialustoista monipuolisin, sillä se mahdollistaa monet sellaiset asiat, joita pelikonsolit tai mobiililaitteet eivät tee. Näistä mainittakoon ensimmäisenä PC:n päivitettävyyttä. Siinä missä pelikonsolit ovat täysin valmistajien armoilla komponenttien suhteen, voi PC:tä päivittää haluamallaan komponenteilla tarpeen vaatiessa. Pelien kehittyessä yhä monimutkaisemmiksi ja graafisesti paremmiksi, on laitteiston oltava kunnossa, jotta pelejä kykenee pelaamaan hyvällä suorituskyvyllä.

Konsolipeleihin nähden on PC-peleillä graafisten eroavaisuuksien lisäksi usein myös se ero, että PC:llä pelatessa pelejä on usein mahdollisuus modata, eli niitä voi muokata haluamallaan tavalla, esimerkiksi asentamalla uusia tekstuureja tai muuttamalla täysin pelimekaniikkaa. Esimerkkinä voi mainita The Elder Scrolls – pelisarjan pelit, joihin on saatavilla suuri määrä erilaisia pelaajien itsensä tekemiä modeja, mutta joita voivat asentaa ainoastaan PC:lle. (Ks. esim. Wikia 2013)

Alustoista PC on kallein. Mikäli tämän hetken huippupelejä haluaa pelata täysillä asetuksilla ja hyvällä suorituskyvyllä, joutuu laitteistosta maksamaan nopeasti lähemmäs tuhat euroa.

Vuonna 2012 PC-pelien markkinaosuus Suomessa oli 18,4% (Saarenoja 2012).

Xbox 360

Xbox 360 on Microsoftin valmistama pelikonsoli, joka ensimmäisen Xbox – konsolin seuraaja. Ensimmäinen Xbox julkaistiin vuonna 2001 ja Xbox 360 vuonna 2005. Se on yksi kolmesta tämän päivän ns. konsolisodan kilpailijasta Sonyn Playstation 3:n ja Nintendon Wiin kanssa. Konsolisodalla tarkoitetaan eri pelikonsolivalmistajien kilpailua keskenään pelikonsolien markkinaosuuksista. Sodan voittaja määritellään määrittäjästä riippuen markkinaosuudella, taloudellisella menestyksellä, merkkiuskollisuudella tai konsolien pelien fanien määrällä. (Wikipedia 2013c)

Maailmanlaajuisesti konsolia on myyty 78.84 miljoonaa kappaletta (VGChartz 2013), mikä on vähiten yllämainittua konsolisotaa käyvän kolmikön myynneistä. Kuitenkin Xboxia pidetään usein Playstation kanssa kovimpina kilpailijoina keskenään, vaikka Wii voittaa nämä myynneissä. Tämä saattaa johtua siitä, että Wii keskittyy enemmän koko perheen peleihin, kun taas Xbox ja Playstation tarjoavat hieman vakavampia pelejä, jotka ovat usein painottuneita moninpeliin.

Xbox 360 on sen elinkaaren aikana ehtinyt ilmestyä jo kuusi eri versiota, jotka eroavat toisistaan niin ulkonäöllisesti kuin myös komponenteiltaan. Jokainen uusi versio on saanut uuden, parannellun emolevyn, jonka avulla pyritään parantamaan konsolin suorituskykyä.

Xbox 360 konsoleita vaivasi pitkään tyypin vika, jonka aiheutti emolevyn suunnitteluvirhe, joka johti useissa tapauksissa ns. Red Ring of Death, eli RRoD –tilaan. Tämä tila tarkoitti sitä, että laitteen grafiikkapiiri oli ylikuumentumisen takia vääntynyt ja laite ilmoitti viasta kolmella punaisella valolla virtakytkimen ympärillä. Vika korjattiin myöhemmissä versioissa suurentamalla jäähdytyslementtiä. (Wikipedia 2013d)

Vuonna 2012 Xbox 360 pelien markkinaosuus Suomessa oli 20,1 %, jolla se ohitti sekä jo hieman vanhaksi käyneen Playstation 2:sen, sekä Nintendo Wiin. (Saarenoja 2012).

Playstation 3

Sonyn valmistama Playstation 3, eli PS3 on Xbox 360 tavoin aiempien Playstation-laitteiden seuraaja. Ensimmäinen Playstation julkaistiin jo vuonna 1994 ja sitä myytiin yhteensä yli 104 miljoonaa kappaletta (VGChartz 2013), tehden siitä maailman neljänneksi myydyimmän pelikonsolin. Playstationia seurasi vuonna 2000 julkaistu Playstation 2, joka on maailman myydyin pelikonsoli (VGChartz 2013) yli 157 miljoonan kappaleen myynnillä. Nykyistä PS3 konsolia on tähän mennessä myyty noin 80 miljoonaa kappaletta.

Kuten Xbox 360:stä, myös PS3:sta on julkaistu useampia, päivitettyjä versioita. Malleja on ollut yhteensä kolmea erilaista, jonka lisäksi niitä on saanut eri kokoisilla kiintolevyillä ja eri värisinä.

Levyformaattina PS3:ssa on käytössä Blu-ray. Se on yksi suurimmista myyntivalteista verrattuna Xboxiin, sillä PS3 konsoli ajaa myös tavallisen Blu-ray-soittimen asemaa.

Myydyimmät PS3-pelit ovat Call of Duty: Modern Warfare 3, Grand Theft Auto V sekä Call of Duty: Black Ops, joita kaikki on myyty yli 12 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti. Vuonna 2012 PS3-pelien markkinaosuus Suomessa oli 41,3 %, joka teki siitä suosituimman pelialustan sinä vuonna. (Saarenoja 2012)

Wii

Nintendo julkaisi Wii konsolin vuonna 2006 ja se seurasi Nintendon aiempaa Gamecube konsolia. Nimensä konsoli sai siitä, että sana ”Wii” kuulostaa lausuttuna sanalta ”We”, eli me. Nimellä tahdottiin osoittaa, että konsoli on tarkoitettu kaikille. (Carless 2006)

Erityispiirre Wii:ssä on se, että se käyttää ohjaimena niin sanottua Wii Remotea, joka on kaukosäädintä muistuttava kapula, jolla peliä ohjataan käsiä liikuttamalla. Esimerkiksi keilatessa ohjainta pidetään kädessä ja heilautetaan kättä, kuin oikeasti keilatessa.

Wii on nykyisen sukupolven konsoleista pienitehoisin ja tästä syystä graafisesti, että suorituskyyvyltään heikoin. Se ei kuitenkaan ole haitannut konsolin myyntiä, sillä sitä on myyty maailmanlaajuisesti yli 100 miljoonaa kappaletta (VGChartz 2013), joka tekee siitä myydyimmän seitsemännen sukupolven konsolin, ohittaen myynneissä molemmat tehokkaamat konsolit.

Wiin valttikortti on mielestäni ehdottomasti sille yksinoikeudella julkaistut Super Mario sekä Zelda –pelit. Yksinoikeuspelejä ei ole mahdollista saada, kuin sille konsolille, jolle se on yksinoikeudella julkaistu.

Vuonna 2012 Wii-pelien markkinaosuus Suomessa oli 9,6 %. (Saarenoja 2012)

Käsikonsolit & Mobiililaitteet

Käsikonsoleita on valmistettu eri muodoissa jo 1970-luvulta lähtien (Video Game Console Library 2013) vaihtelevalla menestyksellä. Vuonna 1989 Nintendo kuitenkin onnistui julkaisemaan käsikonsolin, Gameboyn, joka oli jättimenestys. Gameboya on myyty tähän päivään mennessä yli 118 miljoonaa kappaletta, joka tekee siitä kaikkien aikojen kolmanneksi myydyimmän pelikonsolin. (VGChartz 2013)

Ainoa käsikonsoli, joka on onnistunut ylittämään alkuperäisen Gameboyn myynneissä, on myöskin Nintendon valmistama DS. Se on maailman toiseksi myydyin pelikonsoli yli 154 miljoonan kappaleen myynnillä. DS julkaistiin vuonna 2004.

Myös Sony on julkaissut oman käsikonsolinsa, jota kutsutaan PSP:ksi, eli Playstation Portableksi. PSP julkaistiin Japanissa vuonna 2004 ja vuonna 2005 Amerikassa ja Euroopassa. PSP:stä on julkaistu sen jälkeen viisi erilaista versiota ja se on saanut uuden seuraajan, PS Vitan. PSP ei ole nauttinut aivan Nintendon julkaisemien käsikonsolien suuruista suosiota, sillä sitä on maailmanlaajuisesti myyty vain hieman alle 80 miljoonaa kappaletta. (VGChartz 2013)

Nykyään pelataksaan pelejä ei mukana tarvitse kantaa erillistä käsikonsolia, sillä mobiilipelaaminen älypuhelimilla on todella yksinkertaista. Tästä johtuneekin se, että vuonna 2011 Applen iOS käyttöjärjestelmälliset puhelimet, sekä Android puhelimet päihittivät jopa Nintendo DS:n pelimyyneissä lohkaisten yli puolet Amerikan mobiilimarkkinoiden pelimyyneistä. (Masalin 2011)

Myös NDP Groupin tekemässä tutkimuksessa paljastui, että nuorten (12 – 17 vuotiaiden) mobiilipelaaminen on kasvanut viime vuosina. Samalla ensikosketus mobiilipelaamisen maailmaan tapahtuu nykyään jo vuotta aiemmin, 8-vuotiaana. (Pikkarainen 2013)

Pikkarainen mainitsee artikkelissaan myös, että jopa 87% vastaajista mieltää pelaamisen lempipuuhakseen kännykällä tai tabletilla (2013).

Mobiilipeleistä puhuttaessa ei voi olla mainitsematta Angry Birds pelisarjaa, jonka ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 2009 ja joka jatkaa menestystään vuosi

vuodelta. Angry Birdsiä on ladattu kaikilla pelialustoilla yhteensä yli 100 miljoonaa kertaa. (Alexander 2011)

2.4 Peliriippuvuus

Netti- ja peliriippuvuus on kasvussa opiskelijoiden parissa. Näin toteaa Oulun yliopiston ylioppilaskunnan sosiaalipoliittinen sihteeri Tapani Lintula Ylelle antamassaan haastattelussa (Hannus 2013). Hälytysmerkkinä mahdolliselle riippuvuudelle Lintula mainitsee iltojen venymisen ja pelaamisen jatkumisen yöhön.

Yleiskielisestä termistä huolimatta haitallista liikapelaamista ei ole lääketieteellisesti määritelty riippuvuudeksi. Ehdotus ongelman lisäämisestä käyttäytymis- ja mielenterveyden häiriöiden diagnoosijärjestelmä DSM:iin tehtiin vuonna 2007, mutta ehdotus hylättiin riittämättömän tutkimustiedon vuoksi. (Wikipedia 2013a)

3 TUTKIMUS

Suoritan tutkimuksen siis laadullisena tutkimuksena. Valitsin tutkimusmenetelmäksi laadullisen tutkimuksen, koska koen, että tämä sopii työni aiheeseen parhaiten. Haluan ymmärtää miten pelaaminen vaikuttaa opiskelijoiden elämään ja opiskeluun, jolloin laadullinen tutkimus on mielestäni paras vaihtoehto, koska tällöin voin haastatella henkilöitä ja perehtyä aiheeseen yksityiskohtaisemmin kuin jos tutkimus suoritettaisiin esimerkiksi määrällisenä tutkimuksena.

Jotta aihetta ja ilmiötä voi ymmärtää riittävän hyvin, tulee sitä tutkia lähemmin. Kysymällä avoimia kysymyksiä ja antamalla vastaajien kertoa asiat omin sanoin koen saavani parhaat mahdolliset aineistot tutkimuksen suorittamiseen.

3.1 Kysely

Tutkimusta tehdessä tarkoitukseni oli aluksi suorittaa suulliset haastattelut, jotka nauhoittaisin ja kirjoittaisin myöhemmin puhtaaksi käsin. Kahden haastattelun jälkeen tuli minulle melko selväksi, ettei suullinen haastattelu toimisi toivomallani tavalla ja päätin vaihtaa suullisen haastattelun kirjalliseksi kyselyksi.

Haastattelujen jälkeen molemmat vastaajat mainitsivat, että heidän vastauksensa saattoivat olla melko suppeita, sillä he eivät haastattelun hetkellä saaneet puettua ajatuksiaan sanoiksi niin hyvin kuin olisivat halunneet. Tästä syystä kysely toimi paremmin, sillä siihen vastatessa ei tarvinnut jännittää ja vastauksiin pystyi keskittymään rauhassa.

3.1.1 Kyselylomake

Tutkimusta varten laadin haastateltaville kyselylomakkeen, joka sisälsi kahdeksan avointa kysymystä, joihin haastateltavat saivat vastata omin sanoin. Kyselyssä tiedusteltiin vastaajien mielipiteitä opiskelusta ja pelaamisesta, sekä sitä kokivatko he pelaamisella olevan jonkinlaista vaikutusta heidän opiskeluihinsa.

Kysely koostui seuraavista kysymyksistä:

- Mikä on opiskelun merkitys elämässäsi?
- Mitä pidät nykyisestä opiskeluajastasi tai mitä pidit viimeisimmästä opiskeluajastasi?
- Millainen merkitys pelaamisella on elämässäsi?
- Millaisissa tilanteissa pelaat?
- Millaisia pelejä pelaat?
- Paljonko käytät arviolta aikaa pelaamiseen viikossa?
- Pelaamisen hyvät/huonot puolet?
- Onko pelaamisella ollut positiivista/negatiivista vaikutusta opiskeluun?

3.2 Kysymysten laatiminen ja vastaajien valinta

Laatiessani kysymyksiä kyselyä varten mietin, millaisten kysymysten kautta voisin saada hyvän yleiskuvan vastaajasta niin opiskelijana, kuin pelaajana. Valitsin kysymykset loppupeleissä pitkälti tunnepohjalta. Kirjoitin kaikki mahdolliset kysymykset, joita vain keksin ja lopuksi seuloin niiden joukosta kymmenen mielestäni parasta. Muutamia kysymyksiä yhdistin, jolloin kysymyksiä tuli lopulta yhteensä kahdeksan.

Kyselyyn valitsin neljä tuntemaani opiskelijaa, joiden tiesin pelanneen opiskeluaikanaan. Halusin nimenomaan ottaa tutkimukseen mukaan henkilöitä, jotka tunnen ennalta, sillä tällöin minulla oli jo valmis käsitys siitä, millaisia opiskelijoita ja pelaajia he olivat.

Kolme neljästä vastaajasta opiskeli ammattikorkeakoulussa ja yksi oli äskettäin valmistunut ammattikoulusta. Valitsin tietoisesti haastateltavaksi enemmän ammattikorkeakouluopiskelijoita, sillä minua kiinnosti erityisesti heidän vastauksena opintojeni vuoksi.

4 AINEISTON KUVAUS

Tuloksiin vastasi neljä henkilöä. Kaikilta neljältä henkilöltä kysyttiin samat avoimet kysymykset, joihin he vastasivat omin sanoin. Kysymykset liittyivät niin opiskeluun kuin pelaamiseen. Pysin luomaan mahdollisimman tarkan kuvauksen jokaisesta vastaajasta heidän vastaustensa perusteella, mutta otan huomioon myös omat huomioni, joita olen henkilöistä vuosien aikana tehnyt. Kyselyn vastauksia tarkastellessani otan siis huomioon, että vastaajat ovat minulle ennalta tuttuja, mikä on saattanut vaikuttaa osaltaan heidän vastauksiinsa.

4.1 Henkilö A

Henkilö A on miespuolinen 28-vuotias ammattikorkeakouluopiskelija. Opiskelu on hänelle tie saada koulutus, joka häntä kiinnostaa. Tulevaisuudessa hän haaveilee mahdollisesti työskentelevänsä pelien parissa tavalla tai toisella.

Pelaajana henkilö A on aktiivinen. Vastausten perusteella luokittelen hänet aktiiviharrastajaksi. Hän mainitsee pelaavansa, kun sattuu olemaan kotona ja jos kaverit pelaavat. Vastaaja kertoo pelaavansa useiden eri genrejen pelejä: räiskintäpelit, roolipelit, MMO:t eli netissä pelattavat roolipelit, urheilupelit, toimintapelit sekä strategiapelejä.

Pelaaminen on vastaajalle myös sosiaalista toimintaa. Pelejä hän pelaa usein ystäviensä kanssa ja niiden avulla voi olla yhteydessä myös kaukaisempiin tuttaviiin, joiden kanssa ei välttämättä muuten olisi tekemisissä. Pelien avulla vastaaja on nuorempana oppinut englannin kieltä, joka on varmasti auttanut myöhemmin opinnoissa.

Pelaamisella vastaaja ei koe olleen vaikutusta hänen tämän hetkiseen opiskeluunsa, mutta hän mainitsee kuitenkin myöhemmin joidenkin tehtävien teon jääneen viime tinkaankin, koska pelaaminen on vienyt kaiken ajan. Hän myös kertoo edellisen opiskeluaikansa aikana jääneen joskus pois koulusta pelaamisen takia. Pelaamisella ei siis välttämättä ole enää nykyään aivan yhtä suurta vaikutusta vastaajan opiskeluun, mutta ei voida myöskään väittää, ettei sillä olisi ollut minkäänlaista vaikutusta.

4.2 Henkilö B

Henkilö B on 25-vuotias mies, joka opiskelee ammattikorkeakoulussa. Hän toivoo opiskelun tuovan hänelle valoisamman tulevaisuuden ja paremman työn.

Opiskelun hän kokee miellyttävänä, vaikkakin jotkut kurssit ovat tuottaneet ongelmia.

Pelit ovat vastaajalle ensisijaisesti ajantappokeino, eli tekemistä silloin, kun ei ole tekemässä kavereiden kanssa muuta. Pelit saattavat kuitenkin välillä viedä enemmänkin aikaa, joka on aiheuttanut sen, että koulutehtävät ovat jääneet tekemättä, tai ne on tehty viime hetkellä hätäisesti.

Vastaaja pelaa pelejä laidasta laitaan, eikä hänellä ole mitään tiettyä suosikkigenreä. Peligenreistä hän mainitsi esimerkiksi sotapelit, MMO:t ja urheilupelit.

Pelaamisen hyödyllisinä puolina vastaaja kertoo pitävänsä sitä, että pelien avulla oppii hyvin englantia, sillä valtaosa peleistä on englanninkielisiä. Negatiivisia puolia pelaaminen tuo sillä, että välillä pelaamiseen kuluttaa liikaa aikaa, koska pelitilanteeseen jää koukkuun.

Opiskeluun vaikuttaneita asioita vastaaja kertoo olevan sekä positiivisia että negatiivisia. Negatiivista vaikutusta on ollut hieman enemmän kuin positiivista. Negatiivisiksi asioiksi hän mainitsee sen, että hän on pelaamisen takia jättänyt tehtävien tekemisen viime hetkeen.

Positiivisina puolina pelaaminen on tuonut opiskelussa tarvittavia tiimityöskentelytaitoja sekä yleistä avoimuutta toisia kohtaan.

4.3 Henkilö C

Henkilö C on 25-vuotias nainen, joka on äskettäin valmistunut ammattikoulusta. Opiskeluajastaan henkilö ei kertonu hirveästi pitäneensä, sillä hän ei ollut päässyt toivomaansa oppilaitokseen, vaan joutui turvautumaan toiseen vaihtoehtoonsa, josta syystä hän joutui opiskelemaan itseään nuorempien henkilöiden kanssa. Koska henkilöllä ei ollut hirveästi yhteistä muiden opiskelijoiden kanssa, koki hän opiskeluajan negatiivisena kokemuksena, vaikkakin oli tyytyväinen valmistuessaan ammattiin.

Pelaamisen vastaaja kokee mukavana ajanvietteenä, jolla saa ajatukset hyvin pois arjesta ja työstressistä. Pelatessa pääsee rentoutumaan, eikä silloin ehdi ajatella esimerkiksi työasioita. Peligenreistä vastaaja kertoo pitävänsä erityisesti seikkailupeleistä sekä tasoloikista. Aiemmin hän oli pelannut FPS-pelejä, mutta myöhemmin genre on hieman jäänyt taka-alalle.

Aikaa pelaamiseen vastaaja käyttää vaihtelevan määrän kiireistään riippuen. Mikäli aikataulu sallii, pelaa hän mielellään paljonkin. Kun aikaa on, pelaa vastaaja useita tunteja päivää kohden.

Hyviä puolia pelaamisessa on vastaajan mielestä se, että pelatessa pääsee seikkailemaan erilaisiin maailmoihin, joihin ei muutoin pääsisi. Myös peleissä tehtävät asiat ovat hauskoja ja tuovat iloa ja jännitystä elämään.

Pelaamisen huonoiksi puoliksi hän mainitsee sen, että välillä saattaa laiminlyödä muita, tärkeämpiä asioita, kun innostuu pelaamaan liikaa.

Pelaamisella vastaaja koki olleen ainoastaan positiivisia vaikutuksia hänen opiskeluunsa. Ilman pelejä olisi hänen mielestään opiskelu-aika ollut todella tylsää. Myös englannin kielen taito pysyi hyvin tallessa pelejä pelatessa, mikä taas auttoi koulutehtäviä tehdessä.

4.4 Henkilö D

Henkilö D on 25-vuotias ammattikorkeakoulussa opiskeleva mies. Hän kokee opiskelun ”pakkopullaksi”, mutta välttämättömäksi, sillä hänen aiempi koulutuksensa ei vastannutkaan odotuksia, joten hän tarvitsee uuden ammatin. Vastaaja kertoo, että hänellä hieman motivaation puutetta ja pitää opiskelua stressaavana.

Pelaamisella vastaaja kertoo olevan suuri merkitys hänen elämässään. Hän pelaa paljon, koska pelaaminen on hänen mielestään mukavaa ajanvietettä sekä sosiaalista, kun pelejä pelaa yhdessä kavereiden kanssa internetin välityksellä. Pelaaminen vie myös ajatukset pois arjesta, tämä tosin ei aina ole hyvä asia.

Pelejä vastaaja pelaa lähes kaikista genreistä. Enimmäkseen verkossa pelattavia räiskintöjä sekä muita verkossa pelattavia moninpelejä, mutta sillon tällöin myös yksinpelejä. Moninpelejä vastaaja pelaa eniten, sillä hän pitää siitä, että voi pelata peliä samanaikaisesti ystäviensä kanssa. Tällöin voi helposti jakaa hauskoja kokemuksia ystävien kanssa.

Aikaa pelaamiseen vastaaja käyttää paljon. Tunteja viikkoa kohden kuluu usein useita kymmeniä, tosin poikkeuksiakin löytyy. Välillä voi olla pidempiäkin jaksoja, jolloin hän ei pelaa lainkaan, kunnes taas innostuu uudestaan.

Pelaamisen hyväksi puoleksi vastaaja mainitsee jo aiemmin mainitus sosiaalisuuden, joka on yksi osasy siihen, että hän pelaa niin paljon. Pelatessa pitää myös hyvin kielitaidon hallussa, koska pelit ovat englanniksi ja välillä seurueessa on jopa ulkomaalaisia tuttavvia, joiden kanssa puhuu vastaaja pelatessa englantia.

Negatiivista pelaamisessa on se, että peleihin ja pelaamiseen liittyviin oheislaitteisiin kuluu jonkun verran rahaa. Myös joitain fyysisiä haittapuolia vastaaja on huomannut. Välillä pidempien pelisessioiden jälkeen voi selkä ja niska jumittua, mikä hankaloittaa elämää ja opiskelua.

Vastaaja kokee pelaamisella olleen sekä positiivista, että negatiivista vaikutusta hänen opiskeluunsa. Positiivinen vaikutus opiskeluun on ollut se, että pelien avulla on oppinut sosiaalisia taitoja ja pelien kautta on voinut olla yhteydessä

myös sellaisten koulukavereiden kanssa, joiden kanssa ei muuten välttämättä olisi yhteyksissä.

Negatiivisina puolina vastaaja mainitsee sen, että usein pelien takia tehtävät jäävät joko viime hetkelle tai jäävät tekemättä kokonaan.

5 ANALYYSI

Vastaajat vastasivat heille lähetettyihin kysymyksiin omin sanoin. Joidenkin henkilöiden kanssa kysymyksiä käytiin läpi lisäksi suullisesti. Pysin analysoimaan tarkemmin henkilöitä heidän vastaustensa ja keskusteluissa antamien tietojen pohjalta.

	Mikä opiskelun merkitys on elämässäsi?
Henkilö A	Mahdollisuuksia itseään kiinnostavaan työhön, laajentaa osaamistaan, sekä paremman kuuloinen ammattinimike
Henkilö B	Valoisampaa tulevaisuutta, toivottavasti.
Henkilö C	En välitä liiemmin itse opiskelusta ihmisten takia, mutta se hyvä ammatti olisi silti kiva saada.
Henkilö D	Pakkopullaa. Edellinen koulutus ei vastannut toiveita, joten opiskelen uutta alaa ja pitää saada se läpi, että voi alkaa tehdä mieleistään työtä.

Vastauksista voi nopeasti päätellä, että opiskelu merkitsee kaikille vastanneille lähinnä ammattiin valmistumista.

Henkilöt A ja B suhtautuvat melko positiivisesti opiskeluun. Molemmat ovat innokkaita valmistumaan ja saamaan tutkinnon, jonka avulla he voivat saada haluamansa ammatit.

Henkilöt C ja D antavat vastauksillaan ymmärtää, että kokevat opiskelun epämiellyttävänä, koska molemmilla on ollut huono kokemus siihen liittyen. Henkilö C:llä kokemus liittyy siihen, ettei hän päässyt haluamaansa oppilaitokseen, vaan joutui tyytymään toiseen vaihtoehtoon. Henkilö D taas antaa ymmärtää, ettei pidä opiskelusta, koska kokee jonkinlaista turhautumista siitä, että joutuu opiskelemaan täysin uuden alan, kun aiempi koulutus ei vastannutkaan hänen odotuksiaan.

	Mitä pidät nykyisestä opiskeluajastasi tai mitä pidit viimeisestä opiskeluajastasi
Henkilö A	Paremminkin voisi mennä, mutta syyt lähinnä muualla kuin itse opiskelussa. Nykyinen koulutus osaa aika ajoin olla suhteellisen kiinnostavaa.
Henkilö B	Opiskelu-aika on ollut ihan miellyttävää tähän asti. Jotkut kurssit tietysti ovat aiheuttaneet enemmän päänvaivaa kun toiset mutta kokonaisuudessaan ihan positiivinen kokemus.
Henkilö C	Opiskelu ei ollut mitään erityisen mieleistä, koska en päässyt opiskelemaan mitä halusin ja ammattikoulun käynti oli vain B vaihtoehto, joten en ollut kovin motivoitunut.
Henkilö D	Ihan ok, melko stressaavaa ja ajoittain on paha mielenkiinnon puutetta. Opiskelun aikana on kyllä saanut monta uutta ystävää ja oppinut paljon uusia hyödyllisiä taitoja, joita voi hyödyntää niin työ, kuin siviilielämässäkin.

Henkilöt A ja B pitivät opinnoistaan, sillä kokivat koulutuksen kiinnostavana, vaikkakin myös haasteellisilta. Vastauksista päätellen kokemus on vastaajille ollut pääsääntöisesti positiivinen.

Henkilöt C ja D eivät olleet aivan yhtä positiivisia opintojensa suhteen. Henkilö C:n kohdalla negatiivinen kokemus pohjautuu uskoakseni siitä, ettei hän päässyt opiskelemaan haluamaansa koulutusohjelmaan, vaan joutui tyytymään toiseen vaihtoehtoonsa. Olen melko varma, että tämä on suurin syy siihen, miksi henkilö kokee opiskelun negatiiviseksi kokemukseksi. Sama pätee myös henkilö D:n kohdalla, luultavasti suurin syy huonoon opiskelukokemukseen on se, että vastaaja kokee turhautumista sen takia, että joutuu opiskelemaan uuden alan, johon kuluu taas oma aikansa.

	Millainen merkitys pelaamisella on sinun elämässäsi?
Henkilö A	Ajankulua sekä harrastus, unelmissa mahdollisesti myös työhön liittyvää.
Henkilö B	Viihdettä. Tekemistä kun on tylsää eikä jaksata tehdä kouluhommia.
Henkilö C	Pelaaminen on mukavaa ajanvietettä ja lievittää stressiä, koska pystyy kaikkoon pois hetkeksi arjesta.
Henkilö D	Suuri merkitys. Pelaan paljon, koska se on ensinnäkin mukavaa ajanvietettä. Pelaaminen on myös hyvin sosiaalista, kun pelejä pelaa verkossa kavereiden kanssa. Olen myös saanut pelaamisen kautta monia uusia ystäviä, joiden kanssa olen tekemisissä myös pelien ulkopuolella. Aina pelaaminen ei ole edes se pääasia, vaan enemmänkin juuri nämä sosiaaliset tilanteet. Pelaaminen vie ajatukset myös hyvin pois arkisista asioista, tosin tämä ei aina välttämättä ole hyvä asia.

Kaikki vastaajat voi helposti kategorioida hupipelaajiksi. Vastaajat ovat hyvin yksimielisiä siitä, että pelaaminen on ennenkaikkea mukavaa ajanvietettä. Henkilö A unelmoi myös mahdollisesti työskentelevänsä tulevaisuudessa pelien parissa. Henkilölle C pelaaminen on osittain myös terapeutista, sillä pelatessa saa ajatuksensa hetken pois arjesta, mikä on hyvä keino lievittää stressiä. Henkilö D pelaa pelejä niiden sosiaalisuuden takia. Verkossa pelatessa voi samalla jutella kavereiden kanssa ja pelien kautta voi saada myös siviilielämäänsä ystäviä.

	Millaisissa tilanteissa pelaat?
Henkilö A	Kun on vapaata ja on kotona, kavereiden seurassa jotka pelaavat.
Henkilö B	Pelaan silloin kun on tylsää, eikä kukaan kaveri ole tekemässä mitään. Pelaaminen on silloin hyvää ajanvietettä.
Henkilö C	Pelaan, jos minulla on vapaata ja haluan saada hetkeksi muuta ajateltavaa (Kun pelaa, ei ajattele työasioita. yms.)
Henkilö D	Monenlaisissa. Pysin pelaamaan aina silloin, kun on sopivasti vapaa-aikaa. Pelaan usein sosiaalisessa hengessä, eli kavereiden kanssa. Välillä pelaan myös jos minulla on tylsää ja haluan kitkeä tylsyyttä ja stressiä. Pelitilanne ei hirveästi katso ajankohtaa, jos on semmoinen olo, pelaan yöllä tai päivällä.

Kaikki vastaajat pelaavat, kun heidän aikansa sen sallii. Pelaamisella pyritään usein helpottamaan tylsiä hetkiä, jolloin ei ole parempaa tekemistä. Henkilö C mainitsee pelaavansa, kun haluaa saada ajatuksensa pois arkisista asioista. Henkilö D:lle pelaaminen on hyvin sosiaalista toimintaa, mutta myös keino lievittää tylsyyttä ja stressiä. Pelaaminen ei katso ajankohtaa, vaan vastaaja pelaa silloin, kun tuntee sitä tarvitsevänsä.

	Millaisia pelejä pelaat?
Henkilö A	Useita eri genrejä: FPS, roolipelejä, MMO, urheilu, toiminta, strategia.
Henkilö B	Pelaan pelejä laidasta laitaan, ei ole mitään suosikki pelejä. Pelaan sotatelejä, mmo pelejä, moba pelejä ja urheilupelejä.
Henkilö C	Pelaan nykyään enimmäkseen seikkailupelejä, ennen pelasin räiskintäpelejä. Myös tasoloikkapelejä tulee pelattua ajoittain.
Henkilö D	Lähes kaikkia. Enimmäkseen netissä pelattavia räiskintöjä sekä muita netissä pelattavia moninpelejä, mutta silloin täällöin pelaan myös jotain yksinpelejä kuten seikkailu yms.

Suurin osa vastaajista pelasi useampia eri peligenrejä. Suosituimpia olivat FPS-pelit ja MMO-pelit. Suurin osa peleistä on netin välityksellä pelattavia moninpelejä. Ainoastaan henkilö C mainitsi pelaavansa nykyään ainoastaan yksin pelattavia seikkailu- ja tasohyppelypelejä, mutta mainitsi ennen pelanneensa myös yllämainittuja räiskintäpelejä.

	Paljonko käytät arviolta aikaa pelaamiseen viikossa?
Henkilö A	Vaihtelee paljon viikosta, mutta hyvänä arvauksena voisi sanoa, ehkä 21+ h hiljaisempaa viikkona.
Henkilö B	vaikea sanoa mitään tarkkaa, mutta pelaan yleensä päivittäin. Jos jokin aika pitäisi sanoa niin varmaan keskimäärin 3 tuntia päivässä per viikko.
Henkilö C	Aikataulun salliessa paljonkin, eli noin joka päivä pelaisin, mutta töiden takia vähemmän.
Henkilö D	Ajan salliessa ja välillä vaikei sallisikaan, sanoisin useita kymmeniä tunteja viikossa, lähemmäs 30 tuntia voisin arvioida. Tosin poikkeuksiakin on. Välillä saattaa olla pidempiä ajanjaksoja, jolloin pelaa vähemmän, kunnes taas innostuu ja "jää koukkuun".

Kolme neljästä vastaajasta kertoo pelaavansa jopa kymmeniä tunteja viikossa.

Henkilö A arvioi pelaavansa viikkoa kohden noin 21 tuntia, mikäli hänellä ei ole tärkeää tekemistä. Henkilö B arvioi pelaavansa noin 3 tuntia päivässä, eli myöskin noin 21 tuntia viikkoa kohden. Henkilö C ei pelaa kovin paljon, koska ei ehdi töidensä takia. Henkilö D pelaa ajan salliessa jopa 30 tuntia viikossa. On kuitenkin myös ajanjaksoja, jolloin hän ei välttämättä pelaa lainkaan useaan viikkoon.

	Mielestäsi pelaamisen hyvät puolet?
Henkilö A	Ajankulua tylsiin hetkiin, mahdollisuus olla yhteyksissä kaukaisempiin kavereihin/tuttuihin, tapa purkaa ”stressiä”. Nuorempana pelien avulla oppi englantia. Parhaimmillaan tarjoaa hauskan sosiaalisen tapahtuman kaverien kanssa samassa tilassa pelattuna, esim. urheilupelit.
Henkilö B	Pelaamisesta on ollut hyötyä minulle ainakin kielissä. Joissain peleissä oppii myös tiimityöskentelytaitoja.
Henkilö C	Pääsee "seikkailemaan" erilaisiin maailmoihin, ja tekemään asioita jotka tuntuvat hauskoilta ja tuovat vähän jännitystä tähän tylsään elämään. Myös kielitaito pysyy hyvin terässä.
Henkilö D	Se on sosiaalista ja mukavan haastavaa. Pelatessa ei ole tylsää ja siinä oppii hyvin sosiaalisia kykyjä sekä pitää hyvin kielitaidon hallussa.

Vastaukset kertovat selvästi, että jokainen vastaaja kokee pelaamisen auttavan heidän kielitaitoaan. Sama vaikutus on huomattu jo aiemmin, kun pelaamisen vaikutusta on tutkittu. Etenkin pojat loistavat kielissä, sillä heistä suurempi osa pelaa englanninkielisiä pelejä kuin tytöistä. (Yle 2011)

Henkilö A pitää pelaamisen hyvinä puolina sitä, että se on hyvää ajanvietettä tylsinä hetkinä ja se auttaa purkamaan stressiä. Pelaaminen on hänelle myös tapa viettää aikaa kaukaisempien ystävien kanssa verkkopelien välityksellä. Henkilö B mainitsee, että on pelien kautta saanut apua myös tiimityöskentelytaitoihinsa. Useissa peleissä on eri tyyllisillä pelihahmoilla erilaisia rooleja, joten yhdessä pelatessa tiimityöskentelytaidot paranevat väkisinkin.

Henkilö C kertoo pitävänsä siitä, että pelien avulla pääsee erilaisiin mielikuvituksellisiin maailmoihin, joihin ei normaalisti ole mahdollista päästä. Tämä tuo mukavaa jännitystä elämään, joka ei aina välttämättä ole kovin

jännittävä. Henkilö D pitää pelejä mukavan haastavina ja tykkää moninpelien sosiaalisuudesta. Tällaisia pelejä pelaamalla pystyy kehittämään sosiaalisia taitojaan ja pitää hyvin kielitaitoa yllä.

	Mielestäsi pelaamisen huonot puolet?
Henkilö A	Koukkuun jääminen, hyvä mmo voi olla parhaimmillaan ja pahimmillaan aikasyöppö, olematon irl sosiaalinen elämä
Henkilö B	Huonot puolet on tietysti että joskus kun oikein jumahtaa johonkin peliin niin siinä voi koulu kärsiä.
Henkilö C	Huonoja puolia saattaa olla, että välillä voi laiminlyödä muita asioita pelaamisen takia.
Henkilö D	Huonoina puolina on se, että usein pelaa vaikka olisi tärkeitä juttuja. Hyvät pelit koukuttavat välillä pahasti, eikä millään tohdi lopettaa silloin ajoissa. Peleihin ja niihin liittyviin oheiskamoihin menee rahaa. Myös fyysisiä haittoja, esim jos pelaa paljon niin selkä yms. jumittuvat.

Henkilö A kokee pelaamisen huonoiksi puoliksi sen, että hyvin peleihin saattaa jäädä pahasti koukkuun. Tämä saattaa aiheuttaa sen, että sosiaalinen elämä siviilissä kärsii. Myös henkilö B pitää peliin koukkuun jäämistä pelaamisen negatiivisena puolena. Jos pelistä innostuu niin kovasti, ettei sitä malta lopettaa ajoissa, voi se vaikuttaa koulunkäyntiin.

Henkilö C mukaillee vastauksellaan hyvin pitkälti kahta edellistä vastaajaa, myös hän kokee pelien aiheuttaman koukutuksen olevan huono asia. Pelaamalla liikaa alkaa laiminlyödä muita, tärkeämpiä asioita. Henkilö D jatkaa myös samaa linjaa muiden vastaajien kanssa, pelaaminen riistyy välillä käsistä ja tärkeät asiat saattavat jäädä siinä ohessa tekemättä. Hän mainitsee myös peleihin ja niiden oheistuotteisiin kuluvan rahaa. Myös fyysisiä haittapuolia, kuten selän jumiutumista tai päänsärkyä saattaa esiintyä, mikäli pelaa pidempiä aikoja kerralla.

	Onko pelaamisella ollut positiivista/negatiivista vaikutusta opiskeluun?
Henkilö A	Nykyisen koulutuksen suhteen, pelaamisella ei ole suoranaisesti ollut positiivista tai negatiivista vaikutusta. Toki jotkut tehtävät ovat aika ajoin jääneet viimeiseen hetkeen, koska ei ole jaksanut aloittaa niiden tekemistä koska pelaaminen kiinnostanut enemmän, mutta taas useimmat parhaat työt on tullut tehtyä juuri viime hetken sutaisuina, joten ei voi suoraan sanoa, että vaikutus olisi ollut negatiivinen. Aikaisempien koulujen suhteen ei käy kieltäminen ettei olisi tullut otettua hieman omaa lomaa samoihin aikoihin kun on julkaistu uusi lisälevy World of Warcraftiin tai joku muu isompi pelijulkaisu.
Henkilö B	Varmaankin enemmän negatiivista, jäänyt tehtäviä tekemättä kun on ollut hyvät pelit menossa. Positiivisina vaikutuksina juurikin nuo tiimityöskentely jutut, että on aivoimempi muiden ehdotuksille ja osaa ottaa eri mielipiteitä huomioon. Ja tietysti myös englannin oppiminen samalla, koska useissa peleissä puhutaan englantia.
Henkilö C	Opiskelu olisi karmaisevan tylsää ilman pelaamista ja sen tuomaa jännitystä. Myös englanninkielen taito kehittyy pelatessa useimmiten.
Henkilö D	Sekä-että. Positiiviset: oppinut sosiaalisia taitoja ja voinut pitää koulukavereihin yhteyttä koulun lomassa. Kielitaito on jälleen kerran pysynyt kunnossa pelien avulla. Negatiiviset: Koulutehtäviin ei ole keskittynyt niin hyvin kuin olisi voinut.

Kaikki vastaajat mainitsevat kyselyn jossain vaiheessa pelaamisen positiiviseksi puoleksi sen, että sen avulla he ovat oppineet englantia. Uskon siis että on sopivaa päätellä, että englannin kielen taito paranee pelatessa, mikä osaltaan vaikuttaa positiivisesti opiskelijoiden opiskeluun.

Henkilö A kertoo ettei pelaamisella ole ollut liiemmin vaikutusta tämän hetkisten opintojen kanssa. Välillä jotkin tehtävät ovat saattaneet jäädä hieman viime tippaan, koska pelaaminen on kiinnostanut enemmän. Samalla kuitenkin pelaaminen on saanut myös positiivisia asioita aikaan, sillä jotkut vastaajan parhaista tehtävistä on tehty viime tingassa paineen alla. Aiempien koulujen aikana on saattanut olla aikoja, jolloin koulusta on tullut pinnattua, kun on jäänyt koukuun roolipelien maailmaan.

Henkilö B sanoo pelaamisella olleen enemmän negatiivista, kuin positiivista vaikutusta opiskeluun. Tehtäviä on jäänyt palauttamatta, koska pelit ovat olleen kesken, eikä niitä ole halunnut lopettaa. Positiivisiakin vaikutuksia pelaamisella on ollut. Tiimityöskentelytaitojen kartuttua pelatessa osaa ottaa muut paremmin huomioon tehdessä ryhmätöitä, sekä englannin kielen taito on parantunut pelejä pelatessa.

Henkilö C koki pelaamisen olleen tärkeää opiskeluaikana, sillä ilman pelaamista opiskelu olisi ollut todella tylsää. Myös hän mainitsee englannin kielen taidon parantuneen pelien avulla.

Henkilö D on myös kokenut pelaamisen tuoneen niin negatiivisia, kuin positiivisiakin vaikutuksia opintoihin. Aiemmin mainitut sosiaaliset taidot sekä kielitaito ovat karttuneet pelien avulla ja niiden kautta on voinut olla yhteydessä luokkakavereihin muutoinkin, kuin koulutehtävien merkeissä. Negatiivisiksi vaikutuksiksi myös hän mainitsee koulutehtävien laiminlyönnin pelaamisen takia.

6 YHTEENVETO

Tämän tutkimuksen tarkoitus oli selvittää, miten pelaaminen vaikuttaa opiskelijoiden opiskeluun. Tutkimus oli luonteeltaan kvalitatiivinen ja se toteutettiin suullisilla haastatteluilla, sekä sähköisellä kyselylomakkeella, joka sisälsi avoimia kysymyksiä.

Tutkimuksen teoriaosuudessa käsiteltiin tutkimuksen taustoja ja tavoitteita, pelaamisen teoriaa. Tutkimus luvussa käydään läpi miten kyselyn vastaajat, sekä kysymykset valittiin.

Tutkimuksessa selvisi, että opiskelijat kokivat pelaamisella olleen sekä positiivisia, että negatiivisia vaikutuksia heidän opiskeluihinsa. Yleisin negatiivinen vaikutus pelaamisella oli se, että peleihin jäätiin koukkuun, joka sai aikaan koulutehtävien laiminlyömisestä. Positiivisista vaikutuksista yleisin oli englannin kielen taidon parantuminen pelaamisen myötä.

LÄHTEET

Alexander, L. 2011. Angry Birds Sees 100 Million Downloads. Gamasutra.

[viitattu 28.10.2013]. Saatavissa:

http://www.gamasutra.com/view/news/33509/Angry_Birds_Sees_100_Million_Downloads.php/

Carless, S. 2006. Breaking: Nintendo Announces New Revolution Name - 'Wii'.

Gamasutra. [viitattu 28.10.2013]. Saatavissa: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=9075

Chiang, O. 2011. The Master of Online Mayhem. Forbes. [viitattu 21.10.2013].

Saatavissa: <http://www.forbes.com/forbes/2011/0228/technology-gabe-newell-videogames-valve-online-mayhem.html>

Hannus, T. 2013. Opiskelijoiden netti- ja peliriippuvuus on pahentunut. Yle.

[viitattu 28.10.2013]. Saatavissa: http://yle.fi/uutiset/opiskelijoiden_netti_ja_peliriippuvuus_on_pahentunut/6869093

Jyväskylän Yliopisto. 2013. Laadullinen tutkimus [viitattu 20.9.2013]. Saatavissa:

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimustrategiat/laadullinen-tutkimus>

Masalin, T. 2011. iOS ja Android valtaamassa mobiilipelien markkinat.

Tietokone. [viitattu 28.10.2013]. Saatavissa:

http://www.tietokone.fi/artikkeli/uutiset/ios_ja_android_valtaamassa_mobiilipelien_markkinat

PEGI Online 2013. Verkkopelaaminen [viitattu 19.7.2013]. Saatavissa:

<http://www.pegionline.eu/fi/index/id/98>

Pikkarainen, J. 2013. Tutkimus: Nuorten mobiilipelaaminen on lisääntynyt. IGN

Suomi. [viitattu 28.10.2013]. Saatavissa: <http://fi.ign.com/news/1580/tutkimus-nuorten-mobiilipelaaminen-on-lisaaentynyt>

Pong-story 2013. Atari home PONG systems [viitattu 28.10.2013]. Saatavissa:

<http://www.pong-story.com/atpong2.htm>

Saarenoja, P. 2012. Perinteiset pelimarkkinat laskussa Suomessa mutta digimyynti kiehtoo. Pelaajalehti. [viitattu 21.10.2013]. Saatavissa:

<http://www.pelaajalehti.com/uutiset/perinteiset-pelimarkkinat-laskussa-suomessa-digimyynti-kiehtoo>

VGChartz. 2013. Platform Totals [viitattu 20.10.2013]. Saatavissa:

http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/

Video Game Console Library 2013. [Viitattu 27.10.2013]. Saatavissa:

<http://www.videogameconsolelibrary.com/index.html>

Wikia 2013. The Elder Scrolls Wiki [viitattu 28.10.2013]. Saatavissa:

http://elderscrolls.wikia.com/wiki/The_Elder_Scrolls_Wiki

Wikipedia 2013a. Videopeliriippuvuus [viitattu 24.8.2013]. Saatavissa:

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Videopeliriippuvuus>

Wikipedia 2013b. Videopeli [viitattu 14.10.2013]. Saatavissa:

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Videopeli#Alustat>

Wikipedia 2013c. Konsolisota [viitattu 17.10.2013]. Saatavissa:

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Konsolisota>

Wikipedia 2013d. Xbox 360 [viitattu 21.10.2013]. Saatavissa:

http://fi.wikipedia.org/wiki/Xbox_360

Yle 2011. Pojat kiilaavat tyttöjen ohi englannin kielessä tietokonepelien ansiosta [viitattu 28.10.2013]. Saatavissa:

http://yle.fi/uutiset/pojat_kiilaavat_tyttöjen_ohi_englannin_kielessa_tietokonepeli_en_ansiosta/3012279

LIITTEET

Kysely: Pelaamisen vaikutus opiskeluun

Tietoja haastateltavasta

Sukupuoli:

Ikä:

Koulutus (lukio, ammattikoulu, ammattikorkeakoulu):

Kysymykset

Vastaa seuraaviin kysymyksiin avoimesti ja mahdollisimman yksityiskohtaisesti.

Mikä opiskelun merkitys on elämässäsi?

Mitä pidät nykyisestä opiskeluajastasi tai mitä pidit viimeisestä opiskeluajastasi

Mikä pelaamisen merkitys on sinun elämässäsi?

Millaisissa tilanteissa pelaat?

Millaisia pelejä pelaat?

Paljonko käytät arviolta aikaa pelaamiseen viikossa?

Mielestäsi pelaamisen hyvät puolet?

Mielestäsi pelaamisen huonot puolet?

Onko pelaamisella ollut positiivista/negatiivista vaikutusta opiskeluun?

Kiitos vastauksista!