

Matti Heikkuri & Jan-Markus Vuorenmaa

”Joo mä lopetan pian!”

Katsaus nuorten pelitottumuksiin ja pelien vaikutuksiin

Opinnäytetyö
Syksy 2013
Sosiaali- ja terveysalan yksikkö
Sosiaalialan koulutusohjelma



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Sosiaali- ja terveysalan yksikkö

Koulutusohjelma: Sosiaalialan koulutusohjelma

Tekijät: Matti Heikkuri & Jan-Markus Vuorenmaa

Työn nimi: ”Joo mä lopetan pian!” – Katsaus nuorten pelitottumuksiin ja pelien vaikutuksiin

Ohjaaja: Arja Hemminki

Vuosi: 2013

Sivumäärä: 48

Liitteiden lukumäärä: 1

Videopelaaminen on yleistynyt yhä enemmän viime vuosien aikana ja lähes jokainen nuori pelaa niitä. Pelaamisesta on tullut myös paljon globaalimpi ilmiö verkkopelimahdollisuuksien lisääntymisen seurauksena. Nykyisin videopeleistä puhutaan mediassa lähinnä negatiivisena ilmiönä. Videopelaamisella on kuitenkin sekä positiivisia, että negatiivisia vaikutuksia, joista tulisi olla tietoinen.

Tavoitteenamme oli tuottaa hyvä yleistietopaketti nuorten pelitottumuksista ja pelien vaikutuksista, jota kaikki lasten ja nuorten kanssa työtä tekevät voisivat hyödyntää. Opinnäytetyössämme käymme läpi videopelien historian lyhyesti ja tarkastelemme sitä, minkälainen rooli niillä on osana nuorisokulttuuria ja nuorten vapaa-aikaa. Perehdymme myös kirjallisuuden pohjalta videopelien fyysisiin, psyykkisiin ja sosiaalisiin vaikutuksiin nuorten kehityksessä.

Opinnäytetyön tutkimusosa on luonteeltaan määrällinen. Toteutimme kyselylomaketutkimuksen Seinäjoen lyseon 9. luokkalaisille ja otanta oli 107. Aineiston analysoinnissa käytettiin SPSS-ohjelmaa, jolla tehtiin frekvenssi- ja ristiintaulukoita. Tutkimuksessa keskityimme nuorten pelitottumuksiin, eli paljonko pelataan, mitä pelataan ja miksi pelataan. Lisäksi selvitimme nuorten suhtautumista ikärajiin ja noudatetaanko niitä. Selvitimme myös onko pelaamisella vaikutusta englannin kielen taitoon, sekä miten sukupuolierot näkyivät eri teemojen kohdalla.

Tekemämme tutkimuksen mukaan yli 90% nuorista pelaa videopelejä vähintään satunnaisesti. Mobiilipelit ja räiskintäpelit olivat suosituimpia. Sosiaalinen pelaaminen oli pojilla yleisempää kuin tytöillä. Sukupuolten välinen ero ikärajiin suhtautumisessa oli hyvin merkittävä. Tytöistä noin 80% piti rajoja tarpeellisina, kun taas pojista näin ajatteli alle 30%. Videopeleillä näytti tutkimuksen mukaan olevan positiivinen vaikutus englannin kielen taitoon, jos niitä pelattiin usein.

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Health Care and Social Work

Degree programme: Degree programme in social work

Specialisation: Bachelor of Social Services

Author/s: Matti Heikkuri & Jan-Markus Vuorenmaa

Title of thesis: Overview of young people's gaming habits and gaming effects

Supervisor(s): Arja Hemminki

Year: 2013

Number of pages: 48

Number of appendices: 1

Video gaming has become increasingly popular over the years and almost every young person plays them. Gaming has also become a more global phenomenon as a result of the online opportunities. Nowadays video games are discussed in media mostly because of their negative effects but they also have positive effects and we should be aware of the both sides.

Our goal was to provide a general information package on gaming habits of the young and the effects of gaming for anyone working with children or young people to use. In our thesis we briefly explain the history of video gaming and pay attention to what kind of role games have as a part of the youth culture and free time. We used literature to define the physical, psychological and social effects of gaming on young people's development.

The research part of our thesis is quantitative. We implemented our survey at Seinäjoen lyseo for the ninth grade and the sample size was 107. Data was analyzed using the SPSS –program which we used to build frequency and cross tabulation tables. The research focused on young people's gaming habits, which includes how much they play, how often and what kind of games they play. In addition we wanted to find out what young people think about age limits and do they follow them. We also examined if gaming had an impact on English language skills.

According to our research, over 90% of young people play video games at least occasionally. Mobile games and shooting games were the most popular. Social gaming was more common among boys than girls. The gender gap in attitudes towards age limits was very relevant. About 80% of the girls found age limits necessary while about 80% of the boys found them pointless. Video games seemed to have a positive impact on English skills when played often.

Key words: young people, video games, effects, age limit

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
Kuvio- ja taulukkoluetelo.....	5
Käytetyt termit ja lyhenteet	6
1 JOHDANTO	7
2 VIDEOPELAAMISEN HISTORIA, KEHITYS JA YLEISYYS	9
3 NUORTEN VAPAA-AJAN KÄYTTÖ JA SEN MUUTTUMINEN.....	11
4 PELAAMISEN HYÖDYT, HAITAT JA MAHDOLLISUUDET	15
4.1 Fyysiset hyödyt ja haitat	15
4.2 Psyykkiset hyödyt ja haitat	16
4.3 Sosiaaliset hyödyt ja haitat	19
5 TUTKIMUSOSIO	22
5.1 Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimusongelmat.....	22
5.2 Aineiston hankinta	22
5.3 Aineiston analyysi.....	23
5.4 Reliabiliteetti, validiteetti ja eettisyys	23
6 TUTKIMUSTULOSTEN ANALYYSI.....	25
6.1 Nuorten pelitottumukset.....	25
6.2 Ikärajoihin suhtautuminen ja niiden noudattaminen.....	32
6.3 Pelaamisen vaikuttaminen englannin kielitaitoon	34
7 TUTKIMUSTULOSTEN YHTEENVETO	37
8 POHDINTA JA JATKOTUTKIMUSAIHEET	41
LÄHTEET	44
LIITTEET	48

Kuvio- ja taulukkoluetelo

Kuvio 1. FIGMAN jäsenten ilmoittamien myytyjen pelien määrä 2001–2009.....	9
Kuvio 2. Tutkimuksen sukupuolijakauma	25
Kuvio 3. Miten usein nuoret pelaavat?	26
Kuvio 4. Miten kauan nuoret pelaavat yhtäjaksoisesti?.....	27
Kuvio 5. Minkälaisia pelejä nuoret pelaavat?	28
Kuvio 6. Miten pelaamisen lopettamiseen suhtaudutaan?	29
Kuvio 7. Miten paljon kaveripiirissä pelataan?	30
Kuvio 8. Miten usein nuoret pelaavat yhdessä?.....	31
Kuvio 9. Mistä nuoret haluaisivat tietoa lisää?	32
Kuvio 10. Nuorten suhtautuminen ikärajoihin.....	33
Kuvio 11. Ikärajojen noudattaminen.....	34
Taulukko 1. 13–16 vuotiaiden luovat harrasteet vuonna 1998 prosentteina	11
Taulukko 2. Nuorten luovat harrasteet vuonna 2013 prosentteina.....	12
Taulukko 3. Fyysiset hyödyt ja haitat	15
Taulukko 4. Psykkiset hyödyt ja haitat	16
Taulukko 5. Sosiaaliset hyödyt ja haitat	20
Taulukko 6. Englannin keskiarvo suhteessa pelaamisen määrään.....	35
Taulukko 7. Englannin keskiarvo suhteessa pelaamisen kokonaismäärään.....	35

Käytetyt termit ja lyhenteet

FIGMA	Suomen peli- ja multimediateollisuus.
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, massiivinen moninpelattava verkkoroolipeli
LAN	Local Area Network, lähiverkko
PEGI	Pan European Game Information määrittää Euroopassa ikäraajat elokuville ja peleille
Genre	Peleistä puhuttaessa pelityyppi, kuvaa pelin keskeistä sisältöä
Serveri	Tässä työssä palvelin, jolla voidaan pelata verkkopeliä
Demo	Harrastajien tekemiä ohjelmoinnin taidonnäytteitä, joissa on grafiikkaa ja ääntä

1 JOHDANTO

Opinnäytetyömme aiheena on nuorten videopelaaminen. Teimme opinnäytetyömme yhteistyössä Seinäjoen lyseon kanssa, mistä saimme vastaukset tekemäämme kyselyyn. Videopeleillä tarkoitetaan tietokone-, konsoli- ja mobiilipelejä. Rajasimme aiheen ulkopuolelle rahapelit, koska ne eivät ole videopelejä. Yksi syy aiheen valintaan oli se, että videopeleistä puhutaan mediassa välillä todella negatiiviseen sävyyn. Videopelejä, erityisesti räiskintäpelejä, on mediassa pidetty osasyllisenä muun muassa kouluammuskeluissa ja muissa veriteoissa.

An obsession with games such as "World of Warcraft" might seem a plausible explanation for why the apparently unremarkable 33-year-old, now on trial for murder in Oslo, came to carry out the shooting spree and bomb attack last July, but it is a dangerous simplification driven by our need to understand (Kate Kelland, 2012).

Halusimme opinnäytetyöllämme tarkastella sitä, voiko videopeleillä olla näin negatiivisia vaikutuksia ja osaltamme keskittyä huomioimaan myös videopelien positiiviset vaikutukset nuorten kehitykseen. Videopelit ovat tulleet isoksi osaksi nuorten vapaa-aikaa 2000-luvulla ja niiden asema on jatkuvasti keskeisempi. Puhutaan siis todella ajankohtaisesta aiheesta, jota on kuitenkin tutkittu melko vähän. Yksi asia, mikä tekee videopelaamisesta aiheena ajankohtaisen, on mobiilipelien yleistyminen.

Yhtenä perusteluna aiheen valinnalle on myös oma mielenkiintomme ja kokemuksemme pelaamisesta ja pelikulttuurista. Videopelit alkoivat yleistyä 1990-luvulla, jolloin me olemme eläneet lapsuuttamme. Olemme molemmat omaksuneet videopelit siitä alkaen osaksi vapaa-aikaamme. Parinkymmenen vuoden videopeliharrastus on tuonut meille runsaasti näkökulmia ja kokemusta videopelaamiseen liittyvistä asioista. Meillä molemmilla oli hieman erilaiset näkökulmat videopelaamiseen. Toinen harrastaa aktiivisesti globaalia videopelaamista verkon välityksellä ja toinen puolestaan erilaisissa kilpailullisissa videopeliyhteisöissä käymistä. Pelaaminen on myös kasvattanut sosiaalisia verkostojamme.

Nuorten yleisten pelitottumusten tietoisuuteen tuominen on hyödyksi esimerkiksi sosiaalialalla, sillä pelaamisesta aiheutuvat ongelmat on hyvä oppia tiedostamaan. Vastaavasti nuorten peliharrastusta ei saa sivuuttaa, sillä pelaamisella on myös paljon positiivisia vaikutuksia. Pelaamista tulee tarkastella moniulotteisemmin, eikä vetää negatiivisia johtopäätöksiä peleihin käytettävän ajan tai peligenren perusteella. Emme silti korosta opinnäytetyössämme pelkästään pelaamisen positiivisia vaikutuksia.

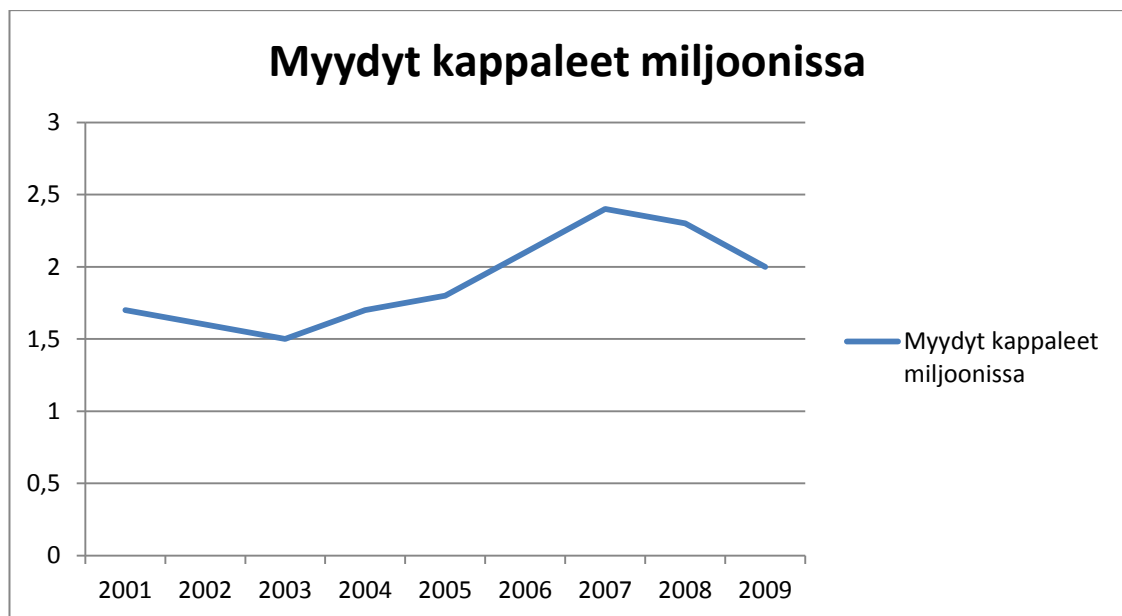
Opinnäytetyössä käymme läpi pelaamisen historiaa ja kehitystä lyhyesti, sekä tarkastelemme nuorten vapaa-ajan muuttumista viime vuosien aikana. Perehdymme nuorisokulttuuriin ja siihen, miten pelit ovat tulleet osaksi sitä. Tämän jälkeen perehdymme pelien hyötyihin ja haittoihin nuoren fyysisen, psyykkisen ja sosiaalisen kehityksen kannalta.

Tutkimusosassa kuvaamme keräämäämme määrällisen aineiston ja sen analysoinnin. Keskitymme tutkimuksessamme nuorten pelitottumuksiin ja suhtautumiseen peleihin liittyviin teemoihin ja ikärajoihin. Tarkastelemme myös, onko englanninkielen taidolla ja pelaamisella millainen yhteys keräämämme aineiston perusteella.

Tavoitteenamme oli tuottaa yleistietopaketti pelaamisen vaikutuksista ja nuorten pelitottumuksista. Tutkimuksemme avulla haluamme nostaa esiin, kuinka paljon nuoret pelaavat ja mitä pelaaminen heille merkitsee.

2 VIDEOPELAAMISEN HISTORIA, KEHITYS JA YLEISYYS

Videopelien ensimmäiset toimivat mallit ovat peräisin 1980-luvulla, mutta kotitalouksissa ne alkoivat yleistyä vasta 1990-luvulla. Tärkeimmäksi kohderyhmäksi muodostui nuoret käyttäjät, joille haluttiin tarjota ulkoleikkien rinnalle muuta tekemistä. Videopelien yleistyminen johti niiden statuksen korostumiseen ajanviettotapana. Suurin pelaajaryhmä miehistä tällä hetkellä on 35–44 vuotiaat. Toisin sanoen suurin pelaajaryhmä on se, joka on elänyt nuoruusikänsä 1990-luvulla. (ISFE 2012, 5.) Kaikista pelaajista 49% on naisia, joten oletus siitä, että kyseessä on miesten tai poikien harrastus, on väärin. Pelaamisesta on tullut yhä yleisempi ajanviettotapa. Suomalaisista internetiä käyttävistä 16–64 vuotiaista jopa 60% on pelannut jonkinlaisia pelejä viimeksi kuluneen vuoden aikana. Ja jopa 25% pelaa pelejä viikoittain. Pelikulttuuri on aikaisemmin ollut pienen harrastajajoukon epämääräistä huvia, mutta se on muuttunut yhä suurempien käyttäjäkuntien ajanviettotavaksi. (Huhtamo, Kangas 2002, 16.)



Kuvio 1. FIGMAN jäsenten ilmoittamien myytyjen pelien määrä 2001–2009 (FIGMA [viitattu 27.10.2013])

FIGMA on Suomen peli- ja multimediateollisuuden yhdistys. Tässä kaaviossa esitetyissä luvuissa on ainoastaan FIGMA:n jäsenten myymät pelit. Todellisuudessa

esimerkiksi vuoden 2009 kaikkien myytyjen pelien kappalemäärä on hieman yli kolme miljoonaa. Näiden kolmen miljoonan kappaleen arvonlisäverollinen kuluttajahinta on arviolta 108 miljoonaa euroa. (FIGMA [viitattu 27.10.2013].)

Uusien innovaatioiden myötä pelit saadaan kiinnostamaan yhä useampaa kuluttajaa. Tällaisia innovaatioita ovat esimerkiksi parin vuoden sisällä ilmestyneet liikkeen tunnistavat pelit ja laitteet, sekä näitä edeltäneet laulu- ja soitinpelit.

Suomalainen peliteollisuus on ollut uutisotsikoissa kahden suuren menestyjän ansiosta. Nämä ovat Rovio ja Supercell, jotka tekevät pääasiassa mobiilipelejä. Suomalaisen peliteollisuuden juuret ovat Olavi Koistisen mukaan (2013) 1980-luvulla, jolloin ensimmäiset Commodore 64 –koneet tulivat markkinoille. Koistisen mukaan peliyrietykset ovat Suomen toivo ja ne työllistävät jo yli 2000 suomalaista. Määrä on myös jatkuvasti kasvussa. 1980-luvulla tietokoneharrastajista muodostui demoryhmiä, jotka kilpailivat toistensa kanssa. Demot ovat harrastajien tekemiä ohjelmoinnin taidonnäytteitä, joissa on grafiikkaa ja ääntä. Näillä demoilla testattiin usein tietokoneiden suorituskykyä. (Koistinen 2013.)

Suomen peliteollisuuden kehitystä kuvaa parhaiten pelien yhteen laskettu tuotto. Neogamesin tekemien laskelmien mukaan suomalaisten pelien tuotto on yli kolminkertaistunut viime vuoteen verrattuna. Neogames on voittoa tavoittelematon pelialan yhdistys. Laskelmien mukaan vuonna 2009 pelien yhteenlaskettu tuotto oli 87 miljoonaa euro, kun vastaava luku oli vuonna 2012 noin 250 miljoonaa. Vuoden 2013 myyntilukujen arvellaan nousevan jopa 800 miljoonaan euroon ja koko pelialan arvon arvellaan olevan 2,15 miljardia euroa. (Neogames 2013.)

3 NUORTEN VAPAA-AJAN KÄYTTÖ JA SEN MUUTTUMINEN

Tässä kappaleessa käsittelemme nuorten vapaa-ajan käytön muuttumista kolmen tutkimuksen pohjalta. Tarkastelemme sitä, miten pelaaminen on yleistynyt, sekä sitä, miten muut vapaa-ajan toiminnot ovat muuttuneet.

Vuonna 2009 tehdyn nuorten vapaa-aikatutkimuksen mukaan 88 prosentilla nuorista oli ainakin jokin harrastus (Myllyniemi 2009, 50). Neljä vuotta myöhemmin tehdyn tutkimuksen mukaan 85 prosentilla lapsista ja nuorista oli jokin harrastus (Myllyniemi, Berg 2013, 39). Vapaa-ajan harrastusten yleisyys ei siis ole huomattavasti muuttunut viime vuosien aikana. Oleellista onkin tarkastella sitä, miten erilaiset vapaa-ajan toiminnot vetävät nuoria puoleensa.

Vertailemme seuraavaksi vuosina 1998 ja 2013 tehtyjä tutkimuksia nuorten vapaa-ajan käytöstä. Taulukoissa on esitelty vain luovat harrasteet, joihin myös pelaaminen on liitetty.

Taulukko 1. 13–16 vuotiaiden luovat harrasteet vuonna 1998 prosentteina (Määttä 1998, 13).

Harrastus	lähes päivittäin	viikoittain	2-3 kertaa kk	harvemmin	ei lainkaan
Tietokonepelit	27	27	12	18	16
Piirtäminen yms.	14	21	19	29	17
Kirjoittaminen	16	15	16	24	29
Käsityöt	4	14	15	36	31
Luonto	6	11	13	38	32
Valokuvaus	1	3	16	40	40
Laulaminen	23	10	4	17	46
Soittaminen	16	10	7	17	46
Keräily	6	8	9	25	52
Näytteleminen	3	4	4	25	64
Tekniset harrastukset	2	6	8	19	65

Taulukko 2. Nuorten luovat harrasteet vuonna 2013 prosentteina (Myllyniemi & Berg 2013, 41).

Harrastus	päivittäin tai lähes päivittäin	suunnit- teen joka viikko	suunnit- teen joka kuukausi	harvem- min	en koskaan
Elokuvat/konsertit	1	9	42	25	23
Digitaaliset pelit	33	27	7	2	31
Lukeminen	26	20	14	8	32
Sosiaalinen ulkoilu	5	31	26	6	32
Ei-digitaaliset pelit	3	19	20	8	50
Käsityöt	10	17	12	5	55
Valokuvaus	8	18	12	3	59
Kuvataiteet	11	15	6	1	66
Soittaminen/laulaminen	16	12	4	1	67
Kirjoittaminen	7	10	6	2	75
Vapaaehtoistyö	2	5	5	3	85
Tanssiminen	2	7	2	1	88
Näytteleminen	1	2	1	2	94

Vuonna 1998 suosituimpia harrastuksia olivat tietokonepelit, laulaminen, kirjoittaminen ja soittaminen. 2013 vuonna suosituimpia harrastuksia ovat digitaaliset pelit, lukeminen ja soittaminen tai laulaminen. Kirjoittaminen on edellä olevien taulukoiden mukaan vähentynyt huomattavasti. Vuonna 2011 jopa 75 % ei ole koskaan kirjoittanut harrastuksena, kun taas 1998 vastaava luku oli vain 29%.

Tarkasteltaessa prosenttilukuja voidaan havaita, että ”en koskaan” –vastaukset ovat lisääntyneet. Voidaanko näin ollen ajatella, että nykynuoret yhä harvemmin lähtevät kokeilemaan erilaisia harrastuksia.

Digitaalisten pelien tilastot ovat muuttuneet jonkin verran. Päivittäin tai lähes päivittäin pelaavien määrä on 15 vuoden aikana noussut kuusi prosenttiyksikköä. Mielenkiintoista oli kuitenkin huomata, että vuoden 2013 tutkimuksessa jopa 31 prosenttia vastanneista kertoi, ettei ole koskaan pelannut digitaalisia pelejä. Tämä on ristiriidassa muiden tutkimusten kanssa (Suoninen 2002, 104, Salokoski 2005, 63; Karvinen, Mäyrä 2011, 22). Tässä vaiheessa täytyy ottaa huomioon myös se, että vuoden 1998 tutkimuksessa on kysytty ainoastaan tietokonepelaamisen yleisyyttä, eikä yleisesti digitaalisia pelejä. Lisäksi vuonna 1998 ei vielä puhuttu mobiilipelaamisesta sen nykyisessä merkityksessä.

Esimerkiksi Salokosken tutkimuksessa vastanneista 13 % ei ole koskaan pelannut digitaalisia pelejä (Salokoski 2005, 63). Vuoden 2011 pelaajabarometrin mukaan prosenttiluku on noin 20 (Karvinen, Mäyrä 2011, 22). Näiden lukujen vertailu on tietysti ongelmallista, koska eri tutkimuksissa on määritelty eri ikäjakaumat.

Teknologian lisääntymisestä on ollut sekä hyötyä, että haittaa. Oksasen ja Näreen mukaan (2006, 36) tietokonevälitteinen ja mediaympäristö ovat siinä asemassa, missä radio ja televisio olivat aikaisemmin, eli huolenaiheena. Tietotekniikka tarjoaa käyttäjilleen mahdollisuuden saada tietoa ja olla yhteydessä kenen kanssa tahansa, vapaana kehoa, identiteettiä, yhteisöä ja maantieteellistä sijaintia koskevista aineellisista ja sosiaalisista rajoitteista (Turkle, 1995, Hollowayn & Valentininen 2003, 1 mukaan).

Toisaalta tietokoneen käytön on nähty olevan yksinäinen ja mahdollisesti koukuttava toiminto, mikä on aiheuttanut pelkoa siitä, että lapset saattavat tulla riippuvaiseksi teknologiasta. Tämän taas on pelätty aiheuttavan vetäytymistä kauemmaksi perheestä ja ystävästä. (Hapnes 1996, Hollowayn & Valentininen 2003, 2 mukaan.) Esimerkkinä tästä on kännykän käyttö. Oksasen ja Näreen (2006, 43) mukaan nuoret eristävät itsensä vanhemmista kännykän avulla. Mitä pidemmälle 2000-lukua eletään, sitä enemmän puhelimen käyttö tuntuu yleistyneen. Lapset saavat oman puhelimen jo hyvin nuorena, mikä edesauttaa heidän sitoutumistaan teknologiaan jo hyvin nuorella iällä.

Oksanen ja Näre (2006, 34) mainitsevat, että 13-vuotiaista tytöistä 63 prosenttia ja pojista 45 prosenttia on lopettanut leikkimisen kokonaan. Mielestämme lukema on erittäin yllättävä. Oksasen ja Näreen kirjassa ei ollut kuitenkaan määritelty leikkimistä. Oleellista on pohtia sitä, onko teknologian lisääntyminen vähentänyt leikkimistä vai onko taustalla mahdollisesti muita syitä? Teknologia juurruttaa asemaansa ihmisten arjessa vuosi vuodelta tehokkaammin, ja sitä myötä se avaa myös lapsille uusia mahdollisuuksia toteuttaa itseään, esimerkiksi opetuspelien ja videopelien myötä. Pohdimmekin, että onko leikkimisen tyyli vain ottanut uuden suunnan teknologian myötä ja johdattanut lapset syvemmälle pelikoneiden ääreen perinteisten hiekkalaatikkoleikkien sijaan?

Pelaamista voidaan pitää alakulttuurina silloin, kun pelaaminen on aktiivista ja etenkin silloin, kun on kyse kilpapelaamisesta. Kojon haastattelemien nuorten mukaan sosiaalisuus korostui yhdeksi tärkeimmistä tekijöistä osana peliharrastusta. Nuoret myös pitivät pelaamista osana omaa identiteettiään. (Kojon 2012, 79–80.) Se, että yhteisön jäsenet jakavat saman kielen, rituaalit ja artefaktit sekä yhteisen tilan ovat merkkejä siitä, että voidaan puhua selkeästi alakulttuurista (Kojon 2012, 80; Mäyrä 2008 25-27). Pelikulttuurista puhuttaessa, artefakteina toimivat pelikoneet ja erilaiset pelikasetit. Monissa tapauksissa videopeliyhteisöille on muodostunut oma pelislanginsa, eli kieli jonka todennäköisesti ymmärtää vain toinen samaan kulttuuripiiriin kuuluva henkilö. Rituaaleina puolestaan voidaan pitää niitä hetkiä, kun yhteisöt kokoontuvat yhteen joko verkossa tai sen ulkopuolella. Yhtenä tapana korostaa kyseisen alakulttuurin kasvua, on nostaa esiin nuorten kilpapelaaminen, mikä on yleistynyt Suomessa 2000-luvulla (Juutilainen 2010). Kilpapelaamisesta puhuttaessa tulee kuitenkin huomioida, että pelaamisen yleistymisestä huolimatta vain 12 prosenttia mieltää itsensä omistautuneeksi peliharrastajaksi (Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2007, 85).

Videopelien ympärille järjestetään paljon erilaisia tapahtumia. Tapahtumat voivat olla tietyn pelin tai peligenren ympärille rakentuvia kilpailullisia turnauksia. Toisinaan järjestetään myös erilaisia tapahtumia, joissa nuorilla on mahdollisuus tutustua erilaisiin peleihin ja muihin pelaajiin. Suomessa tällaisia yhteisöllisiä videopelitapahtumia ovat muun muassa Assembly ja Rautanyrkki. Niiden tarkoituksena on järjestää tapahtuma, jonne videopelaamisesta kiinnostuneet ovat tervetulleita tutustumaan muihin pelaajiin ja halutessaan kilpailemaan muita samaa peliä harrastavien kanssa. Maailmanlaajuisemmista tapahtumista EVOlutionia pidetään suurimpana taistelupeliturnauksena. Turnaukseen osallistui viime vuonna noin 3500 kilpailijaa ympäri maailmaa. (Stanway 2012.)

Nuorten keskuudessa suosioon ovat nousseet myös LAN-tapahtumat. LAN on lyhenne sanoista Local Area Network, eli suomennettuna lähiverkko. Ne ovat yleensä pienen porukan viikonlopun yli kestäviä peli-iltoja. LANeilla pelaillaan paljon erilaisia pelejä ja sitä kautta tutustutaan muihin peliharrastajiin.

4 PELAAMISEN HYÖDYT, HAITAT JA MAHDOLLISUUDET

Tässä kappaleessa pyrimme selittämään ja selventämään pelien aiheuttamia mahdollisia fyysisiä, psyykkisiä ja sosiaalisia hyötyjä, haittoja ja mahdollisuuksia nuorten kannalta. Hyödyillä tarkoitamme niitä tekijöitä, jotka voidaan nähdä kehitystä tukevana ominaisuutena ja haitat ovat vastakohtia. Mahdollisuudet taas liittyvät siihen, miten erilaisia pelejä voitaisiin käyttää hyödyksi nuorten parissa tehtävässä työssä. Matikaisen mukaan (2008, 64) pelaaminen voi tarjota sosiaalisia ja psykologisia virikkeitä, mutta pahimmillaan se voi tuottaa väkivaltaisia toimintamalleja. Kuvaamme haittoja ja hyötyjä itse koostamiemme taulukoiden avulla.

4.1 Fyysiset hyödyt ja haitat

Fyysisestä kehityksestä puhuttaessa tarkoitetaan pääsääntöisesti ulkoisia iän tuomia ulkoisia muutoksia tai fyysisestä suorituksesta johtuvia tuloksia kehossa ja mielessä. (Aaltonen, Ojanen, Vihunen & Vilén 2003, 54) Näihin lukeutuvat hienomotoriikan harjaantuminen, silmän ja käden koordinaation kehittyminen ja erilaisten taitojen (esimerkiksi piirtämisen tai kirjoittamisen) harjaannuttaminen. Kyseessä on asioita, joista ihminen voi oppia enemmän kokemuksen kartuttua, ja vaikka oppiminen itsessään on enimmäkseen kognitiivinen kokemus ja liittyy psyykkiseen kasvuun (Aaltonen, ym. 2003, 63), niin sen lopputulokset voivat näkyä fyysisinä suorituksina.

Taulukko 3. Fyysiset hyödyt ja haitat

Fyysiset hyödyt	Fyysiset haitat
Motoriikka ja koordinaatio	Tuki- ja liikuntaelinsairaudet
Pelit voivat innostaa liikkumaan	Pelaaminen saattaa vähentää liikuntaa

THL:n Nuoret pelissä –julkaisun (THL 2011, 10) mukaan pelien voidaan nähdä parantavan koordinaatiokykyä. Pelit voidaan näin ollen kokea hyvänä kehittämiskeinona esimerkiksi niiden nuorten kohdalla, joiden motorikassa, koordinaatiokyvyssä tai kehon hallinnassa on puutteita.

Toisaalta pelaaminen saattaa kestää yhtäjaksoisesti kauan ja mahdollisesti jopa päivittäin, jolloin liikkuminen saattaa vähentyä. Tämä taas saattaa aiheuttaa erilaisia tuki- ja liikuntaelinsairauksia pidempään jatkuessaan.

Nykyteknologia on kuitenkin vienyt pelaamista interaktiivisempaan ja liikunnallisempaan suuntaan liiketunnistinlineitteiden myötä. Tällä hetkellä maailman myydyimpien pelien joukossa on useita pelejä, jotka pohjaavat täysin liiketunnistinlineitteisiin (Game database [viitattu 27.10.2013]). Täytyy kuitenkin muistaa, että sohvalta käsin suoritettu liikunta ei edistä fyysisen kunnan parantumista siinä määrin kuin esimerkiksi juoksulenkki. Toisaalta liiketunnistimella pelattavat pelit, kuten tennis, saattavat kannustaa kokeilemaan peliä ulkona oikeilla välineillä.

4.2 Psyykkiset hyödyt ja haitat

Nuoren psyykkiseen kasvuun kuuluu paljon kognitiivista kehitystä, mihin kuuluu muun muassa kielen ymmärtämisen, muistin, ajattelumaailman ja havainnoinin sekä oppimisen tehostuminen eri osa-alueilla. Lisäksi psyykinen kasvu muodostaa nuoren minä-kuvaa ja identiteettiä sekä kasvattaa tunteidenhallintaa ja –ilmaisukykyä. Kehitykseen vaikuttavat herkästi jo varhaislapsuudessa koetut erilaiset tunneallokot sekä kokemukset ja nuoruusiässä niitä haetaan yhä enemmän koska niiden avulla pyritään muodostamaan oma identiteetti ja minä-kuva. (Aaltonen, ym. 2003, 51, 62-84.)

Taulukko 4. Psyykkiset hyödyt ja haitat

Psyykkiset hyödyt	Psyykkiset haitat
Arjesta irrottautumista	Pakokeino
Keino kuluttaa aikaa	Aikaa ei jää muuhun
Kielitaito	Koukuttavuus
Identiteettien ja roolien kokeilu	Aggressiivinen käyttäytyminen

Pelaaminen voidaan nähdä tavallaan arjesta irrottautumisen välineenä. Pelatessa on helppoa unohtaa kaikki, mitä ympärillä tapahtuu ja siirtää ajatukset muualle. Arjesta irrottautuminen on hyväksi silloin, kun haluaa rentoutua ja rauhoittua, tai tarvitsee tauon jostakin tekemisestä. Toisaalta näin käytettynä pelaamisesta voi

tulla pakokeino. Esimerkiksi koulun ja työn aiheuttamaa stressiä voi olla helppo paeta pelien ääreen. Tämä ei kuitenkaan poista stressin aiheuttajaa, vaan siirtää vain ajatukset muualle, että olo helpottuisi. (Salokoski 2005, 59.)

Pelit ovat myös keino kuluttaa aikaa (Salokoski 2005, 96). Pelaamisen syynä voi olla esimerkiksi se, ettei ole muuta tekemistä. Toisin sanoen nuoret voivat viettää vapaa-aikaansa pelaamalla, jos tarjolla ei ole esimerkiksi heitä kiinnostavia harrastuksia tai niihin pääseminen ei ole mahdollista jostain syystä. Pelaamiseen vierähtää helposti paljon aikaa, mikä voi olla toisaalta hyvä ja toisaalta huono asia. Ajankulua ei välttämättä huomaa ja muut asiat voivat unohtua.

Arjen pakeneminen saattaa vain kasata ongelmia, jolloin niihin puuttuminen saattaa tulla vaikeammaksi. Tähän suuntaan viittasi myös Salokosken (2005, 96) tutkimus, jossa suurkuluttajien pelaaminen näytti liittyvän juuri tarpeeseen paeta arkea ja velvollisuuksia, mikä saattaa aiheuttaa kehän, jossa pelaamista tarvitaan mielialojen säätelyyn, oman itsen hallintaan ja toimintakyvyn säilyttämiseen. Myös Janne Viljamaa (2011, 43) viittaa tähän suuntaan kirjassaan. Hänen mukaansa pelaamisesta tulee ongelma, kun sitä käytetään tunteiden hallintaan, jolloin ilo ja suru ovat riippuvaisia pelaamisesta. Viljamaan mukaan (2011, 43) pelihimon taustalla on usein epävakautta, masennusta ja ahdistusta, joka purkautuu pelaamiseen ja persoonallisuushäiriöt ovat peliongelmaisilla yleisiä. Peliriippuvainen saattaa olla epäsosiaalinen, narsistinen tai epätasapainoinen ja pelata maanisesti.

Aggressiot tai aggressiivinen käyttäytyminen saatetaan joissain yhteyksissä liittää videopelihin. Kuitenkin alituinen mediaväkivallalle altistuminen on vain yksi monista tekijöistä, joka osaltaan vaikuttaa aggressiivisten ihmisten kehittymiseen (Anderson, Gentile & Buckley 2008, 199). Matikaisen mukaan (2008, 63) useat tutkimukset osoittavat, että väkivaltaisten pelien ja aggressiivisen ajattelun ja toiminnan välillä on yhteys, eli kyse ei ole sattumasta. Matikainen korostaa kuitenkin sitä, että pelaamisen liittäminen väkivaltatekoihin on ongelmallista, koska ihmisten käyttäytyminen on monien osatekijöiden summa ja pelaaminen tuskin voi yksinään aiheuttaa väkivaltaista käyttäytymistä. (Matikainen 2008, 63.)

Anderson ym. (2008, 53) viittasivat aiemmin tehtyyn meta-analyyttiseen tutkimukseen väkivaltaisista peleistä, jonka mukaan väkivaltaisille peleille altistuminen oli merkitsevästi yhteydessä aggressiiviseen käyttäytymiseen, aggressiivisiin kognitioihin, aggressiivisiin tunteisiin, affektiin ja fysiologiseen vireystilaan. Samassa tutkimuksessa havaittiin negatiivinen yhteys auttamis- ja prososiaaliseen käyttäytymiseen. Myös muut kirjassa esitetyt tutkimukset antoivat samansuuntaisia tuloksia. (Anderson, ym. 2008, 53.) Nämä tutkimukset tarkastelivat ainoastaan väkivaltaisten pelien vaikutuksia, joten tulokset eivät ole yleistettävissä muihin videopeligenreihin.

Yksi tärkeimmistä tekijöistä, joilla pyritään ehkäisemään pelaamisesta aiheutuvia haittoja, ovat ikäraajat. Ikärajoilla halutaan ensisijaisesti suojella lapsia ja nuoria varoittamalla heitä pelin sisällöstä. Ikäraajat eivät ole pelkkiä suosituksia. Ikäraajat kertovat pelin sisällön haitallisuudesta ja ne perustuvat kehityspsykologiaan. (Mihin elokuvien, television [viitattu 27.10.2013])

Toimittaja Jarkko Remahl oli haastatellut lastenpsykiatri Jari Sinkkosta. Sinkkonen kertoo kohdanneensa tilanteita, joissa lapsille oli tullut kauhukohtauksia ja pelkoja videopeleistä. Sinkkosen mukaan ikärajoista on tarpeellista pitää kiinni. Usein kauhukohtausten taustalta löytyy pelejä joiden ikäraja on korkea ja joita lapsi pelaa juuri ennen nukkumaanmenoa. (Remahl 2013.)

Suomessa ja Euroopassa pelien ikäraajat asettaa PEGI, eli Pan European Game Information. Kaikki Euroopan markkinoille tulevat videopelit tulevat PEGIn tarkastettavaksi, jossa niiden soveltuvuutta eri ikäluokille tutkitaan muun muassa pelin väkivaltaisuuden, kielenkäytön ja muun sisällön perusteella. Pelin tietoihin sen tullessa kaupan hyllylle on erilaisilla symboleilla ilmoitettu, jos peli sisältää esimerkiksi kauhua, rajua kielenkäyttöä tai seksuaalisesti epäsoveliaista materiaalia. Peliteollisuudessa K18 tarkoittaa sitä, että alaikäinen ei saa ostaa kyseistä tuotetta ja sen hankkiminen on lailla kielletty. Suomessa käytössä on merkinnät K3, K7, K12, K16 ja K18. (PEGI [viitattu 16.11.2013])

Pelaaminen on usein liitetty hyvään englanninkielen taitoon. Yle julkaisi marraskuussa 2011 Helsingin yliopistossa saatuja tutkimustuloksia. Tutkimuksen mukaan videopelien pelaamisella on ollut erittäin positiivinen vaikutus

englanninkielen oppimiseen, erityisesti pojilla. (Pojat kiilaavat tyttöjen ohi 2011) Monet pelit ovat englanninkielisiä ja usein niissä eteneminen edellyttää kielenhallintaa. Tämä myös saattaa vaikuttaa siihen, että peli motivoi opettelemaan vierasta kieltä.

Pelilyhtiölle yksi ehkä suurimmista kunnianosoituksista on sanoa, että peli on koukuttava, koska huonosti mukaansa tempaavat pelit myyvät vähemmän. Koukuttavuus saa jo sanana negatiivisia piirteitä. Peleihin voi jäädä koukkuun ja siihen pitää osata puuttua. Pelien koukuttavuus on THL:n Nuoret pelissä – julkaisun (2011, 6) mukaan siinä, että pelit ovat vuorovaikutteinen viihteen muoto ja edellyttävät aktiivista osallistumista, toisin kuin televisio.

Pelimaailmassa oma identiteetti tulee myös usein laitettua koetukselle. Peleissä on mahdollista leikitellä rooleilla ja ikään kuin ”luoda itsensä uudelleen,” jos ensimmäinen rooli ei tuota haluttua tulosta (Silvennoinen 2011). Nuorelle, joka etsii itseään ja rakentaa identiteettiään, tällainen stressivapaassa ympäristössä leikkiminen voi antaa todella paljon tietoa omista mahdollisuuksistaan ja kyvyistä. Pelimaailma voi laukaista nuoren sosiaalisen kyvykkyyden, kun voi anonyymisti jutella turvallisessa ympäristössä. Rooleilla leikittelyllä voi tulla esille piirteitä, joita nuori ei ole itsestään kyennyt tunnistamaan, sekä muita ominaisuuksia, joita nuori voi reflektoida virtuaalimaailman ulkopuoliseen minäänsä. Rooleilla ja identiteeteillä leikkimisellä ei videopelimaailmassa ole rajoja, ja siksi se voi olla nuorelle helppo tapa kokeilla kaikkea sellaista, mitä ei muuten ehkä uskaltaisi.

4.3 Sosiaaliset hyödyt ja haitat

Sosiaalisessa kehityksessä keskeisenä tekijänä ovat vuorovaikutustaidot, joiden laajenemista pidetään yhtenä nuoruusiän suurimmista kehityshaasteista (Aaltonen, ym. 2003, 51.) Puhuttaessa 2000-luvulla nuoruuttaan elävästä yksilöstä, on selvää, että lähtökohdat ovat aivan erilaisia, kuin esimerkiksi meidän vanhempiemme nuoruudessa. Lapsi kasvaa jo varhaisessa vaiheessa maailmaan, jonka perusta on paljon kansainvälistyneempää ja teknologisoituneempaa, kuin se oli vielä 80-luvulla (Aaltonen, ym. 2003, 92). Aaltosen, ym. mukaan tämä aiheuttaa normien muutoksia ja korostaa nuoren itsenäisen kehittymisen tärkeyttä. Nuoren kehityksen perustaksi tulevat Aaltosen, ym. mukaan taito sopeutua tehokkaasti ryhmätilanteisiin ja kyky mukautua nopeasti muuttuvaan ympäristöön. Lisäksi

Aaltonen, ym. kertovat että nykynuoren identiteetin muodostumisessa tärkeässä roolissa ovat erilaiset kulutusperiaatteet, niin materian, palvelujen kuin kokemustenkin kautta. Nuoruudessa sosiaalinen kehitys on keskeinen kasvunpaikka monella yksilöllä. Nuoruusiällä itsenäistyminen on keskeisessä roolissa ja sen saavuttaminen vaatii nuorelta vuorovaikutustaitojen kehittymistä, sosiaalisten normien sisäistämistä ja erilaisten roolien läpikäymistä. Näiden kautta nuori muodostaa pala kerrallaan omaa minä-kuvaansa ja identiteettiään. (Aaltonen, ym. 2003, 51, 92-97.)

Taulukko 5. Sosiaaliset hyödyt ja haitat

Sosiaaliset hyödyt	Sosiaaliset haitat
Sosiaalisen verkoston kasvu peliympäristössä, samanhenkisen seuran löytäminen	Sosiaalisen verkoston rajoittuminen fyysisessä ympäristössä, sosiaalinen ympäristö vain pelimaailmassa
Anonyymiteetti vuorovaikutuksessa	Suoran vuorovaikutuksen rajoittuminen

Pelit voidaan nähdä sosiaalista verkostoa tukevana tai heikentävänä ilmiönä. Perustelemme tätä sillä, että pelien parissa saattaa monella mennä useita tunteja päivässä, jolloin normaali sosiaalinen kanssakäyminen jää vähäiseksi. Toisaalta pelit voivat myös tukea sosiaalista verkostoa. Esimerkkinä MMORPG –pelit eli Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Näissä peleissä pelaajat luovat itse hahmonsa ja voivat ottaa jonkun tietyn roolin. Tällä voidaan vahvistaa pelaajan identifioitumista peliin, jolloin samaistumisen voidaan olettaa olevan voimakkaampaa (Krahé & Möller 2004, Salokosken 2005, 11 mukaan). MMORPG –peleille on tyypillistä se, että pelaajat voivat luoda sosiaalisia suhteita muihin pelaajiin, esimerkiksi liittymällä johonkin kiltaan, eli pienempään peliyhteisöön.

Pelilyhteisö ja sieltä saadut pelikaverit voidaan mielestämme nähdä yhtä hyvin osana sosiaalista verkostoa, siinä missä tavalliset kaverisuhteetkin. Sosiaalinen verkosto muodostuu ihmisen kaikista sosiaalisista suhteista (Sosiaalinen verkosto [viitattu 27.10.2013]). Nykyisin sosiaalisuus pelattaessa ei ole pelkästään viestien lähettämistä toisille, vaan pelin rinnalla voidaan käyttää ohjelmia, joiden avulla voidaan suullisesti kommunikoida pelin aikana.

Pelien kautta luodut ihmissuhteet antavat tavallaan mahdollisuuden samanhenkisten tuttavuuksien löytämiseen ja tätä kautta johonkin porukkaan kiinnittymiseen. Tähän suuntaan viittaavat myös Huhtamo ja Kangas (2002, 187), joiden mukaan pelit lisäävät sosiaalista toimintaa muiden peliharrastajien kanssa. Huhtamon ja Kankaan mukaan (2002, 187) internetin tulo on vaikuttanut pelaamisen muuttumiseen yhä sosiaalisempaan suuntaan.

Jos sosiaaliset suhteet rajoittuvat vain verkon kautta saatuihin suhteisiin, ei kodin ulkopuolella välttämättä ole kavereita, mikä taas aiheuttaa sen, että verkossa saatetaan viettää yhä enemmän aikaa.

Anonymiteetti ja fyysinen etäisyys voivat olla hyödyksi nuorelle, jonka itsetunto ja luotto omaan menestymiseensä sosiaalisessa ympäristössä on heikko. Verkkopelit antavat mahdollisuuden ilmaista itseään ja rakentaa toimivia vuorovaikutussuhteita toisten kanssa.

5 TUTKIMUSOSIO

Tutkimusosiossa olemme käsitelleet tutkimuksen tavoitteita, tutkimusongelmia, aineiston hankintaa ja analysointia. Tässä osiossa olemme käsitelleet myös tutkimuksen luotettavuutta, toistettavuutta ja eettisyyttä

5.1 Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimusongelmat

Tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa nuorten pelitottumuksia ja suhtautumista pelaamiseen liittyviin teemoihin, kuten ikärajoihin ja niiden noudattamiseen sekä kiinnostusta pelaamiseen. Tutkimuksen tärkein kysymys liittyy siihen, miten paljon nuoret pelaavat videopelejä. Tutkimustehtävän olemme jakaneet neljään tutkimuskysymykseen:

1. Millaiset ovat nuorten pelitottumukset?
2. Miten nuoret suhtautuvat ikärajoihin ja noudatetaanko niitä?
3. Onko pelaaminen vaikuttanut englannin kielitaitoon?
4. Onko poikien ja tyttöjen välillä eroja pelaamiseen liittyvissä asioissa?

5.2 Aineiston hankinta

Määrällisessä tutkimuksessa käytetään yleensä survey-, eli kyselytutkimusta. Tälle tutkimukselle ominaista on se, että kysymykset kysytään samalla tavalla ja samoilla kysymyksillä koko kohderyhmältä. Kohderyhmä muodostaa otoksen tai näytteen jostakin perusjoukosta. Kyselytutkimuksella on helppoa kerätä laaja tutkimusaineisto ja kysymysten sisältö voi koskea tosiasioita, käyttäytymistä tai toimintaa, tietoa, arvoja, asenteita ja uskomuksia tai käsityksiä. Lisäksi kyselylomakkeessa voidaan kysyä perusteluja tai arviointia omille mielipiteille. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 188-192.)

Kyselyä suunnitellessamme pyrimme sen johdonmukaisuuteen ja selkeyteen. Kyselyä tehtäessä halusimme sen olevan kohderyhmän kannalta mahdollisimman helposti ymmärrettävissä. Halusimme rajata tutkimuksemme koskemaan 9. luokkalaisia. Seinäjoen Lyseon lukio on alueen suurin koulu, joten sieltä saisimme suurimman mahdollisen otannon (n=115) kyselyämme varten. Tutkimusaineisto kerättiin Seinäjoen lyseon peruskoulussa, jossa toteutimme määrällisen

kyselylomaketutkimuksen keväällä 2013. Määrällinen tutkimus oli tutkimuskysymysten kannalta loogisin vaihtoehto, mutta olemme käyttäneet myös muutamaa laadullista elementtiä tutkimuksessamme. Näitä laadullisia elementtejä olivat perustelut esimerkiksi ikärajiin suhtautumiseen.

Tutkimusluvan saimme Seinäjoen lyseon rehtorilta Kaisa Isotalolta. Aineisto kerättiin 2.4.2013. Tutkimus otettiin lyseolla hyvin vastaan ja yhteistyö sujui helposti. Otimme aluksi yhteyttä rehtoriin Kaisa Isotaloon, jolta kysyimme lupaa kyselyn toteuttamiseen. Kyselyn toteuttamisen käytännön osuuden sovimme yhdessä kahden opettajan kanssa, jotka olivat halukkaita antamaan aikaa tunneistaan aineistomme keräämiseen. Sovimme rehtorin Kaisa Isotalon kanssa, että he saavat kopion valmiista opinnäytetyöstämme omaan käyttöönsä.

5.3 Aineiston analyysi

Tutkimusaineiston määrällinen osa analysoitiin SPSS-ohjelman avulla. Syötimme keräämämme aineiston SPSS-ohjelmaan, jonka avulla koostimme frekvenssi- ja ristiintaulukointeja. Avoimista kysymyksistä keräsimme tarkentavia tietoja ja suoria lainauksia tulosten tarkentamiseksi. Avoimet kysymykset käsittelimme suullisesti. Tutkimuksessa pyrimme selvittämään tyttöjen ja poikien eroja pelaamiseen liittyvissä asioissa, joten ristiintaulukointi oli tärkeä osa tutkimuksen analysointia. Pääasiassa tutkimuksen analysointi perustuu lähinnä prosenttiosuuksien tarkasteluun, esimerkiksi siihen, kuinka suuri osa vastaajista pelaa päivittäin.

5.4 Reliabiliteetti, validiteetti ja eettisyys

Reliabiliteetillä tarkoitetaan tutkimustulosten toistettavuutta, eli kahdella samanlaisella tutkimuksella saadaan samat tulokset tai samasta tutkimuksen kohteesta saadaan sama tulos eri kerroilla. Validiteetillä tarkoitetaan sitä, miten hyvin mittari tai tutkimusmenetelmä vastaa sitä, mitä on tarkoitus mitata. Joissain tapauksissa kysymykset on saatettu kyselylomakkeessa ymmärtää väärin, mikä vaikuttaa tutkimuksen validiteettiin. (Hirsjärvi, ym. 2007, 226-227.)

Tutkimuksemme otanta (n=115) oli riittävä ja tutkimukseen saadut vastaukset olivat johdonmukaisia. Uskomme, että, jos sama tutkimus toistettaisiin, tulokset olisivat vertailukelpoisia tekemämme tutkimuksen kanssa.

Kaiken kaikkeaan pidämme aineistoamme hyvin luotettavana, koska otanta oli riittävä (n=115). Lähes kaikkiin kyselylomakkeisiin oli vastattu odotetulla tavalla. Saaduista vastauksista päädyimme hylkäämään yhdeksän kappaletta, sillä ne olisivat saattaneet vaikuttaa tutkimuksen luotettavuuteen. Syynä hylkäämisiin olivat puutteelliset vastaukset tai virheelliset tulkinnat sekä asiattomat vastaukset.

Tutkimuskysymyksissämme esille nousi pari ongelmaa. Lomakkeen monivalintaosioissa olisi pitänyt täsmentää, saako kysymykseen vastata useammalla kuin yhdellä vaihtoehdolla. Toisekseen kysymysasetteluja olisi pitänyt harkita tarkemmin. Esimerkiksi kysymyksen viisi tulkinnanvaraisuus nousi esiin vastauksia analysoitaessa. Luotettavuutta tarkastaeltaessa tärkeiksi täsmennyskeinoiksi osoittautuivat lomakkeessa olevat avoimet kysymykset. Ne antoivat vastaajille mahdollisuuden täsmentää vastauksiaan. Esimerkiksi pelien ikärajoihin suhtautumista kysyttäessä oli tärkeää saada selville myös perustelut sille, miksi vastaaja suhtautuu kyseisellä tavalla ikärajoihin.

Hirsjärven ym. mukaan tutkimuksen tekoo liittyy monenlaisia eettisiä kysymyksiä, jotka tulee ottaa huomioon. Näitä ovat rehellisyys, huolellisuus, tarkkuus tulosten esittämisessä ja arvioinnissa. Lisäksi tieteellisen tutkimuksen kriteerien mukainen ja eettisesti kestävä tiedonhankinta-, tutkimus- ja arviointimenetelmien soveltaminen ja tiedon avoimuus ovat tärkeitä tutkimuksen eettisyyden kannalta. Tutkimuksen tulee olla myös yksityiskohtaisesti suunniteltu, toteutettu ja raportoitu. Myös tutkimusaineiston oikeanlainen säilyttäminen ja anonymiteetin suojaaminen ovat oleellisia eettisyyden mittareita. (Hirsjärvi, ym. 2007, 24-25.)

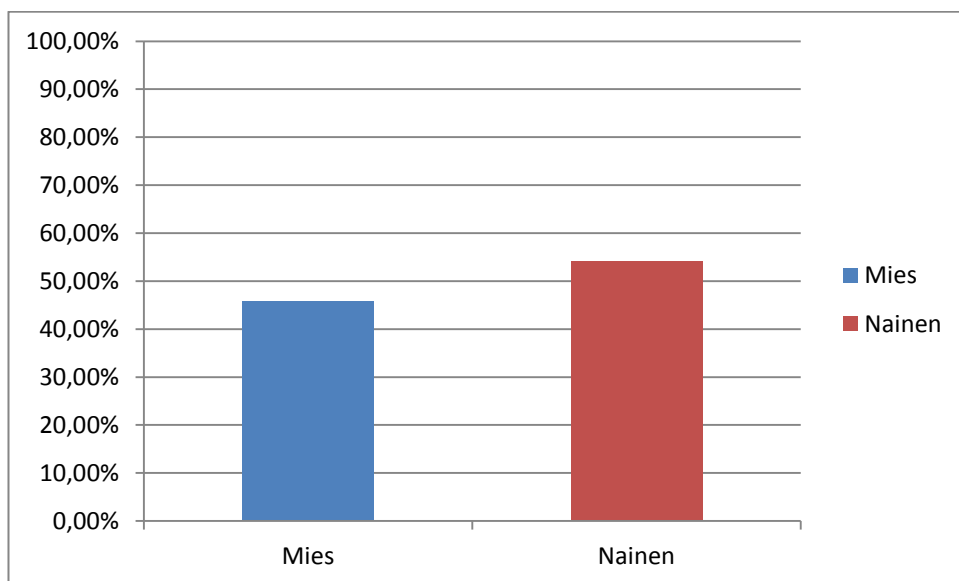
Olemme pyrkineet kuvaamaan tuloksemme mahdollisimman tarkasti, rehellisesti ja huolellisesti. Kyselyvaiheessa vastaaminen oli täysin vapaaehtoista ja kunnioitimme siinä vastaajien anonymiteettia. Tutkimustulokset arkistoimme huolellisesti ja ne ovat olleet vain meidän ja koulun opettajien nähtävillä. Tuloksia analysoidessamme kävimme vastaukset monta kertaa lävitse virheiden välttämiseksi.

6 TUTKIMUSTULOSTEN ANALYYSI

Tässä osiossa käsittelemme tutkimustuloksia teemoittain. Analysoinnissa koimme tärkeäksi käyttää Excel-ohjelmalla tehtyjä taulukoita havainnollistamaan saatuja tuloksia. Tutkimustulokset on käsitelty kolmessa osassa. Ensimmäisessä osassa tarkastelemme nuorten pelitottumuksia. Toisessa osassa keskitymme ikärajoihin suhtautumiseen ja niiden noudattamiseen. Kolmannessa osassa tarkastelemme sitä, miten pelaaminen on vaikuttanut englannin kielen kehittymiseen. Tutkimuksen teemat valittiin sen perusteella, että haluttiin selvittää nuorten suhtautumista pelaamiseen liittyviin teemoihin ja näin saada tehtyä tutkimus, joka havainnollistaa pelaamisen merkitystä.

6.1 Nuorten pelitottumukset

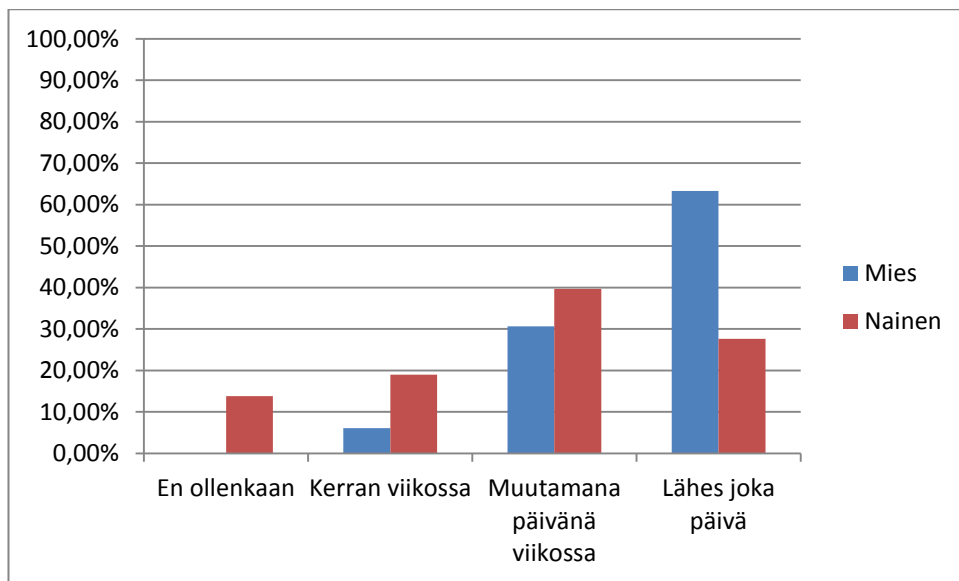
Tässä kappaleessa tarkastelemme aluksi vastanneiden sukupuolijakaumaa. Tämän jälkeen keskitymme pelitottumuksiin, eli miten paljon nuoret pelaavat ja millaisia pelejä. Lisäksi tarkastelemme mikä merkitys pelaamisella on ja miten nuoret reagoivat, kun heitä pyydetään lopettamaan pelaaminen. Viimeiseksi tarkastelemme sitä, miten paljon nuoret kokevat kavereidensa pelaavan ja pelataanko pelejä yhdessä. Kyselyssämme haluamme käsitellä vastanneita sukupuolen mukaan. Peruste tälle on se, että yleisesti on oletettu pelaamisen olevan pääasiassa poikien harrastus.



Kuvio 2. Tutkimuksen sukupuolijakauma

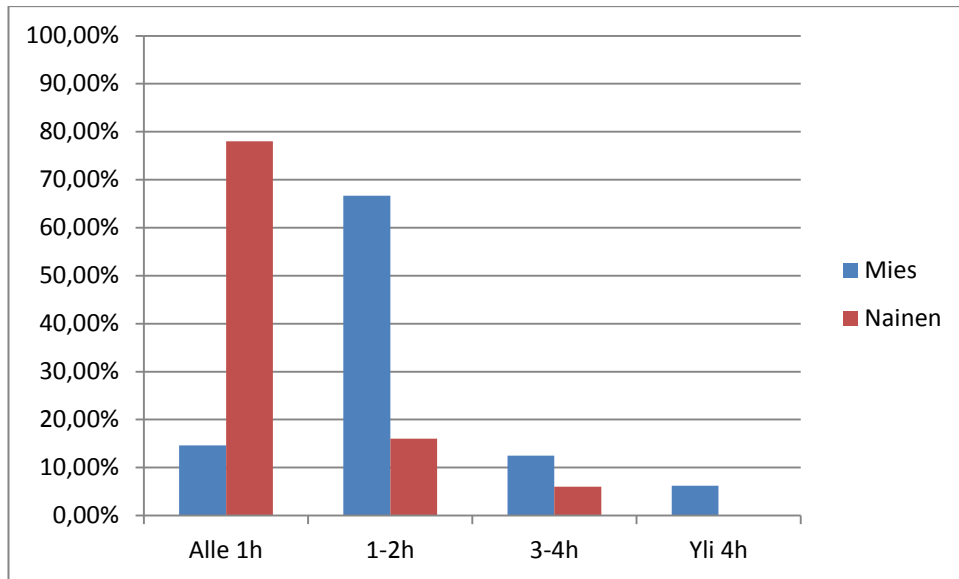
Tutkimuksen sukupuolijakauma oli melko tasainen. Vastanneista miehiä oli 45,8 % ja naisia 54,2 %.

Yksi keskeisistä teemoista opinnäytetyössä oli tarkastella, kuinka paljon aikaa nuoret viettävät videopelien parissa. Ajankäytön perusteella voidaan arvioida, kuinka paljon nuori käyttää vapaa-aikaansa pelaamiseen ja muuhun toimintaan. Huomioitavaa on että videopelaamiseen käytetty aika vähentää muun muassa liikuntaan ja muihin harrastuksiin ja velvollisuuksiin mahdollisesti käytettävissä olevaa aikaa.



Kuvio 3. Miten usein nuoret pelaavat?

Sukupuolijakauma peleihin käytetyn ajan kohdalla ei ollut mielestämme yllättävä, koska pelaamista on yleisesti pidetty pääasiassa poikien harrastuksena. Tutkimuksesta selvisi, että satunnainen pelaaminen oli naisilla yleisempää, kun taas miehillä lähes joka päiväinen pelaaminen korostui. Vastanneista miehistä 63,3 prosenttia ilmoitti pelaavansa lähes joka päivä. Vastaava luku naisten osalta oli 27,6 prosenttia. Poikien pelaaminen oli vastausten perusteella huomattavasti yleisempää. Pojista yksikään ei valinnut vastausta ”en ollenkaan”. Tytöistä taas 13,8 prosenttia ei pelaa ollenkaan. Yleisin syy pelaamattomuuteen vastanneilla oli kiinnostuksen puute pelejä kohtaan.

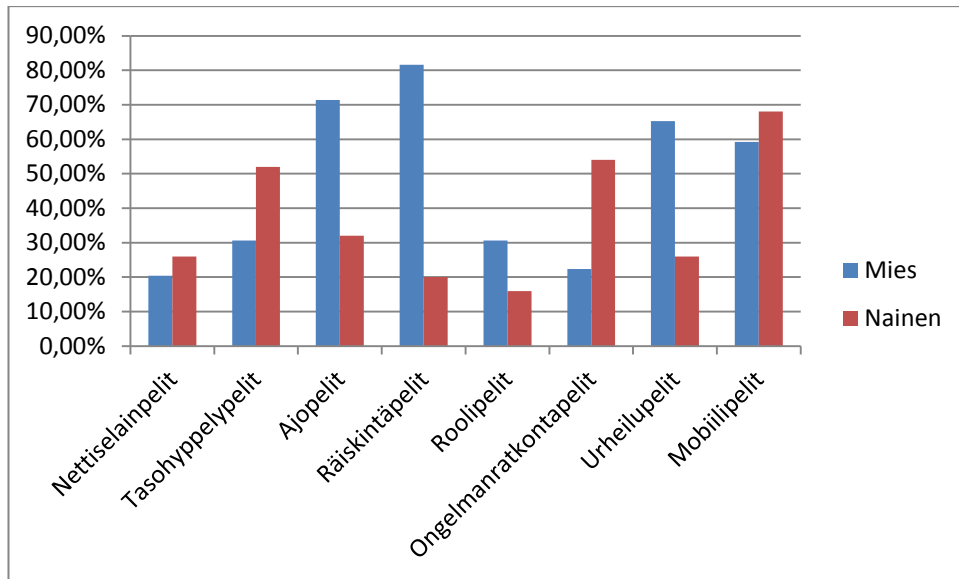


Kuvio 4. Miten kauan nuoret pelaavat yhtäjaksoisesti?

Tämän kysymyksen kohdalla oli hieman tulkinnanvaraisuutta, mikä johtui sanasta yhtäjaksoisuus. Tulokset eivät esimerkiksi kerro, jos vastaaja on pelannut monta alle tunnin mittaista pätkää päivän aikana. Jos poikien kohdalla pelaaminen toistuu useamman kerran päivässä ja jokainen pelisessio kestää vähintään tunnin, on pelaamiseen käytettävä aika huomattavan pitkä.

Pojista 66,7 prosenttia pelasi yhtäjaksoisesti 1–2 tuntia, kun taas tytöt pelasivat pääsääntöisesti alle tunnin. Kolme vastaajista, eli 6,2 prosenttia, ilmoitti pelaavansa yli neljä tuntia yhtäjaksoisesti.

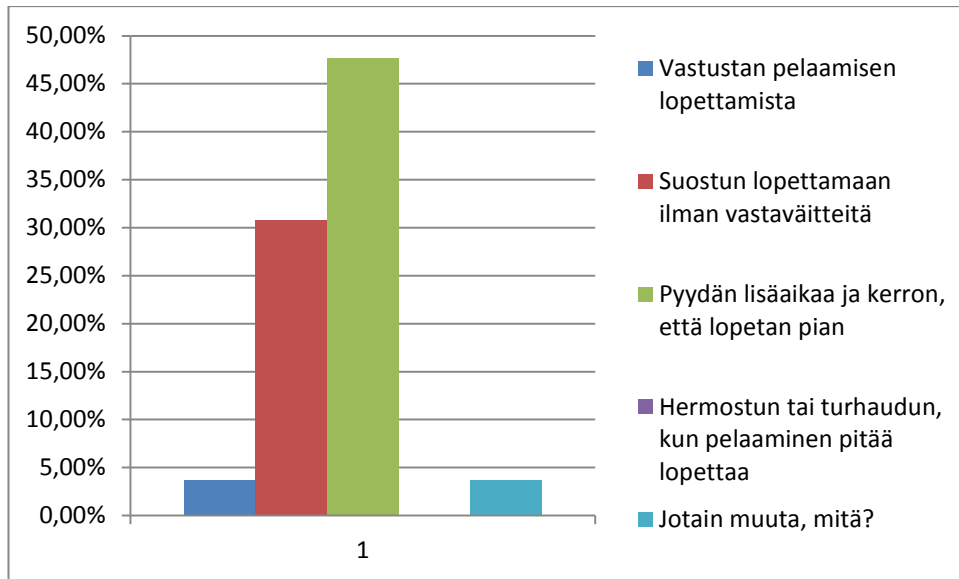
Kyselyssä pyysimme nuoria myös avoimesti kertomaan minkä nimisiä pelejä he pääasiassa pelaavat sekä ilmoittaa myös, jos he pelaavat kyseistä peliä verkossa. Huomattavaa on, että noin kolmannes vastanneista pelaa ainakin jotakin peliä verkossa.



Kuvio 5. Minkälaisia pelejä nuoret pelaavat?

Nuorten pelitottumuksia kuvaa hyvin se, minkä tyyliä pelejä he pääsääntöisesti pelaavat. Kyselyssämme suurimman suosion poikien kohdalla saavutti räiskintäpelit, joiden osuus poikien pelitottumuksissa oli peräti 81,6 prosenttia. Myös ajopelit (71,4%) ja urheilupelit (65,3%) olivat suosiossa. Tyttöjen pelitottumus keskittyi hyvin paljon mobiilipeleihin, sillä niiden osuus oli 68 prosenttia. Toiseksi suosituimpia olivat ongelmanratkontapelit joiden osuus oli 54 prosenttia. Huomioitavaa tyttöjen ongelmaratkaisupelejen yleisyydessä oli niiden vahva liitos mobiilipelaamiseen ja erilaisissa yhteisöissä tapahtuvaan pelaamiseen. Räiskintäpeleistä vastanneiden keskuudessa eniten nousi esiin pelisarjat Call of Duty ja Modern Warfare.

Nuorten kohdalla pelaamisen rajoittaminen on pääsääntöisesti vanhempien vastuulla. Varsinkin jos havaittavissa on, että pelaamiseen kuluu liikaa aikaa. Halusimme seuraavalla kysymyksellä selvittää, miten nuoret omasta mielestään reagoivat siihen, jos vanhemmat pyytävät heitä lopettamaan pelaamisen.

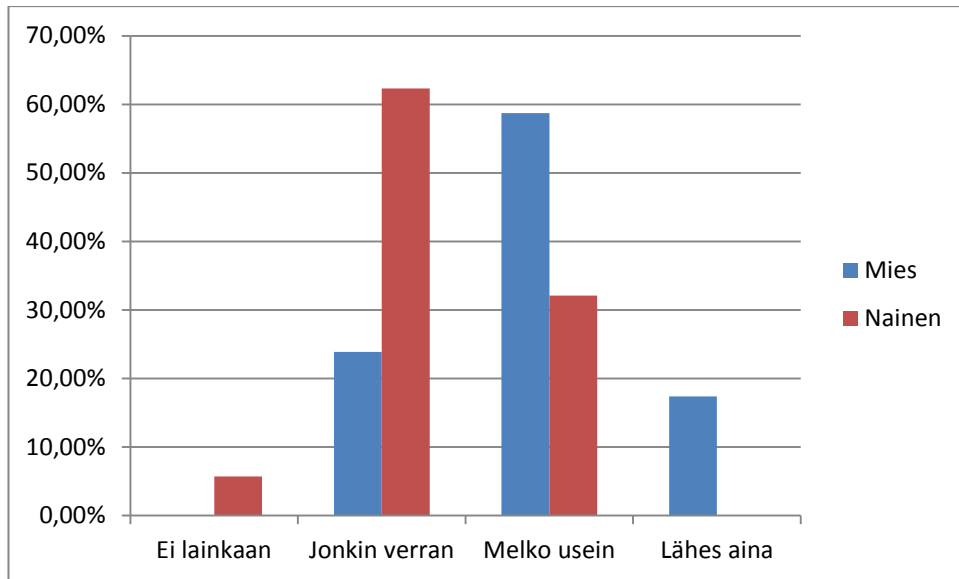


Kuvio 6. Miten pelaamisen lopettamiseen suhtaudutaan?

Tutkimuksessa selvisi, että lähes puolet nuorista (47,7%) haluaa ensisijaisesti pyytää lisää aikaa pelaamiselleen, sen sijaan että olisi valmis lopettamaan heti. Tutkimuksessa ei selvitetty, paljonko lisää aikaa keskimäärin pyydetään vaan tärkeämpää oli selvittää nuorten suhtautumista pelaamisen lopettamiseen. Tämä kuvaa hyvin nuorten pelitottumuksia. Vastaavasti 30,8 prosenttia vastanneista suostuvat lopettamaan pelaamisen ilman vastaväitteitä. Mielenkiintoista oli havaita, että yksikään vastanneista ei kertonut turhautuvansa tai hermostuvansa jos pelaaminen käsketään lopettaa. Yllätyimme tästä hieman, ja pohdimme oliko kyseinen vaihtoehto niin negatiivinen, että sitä ei uskallettu vastata.

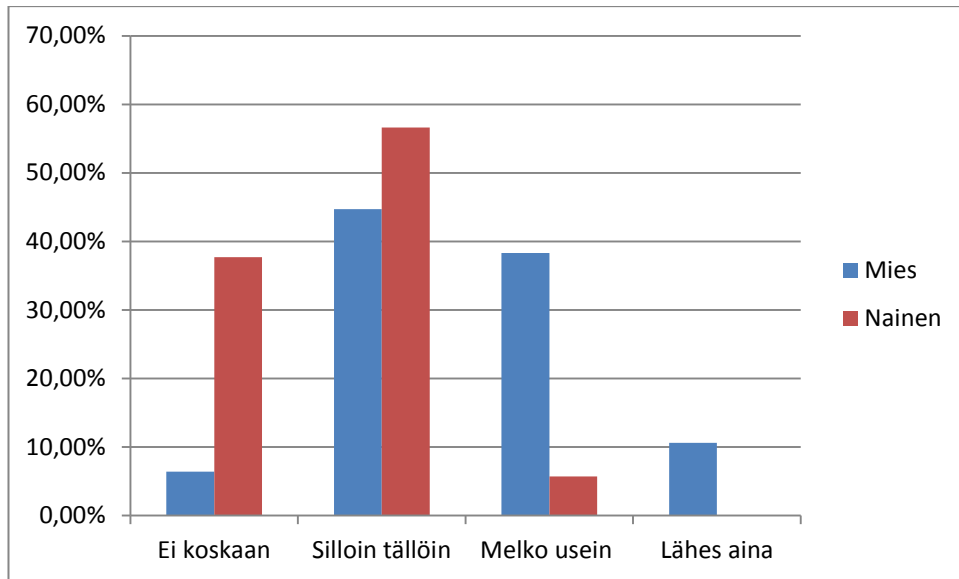
Vaihtoehdon ”jotain muuta, mitä” valitsi 3,7 prosenttia vastanneista. He tarkensivat tätä avoimessa vastauksessa. Yhteistä kaikille näille vastauksille oli se, että näitä nuoria ei pyydetä lopettamaan pelaamista. Näistä vastanneista kaksi oli poikia ja kaksi oli tyttöjä. Pojista molemmat pelasivat lähes joka päivä useamman tunnin ajan. Tyttöillä pelaaminen oli satunnaista.

Videopelaamisen sosiaalista puolta nuorten keskuudessa halusimme selvittää tarkastelemalla, kuinka paljon nuoret pelaavat yhdessä. Tällöin pelaaminen voidaan mieltää sosiaalisen vuorovaikutuksen välikappaleeksi ja pelaamisesta tulee ennen kaikkea sosiaalinen toiminto.



Kuvio 7. Miten paljon kaveripiirissä pelataan?

Kysyttäessä, kuinka paljon nuoren kaveriporukoissa harrastetaan pelaamista, poikien ja tyttöjen vastaukset olivat lähes päinvastaiset. Kaikkien vastanneiden poikien kaveripiireissä pelaamista esiintyy vähintään jonkin verran. Tytöistä vastaavasti 5,7 prosenttia vastanneista ilmoitti että heidän kaveriporukassaan ei pelata lainkaan. Pojista puolestaan 17,4 prosenttia kertoi, että heidän kaveriporukassaan pelejä pelataan lähes aina. Myös tästä tuloksesta on havaittavissa se, että pelaaminen on yleisempää pojilla kuin tytöillä. Kyselyssä ei ole tarkennettu sitä, kuuluuko nuoren kaveripiiriin vastakkaisen sukupuolen edustajia.



Kuvio 8. Miten usein nuoret pelaavat yhdessä?

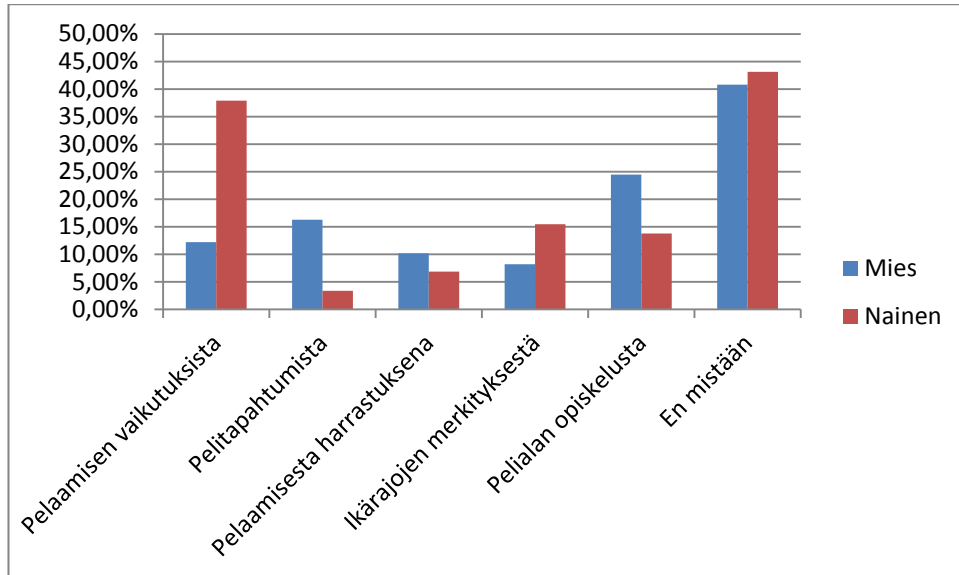
Kysyttäessä, kuinka usein nuoret pelaavat yhdessä, yhdessä pelaaminen voidaan ymmärtää kahdella eri tavalla. Voidaan puhua samassa tilassa tai verkon kautta tapahtuvasta pelaamisesta. Emme ole erotelleet niitä kysymyksessämme, vaan oleellista on selvittää pelaako nuori toisten ihmisten kanssa. Tästäkin kysymyksestä on selkeästi havaittavissa ero tyttöjen ja poikien välillä. Tytöistä peräti 37,7 prosenttia ei pelaa yhdessä tuttujen kavereidensa kanssa, pojilla vastaavan luvun jäädessä 6,4 prosenttiin. Silloin tällöin tapahtuva pelailu on yleisin vastaus sekä pojilla että tytöillä. Huomioitavaa on, että pojista 10,6 prosenttia pelaa lähes aina pelejä kavereidensa kanssa kun taas tyttöjen osuus vastauksessa jää nolnaan. Tutkimuksemme perusteella voidaan sanoa, että pojat ovat pelitottumuksissaan sosiaalisempia kuin tytöt.

Näiden kysymysten lisäksi halusimme, että nuoret pohtivat minkälainen merkitys pelaamisella on heille ja kiinnostaako jokin peleihin liittyvä aihe erityisesti. Pyysimme nuoria avoimessa kysymyksessä kertomaan pelaamisen merkityksestä heille ja sieltä korostui selkeästi muutama yleinen kannanotto. Moni vastanneista piti pelaamista pääasiassa hyvänä ajanvietteenä ja keinona välttää tylsyyttä. Usealle vastanneelle pelaamisella ei ollut mitään varsinaista merkitystä. Kolmas erottuva teema oli sosiaalisuus, eli pelaamisen merkityksessä korostui kaverien tai sukulaisten kanssa pelaaminen.

”Aggression purkua, ajanvietettä ja roolipeleissä pääsee olemaan joku muu”

”Periaatteessa turhan ajan kulutusta, mutta ymmärrän niiden merkityksen pääasiallisena viihdykkeenä joillekin ihmisille”

”Voi viettää aikaa kavereiden kanssa pelatessa”

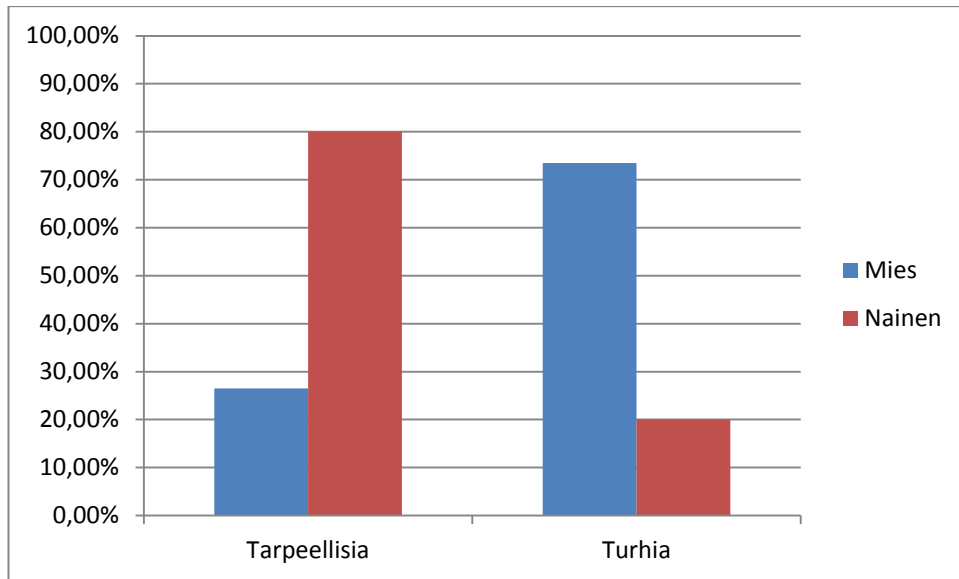


Kuvio 9. Mistä nuoret haluaisivat tietoa lisää?

Tuloksista on havaittavissa, että molempien sukupuolien kohdalla yli 40 prosenttia vastanneista ei ollut kiinnostunut saamaan lisätietoa pelaamiseen liittyvistä asioista. Huomioitavaa on, että tytöistä kuitenkin 37,9% oli kiinnostunut pelaamisen vaikutuksista. Pojilla kiinnostus näytti kohdistuvan pelialan opiskeluun tai työhön.

6.2 Ikärajiin suhtautuminen ja niiden noudattaminen

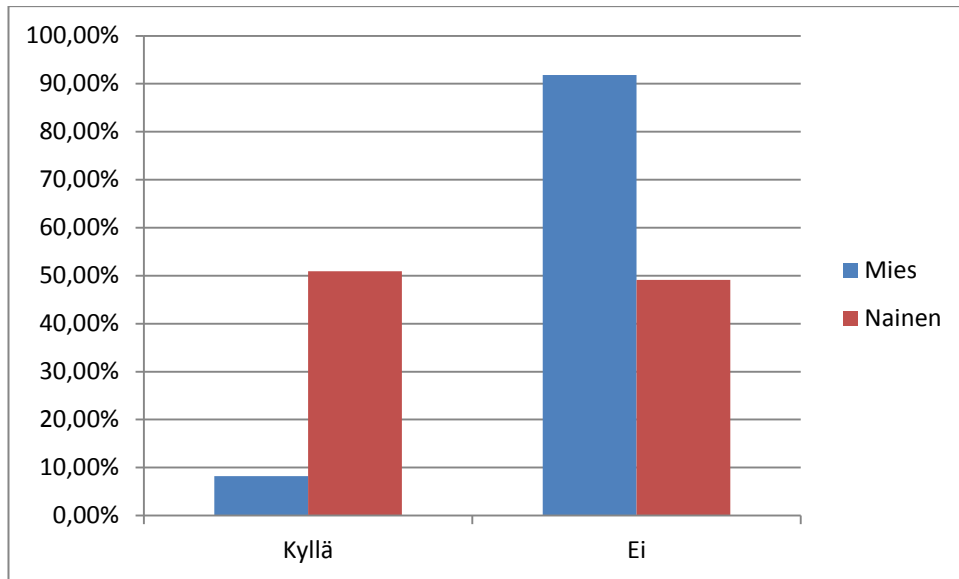
Ikäraajat ovat peleissä varoittamassa niiden haitallisesta sisällöstä. Euroopassa käytetty PEGI -järjestelmä on perustellusti asettanut peleihin ikäraajat, muun muassa niiden väkivaltaisen tai seksuaalisen sisällön perusteella. Halusimme tutkimuksessamme selvittää, mitä nuoret itse ajattelevat ikärajoista ja noudattavatko he niitä. Kyselyssä nousi esiin toistuvasti pelit, joiden ikäraja on K18. Pyysimme nuoria myös perustelemaan vastauksensa ikärajojen tarpeellisuudesta



Kuvio 10. Nuorten suhtautuminen ikärajoihin.

Kysyttäessä nuorten mielipidettä ikärajojen tarpeellisuudesta, ero tyttöjen ja poikien välillä oli khiin neliö –testin mukaan tilastollisesti hyvin merkittävä ($p=,000$). Mielipiteet olivat lähes päinvastaiset. Tytöistä 80 prosenttia näki ikäraajat tarpeellisina. Pojista puolestaan 73,5 prosenttia piti niitä turhina. Tytöt perustelivat vastauksiaan paljon siltä kannalta, että ikärajoilla estettäisiin pienten lasten pelaamista. Heidän perusteluissaan korostui huoli väkivaltaisten pelien negatiivisesta vaikutuksesta lapsiin ja ajatus siitä, että liian raa'at pelit aiheuttavat levottomuutta ja painajaisia. Niistä tytöistä, jotka kokivat ikäraajat turhiksi, yleisin perustelu oli se, että niitä ei kukaan noudata.

Pojilla perustelut olivat saman suuntaisia. Poikien vastauksissa korostui myös se tosiasia, että ikäraajat eivät ole este pelin hankkimiselle. Useimmat sanoivat, että heidän vanhempansa tai tuttavansa ostavat pelin heille joka tapauksessa. Ne pojat, jotka pitivät ikärajoja tarpeellisina, korostivat sen rajoittavan hyvällä tavalla pienten lasten pelaamista. Osa myös piti ikärajoja tarpeellisena, mutta liioiteltuina.



Kuvio 11. Ikärajojen noudattaminen

Ikärajojen noudattamista koskevassa kysymyksessä vaikuttaa korostuneen vastanneiden rehellisyys. Pojista 91,8 prosenttia myönsi, että ei noudata peleille asetettuja ikärajoja. Tyttöjen kohdalla ikärajojen noudattaminen oli tasaisesti jakautunut kahtia. Huomioitavaa on, että vaikka moni vastanneista piti ikärajoja tarpeellisena, ei niitä kuitenkaan noudatettu.

6.3 Pelaamisen vaikuttaminen englannin kielitaitoon

Pelaaminen on globaali harrastus ja valtaosa peleistä edellyttää englanninkielen hallitsemista. Näin ollen videopelaamista harrastavat nuoret ovat tekemisissä vieraan kielen kanssa aina pelin alusta alkaen. Oman lisänsä kielenhallintaan tuo myös kasvussa oleva verkkopelaaminen, jossa kielen hallintaa ei enää edellytetä pelkästään pelissä etenemiseen vaan myös muiden pelaajien kanssa kommunikointiin. Näin ollen on oleellista perehtyä pelaamisen vaikuttamiseen englannin kielitaitoon.

Taulukko 6. Englannin keskiarvo suhteessa pelaamisen määrään.

Miten usein pelaat videopelejä	Keskiarvo	Lukumäärä
En ollenkaan	8,38	8
Kerran viikossa	7,64	14
Muutamana päivänä viikossa	7,63	38
Lähes joka päivä	7,96	46
Total	7,83	106

Taulukko 7. Englannin keskiarvo suhteessa pelaamisen kokonaismäärään.

Miten usein pelaat videopelejä	Miten kauan pelaat yhtäjaksoisesti	Keskiarvo	Lukumäärä	Keskihajonta
Kerran viikossa	1-2h	7,50	4	1,732
	Total	7,62	13	1,261
Muutamana päivänä viikossa	Alle 1h	7,70	20	1,129
	1-2h	7,47	15	,990
	3-4h	8,00	3	1,000
	Total	7,63	38	1,051
Lähes joka päivä	Alle 1h	7,94	16	1,063
	1-2h	7,86	21	1,153
	3-4h	8,50	6	1,049
	Enemmän kuin 4h	7,50	2	,707
	Total	7,96	45	1,086
Total	Alle 1h	7,80	46	1,088
	1-2h	7,67	40	1,141
	3-4h	8,33	9	1,000
	Enemmän kuin 4h	7,50	2	,707
	Total	7,79	97	1,099

Tekemämme tutkimuksen perusteella englanninkielen arvosanan keskiarvo oli korkein niillä nuorilla, jotka eivät pelaa ollenkaan videopelejä. Huomioitavaa on kuitenkin, että kyseinen otanta käsittää vain kahdeksan nuorta ja näin ollen tuloksia ei voi yleistää koskemaan suurempaa joukkoa. Toiseksi suurin englanninkielen keskiarvo löytyi puolestaan niiden vastanneiden joukosta, jotka kertoivat pelaavansa pelejä lähes joka päivä. Näiden vastaajien englanninkielen keskiarvo on 7,96. Kun tätä keskiarvoa verrataan lähes kaikkien vastaajien yhteenlaskettuun keskiarvoon, niin voidaan havaita, että lähes joka päivä pelaavien keskiarvo on 0,13 korkeampi. Lähes joka päivä pelaavia oli melkein puolet vastanneista. Tulos on siis paremmin yleistettävissä. Vastanneista yksi ei muistanut omaa englanninkielen arvosanaansa, joten tämän kysymyksen osalta otanta oli 106. Kerran viikossa ja muutamana päivänä viikossa pelaavien osalta ei ollut merkittävää eroa englanninkielen arvosanoissa.

Taulukossa seitsemän on eroteltu tarkemmin arvosanjakauma ottamalla huomioon myös pelaamiseen käytetty aika. Tästä taulukosta on havaittavissa, että korkeimmat keskiarvot ovat niillä, jotka pelaavat 3-4 tuntia yhtäjaksoisesti. Näiden vastaajien keskiarvot olivat välillä 8,0-8,5. Vastaavasti 1-2 tuntia pelaavien nuorten keskiarvot olivat välillä 7,47-7,86. Otannan olisi pitänyt kuitenkin olla isompi, että tuloksen voisi yleistää koskemaan kaikkia nuoria. Tämän taulukon osalta otanta oli 97 johtuen siitä, että kyselylomakkeessa ei pyydetty vastaamaan kysymykseen viisi, jos neljänteen kysymykseen vastasi, ettei pelaa ollenkaan.

7 TUTKIMUSTULOSTEN YHTEENVETO

Tärkein huomio tutkimuksessa oli se, että lähes kaikki nuoret ovat tekemisissä pelaamisen kanssa edes jonkin verran. Sukupuolijakauma peleihin käytetyn ajan kohdalla ei ollut yllättävä, koska pelaamista on yleisesti pidetty enemmän poikien harrastuksena. Pelaamiseen käytettävässä ajassa oli kuitenkin jonkin verran vaihtelua. Niitä, jotka eivät pelanneet ollenkaan, oli koko otannassa vain 7,5 prosenttia ja nämä kaikki olivat tyttöjä. Vertasimme tätä lukua vuonna 2013 tehtyyn nuorten vapaa-aikatutkimukseen, jossa selvisi, että 31 prosenttia nuorista ei ollut koskaan pelannut videopelejä (Myllyniemi, Berg 2013, 41). Ero saattaa riippua siitä, miten digitaaliset pelit on määritelty tutkimuksessa ja onko siihen sisällytetty mobiilipelit.

Suosituimmat peligenret pojilla olivat räiskintä-, ajo- ja urheilupelit. Kyseisillä peleillä on tyypillistä korkeat ikäraajat, lukuunottamatta urheilupelejä. Suosituimmat pelit olivat Call of Duty ja Modern Warfare –pelit. Molemmat ovat vahvasti verkkopelipohjaisia sotapelejä, joille on yhteistä K18 –ikäraja. Valtaosa vastaajista pelaa siis pelejä, joiden on ikärajajärjestelmän mukaan todettu olevan liian väkivaltaisia heidän ikäisilleen. Andersonin, ym. mukaan (2008, 53) väkivaltaisilla peleillä oli tutkittu olevan merkittävä yhteys aggressiiviseen käyttäytymiseen, joten herääkin kysymys, onko väkivaltaisten pelien pelaamisella ja ikärajojen noudattamatta jättämisellä ollut vaikutusta vastaajiin. Tässä vaiheessa on kuitenkin hyvä muistaa se, että pelaamisen liittäminen väkivaltaatekoihin on ongelmallista, koska ihmisten käyttäytyminen on monien osatekijöiden summa ja pelaaminen tuskin voi yksinään aiheuttaa väkivaltaista käyttäytymistä. (Matikainen 2008, 63.)

Tytöt pelasivat eniten mobiilipelejä ja ongelmanratkontapelejä. Monessa tapauksessa nämä kaksi genreä ovat yhdistettävissä, sillä monet mobiilipelit ovat ongelmanratkontapelejä. Seuraavaksi suosituimpia tyttöjen keskuudessa olivat tasohyppelypelit. Näille peleille tyypillistä on se, että ne ovat pääasiassa yksinpelejä ja niiden verkkopelimahdollisuudet ovat usein hyvin rajalliset.

Koko otannasta (n=107) 47 nuorta ilmoitti pelaavansa pelejä verkossa. Pojilla pelaamisen sosiaalinen puoli korostui tyttöjä enemmän. Pojat pelasivat useammin pelejä kavereidensa kanssa kuin tytöt ja poikien suosimissa peleissä yleistä oli verkkopelimahdollisuudet ja pelien kilpailullisuus.

Verkkopelaamiselle tyypillistä on, että se on aina muiden ihmisten kanssa tapahtuvaa pelaamista. Näin ollen kolmannes kyselyymme vastanneista nuorista on globaalilla tasolla vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Esimerkiksi verkossa pelattaville räiskintäpeleille on tyypillistä se, että samalla serverillä pelaavat saattavat olla eri maista kotoisin. Nykyisin näille peleille on myös yleistä sanallinen kommunikointi muiden pelaajien kanssa ja usein tämä kieli on englantia.

Huhtamon ja Kankaan mukaan (2002, 187) pelit lisäävät sosiaalista toimintaa muiden peliharrastajien kanssa ja suurin vaikuttava tekijä, mikä on vaikuttanut pelaamisen muuttumiseen sosiaalisempaan suuntaan on internetin tulo. Tutkimuksessamme selvisi, että pojat ovat pelitottumuksiltaan sosiaalisempia, kuin tytöt. Tyttöjen vähäisempi sosiaalinen pelaaminen saattaa olla jossain määrin yhteydessä tyttöjen pelitottumuksiin. Tytöistä valtaosa mainitsi pelaavansa enimmäkseen mobiilipelejä ja tasohyppelypelejä, jotka ovat lähes poikkeuksetta yksinpelejä. Pojilla korostui ajopelien, urheilupelien ja räiskintäpelien suosio muita genrejä enemmän. Kyseiset pelit sisältävät paljon mahdollisuuksia pelata yhdessä. Lisäksi kyseisissä peligenreissä korostuu vahvasti kilpailullisuus.

Tästä ei voida kuitenkaan vetää johtopäätöstä siitä, että pojat olisivat yleisesti ottaen sosiaalisempia kuin tytöt. Tärkeää olisi selvittää, kuinka suuri osa poikien sosiaalisista suhteista on jollain tavalla sidoksissa videopelaamiseen?

Pelaamisen henkilökohtaista merkitystä kysyttäessä korostui kolme erilaista vastausta. Pelaaminen miellettiin mukavana ajanvietteenä ja keinona välttää tylsiä hetkiä. Toinen esille tullut merkitys liittyi siihen, että pelaaminen on mukavaa tekemistä kavereiden kanssa. Nämä olivat siis juuri niitä motiiveja, jotka jo teoriaosassa käsitelimme. Lopuille pelaamisella ei ollut suurempaa merkitystä.

Pelaamisen lopettamiseen suuri osa nuorista suhtautui hieman vastahakoisesti. Aggressiivisuutta tai turhautumista ei vastausten perusteella ilmennyt, kun pelaaminen käskettiin lopettaa. Lisääjän pyytäminen pelaamiselle oli yleisintä.

Lähes kolmasosa nuorista suostui lopettamaan pelaamisen ilman vastaväitteitä. Vastaajista 3,7 prosenttia kertoi, että heitä ei pyydetä lopettamaan pelaamista.

Sille, miksi vanhemmat eivät puutu pelaamiseen, voi olla monta eri syytä. Vanhemmat saattavat esimerkiksi olla paljon poissa kotoa tai he eivät näe pelaamista mitenkään haitallisena. Voi myös olla, että he eivät koe tarpeelliseksi puuttua pelaamiseen, jos esimerkiksi nuoren koulunkäynti tai arki sujuvat hyvin pelaamisesta huolimatta. Myös yksi mahdollinen syy voi olla se, että nuori pelaa useimmiten myöhään iltaisin, jolloin vanhemmat ovat jo menneet nukkumaan.

Ikärajoihin suhtautumisessa oli havaittavissa selkeää ero sukupuolten välillä. Tytöistä valtaosa piti ikärajoja tarpeellisena, kun taas pojat pääsääntöisesti pitivät ikärajoja turhina. Yleisin perustelu ikärajojen tarpeellisuudelle oli lasten suojeleminen väkivaltaisilta peleiltä. Ikärajoja pidettiin pääasiassa turhina siksi, että niitä ei kukaan noudata tai pelin saa joka tapauksessa jotakin kautta itselleen. Osa nuorista ei uskonut peleillä olevan negatiivista vaikutusta. Ikärajat tarpeellisiksi kokevista nuorista, suuri osa ei kuitenkaan itse noudattanut niitä. Tämä koski molempia sukupuolia. Huomioitavaa oli se, että pojista yli 90 prosenttia ei noudattanut ikärajoja.

Syitä ikärajojen noudattamatta jättämiselle voi olla monia. Kyse saattaa olla esimerkiksi siitä, että tutkimukseen osallistuneiden nuorten keski-ikä on noin 15 – vuotta ja näin ollen he voivat tuntea itsensä jo tarpeeksi vanhoiksi pelaamaan kaikenlaisia pelejä. Moni nuorista kuitenkin korosti vastauksissaan ikärajojen merkitystä nimenomaan pienten lasten kohdalla. Vastaavasti moni piti ikärajoja turhina siksi, että niitä ei kukaan noudata ja pelin saa aina jotain kautta itselle. Vaikuttaako erityisesti poikien suhtautumiseen ikärajoihin se, että heitä ei erikseen kielletä pelaamasta esimerkiksi K18-pelejä ja tarvittaessa vanhemmat ostavat näitä heille? Luottavatko vanhemmat siihen, että nuori itse tietää, minkälaisia pelejä hän voi pelata? Vai uskovatko vanhemmat itse tietävänsä, mitä pelejä nuori voi pelata? Lastenpsykiatri Jari Sinkkosen mukaan (Remahl 2013) pelien ikärajoista on tarpeellista pitää kiinni, koska liian rajut pelit voivat aiheuttaa kauhukohtauksia. Tosin Sinkkonen puhuu haastattelussa vain lapsista, eikä nuorista.

Pelaamisen vaikutus englannin kielitaitoon vastasi jossain määrin muita vastaavia tutkimuksia (Pojat kiilaavat tyttöjen ohi 2011, Gustafsson 2011). Paljon pelaavien englannin arvosana oli keskiarvollisesti hieman korkeampi kuin vähän tai satunnaisesti pelaavien. Ristiriitaa tuloksiin toi se, että paras keskiarvo oli niiden nuorten kohdalla, jotka eivät pelanneet ollenkaan. Kyseisten nuoten osuus tutkimuksen kokonaismäärästä oli kuitenkin sen verran pieni, että yleistystä ei voida tehdä.

8 POHDINTA JA JATKOTUTKIMUSAIHEET

Opinnäytetyön teoria- ja tutkimusosan voi tiivistää seuraavaan lauseeseen. Pelaaminen on globaali ja kaikkia nuoria yhdistävä toiminto, jolla on sekä negatiivisia että positiivisia vaikutuksia ja jotka varsinkin sosiaalialalla on hyvä tiedostaa.

Tavoitteenamme oli tuottaa nuorten pelaamisesta tietoa, jota lasten ja nuorten kanssa työskentelevät voisivat hyödyntää. Olennaista oli käsitellä aihetta objektiivisesti, korostamatta pelaamisen hyötyjä tai haittoja. Tavoitteiden toteuttamiseksi perehdyimme aiheeseen liittyvään materiaaliin ja aiemmin tehtyihin tutkimuksiin. Meillä molemmilla oli omat hypoteesimme esimerkiksi pelaamisen vaikutuksista ja yleisyydestä. Olettamukset tulivat pitkälti omien pelikokemusten ja havaintojen kautta. Saimme opinnäytetyömme kautta paljon vahvistusta hypoteeseillemme.

Lasten ja nuorten parissa työskentelevien on tärkeää olla tietoinen kaikesta pelaamisen liittyvästä, koska pelaamisen vaikutusten tiedostaminen voi helpottaa esimerkiksi ongelmapelaamisen havaitsemista ja siihen puuttumista. Pelaamista ei tule kuitenkaan nähdä pelkästään negatiivisena ilmiönä, vaan muistaa myös sen positiivinen puoli. Pelaamisella voi olla esimerkiksi merkityksellinen rooli nuorten sosiaalisille suhteille. Sosionomit (AMK) voivat työskennellä lasten ja nuorten parissa monenlaisissa paikoissa. Olemme molemmat opiskeluaikanamme olleet lastensuojelussa töissä tai harjoittelussa ja havainneet, että osalla asiakkaista videopelaamisesta on tullut jopa ongelma. Toisaalta pelaaminen on myös ollut mukavaa yhteistä tekemistä lasten ja nuorten kanssa. Myös asiakkaat pitivät mukavana sitä, että heidän kanssaan pelattiin.

Työtä tehdessämme kävi ilmi, että eniten pelejä kuluttavat miehet ovat iältään 35–44 vuotta. Näin ollen sosionomin (AMK) näkökulmasta pelaamista koskevia kysymyksiä asiakastyössä ei tule rajoittaa pelkästään lapsiin ja nuoriin, vaan myös aikuisiin.

Asiakastyössä pelejä voidaan hyödyntää monipuolisesti. Moninpelejä voidaan soveltaa yhteisen ajan ja tekemisen luomiseksi. Liiketunnistukseen perustuvia

pelejä voidaan käyttää esimerkiksi kevyeen liikuntaan muun muassa vanhustyössä. Tämän lisäksi monia pelejä voidaan käyttää myös opetustarkoitukseen. Erityisesti lapsille on suunnattu paljon erilaisia videopelejä, joiden avulla voi opetella esimerkiksi matematiikkaa.

Opinnäytetyöprosessin aikana huomasimme, että pelejä ei yleisesti ole pidetty harrastuksena. Mielestämme videopelejä voidaan pitää harrastuksena siinä missä jalkapalloa ja piirtämistäkin, koska sille on usein ominaista mahdollisuus uusien verkostojen luomiseen ja samanhenkisen seurauksen saaminen. Pelaamisen merkitys itselle on aina hyvin yksilöllistä. Joillekin se on mukavaa ajanvietettä ja toisille taas hieman vakavampaa kilpailua muita vastaan. Samat asiat pätevät myös urheilulajeihin.

Opinnäytetyömme tavoitteet täyttyivät mielestämme hyvin, mutta kyselylomakkeen kysymyksiin olisi ollut kuitenkin tarpeellista kiinnittää enemmän huomiota, koska siinä oli jonkin verran tulkinnanvaraisuutta. Otanta oli opinnäytetyön kannalta riittävä (n=107), mutta joidenkin tulosten yleistettävyyden koskemaan suurempaa joukkoa, ei ollut mahdollista. Yksi ongelma opinnäytetyön kannalta oli lähdemateriaalin vähäinen määrä, koska pelaamista on tutkittu melko vähän. Myös lähdemateriaalin saatavuudessa oli joissain tapauksissa ongelmia.

Jatkotutkimusten kannalta pohdimme, että näkökulman vaihtaminen voisi olla tarpeellista. Oleellista olisi selvittää sitä, miten sosiaalialan ammattilaiset näkevät videopelien roolin nuorten arjessa ja minkälaisia vaikutuksia niillä on heidän mielestään. Tätä kautta saataisiin selville se, miten hyvin sosiaalialalla tiedostetaan pelaamiseen liittyvät seikat.

Vastaavasti vanhempien suhtautuminen videopeleihin ja lastensa pelaamiseen olisi mielenkiintoista selvittää. Tietävätkö vanhemmat minkälaisia pelejä heidän lapsensa pelaavat ja pelaavatko he lastensa kanssa? Lisäksi voisi kysyä, ostavatko vanhemmat lapsilleen pelejä, joihin lasten ikä ei riitä.

Kolmas aihe, jota olisi hyvä tarkastella, on lasten ja nuorten mobiilipelaaminen. Tutkimuksestamme nousi esille se, että mobiilipelit ovat kaikkien vastanneiden kesken yleisin pelaamisen muoto. Näin ollen olisi tarpeen selvittää miten paljon ja

missä nuoret näitä pelaavat. Kouluissa esimerkiksi mobiilipelit ovat nousseet jossain määrin ongelmaksi.

LÄHTEET

- Aaltonen M., Ojanen, T., Vihunen, R. & Vilén, M. 1999. Nuoren aika. Porvoo: WS Bookwell Oy
- Anderson, C., Gentile, D. & Buckley, K. 2008. Kuvista teoiksi: Väkivaltapeliin vaikutukset lapsiin ja nuoriin. Oxford: Oxford University Press
- FIGMA. 2011. Tilastot. [Verkkosivu]. [viitattu 27.10.2013]. Saatavana: <http://www.figma.fi/index.php/tilastot>
- Game database. [verkkosivu]. [viitattu 27.10.2013]. Saatavana: <http://www.vgchartz.com/gamedb/>
- Gustafsson, S. 2011. Yle: Pojat pärjäävät tyttöjä paremmin englannissa tietokonepelien ansiosta. [verkkoartikkeli]. Helsingin Sanomat. [viitattu 18.11.2013]. Saatavana: <http://www.hs.fi/kotimaa/a1305548967875>
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. Keuruu: Otava
- Holloway, S. & Valentine, G. 2003. Cyberkids: Children in the information age. London: RoutledgeFalmer
- Huhtamo, E. & Kangas, S. 2002. Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Oy Yliopistokustannus
- Håpnes, T. 1996. Not in their machines: how hackers transform computers into sub-cultural artefacts. Teoksessa: M. Lie & K. H. Sorensen (toim.) Making technology our own?. Oslo: Scandinavian University Press, 121-50
- ISFE. 2012. [Verkkajulkaisu]. [viitattu 27.10.2013]. Saatavana: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/finland_-_isfe_consumer_study.pdf
- Juutilainen, V. 2010. Kilpapelaaminen kasvattaa suosiotaan Suomessa. [verkkoartikkeli]. [viitattu 16.11.2013]. Saatavana: <http://www.mtv.fi/uutiset/kotimaa/artikkeli/kilpapelaaminen-kasvattaa-suosiotaan-suomessa/1845206>
- Kallio, K., Kaipainen, K., Mäyrä, F. 2007. Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland. [verkkojulkaisu]. Tampere: Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. [viitattu 16.11.2013]. Saatavana: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65774/978-951-44-7141-4.pdf?sequence=1>

- Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos. [Verkkajulkaisu]. Tampere: Tampereen yliopisto. [viitattu 27.10.2013]. Saatavana: https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1
- Kelland, K. 2012. Analysis: Don't pin Breivik's massacre on video games [Verkkosivu]. Lontoo: Reuters. [viitattu 27.10.2013]. Saatavana: <http://www.reuters.com/article/2012/04/20/us-breivik-gaming-idUSBRE83J0MH20120420>
- Koistinen, O. 2013. Näin syntyi suomalainen peliteollisuus. [Verkkoartikkeli] Helsingin Sanomat. [viitattu 16.11.2013]. Saatavana: <http://www.hs.fi/kuukausiliite/a1383794792944>
- Kojo M. 2012. Lanitusta, ladderia ja lifetystä – kilpapelaminen nuorten alakulttuurina. Teoksessa: M. Salasuo, J. Poikolainen & P. Komonen (toim.) Katukulttuuri: Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa. Helsinki: Hakapaino, 64–82
- Matikainen, J. 2008. Verkko kasvattajana: Mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta. Helsinki: Yliopistopaino
- Mihin elokuvien, television ja pelien ikäraajat perustuvat ja miksi niitä pitäisi noudattaa? [Verkkosivu]. [viitattu 27.10.2013]. Saatavana: http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ ja_ media/pelisaannot_ median_ kaytolle/ikarajat/
- Myllyniemi, S. & Berg, P. 2013. Nuoria liikkeellä!: Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013. [Verkkajulkaisu]. Nuorisotutkimusseura. [viitattu 27.10.2013]. Saatavana: http://www.tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2013/08/Nuoria_liikkeell%C3%A4_Julkaisu_Nettiversio_korjattu.pdf
- Myllyniemi, S. 2009. Aika vapaalla: Nuorten vapaa-aikatutkimus 2009. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Nuorisotutkimusseura [viitattu 27.10.2013]. Saatavana: http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisoasiain_neuvottelukunta/julkaisut/muut_tutkimukset/Aika_vapaalla_-_Nuorten_vapaa-aikatutkimus_2009.pdf
- Mäyrä, F. 2008. An introduction to game studies. Games in culture. Lontoo: Sage
- Määttä, Y. 1998. Nuorten liikuntaharrastukset ja vapaa-aika 1998. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus

- Neogames. 2013. The Game Industry of Finland. [verkkajulkaisu]. [viitattu 16.11.2013]. Saatavana: http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2013/05/GameldustryFinland11_2013.pdf
- Oksanen, A. & Näre, S. 2006. Lapset pelissä: Virtuaaliviidakon ansat. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy
- PEGI. 2013. Tietoja PEGI-luokitusjärjestelmästä. [verkkosivu]. [viitattu 16.11.2013]. Saatavana: <http://www.pegi.info/fi/index/id/191>
- Pojat kiilaavat tyttöjen ohi englannin kielessä tietokonepelien ansiosta. 2011. [Verkkosivu]. [viitattu 27.10.2013]. Saatavana: http://yle.fi/uutiset/kotimaa/2011/11/pojat_kiilaavat_tyttöjen_ohi_englannin_kiele_ssa_tietokonepelien_ansiosta_3012279.html
- Remahl, 2013. Lastenpsykiatri Sinkkonen: Vanhempi, noudata ikärajoja!. [Verkkosivu]. [viitattu 27.10.2013]. Saatavana: http://yle.fi/uutiset/lastenpsykiatri_sinkkonen_vanhempi_noudata_ikarajoja/6876656
- Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House
- Silvennoinen, I. 2011. Digitaalisen pelaamisen koukut – Tavoitteita, sosiaalisuutta ja identiteeteillä leikkittelyä. [verkkajulkaisu]. Helsinki: Elämä On Parasta Huumetta RY. [Viitattu 28.2.2011]. Saatavana: <http://www.slideshare.net/Kouluterveyskysely/silvennoinen-digitaalisen-pelaamisen-koukut-tavoitteita-sosiaalisuutta-ja-identiteeteilla-leikkittely>
- Sosiaalinen verkosto. [Verkkosivu]. [viitattu 27.10.2013]. Saatavana: <http://www.helsinki.fi/sosiaalityo/tietoa/sosweb/sivut/verkostotyö.htm>
- Stanway, L. 2012. EVO 2012 Draws Record Number of Entrants. [verkkootikkeli]. [viitattu 16.11.2013]. Saatavana: <http://segmentnext.com/2012/06/28/evo-2012-draws-record-number-of-entrants/>
- Suoninen, A. 2002. Lasten pelikulttuuri. Teoksessa: E. Huhtamo & S. Kangas (toim.) Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Oy Yliopistokustannus, 95–130
- THL. 2011. Nuoret pelissä. [verkkajulkaisu] Tampere: Juvenes Print. [Viitattu 27.10.2013]. Saatavana: <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/268fdb96-abe2-4a3d-889a-9b2e3374fa87>
- Turkle, S. 1995. Life on the screen: Identity in the Age of the Internet. London: Weidenfeld & Nicolson

Viljamaa, J. 2011. Pakko saada: addiktoitunut yhteiskunta. Helsinki: WSOY

LIITTEET

LIITE 1 Kyselylomake

LIITE 1 Kyselylomake

Hei, sinä 9. luokkalainen!

Olemme SeAMK:n sosiaali- ja terveystieteiden yksikön opiskelijoita. Teemme opinnäytetyötä siitä, millainen rooli videopeleillä on nuorten vapaa-ajassa. Toivomme, että pohtisit seuraavia kysymyksiä. Kysely tehdään nimettömänä, joten voit vastata täysin rehellisesti ja omien ajatustesi mukaan!

Terveisin: Jan-Markus Vuorenmaa ja Matti Heikkuri

1. Sukupuoli
 - a. Mies
 - b. Nainen

2. Viimeisin englannin kurssiarvosana (ei koe-arvosana): _____

3. Kuinka paljon pelaat videopelejä? (konsolilla, tietokoneella tai puhelimella)
 - a. en ollenkaan
 - b. kerran viikossa
 - c. muutamana päivänä viikossa
 - d. lähes joka päivä

4. Jos vastasit edelliseen kysymykseen ”En ollenkaan”, kerro miksi et pelaa videopelejä:

Vastaa seuraaviin kysymyksiin vain siinä tapauksessa, mikäli pelaat edellä mainittuja pelejä

5. Miten kauan pelaat yhtäjaksoisesti?
 - a. alle 1h
 - b. 1-2h
 - c. 3-4h
 - d. enemmän kuin 4h

6. Minkälaisia pelejä pelaat? (voit ympyröidä useamman vaihtoehdon)
 - a. nettiselainpelit

- b. tasohyppelypelit
- c. ajopelit
- d. räiskintäpelit
- e. roolipelit
- f. ongelmanratkontapelit
- g. urheilupelit
- h. mobiilipelit
- i. jotain muuta, mitä: _____

7. Nimeä pelejä, joita pelaat (muista mainita jos pelaat peliä verkossa).

8. Ovatko pelien ikäraajat mielestäsi

- a. tarpeellisia
- b. turhia

Miksi olet tätä mieltä?

9. Noudatatko pelien ikärajoja?

- a. kyllä
- b. en

10. Mikä merkitys pelaamisella on sinulle?

11. Vanhempasi pyytää sinua lopettamaan pelaamisen. Miten reagoit?

- a. vastustan pelaamisen lopettamista
- b. suostun lopettamaan ilman vastaväitteitä
- c. pyydän lisää aikaa ja kerron, että lopetan pian
- d. hermostun tai turhaudun, kun pelaaminen pitää lopettaa

e. jotain muuta, mitä:

12. Onko pelaaminen mielestäsi parantanut englannin kielitaitoasi?

- a. kyllä
- b. ei

13. Pelataanko kaveripiirissäsi paljon?

- a. ei lainkaan
- b. jonkin verran
- c. melko usein
- d. lähes aina

14. Miten usein pelaatte yhdessä?

- a. ei koskaan
- b. silloin tällöin (esim. noin kerran viikossa)
- c. melko usein
- d. lähes aina

15. Mistä pelaamiseen liittyvistä asioista haluaisit tietää enemmän?

- a. pelaamisen vaikutuksista
- b. pelitapahtumista
- c. pelaamisesta harrastuksena
- d. ikärajojen merkityksestä
- e. pelialan opiskelusta tai työstä
- f. jostain muusta, mistä:

Kiitos vastauksistasi!