

Opinnäytetyö (AMK)

Sosiaali-ala

Lapsi-, nuoriso- ja perhetyö

2015

Pekka Haanpää

NUORISOTYÖN JA ETSIVÄN NUORISOTYÖN TUNTEMUS MMO -PELAAJIEN KESKUUDESSA



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Pekka Haanpää

NUORISOTYÖN JA ETSIVÄN NUORISOTYÖN TUNTEMUS MMO -PELAAJIEN KESKUUDESSA

Tässä tutkimuksessa kartoitettiin massiivisten moninpelien pelaajien tietoisuutta oman alueensa nuorisotyöstä ja etsivästä nuorisotyöstä sekä heidän suhtautumisestaan mahdolliseen nuorisotyöntekijään pelimaailman yhteisössä. Lisäksi tutkimuksessa havainnollistettiin pelien sisäistä yhteisötoimintaa ja pelaajien hyvinvointia. Tutkimuksessa selvitettiin myös vaikuttaako pelaajan asuinalue, pelien sisäiseen yhteisöön kuuluminen ja ikä tietoisuuteen oman alueen nuorisotyöstä ja etsivästä nuorisotyöstä sekä suhtautumiseen mahdollista pelimaailman yhteisössä toimivaa nuorisotyöntekijää kohtaan. Tutkimusaineisto kerättiin internetkyselynä ja tutkimusjoukko koostui 235:stä 13–29 -vuotiaasta vastaajasta ympäri Suomen.

Tutkimustulokset osoittivat, että suurin osa vastaajista ei tiennyt omalla alueellaan järjestettävästä nuorisotyöstä eikä etsivästä nuorisotyöstä, mutta suurin osa oli kuitenkin valmiita ottamaan apua vastaan peliyhteisön sisällä toimivalta nuorisotyöntekijältä, jos apua ei olisi muuta kautta saatavilla. 235 vastaajasta 198 kuului pelien sisäisiin yhteisöihin ja tulokset osoittivat, että yhteisöihin kuuluvat pelaajat puhuvat reaaliaikaisen puheohjelmien välityksellä hyvin monenlaisista asioista, tuntevat yksittäisinä toimijoina voivansa vaikuttaa yhteisön asioihin sekä tuntevat tulevansa yhteisössä arvostetuksi ja hyväksytyksi yhteiseen joukkoon.

Tulosten mukaan asuinalueella ei ollut vaikutusta vastaajien nuorisotyön ja etsivän nuorisotyön tuntemukseen eikä kiinnostukseen etsivää nuorisotyötä kohtaan pelimaailman sisällä. Pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluminen ei myöskään vaikuttanut nuorisotyön tuntemukseen, mutta etsivän nuorisotyön tuntemus oli heikompaa yhteisöön kuuluvilla kuin yhteisöön kuulumattomilla vastaajilla. Yhteisöön kuuluvat vastaajat olivat valmiimpia käyttämään peliyhteisön sisällä toimivan nuorisotyöntekijän palveluja kuin yhteisöön kuulumattomat vastaajat. Tulosten mukaan nuoremmat vastaajat olivat vanhempia vastaajia tietoisempia nuorisotyöstä sekä etsivästä nuorisotyöstä, mutta peliyhteisössä toimivan nuorisotyöntekijän palvelujen käyttämisessä ei ollut eroa eri ikäryhmien vastauksissa.

Tämän tutkimuksen tulokset osoittivat, että verkkonorisotyötä peliyhteisöissä kannattaisi kehittää ja, että pelimaailmassa toimiva nuorisotyöntekijä voisi toimia mainostajana ja tiedotuskanavana tukea tarvitseville pelaajille. Jatkossa olisikin kiinnostavaa tutkia tarkemmin peliyhteisöjen sisäistä toimintaa sekä toteuttaa peliyhteisön sisällä nuorisotyökokeilu.

ASIASANAT:

etsivä nuorisotyö, internet, massiivinen moninpeli, nuorisotyö

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Social Services | Child Care, Youth and Family work

December 2015 | 46 + 11

Heli Virjonen

Pekka Haanpää

THE KNOWLEDGE OF YOUTH WORK AND OUTREACH YOUTH WORK AMONG MMO PLAYERS

This study surveyed the massively multiplayer online game players' awareness of youth work and outreach youth work in their own living areas, as well as their attitude towards the possible youth worker in in-game world community. In addition, the study illustrated the community activity in games and well-being of the players. The study also researched the affects of the player's residential area, belonging to in-game community and player's age on the awareness of youth work and outreach youth work in their own living area and attitudes towards possible in-game world community youth worker. The data was collected via internet survey and research consisted of a group of 235 13-29 year-old respondents.

The results showed that the majority of respondents did not know about organized youth work or outreach youth work in their own area, but nevertheless most of them were willing to take the assistance of the youth worker in game community, provided that the assistance would not be available on any other means. 198 of 235 respondents were part of in-game community, and the results showed that the players talk via the real-time voice over IP from a wide variety of things, feel as an individual actors they can influence community and feel that their community respects and accepts them as part of it.

Results show that the area of living had no effect on the respondents' knowledge of youth work and youth outreach or in interest of possible youth worker in game world. Also belonging to in-game community did not affect the knowledge of youth work, but knowledge of the outreach youth work was weaker within the players who were part of in-game community than players who weren't. Community members were more willing to use the help of in-game youth worker. The results also showed that the younger the respondents were the more aware of youth work and outreach youth work they were than the older respondents, but in the use of in-game youth work services there was no difference in the responses of the different age groups.

The results of this research showed that youth work in online gaming communities should be developed and that the in-game youth worker could act as an advertiser and as an information channel for needy players. In the future, it would be interesting to examine in more detail the inner workings of the gaming communities, and to implement youth work experiment in the gaming community.

KEYWORDS:

internet, massively multiplayer online game, outreach youth work, youth work

SISÄLTÖ

KÄYTETYT LYHENTEET JA SANASTO	7
1 JOHDANTO	8
2 ETSIVÄ NUORISOTYÖ	9
3 MASSIIVISET MONINPELIT ELI MMO – PELIT	12
4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	16
4.1 Tutkimustavoitteet, -kysymykset ja prosessinkuvaus	16
4.2 Aineiston keruu ja tutkimuksen kohderyhmä	17
5 TUTKIMUSTULOKSET	20
5.1 Vastaajien pelihistoria	20
5.2 Pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluminen	24
5.3 Nuorisotyö	27
5.4 Asumisalueen vaikutukset nuorisotyötä koskeviin vastauksiin	29
5.5 Yhteisön vaikutukset nuorisotyötä koskeviin vastauksiin	31
5.6 Iän vaikutukset nuorisotyötä koskeviin vastauksiin	35
6 POHDINTA	38
6.1 Asuinalueen vaikutukset nuorisotyön tuntemukseen	38
6.2 Pelimaailman yhteisöön kuulumisen vaikutukset nuorisotyön tuntemukseen	39
6.3 Iän vaikutukset nuorisotyön tuntemukseen	40
6.4 Pelimaailman yhteisöjen sopivuus nuorisotyön työkentäksi	40
6.5 Tutkimuksen luotettavuuden tarkastelu	42
6.6 Jatkotutkimus	43
LÄHTEET	44

LIITTEET

Liite 1. MMO-pelaajakysely.

KUVIOT

Kuvio 1. Tutkimukseen vastanneiden (337) henkilöiden ikäjakauma.	17
Kuvio 2. Tutkimusjoukon (n=235) jakautuminen maakunnittain.	18
Kuvio 3. Tutkimusjoukon (n=235) jakautuminen asuinkunnan koon mukaan.	19
Kuvio 4. Tutkimusjoukon (n=235) jakautuminen asumisalueen mukaan.	19
Kuvio 5. Vastaajien (n=235) digitaalisen pelaamisen harrastamisaika vuosina.	21
Kuvio 6. Vastaajien (n=235) verkkopelaamisen harrastamisaika vuosina.	22
Kuvio 7. Vastaajien (n=235) kuuluminen pelien sisäisiin yhteisöihin vuosina.	22
Kuvio 8. Vastaajien (n=235) pelipäivien määrä viikossa.	23
Kuvio 9. Vastaajien (n=235) pelaama tuntimäärä päivässä.	23
Kuvio 10. Vastaajien (n=235) mielenkiinto pelata yksin ja/tai yhdessä.	24
Kuvio 11. Vastaajien (156) tuntemus mahdollisuudesta vaikuttaa yksittäisenä pelaajana yhteisön toimintaan.	27
Kuvio 12. Vastaajien (156) tuntemus arvostetuksi tulemisesta ja yhteiseen joukkoon hyväksymisestä.	27
Kuvio 13. Vastaajien (n=235) tietoisuus nuorisotyöstä ja osallistuminen siihen.	28
Kuvio 14. Vastaajien (n=235) tietoisuus etsivästä nuorisotyöstä ja osallistuminen siihen.	28
Kuvio 15. Vastaajien (n=235) kiinnostus käyttää etsivän nuorisotyön palveluja pelimaailman sisällä.	29
Kuvio 16. Kuntansa keskustassa tai sen lähiössä (178) ja muussa taajamassa tai haja-asutusalueella (57) asuvien vastausten vertailu oman paikkakunnan nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.	30
Kuvio 17. Kuntansa keskustassa tai sen lähiössä (178) ja muussa taajamassa tai haja-asutusalueella (57) asuvien vastausten vertailu oman paikkakunnan etsivän nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.	30
Kuvio 18. Kuntansa keskustassa tai sen lähiössä (178) ja muussa taajamassa tai haja-asutusalueella (57) asuvien vastausten vertailu pelimaailman sisällä työskentelevän nuorisotyöntekijän palvelujen käytön kiinnostuksesta.	31
Kuvio 19. Pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluvien (198) ja kuulumattomien (37) vastausten vertailu oman paikkakunnan nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.	32
Kuvio 20. Pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluvien (198) ja kuulumattomien (37) vastausten vertailu oman paikkakunnan etsivän nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.	33
Kuvio 21. Pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluvien (198) ja kuulumattomien (37) vastausten vertailu heidän kiinnostuksestaan käyttää pelimaailman sisällä toimivan nuorisotyöntekijän palveluja, jos tällainen olisi mahdollista.	34
Kuvio 22. Uusien ystävien saaminen nettipelien kautta pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluvien (198) ja kuulumattomien (37) vastaajien vertailussa.	34
Kuvio 23. 13 – 20 -vuotiaiden (51) ja 21 – 29 -vuotiaiden (184) vastausten vertailu oman paikkakunnan nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.	35
Kuvio 24. 13 – 20 -vuotiaiden (51) ja 21 – 29 -vuotiaiden (184) vastausten vertailu oman paikkakunnan etsivän nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.	36
Kuvio 25. 13 – 20 -vuotiaiden (51) ja 21 – 29 -vuotiaiden (184) vastausten vertailu heidän kiinnostuksestaan käyttää pelimaailman sisällä toimivan nuorisotyöntekijän palveluja, jos tällainen olisi mahdollista.	37

TAULUKOT

Taulukko 1. <i>Pelien sisäisten yhteisöjen mahdollistama toiminta ja vastaajien (155) osallistuminen niihin.</i>	25
Taulukko 2. <i>Pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluvien vastaajien (152) keskustelunaiheet.</i>	26

KÄYTETYT LYHENTEET JA SANASTO

MMO(G)	Massively multiplayer online game eli massiivinen monin-peli, jonka internetissä olevassa pelimaailmassa voi olla samanaikaisesti kymmeniä, satoja ja jopa tuhansia pelaajia.
Chat	Tekstipohjainen reaaliaikainen keskustelupaikka
VoIP	Voice over IP eli reaaliaikainen puheohjelma, jonka avulla voi keskustella muiden käyttäjien kanssa.
LANit	(Local Area Network) Tietokonetahtuma, jossa osallistujat kokoontuvat tietokoneidensa kanssa ja kytkevät koneet samaan lähiverkkoon. Tapahtumassa voi mm. pelata yhdessä, jakaa tiedostoja, tavata muita osallistujia jne. Yleensä LANeilla on myös järjestettyä ohjelmaa, esim. kisoja joissain peleissä tai grafiikan tai demon teossa.
Jimm's PC-Store Oy	Suomalainen tietotekniikkaan ja viihde-elektroniikkaan erikoistunut kauppa ja Suomen johtava räätälöityjen tietokoneiden valmistaja. Jimm's osallistuu aktiivisesti erilaisiin alan tapahtumiin, kuten DigiExpoon, ja sponsoroi erilaisia tapahtumia, kuten Tubeconia ja LANeja. Jimm's myös sponsoroi useita suomalaisia e-sport (elektroninen urheilu) -joukkueita.
Muropaketti	Muropaketti on Suomen suurin tietotekniikkaan erikoistunut internetsivusto, joka koostuu tietotekniikkaa ja mobiililaitteita käsittelevästä sisällöstä, näiden laitteiden hintavertailuista sekä MuroBBS-keskustelufoorumista.
Verke	Verkkonuurisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus, yksi opetus- ja kulttuuriministeriön nimeämistä nuorisotyön valtakunnallisista palvelu- ja kehittämiskeskuksista, joka toimii Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksen alaisuudessa ja tekee monipuolista verkkonuurisotyötä sekä järjestää koulutusta verkkonuurisotyöntekijöille. Verke myös tuottaa verkkonuurisotyöhön liittyviä materiaaleja ja auttaa verkkonuurisotyöntoimijoita jakamalla tietojaan mm. hyväksi havaituista käytännöistä.
Pelitalo	Pelikeskeinen nuorisotoimintatila Helsingissä, jossa on ajan tasalla olevia PC-pelikoneita ja konsoleita sekä muita pelilaitteita. Pelitalo järjestää monipuolista toimintaa ja varaa myös tilojaan ja laitteitaan ryhmille ja järjestöille.

1 JOHDANTO

Muutokset etsivän nuorisotyön toimintaympäristössä ja kehityksessä synnyttää jatkuvaa tarvetta arvioida ja muokata työn menetelmiä ja muotoja uudella tavalla vanhojen kohderyhmien kohtaamista ja uusien kohderyhmien löytämistä varten (Kaartinen & Koutaniemi 2012, 55, 60). Internetin ja sähköisten viestintäteknologioiden kehitys ja käyttö onkin synnyttänyt etsivän työlle uuden sosiaalisen tilan toimia, jota varten on kehitettävä uusia, sopivampia menetelmiä (Kaartinen & Koutaniemi 2012, 54, 62). Yksi etsivän nuorisotyön tehtävistä on reagoida jatkuvasti sen toimintaympäristössä tapahtuviin muutoksiin, minkä vuoksi Massiivisten moninpelien hyödyntämiseen liittyvä tutkimus etsivän nuorisotyön piirissä on ajankohtainen tutkimusaihe (Alanen & Kotkavuori 2014, 14).

Tähän mennessä Massiivisiin moninpeleihin liittyvä tutkimus on kohdistunut lähinnä pelien haittavaikutuksiin sekä vastapainona pelien sisällä tapahtuvaan sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Massiivisten moninpelien hyödyntämistä etsivän nuorisotyön piirissä ei puolestaan ole tutkittu. Tämän vuoksi tutkimusaihe on tieteellisesti sekä yhteiskunnallisesti ajankohtainen.

2 ETSIVÄ NUORISOTYÖ

Etsivän nuorisotyö on erityisnuorisotyötä, jonka tarkoituksena on tavoittaa tuen tarpeessa olevia nuoria, jotka eivät itse kykene tavoittamaan sellaisia palveluja, jotka edistäisivät heidän kasvuun, itsenäistymistään sekä pääsyään koulutukseen ja työmarkkinoille. Lisäksi työn tarkoitus on olla nuorten tavoitettavissa ja tarjota mahdollisuus luottamukselliseen ja turvalliseen aikuiskontaktiin. (Alanen & Kotkavuori 2014, 13; Huhtajärvi 2007, 446; Nuorisolaki, 2006 7 b §; Opetus- ja kulttuuriministeriö 2015, 5.) Etsivä nuorisotyö syntyi vuonna 2008 alkaneesta Etsivä työparitoiminta – hankkeesta ja nykyään etsivää työtä järjestetään opetus- ja kulttuuriministeriön tukemana 97,6 % Suomen kunnista (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2015, 5, 23; Walldén & Häggman 2008, 3). Etsivän nuorisotyön asiakkaista puhutaan julkisessa keskustelussa usein syrjäytyneinä tai syrjäytymisvaarassa olevina henkilöinä (Alanen & Kotkavuori 2014, 13; Kaartinen-Koutaniemi 2012, 22). Tämä merkitsee muun muassa palvelujen ulkopuolelle jäämistä. Etsivässä nuorisotyössä palvelut viedäänkin niiden henkilöiden luokse, jotka niitä tarvitsevat eivätkä pysty itse niitä tavoittamaan (Alanen & Kotkavuori 2014, 13; Kaartinen-Koutaniemi 2013, 23). Etsivässä nuorisotyössä asiakasuhde voi olla puhelimitse tapahtuvaa ohjausta, anonymien asiakkaiden neuvontaa tai pidempiaikaista ohjausta, jonka aikana asiakasta tavataan säännöllisesti (Huhtajärvi 2007, 449). Etsivän työpaikkana toimiikin koko kaupunki, jonne mennään yhdessä nuoren kanssa. Keskeistä onkin toimia nuorelle mielekkäissä ympäristöissä sekä jalkautua nuoren tarvitsemiin palveluihin. (Alanen & Kotkavuori 2014, 15.)

Lainopillisesti henkilön katsotaan kuuluvan nuorisokäsitteen piiriin aina 29-ikävuoteen saakka. Tämä merkitsee sitä, että etsivä nuorisotyö ulottuu alle 29-vuotiaisiin henkilöihin. (Nuorisolaki 7 b §; Kaartinen-Koutaniemi 2012, 58.) Menetelmällisesti etsivän työ perustuu kohtaamiseen ja dialogisuuteen eli avoimeen vuoropuheluun. Näiden menetelmien käytöstä seuraa pakotteiden ja seuraamusten puuttuminen sekä epävirallisuus. (Kaartinen-Koutaniemi 2012, 24.) Nuorten ei siis tarvitse sitoutua etsivän työn tarjoamaan tukeen ja osallistumi-

nen on nuorelle aina vapaaehtoista (Alanen & Kotkavuori 2014, 19; Huhtajärvi 2007, 446; Kaartinen-Koutaniemi 2012, 60). Kohderyhmään kuulumisen tarkoittaa ainoastaan sitä, että pääsy etsivän työn piiriin on aina avoinna (Kaartinen-Koutaniemi 2012, 60).

Etsivän työssä puhutaan matalasta kynnyksestä, jolla tarkoitetaan sitä, että asiakas määrittelee, missä ja miten tavataan sekä millä ehdoilla (Alanen & Kotkavuori 2014, 13; Kaartinen-Koutaniemi 2012, 24). Tuen tarpeessa olevia nuoria yritetäänkin tavoittaa menemällä sinne, missä he ovat ja asettumalla tarjolle. Etsivän työ alkoi katutyönä, mutta vähitellen ympäristöt työn tekemiselle ovat monipuolistuneet. Nykyään työtä tehdään monenlaisissa kohtaamispaikoissa, kuten oppilaitoksissa, vankiloissa, internetissä ja palveluverkostoissa, joissa asiakkaita etsitään muiden palvelujen piiristä. Etsivän työn on mentävä sinne, missä mahdolliset asiakkaat ovat, koska he eivät itse hakeudu palvelujen piiriin. (Kaartinen-Koutanimie 2012, 23–24, 54.) Tässä tutkimuksessa selvitetään miten tietoisia Jimm's PC-storen murotarjous-sivulla kävijät ja Massiivisten moninpelien pelaajat olivat etsivästä nuorisotyöstä ja olivatko he tarvittaessa halukkaita käyttämään palvelua.

Verkkotyötä tehdään suuremman anonymiteetin piirissä kuin muuta etsivää työtä, mikä madaltaa kynnystä ottaa asioita puheeksi (Kaartinen-Koutaniemi 2012, 63–62). Verkkokontaktin kautta pyritään vahvistamaan nuoren voimavaroja siten, että hän pystyy hoitamaan omat asiansa itse. Etsivä nuorisotyö toimii tällöin nuoren tukena verkon yli. Jos kuitenkin on tarpeen, verkkotyöstä käsin voidaan yrittää löytää nuoren elinympäristöstä paikallinen tukihenkilö. (Kaartinen-Koutaniemi 2012, 63.) Verkkotyöskentely onkin noussut kaduilla tehtävän etsivän työn rinnalle, koska monen nuoren sosiaalinen elämä sijoittuu nykyään verkkoon. Nämä kaksi työmuotoa voivat parhaimmillaan tukea toisiaan, koska molemmissa työmuodoissa tärkeimpänä pidetään nuorten kohtaamista ja tukemista heidän omilla ehdoillaan. (Alanen & Kotkavuori 2014, 14.)

Etsivän työn menetelmiin sisältyy muun muassa kartoitus ja havainnointi, kontaktin ottaminen, luottamuksen rakentaminen ja syventäminen, motivoiminen sisäiseen ja ulkoiseen muutokseen sekä ohjaaminen palvelujärjestelmien piiriin.

Kartoituksen avulla määritellään etsivän työn tarve tietyllä alueella. (Huhtajärvi 2007, 447.) Tässä tutkimuksessa kartoitetaan etsivän työn tarvetta ja vastaanottoa MMO -pelien pelaajien piirissä.

Luottamuksen rakentaminen vie aikaa ja sen syntyminen on vastavuoroinen prosessi. Luottamuksen syntymisessä on tärkeää muun muassa se, että asiakkaalla on vapaus sekä positiivisten että negatiivisten tunteiden ilmaisemiseen. Nuori asiakas testaakin jatkuvasti työntekijän luotettavuutta ja vasta varmistuttuaan tästä, hän kertoo tilanteestaan olennaisia asioita. Asiakkaan ja työntekijän välisen kontaktin tuleekin olla avointa, jolloin asioiden ja tunteiden jakaminen voi tapahtua sekä sanallisesti että sanattomasti. Erityisen tärkeää luottamuksellisen suhteen rakentamisessa on antaa tilaa asiakkaan esiin tuomille asioille ilman, että työntekijä vie asiakkaalta tilaa omalla puheellaan. (Huhtajärvi 2007, 448.)

Luottamus luo edellytyksiä myös muutos- ja motivointityöhön. Motivoinnin avulla pyritään herättämään muutoshalua, joka auttaa nuorta hahmottamaan omaa elämäänsä, valinnan mahdollisuuksiaan sekä tulemaan tietoisiksi valinnoistaan ja vastuustaan. (Huhtajärvi 2007, 448–449.) Ohjaamisen avulla puolestaan pyritään madaltamaan olemassa oleviin palveluihin osallistumisen kynnystä sekä siirtämään asiakas varsinaisiin hoito- ja palvelupisteisiin. Työntekijä etsii yhdessä nuoren kanssa sopivan palvelun, johon työntekijä ohjaa nuoren. Työntekijän ei ole tarkoitus itse hoitaa kaikkia asioita vaan hyödyntää olemassa olevaa palvelujärjestelmää. (Huhtajärvi 2007, 449.)

Matalan kynnyksen ansiosta etsivän työn merkitys ei välttämättä rajaudu asiakkaalle ainoastaan sen tarjoamiin palveluihin, vaan merkitykselliseksi voi nousta myös asiakkaan kohtaaminen, kuulluksi ja ymmärretyksi tuleminen sekä se, miten hänen kokemaansa ulkopuolisuutta onnistutaan vähentämään (Kaartinen-Koutaniemi 2012, 24). Ulkopuolisuuden käsitteellä tarkoitetaan etsivän työn piirissä sitä, että nuori on joutunut tai asettunut yhteiskunnan normaalin toiminnan ulkopuolelle siten, että se rajoittaa hänen osallistumistaan niihin palveluihin, jotka hänelle kuuluisivat ja joista voisi olla hänelle hyötyä (Kaartinen-Koutaniemi 2012, 58). Etsivän työllä pyritäänkin ulkopuolisuuden tekijöiden madaltamiseen ilman esimääritelmien tekemistä (Kaartinen-Koutaniemi 2012, 58).

3 MASSIIVISET MONINPELIT ELI MMO – PELIT

Massiivisten moninpelien (MMO – pelit (Massively Multiplayer Online)) pelaaminen on lisääntynyt nopeasti ja suuntaus on sijoittunut samaan ajankohtaan internetin ja internetyhteisöjen käytön kasvun kanssa (Entertainment Software Association 2006; Siitonen 2007, 22). Yleisenä tietokonepeleihin liittyvänä myytinä voidaan pitää sitä, että vain lapset ja nuoret sekä erityisesti miehet pelaavat tietokonepelejä. Griffithsin ja kollegojen (2004, 479) tutkimukseen osallistuneiden pelaajien keski-ikä oli kuitenkin 27,9 vuotta ja Colen sekä Griffithsin (2007, 581) tutkimukseen osallistuneiden pelaajien keski-ikä 23,6 vuotta. 28,2 % Colen ja Griffithsin (2007, 581) tutkimukseen osallistuneista pelaajista oli yli 25-vuotiaita ja vain 20,6 % pelaajista oli alle 18-vuotiaita. Vaikka miehillä onkin edelleen hallitseva rooli pelikulttuurin sisällä, myös naisten lukumäärä MMO -pelien pelaajina on ollut nousussa. Griffithsin ja kollegojen (2004, 479) tutkimukseen osallistuneista 81 % oli miehiä ja muutamia vuosia myöhemmin toteutettuun Colen ja Griffithsin (2007, 581) tutkimukseen osallistuneista 71 % oli miehiä ja 29 % naisia. Mahdollinen syy naisten pelaamisen lisääntymiseen saattaa olla verkkopelien kasvava hyväksyntä sekä pelisuunnittelun kohdistuminen naisia kiinnostavampaan suuntaan (Cole & Griffiths 2007, 581; Griffiths ym. 2004, 485). MMO -pelien pelaamisen kasvu luo mahdollisuudet löytää tukea tarvitsevia nuoria pelien parista, minkä vuoksi pelaajiin kohdistuva tutkimus on ajankohtainen aihe.

Suuri määrä erilaisista internetissä pelattavista moninpeleistä on suunniteltu alun perin yksinpeleiksi, mutta niitä on laajennettu lisäämällä moninpelimahdollisuus. Osa peleistä on puolestaan suunniteltu alusta alkaen moninpeleiksi. Toiset pelit on suunniteltu muutamien pelaajien pelattaviksi, toisten pelaaminen puolestaan edellyttää useampien pelaajien osallistumista. Osa peleistä pystyy pelaamaan vain pieniä hetkiä, kun taas toisissa peleissä on lähes mahdotonta saavuttaa merkityksellisiä pelikokemuksia ilman pidempiä pelaamisaikoja. (Siitonen 2007, 21.) Griffithsin ja kollegojen (2004, 486) tutkimustulosten mukaan vastaajat pelasivat keskimäärin 25 tuntia viikossa, Colen ja Griffithsin (2007,

581) tutkimukseen osallistujat keskimäärin 22,85 tuntia viikossa ja Yeen (2007) tutkimukseen osallistujat 22,72 tuntia viikossa. Colen ja Griffithsin (2007, 581) tutkimustulosten mukaan iän ja viikossa pelattujen tuntien väliltä löytyi heikko negatiivinen yhteys: vanhemmat pelaajat käyttivät viikossa vähemmän aikaa pelaamiseen kuin nuoremmat pelaajat.

Griffithsin ja kollegojen (2004, 479, 486) tutkimustulosten mukaan 30 tuntia viikossa pelaavat osoittautuivat omistautuneiksi pelaajiksi ja vain pieni osa pelasi pelejä ylettömästi eli yli 80 tuntia viikossa. Näin paljon pelaavat joutuivat uhraamaan pelaamisen nimissä aikaa tärkeiltä toiminnoilta kuten nukkumiselta, perheen kanssa oloilta, päivätyöltä tai opiskelulta. Nämä pelaajat näyttäisivätkin olevan peliriippuvaisia. Liiallisen pelaamisen, peliriippuvuuden kokeminen sekä näiden vaikutukset näyttäisivät kuitenkin eroavan eri-ikäisillä pelaajilla toisistaan.

MMO -pelejä yhdistää muun muassa seuraavat asiat: pelaaminen vaatii nettiyhteyden sekä useampia pelaajia, jotka eivät ole tietokoneen ohjaamia. Toisissa peleissä vaatimus useammasta pelaajasta perustuu sosiaaliseen vuorovaikutukseen, sillä pelin toiminta vaatii pelaajilta yhteistyötä, jotta pelaajat pystyvät kokemaan pelin täysvaltaisesti. (Siitonen 2007, 21–22.) MMO -pelit tarjoavatkin käyttäjilleen ympäri maailman mahdollisuuden reaaliaikaiseen vuorovaikutukseen, jonka avulla pelaajia rohkaistaan kohtaamaan toisiaan, tekemään yhteistyötä sekä olemaan sosiaalisessa vuorovaikutuksessa verkkoyhteisöjen sisällä. Usein pelien haasteet onkin suunniteltu niin, että niitä on hyvin vaikea ratkaista yksittäisenä pelaajana. (Bonk & Dennen 2005, 5; Tulathimutte 2006.)

Sosiaalinen pelaaminen on monimuotoista: se voi olla yhteistoiminnallista tai kilpailevaa ja siihen voi osallistua samalla tietokoneella tai eri puolilta maailmaa. Internet onkin mahdollistanut liikkuma-alan laajentumisen sosiaalisessa pelämisessä. Myös sosiaalisen pelaamisen tarkoitusperät vaihtelevat suuresti: osalle pelaaminen on mukava tapa viettää aikaa ystävien kanssa, toisille pelaaminen on tapa testata omia taitojaan pelaamalla vastustajia vastaan, jotkut puolestaan pitävät sosiaalista näkökulmaa sivutekijänä tai jopa haittana. Pelaajien välisen kommunikaation ollessa yleistä, osa suhteista ulottuu myös pelien ulko-

puolelle. Suurin osa MMO -pelien pelaajista näyttävätkin pitävän sosiaalista näkökulmaa pääasiallisena pelaamisen motivoijana (ks. Griffiths, Davies & Chappel 2003; Griffiths ym. 2004, 479; Yee 2001). Erityisesti kokeneemmilla pelaajilla sosiaalinen vuorovaikutus saattaa nousta jopa itse pelaamista tai virtuaalisen maailman kokemista tärkeämmäksi (Shiano & White 1998, 358). Jaetun pelikulttuurin rakentamiseen on siis olemassa monia tapoja. (Kallioinen, Kaipainen & Mäyrä 2007, 98; Siitonen 2007, 22.)

Korkeammantasoinen kommunikaatio MMO -pelien sisällä saavutetaan luomalla pysyviä suhteita eikä pelaamalla tuntemattomien pelaajien kanssa. Tämän tasoinen yhteistyön tekeminen vaatii pelaajilta suunnittelua, harjoittelua sekä monimuotoista kommunikaatiota. (Siitonen 2007, 21–22.) Monet MMO -pelit sisältävätkin kiltasysteemin, joka mahdollistaa pelaajia muodostamaan sosiaalisen ryhmän, jonka kanssa pelata (Tulathimutte 2006). Kilttojen avulla pyritään tukemaan ja kehittämään pelaajien välistä vuorovaikutusta ja niiden tarjoama sosiaalinen tuki, haasteet, palaute sekä identiteetin tunteen mahdollistaminen MMO -peleissä tarjoaa sellaisten pelaajien elämään täytettä, joilla ei välttämättä ole tätä todellisessa elämässään (Bonk & Dennen 2005, 5, 9; Schiesel 2003). Suurin osa MMO -pelien pelaajista kuuluukin johonkin kilttaan (Tulathimutte 2006). MMO -pelien verkkoyhteisöt tarjoavat myös mielenkiintoisen mahdollisuuden tutkia sosiaalisia ja käyttäytymiseen liittyviä malleja (Zyda ym. 2010, 108).

Cole ja Griffiths (2007, 575) tutkivat sosiaalista vuorovaikutusta MMO -roolipelien sisällä sekä ulkopuolella. Heidän tutkimustulostensa mukaan MMO -roolipeliympäristö on vahvasti vuorovaikutteinen ympäristö, joka tarjoaa mahdollisuuden luoda vahvoja ystävyys- ja tunnesuhteita. Tutkimuksessa havaittiinkin, että sosiaalinen vuorovaikutus on merkittävä osa pelaamisen mielekkyyttä. Verkkopeliympäristöt antavat pelaajille mahdollisuuden ilmaista itseään tavoilla, jotka eivät välttämättä ole heille luontaisia todellisessa elämässä esimerkiksi ulkonäön, sukupuolen, seksuaalisen suuntautumisen tai iän vuoksi. MMO -roolipelit tarjoavat myös paikan yhteistyölle, rohkaisulle sekä hauskanpidolle.

Colen ja Griffithsin (2007, 582) tutkimustulosten mukaan kaksi viidestä vastaajasta (39,3 %) kertoi keskustelewansa verkkopeliympäristössä arkaluontoisista asioista. Naisvastaajat näyttivät keskustelewan tällaisista asioista miehiä enemmän, koska he tunsivat verkkoympäristön tarjoavan turvallisen ympäristön puhua sellaisista vakavista asioista, joista puhuminen voi olla vaikeaa oikeassa elämänympäristössä olevien läheisten kanssa. Verkkoympäristössä luotujen ystävyysuhteiden yksi etu onkin anonyymius, joka saattaa helpottaa itsensä avaamista sekä omista asioista keskustelemista verkkoympäristössä. Verkkoympäristössä yhteydessä olevien henkilöiden laaja ikäjakauma luo lisäksi mahdollisuuden saada neuvoja sellaisilta henkilöiltä, joille on kertynyt jo enemmän elämäkokemusta. Tämä onkin yksi syy, jonka vuoksi MMO -pelien verkkoympäristöt soveltuisivat hyvin etsivän työn uudeksi kentäksi. 67,4 % vastaajista olikin sitä mieltä, että MMO -roolipeliyhteisöillä on ollut positiivinen vaikutus heidän suhteidensa kehittämisessä niihin henkilöihin, joiden kanssa he pelaavat. Toisaalta 20,3 % vastaajista oli kuitenkin sitä mieltä, että MMO -roolipelien pelaaminen on vaikuttanut negatiivisesti pelien ulkopuolisiin sosiaalisiin suhteisiin. Useiden tuntien pelaamisella viikossa saattaakin olla negatiivinen vaikutus sellaisten henkilöiden kanssa käytyyn vuorovaikutukseen, jotka eivät itse pelaa samoja pelejä.

Colen ja Griffithsin (2007, 582) tulokset osoittivat myös, että pelaajat pystyvät tuntemaan itsensä vahvemmin itsekseen peliyhteisöissä kuin niiden ulkopuolella. Syyksi vastaajat kokivat sen, että verkkoyhteisöissä heitä ei arvostella esimerkiksi ulkonäön, sukupuolen, iän tai muiden persoonallisuuden piirteiden kautta. Etsivän nuorisotyön kannalta MMO -pelit tarjoavatkin nuorille helpon reitin puhua asioistaan luottamuksellisesti, koska peleissä heitä ei voida helposti identifioida (Tulathimutte 2006).

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

4.1 Tutkimustavoitteet, -kysymykset ja prosessinkuvaus

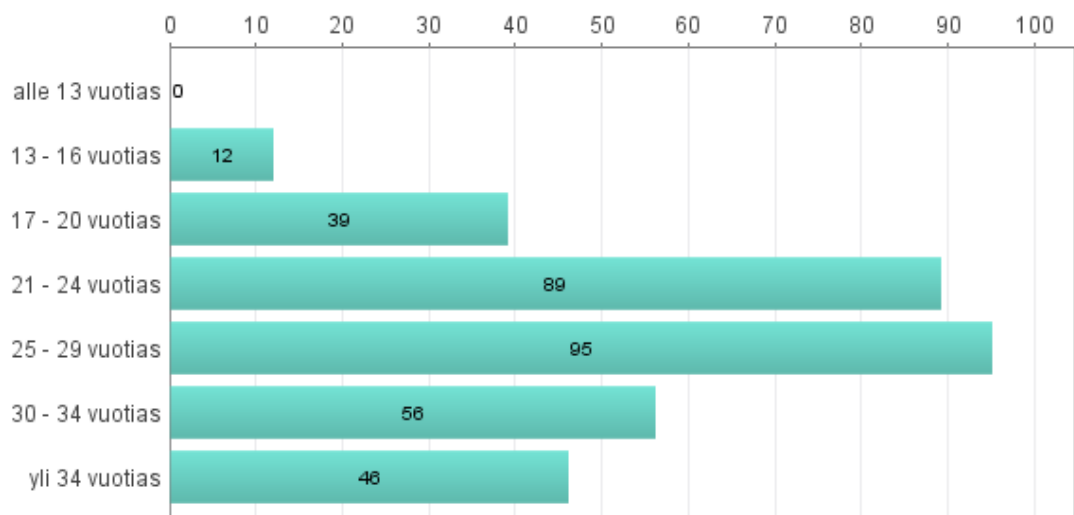
Tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa pelaajien tietoisuutta oman alueen nuorisotyöstä ja etsivästä nuorisotyöstä sekä heidän suhtautumisestaan mahdolliseen nuorisotyöntekijään pelimaailman yhteisössä. Tutkimuksella pyrittiin myös havainnollistamaan pelien sisäistä yhteisötoimintaa ja pelaajien hyvinvointia.

Tutkimuskysymyksillä pyrittiin selvittämään, vaikuttaako pelaajan asuinalue tietoisuuteen oman alueen nuorisotyöstä ja etsivästä nuorisotyöstä sekä suhtautumiseen mahdollista pelimaailman yhteisössä toimivaa nuorisotyöntekijää kohtaan; toiseksi pyrittiin selvittämään, onko pelin sisäiseen yhteisöön kuuluvuudella tai kuulumattomuudella vaikutusta tutkimuksen tavoitteena kartoitettaviin asioihin; kolmannella tutkimuskysymyksellä pyrittiin selvittämään, vaikuttaako vastaajan ikä tutkimuksen tavoitteena kartoitettaviin asioihin, ja neljänneksi pyrittiin selvittämään pelimaailman yhteisöjen sopivuutta nuorisotyön työkentäksi.

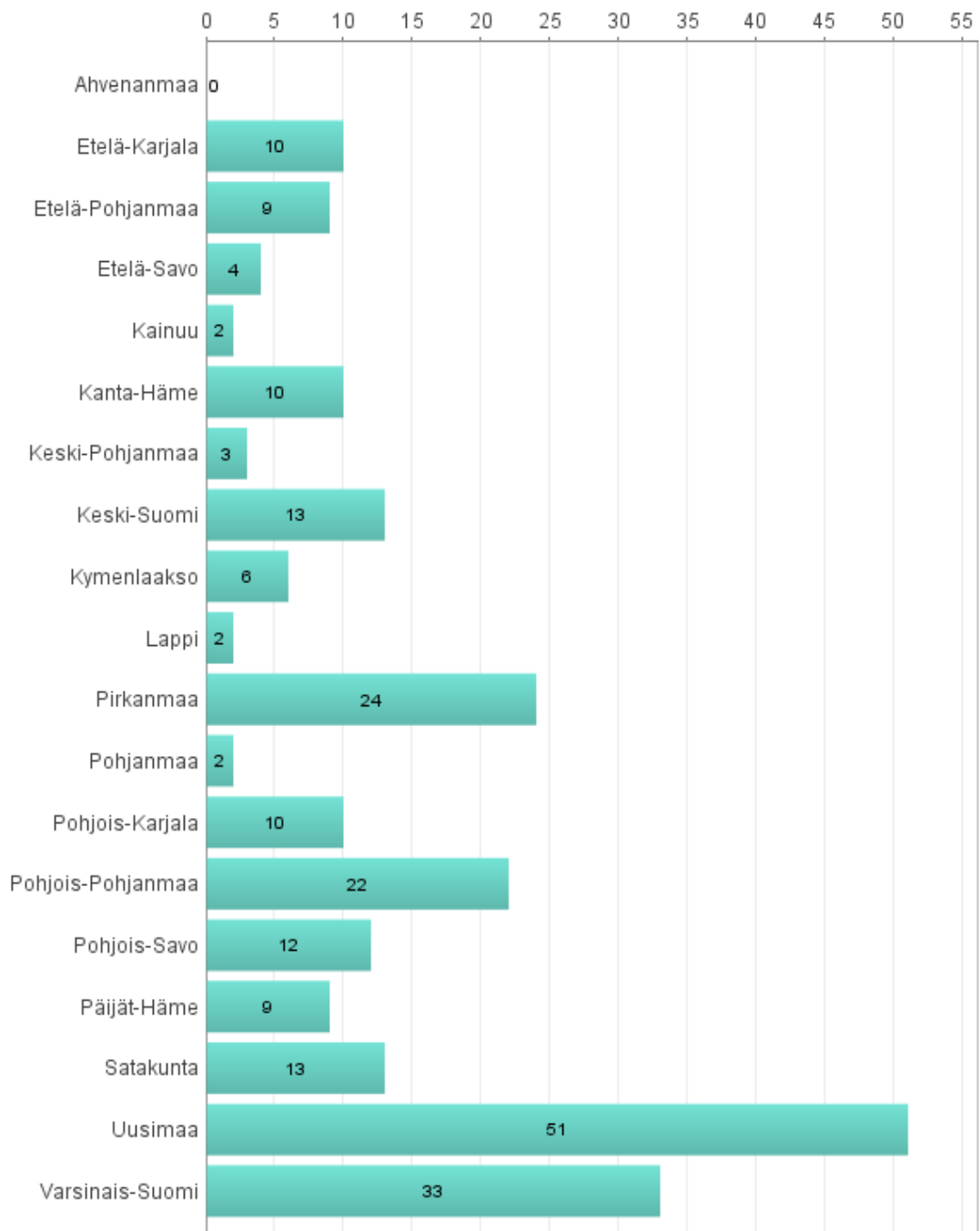
Tutkimus pidettiin tarkoituksenmukaisesti aluekävelytyylisesti internetissä, koska se on paikka, missä netinkäyttäjät on mahdollista kohdata. Alun perin oli tarkoitus saada kysely näkyviin erään suosituksen (yli 100 miljoonan rekisteröityneen pelaajan) MMO -pelin internetsivuille, josta kyseisen pelin pelaajat olisivat löytäneet sen. Oikean yhteistyötahon saavuttaminen suuren ulkomaalaisen peliyhtiön sisältä oli kuitenkin vaikeaa, ja lopulta heillä ei ollut mielenkiintoa julkaista kyselyä, joka olisi keskittynyt ainoastaan suomalaisiin pelaajiin. Koska pelintekijöiden kautta näkyvyyden hankkiminen ei onnistunut, oli tutkimukselle vaikea keksiä korvaava mainostus, jotta otannan saisi mahdollisimman suureksi. Ratkaisu löytyi Jimm's PC-Store Oy:stä ja sen Muropaketti-sivuston MuroBBS -foorumilla olevista foorumisivuista, joilla käy päivittäin monia tietotekniikasta kiinnostuneita käyttäjiä. Käyttäjien joukossa on myös monia MMO -pelaajia, joiden vastauksia tutkimukseen haluttiin. Jimm's PC-Store myös sponsoroiti tutkimuksen tekoa arpomalla vastaajien kesken hiirimattoja, mikä varmisti sen, että kysely keräsi vastauksia.

4.2 Aineiston keruu ja tutkimuksen kohderyhmä

MMO -aiheinen tutkimus toteutettiin kesällä 2015. Aineisto kerättiin nettikyselyn avulla, joka julkaistiin Muropaketti-sivuston MuroBBS-foorumilla olevalla Jimm's PC-storen foorumisivulla. Kysely oli avoinna vastauksille 5.7.–14.7.2015 ja siihen vastasi 337 henkilöä, joista 327 oli miehiä ja kymmenen naisia. Tutkimuksessa analysoidaan ainoastaan 13–29-vuotiaiden vastaukset ($n=235$), koska tutkimus käsittelee etsivää nuorisotyötä ja lainopillisesti henkilön voidaan katsoa kuuluvan nuorisokäsitteen piiriin aina 29 ikävuoteen saakka (Nuorisolaki 7 b §). Tutkimusaineistoon kuuluvista 235:sta nuoresta 229 (97,4 %) oli miehiä ja kuusi (2,6 %) naisia ja vastaajat sijoituivat ympäri koko Suomen, ainoastaan Ahvenanmaan-maakunnasta ei tullut yhtään vastausta. (ks. Kuvio 1 ja Kuvio 2)



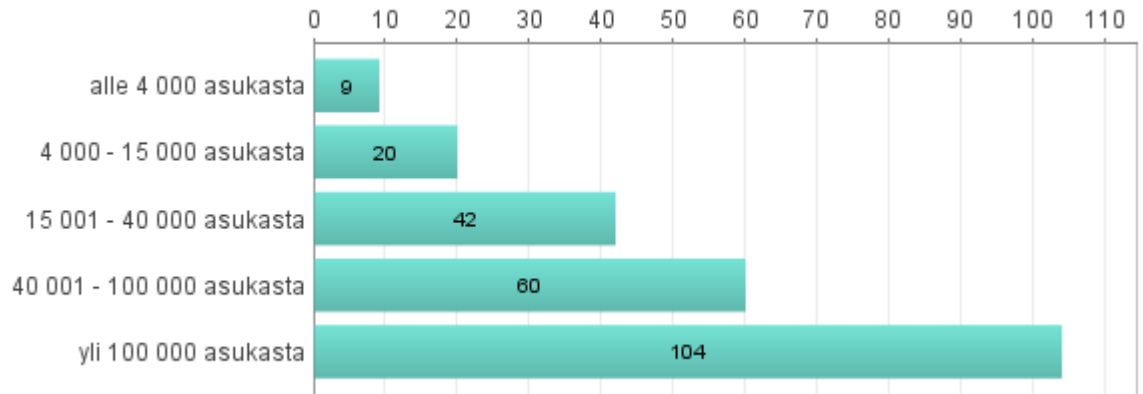
Kuvio 1. Tutkimukseen vastanneiden (337) henkilöiden ikäjakauma.



Kuvio 2. Tutkimusjoukon ($n=235$) jakautuminen maakunnittain.

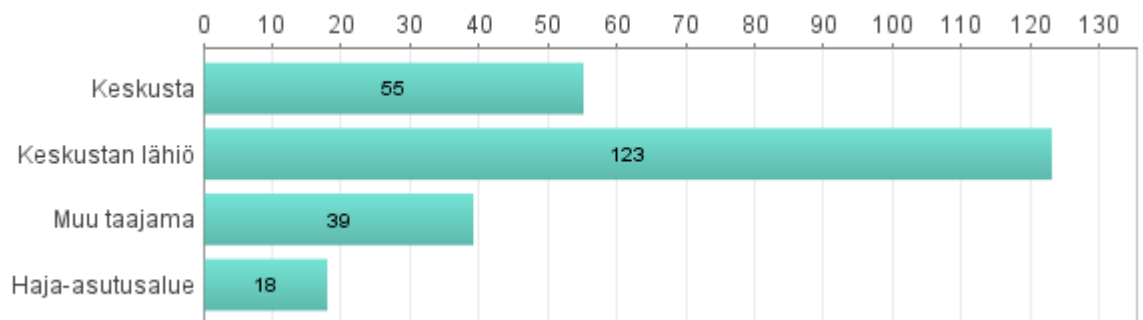
Vastaajista yhdeksän (3,8 %) ilmoitti asuvansa alle 4 000 asukkaan kunnassa, 20 vastaajaa (8,5 %) 4 000 – 15 000 asukkaan kunnassa, 42 vastaajaa (17,9 %) 15 001 – 40 000 asukkaan kunnassa, 60 vastaajaa (25,5 %) 40 001 –

100 000 asukkaan kunnassa, ja 104 vastaajaa (44,3 %) yli 100 000 asukkaan kunnassa (ks. Kuvio 3).



Kuvio 3. Tutkimusjoukon (n=235) jakautuminen asuinkunnan koon mukaan.

Kuntansa keskustassa ilmoitti asuvansa 55 vastaajaa (23,4 %), keskustan lähiössä 123 vastaajaa (52,3 %), muussa taajamassa 39 vastaajaa (16,7 %) ja haja-asutusalueella 18 vastaajaa (7,7 %)(ks. Kuvio 4)



Kuvio 4. Tutkimusjoukon (n=235) jakautuminen asumisalueen mukaan.

5 TUTKIMUSTULOKSET

Tutkimustulosten tarkastelu aloitetaan tarkastelemalla vastaajien omaa pelihistoriaa. Pelihistoriaa tarkastellaan digitaalisen pelaamisen harrastamisvuosien sekä verkkopelaamisen harrastamisvuosien avulla. Lisäksi selvitetään kuuluvatko pelaajat kiltoihin tai klaaneihin eli pelien sisäisiin yhteisöihin ja kuinka usein he pelaavat viikossa. Lopuksi selvitetään vielä pelaavatko pelaajat mieluummin yksin vai porukassa ja ovatko he saaneet uusia ystäviä nettipelien kautta.

Vastaajien pelihistorian tarkastelun jälkeen paneudutaan tarkemmin kiltoihin ja klaaneihin kuuluvien pelaajien vastauksiin, joiden avulla selvitetään pelien sisäisten yhteisöjen tarjoamia toimintoja ja palveluja sekä niihin osallistumista. Lisäksi selvitetään, mistä pelaajat puhuvat yhteisön sisällä ja pystyvätkö pelaajat mielestään vaikuttamaan killan tai klaanin toimintaan ja arvostetaanko pelaajia killan tai klaanin sisällä.

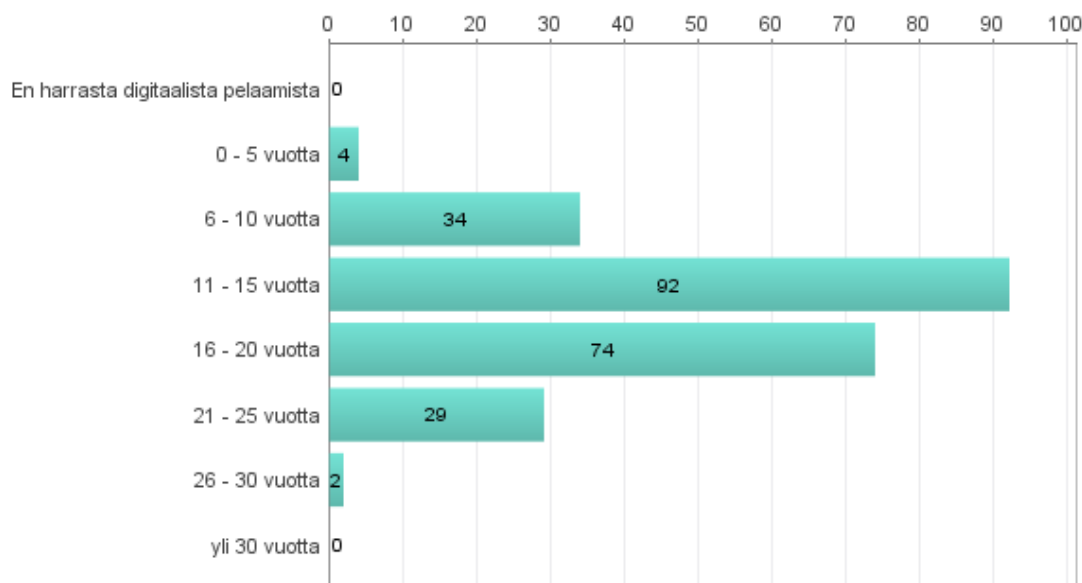
Seuraavaksi selvitetään kuinka tietoisia vastaajat ovat omalla paikkakunnallaan järjestettävästä nuorisotyöstä sekä etsivästä nuorisotyöstä ja heidän osallistumisestaan näihin palveluihin. Lopuksi selvitetään ovatko vastaajat kiinnostuneita käyttämään pelimaailmassa toimivan nuorisotyöntekijän tarjoamaa palvelua.

Tuloksissa selvitetään lisäksi asumisalueen, yhteisöihin kuulumisen sekä iän vaikutuksia nuorisotyötä koskeviin vastauksiin.

5.1 Vastaajien pelihistoria

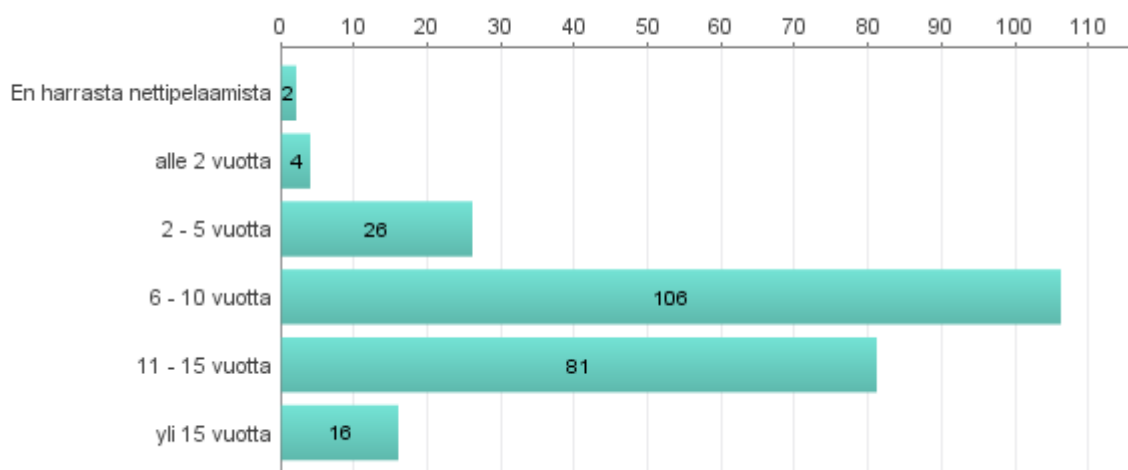
Tutkimuksessa selvitettiin vastaajien pelihistoriaan liittyviä asioita seitsemän yleiskysymyksen sekä kuuden kiltatoimintaan liittyvän kysymyksen avulla. Aluksi selvitettiin, kuinka kauan vastaajat ovat pelanneet digitaalisia pelejä. Yksikään vastaajista ei ilmoittanut, ettei ole harrastanut digitaalista pelaamista, vaikka kysely tämän mahdollistikin. Vastaajista neljä (1,7 %) ilmoitti pelanneensa

digitaalisia pelejä 0 – 5 vuotta, 34 (14,5 %) vastaajaa 6 – 10 vuotta, 92 (39,2 %) vastaajaa 11 – 15 vuotta, 74 (31,5 %) vastaajaa 16 – 20 vuotta, 29 (12,3 %) vastaajaa 21 – 25 vuotta ja kaksi (0,9 %) vastaajaa 26 – 30 vuotta. Rajatusta otannasta ei voinut löytyä yli 30 vuotta pelanneita. (ks. Kuvio 5)



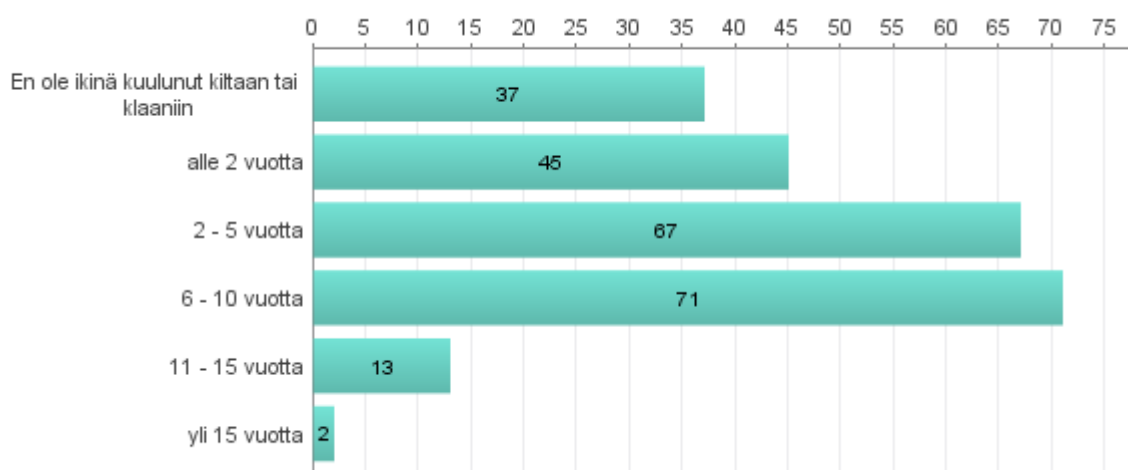
Kuvio 5. Vastaajien (n=235) digitaalisen pelaamisen harrastamisaika vuosina.

Tutkimuksessa selvitettiin myös, kauanko vastaajat ovat pelanneet verkkopelejä. Ainoastaan kaksi (0,9 %) vastaajaa ilmoitti, ettei ole harrastanut lainkaan verkossa pelaamista. Neljä (1,7 %) vastaajaa kertoi pelanneensa alle 2 vuotta, 26 (11,1 %) vastaajaa 2 – 5 vuotta, 106 (45,1 %) vastaajaa 6 – 10 vuotta, 81 (34,5 %) vastaajaa 11 – 15 vuotta ja 16 (6,8 %) vastaajaa yli 15 vuotta (ks. Kuvio 6).



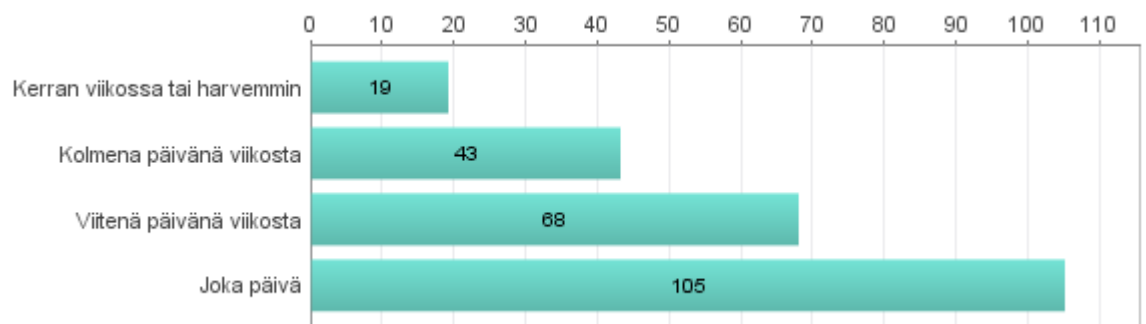
Kuvio 6. Vastaajien (n=235) verkkopelaamisen harrastamisaika vuosina.

Tutkimuksen avulla selvitettiin myös vastaajien kuulumista pelien sisäisiin yhteisöihin kuten kiltoihin tai klaaneihin. Vastaajista 37 (15,7 %) ilmoitti, ettei ole ikinä kuulunut pelin sisällä yhteisöön. Alle 2 vuotta yhteisöön ilmoitti kuuluvansa 45 (19,2 %) vastaajaa, 2 – 5 vuotta 67 (28,5 %) vastaajaa, 6 – 10 vuotta 71 (30,2 %) vastaajaa, 11 – 15 vuotta 13 (5,5 %) vastaajaa ja yli 15 vuotta 2 (0,9 %) vastaajaa. (ks. Kuvio 7).



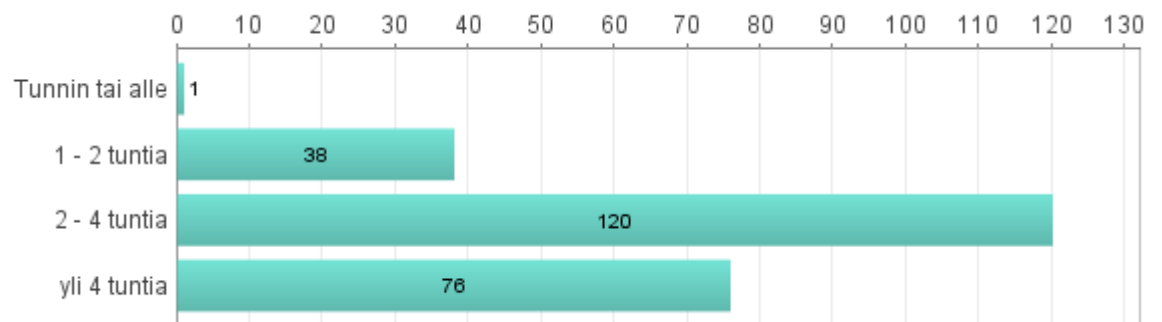
Kuvio 7. Vastaajien (n=235) kuuluminen pelien sisäisiin yhteisöihin vuosina.

Tutkimuksessa selvitettiin lisäksi vastaajien pelaamisen määrää päivinä viikossa ja tunteina päivässä. Vastaajista 19 (8,1 %) ilmoitti pelaavansa kerran viikossa tai harvemmin, 43 (18,3 %) ilmoitti pelaavansa kolmena päivänä viikosta, 68 (28,9 %) viitenä päivänä viikosta ja 105 (44,7 %) vastaajista ilmoitti pelaavansa joka päivä (ks. Kuvio 8).



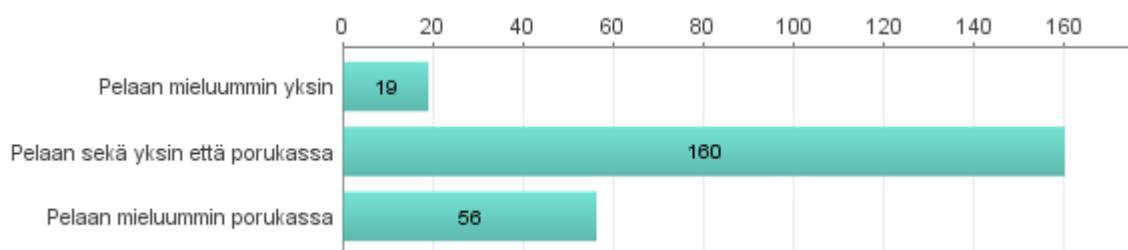
Kuvio 8. Vastaajien ($n=235$) pelipäivien määrä viikossa.

Pelaamiensa päivien peliajaksi vastaajista yksi (0,4 %) ilmoitti pelaavansa tunnin tai alle, 1 – 2 tuntia ilmoitti pelaavansa 38 (16,2 %) vastaajista, 2 – 4 tuntia 120 (51,1 %) vastaajista ja yli 4 tuntia pelipäivässä ilmoitti pelaavansa 76 (32,3 %) vastaajaa (ks. Kuvio 9).



Kuvio 9. Vastaajien ($n=235$) pelaama tuntimäärä päivässä.

Tutkimuksessa selvitettiin pelaavatko vastaajat mieluummin yksin vai yhdessä ja ovatko he saaneet uusia ystäviä nettipelaamisen kautta. Vastanneista 19 (8,1 %) ilmoitti pelaavansa mieluummin yksin kuin yhdessä; 160 (68,1 %) ilmoitti pelaavansa mieluummin sekä yksin että porukassa ja 56 (23,8 %) ilmoitti pelaavansa mieluummin porukassa kuin yksin (ks. Kuvio 10). Vastanneista 200 (85,1 %) kertoi saaneensa uusia ystäviä nettipelaamisen kautta, kun taas 35 (14,9 %) ilmoitti, ettei ollut saanut uusia ystäviä.



Kuvio 10. Vastaajien ($n=235$) mielenkiinto pelata yksin ja/tai yhdessä.

5.2 Pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluminen

Kuudessa vapaaehtoisessa kysymyksessä selvitettiin niiden 198 vastaajan kokemuksia pelien sisäisistä yhteisöistä, jotka ilmoittivat kuuluvansa niihin. Ensimmäisessä yhteisöihin liittyvässä kysymyksessä kysyttiin, mitä toimintoja kilta tai klaani järjestää, ja mihin niistä vastaaja osallistuu (ks. Taulukko 1). Kysymyksen vastaajamäärä oli 155.

Taulukko 1. *Pelien sisäisten yhteisöjen mahdollistama toiminta ja vastaajien (155) osallistuminen niihin.*

	Kilta mahdollistaa	Minä osallistun	Yhteensä
Yhdessä pelaaminen	144	137	281
IRL-tapaamiset eli miitit	108	67	175
Puheohjelman ylläpito ja käyttö (Mumble, Teamspeak, tms.)	138	120	258
Killan nettiforumit	114	82	196
LAN-tapahtumat	42	31	73
Killan sisäiset kilpailut	69	44	113
Oma sosiaalisen median ryhmä (IRC, fb, tms.)	107	74	181
Yhteensä	722	555	1277

Seuraava kysymys oli edellistä kysymystä täydentävä, ja siinä selvitettiin avoimella kysymyksellä, mitä edellisestä taulukosta jäi mainitsematta. Vastauksia tähän kysymykseen tuli yhteensä 11, joista hylkäsin neljä (kolme epämääräisinä ja yhden sen perusteella, että se oli luokiteltavissa edellisen kysymyksen taulukkoon (Sosiaalisen median ryhmä)). Loput seitsemän vastausta luokittelin viiteen kategoriaan:

- Muiden pelien pelaaminen kiltaporukalla (2 vastausta)
- Osallistuminen kiltana jonkun muun tahon järjestämään kilpailuun (1 vastaus)
- Kummi-panssarivaunun kunnostustalkoot (1 vastaus)
- Muut satunnaiset tapaamiset (mm. mökkireissut ja kalareissut) (2 vastausta)
- Killan sisäiset arvonnat (1 vastaus)

Seuraavalla kysymyksellä pyrittiin selvittämään, mistä pelaajat keskenään joko VoIPissa tai chatissä puhuvat (ks. Taulukko 2). Vastaajien määrä kysymykseen oli 152.

Taulukko 2. *Pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluvien vastaajien (152) keskustelunaiheet.*

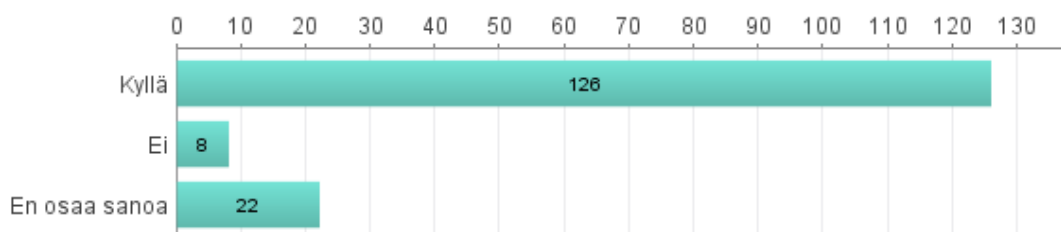
	Valitse, mistä aiheista killan sisällä (joko chatissa tai VoIPissa) puhutaan.
Ajankohtaisista uutisista	115
Autoista	66
Elokuvista ja musiikista	111
Internetin hauskoista videoista tai kuvista	119
Killan organisaatiosta ja muista sisäisistä asioista	121
Lastenhoidosta	31
Muista harrastuksista	110
Muista peleistä tai tulevista peleistä	140
Omasta elämästä ja sen tapahtumista	117
Opiskelusta	104
Pelattavasta pelistä ja sen taktiikoista	145
Ruuanlaitosta	66
Sosiaalietuuksista ja toimeentulosta	56
Terveellisistä elämäntavoista	48
Työelämästä	110
Urheilusta	82
Muista aiheista, mistä?	23

Seuraava kysymys oli jatkokysymys edelliseen, eli mistä muusta aiheista puhutaan. Vastauksia tähän kysymykseen tuli 23. Kategorioiden vastaukset kuuteen kategoriaan:

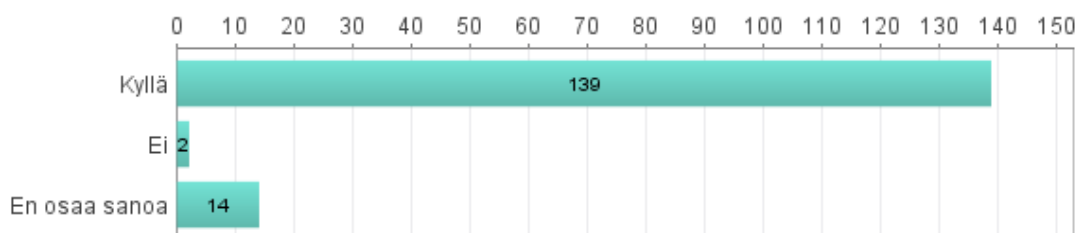
- Keskustelemme aivan kaikesta (18 vastausta)
- Alkoholista (1 vastaus)
- Pelikehittämisestä (1 vastaus)
- Pornosta (1 vastaus)
- Seksistä (1 vastaus)
- Naisista (1 vastaus) (Mainittu myös kahdessa muussa vastauksessa, esim. ” Aivan kaikesta. Naiset yms...”)

Kahdella seuraavalla kysymyksellä pyrittiin selvittämään pelaajien hyvinvointia pelin sisäisessä yhteisössä. Kysymyksiin vastasi 156 vastaajaa. Ensin kysyttiin vastaajien tuntemuksia siitä, onko heillä yksittäisinä pelaajina mahdollisuus vaikuttaa yhteisön toimintaan. Vastaajista 126 tunsivat, että heillä on mahdollisuus vaikuttaa yhteisön toimintaan; kahdeksan tunsivat, ettei heillä ole vaikutusmahdollisuuksia, ja 22 vastaajaa ei osannut sanoa kantaansa (ks. Kuvio 11). Toisessa

kysymyksessä kysyttiin vastaajien tuntemusta siitä, arvostetaanko heitä yhteisössä ja hyväksytäänkö heidät yhteiseen joukkoon. 139 vastaajaa tunsivat tulevaisuutta arvostetuksi ja hyväksytyksi, kaksi vastaajaa ei tuntenut arvostusta ja hyväksyntää, ja 14 vastaajaa ei osannut sanoa kantaansa (ks. Kuvio 12).



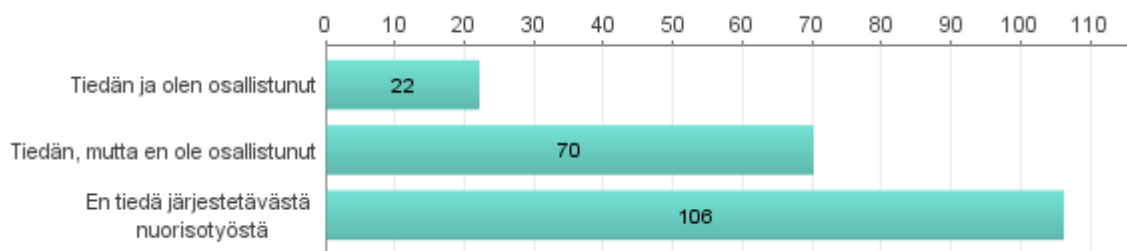
Kuvio 11. Vastaajien (156) tuntemus mahdollisuudesta vaikuttaa yksittäisenä pelaajana yhteisön toimintaan.



Kuvio 12. Vastaajien (156) tuntemus arvostetuksi tulemisesta ja yhteiseen joukkoon hyväksymisestä.

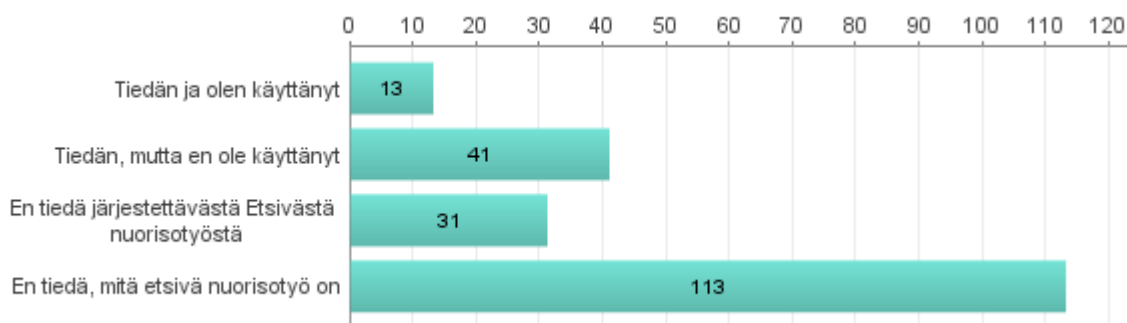
5.3 Nuorisotyö

Kolme viimeistä kysymystä oli osoitettu taas kaikille vastanneille ($n=235$). Vastaajilta kysyttiin, tietävätkö ja ovatko he osallistuneet paikkakunnallaan järjestettävään nuorisotyöhön. 22 ilmoitti, että on osallistunut, 70 ilmoitti, että tietää järjestettävästä nuorisotyöstä, mutta ei ole osallistunut ja 106 ilmoitti, ettei tiedä järjestettävästä nuorisotyöstä (ks. Kuvio 13).



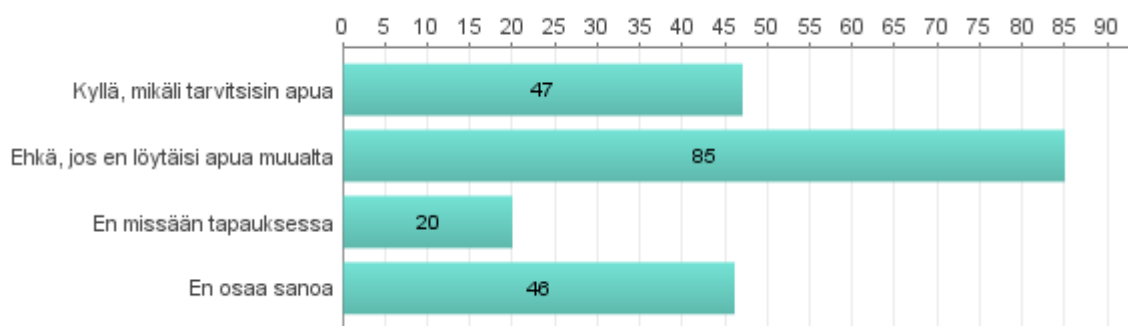
Kuvio 13. Vastaajien ($n=235$) tietoisuus nuorisotyöstä ja osallistuminen siihen.

Seuraavaksi kysyttiin etsivästä nuorisotyöstä. 13 ilmoitti käyttäneensä palvelua, 41 ilmoitti tietävänsä, mitä palvelu on, muttei käyttäneensä sitä. 31 ilmoitti, ettei tiedä paikkakunnallaan järjestettävästä etsivästä nuorisotyöstä ja 113 ilmoitti, ettei tiedä, mitä etsivä nuorisotyö on (ks. Kuvio 14).



Kuvio 14. Vastaajien ($n=235$) tietoisuus etsivästä nuorisotyöstä ja osallistuminen siihen.

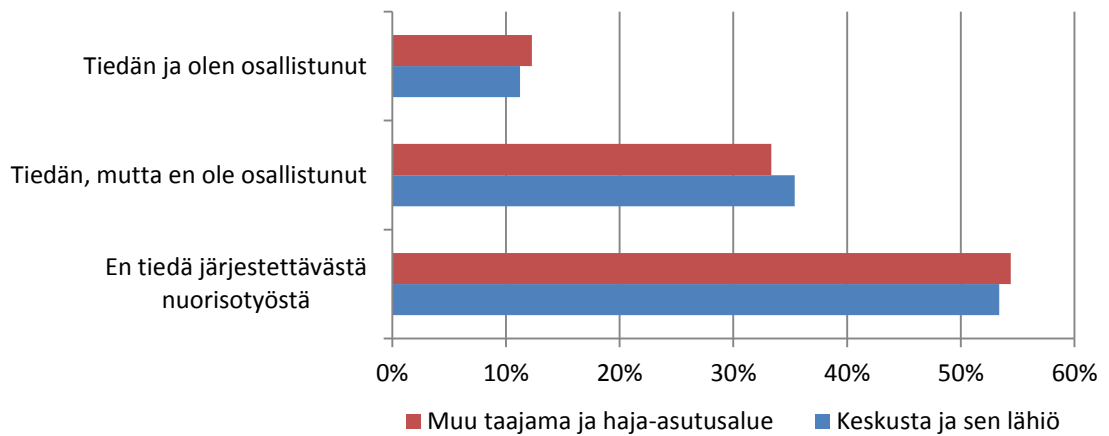
Kysyttäessä käyttäisikö nuorisotyöntekijän apuja, mikäli tällainen olisi pelimaailmassa mahdollista, 47 vastaajaa ilmoitti käyttävänsä, jos tarvitsisi apua; 85 sanoi ehkä käyttävänsä, jos ei löytäisi apua muualta; 20 kieltäytyi käyttämästä apua ja 46 ei osannut sanoa kantaansa (ks. Kuvio 15).



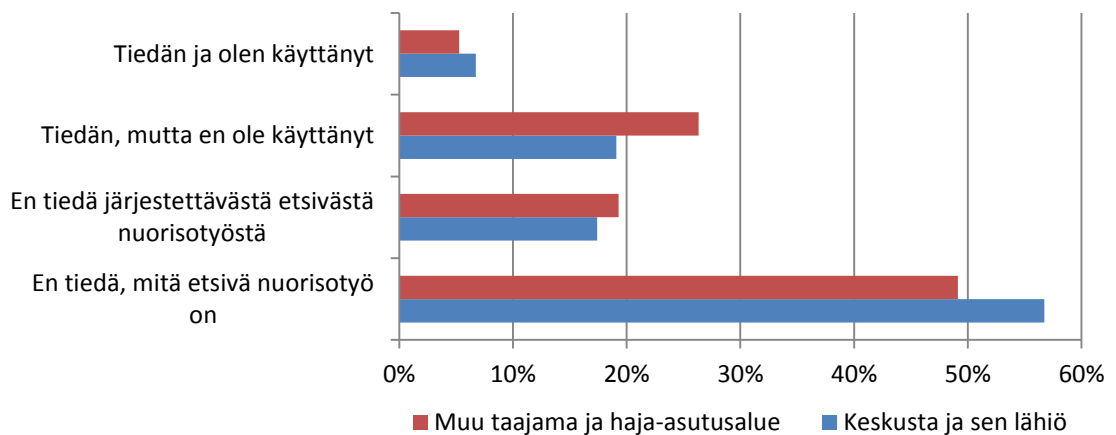
Kuvio 15. Vastaajien ($n=235$) kiinnostus käyttää etsivän nuorisotyön palveluja pelimaailman sisällä.

5.4 Asumisalueen vaikutukset nuorisotyötä koskeviin vastauksiin

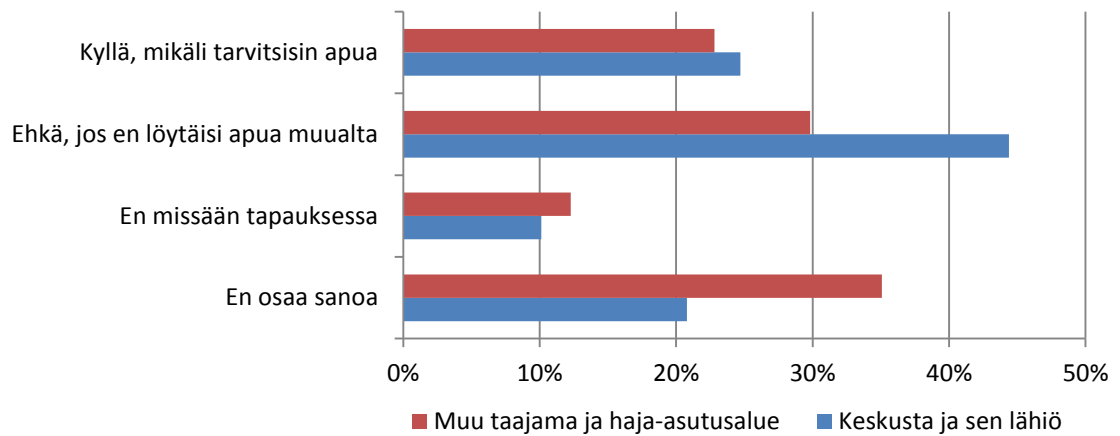
Seuraavaksi verrataan ihmisten kantoja sen perusteella, asuivatko he kuntansa keskustassa tai sen lähiössä (178 vastaajaa) vai muussa taajamassa vai haja-asutusalueella (57 vastaajaa). Tulosten perusteella asumisalue ei vaikuttanut siihen, tunsivatko vastaajat kuntansa tarjoamia nuorisotyön muotoja tai etsivää nuorisotyötä ja ovatko he käyttäneet näitä palveluja (ks. Kuvio 16 ja 17). Myöskään kiinnostus etsivää nuorisotyötä kohtaan pelimaailman sisällä ei muuttunut asumisalueen vaikutuksesta (ks. Kuvio 18).



Kuvio 16. Kuntansa keskustassa tai sen lähiössä (178) ja muussa taajamassa tai haja-asutusalueella (57) asuvien vastausten vertailu oman paikkakunnan nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.



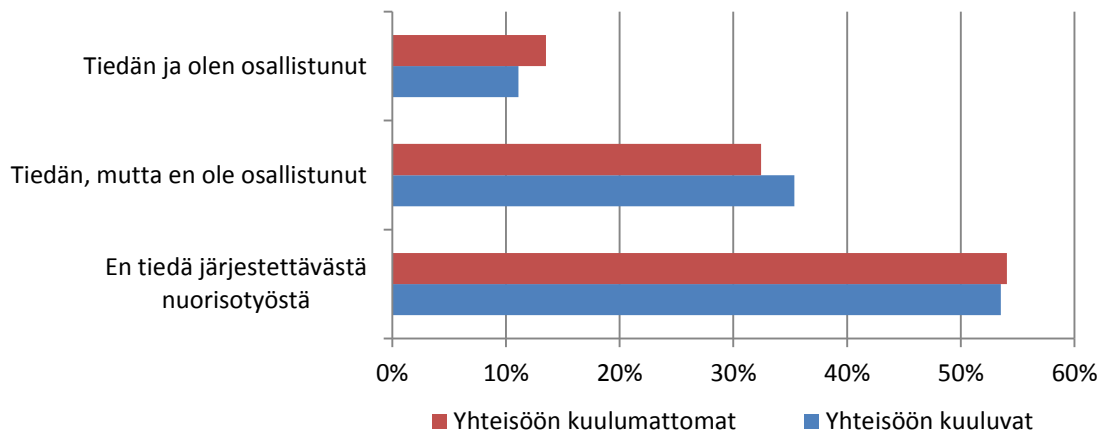
Kuvio 17. Kuntansa keskustassa tai sen lähiössä (178) ja muussa taajamassa tai haja-asutusalueella (57) asuvien vastausten vertailu oman paikkakunnan etsivän nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.



Kuvio 18. Kuntansa keskustassa tai sen lähiössä (178) ja muussa taajamassa tai haja-asutusalueella (57) asuvien vastausten vertailu pelimaailman sisällä työskentelevän nuorisotyöntekijän palvelujen käytön kiinnostuksesta.

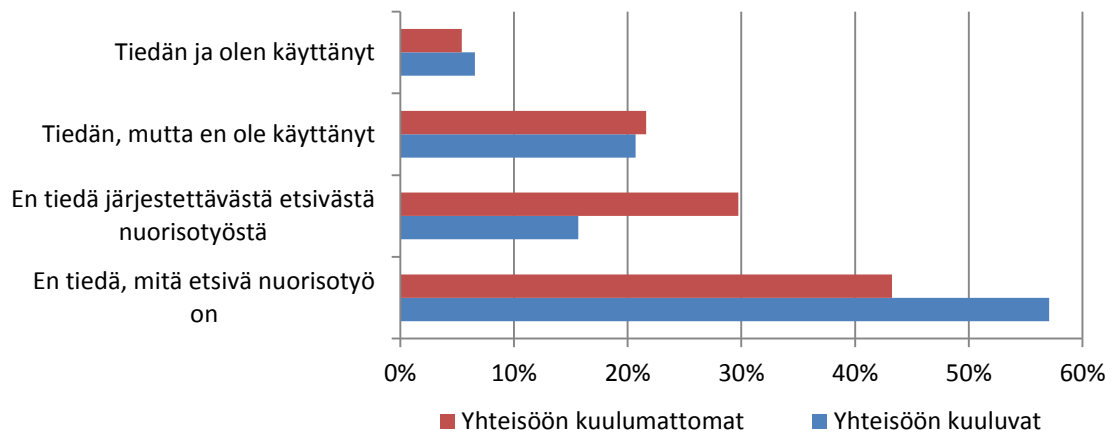
5.5 Yhteisön vaikutukset nuorisotyötä koskeviin vastauksiin

Seuraavaksi verrataan ihmisten kantoja sen perusteella kuuluvatko he (198 vastaajaa) pelien sisäisiin yhteisöihin vai eivät (37 vastaajaa). Kuviosta 19 nähdään, että yhteisöön kuuluvien ja kuulumattomien vastaajien nuorisotyön tuntemuksessa ja sen palveluihin osallistumisessa ei ole suuria eroja.



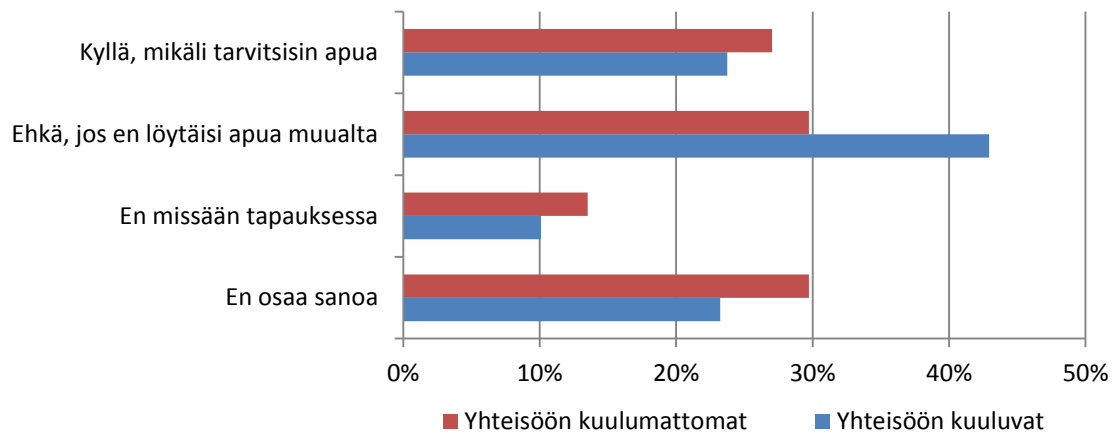
Kuvio 19. Pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluvien (198) ja kuulumattomien (37) vastausten vertailu oman paikkakunnan nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.

Yhteisöön kuuluvien ja kuulumattomien vastauksia vertailtaessa havaitaan, että hieman suurempi prosentuaalinen osuus yhteisöön kuulumattomista vastaajista ei tiedä oman paikkakuntansa järjestämästä etsivästä nuorisotyöstä (ks. Kuvio 20). Kuvio 20 havaitaan lisäksi, että yhteisöön kuuluvista suurempi prosentuaalinen osuus ei tiedä, mitä etsivä nuorisotyö on. Yhteisöön kuuluvien ja kuulumattomien vastauksissa ei kuitenkaan näyttäisi olevan suuria prosentuaalisia eroa etsivän nuorisotyön palvelujen käytössä eikä siinä, kuinka moni tietää omalla paikkakunnalla järjestettävästä etsivästä nuorisotyöstä (ks. Kuvio 20).



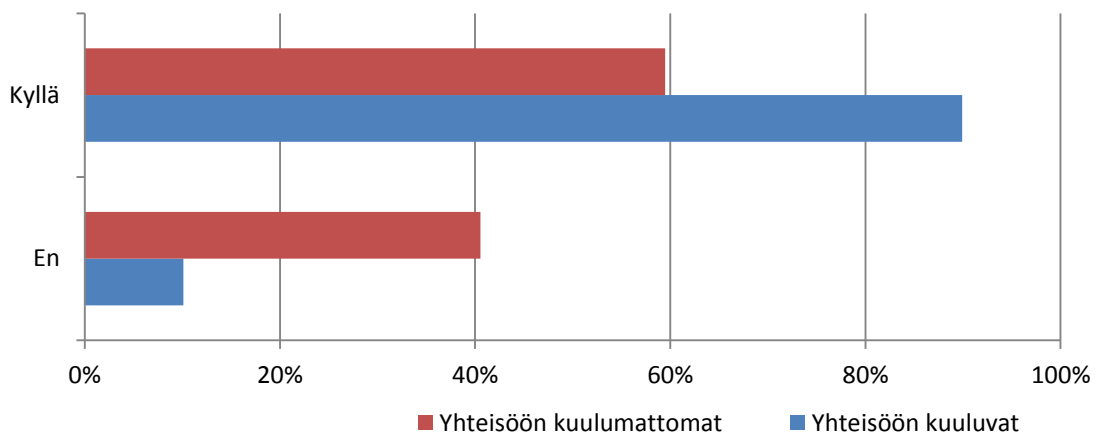
Kuvio 20. Pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluvien (198) ja kuulumattomien (37) vastausten vertailu oman paikkakunnan etsivän nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.

Yhteisöön kuuluvien ja kuulumattomien vastauksia vertailtaessa havaitaan, ettei näiden vastaajaryhmien väliltä löydy suuria eroja siinä, kuinka kiinnostuneita he olisivat käyttämään pelimaailmassa toimivan nuorisotyöntekijän palveluja (ks. Kuvio 21). Yhteisöön kuuluvat näyttäisivät kuitenkin olevan prosentuaalisesti valmiimpia käyttämään pelimaailmassa toimivan nuorisotyöntekijän palveluja, jos he eivät löytäisi apua muualta, kuin yhteisöihin kuulumattomat vastaajat (ks. Kuvio 21).



Kuvio 21. Pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluvien (198) ja kuulumattomien (37) vastausten vertailu heidän kiinnostuksestaan käyttää pelimaailman sisällä toimivan nuorisotyöntekijän palveluja, jos tällainen olisi mahdollista.

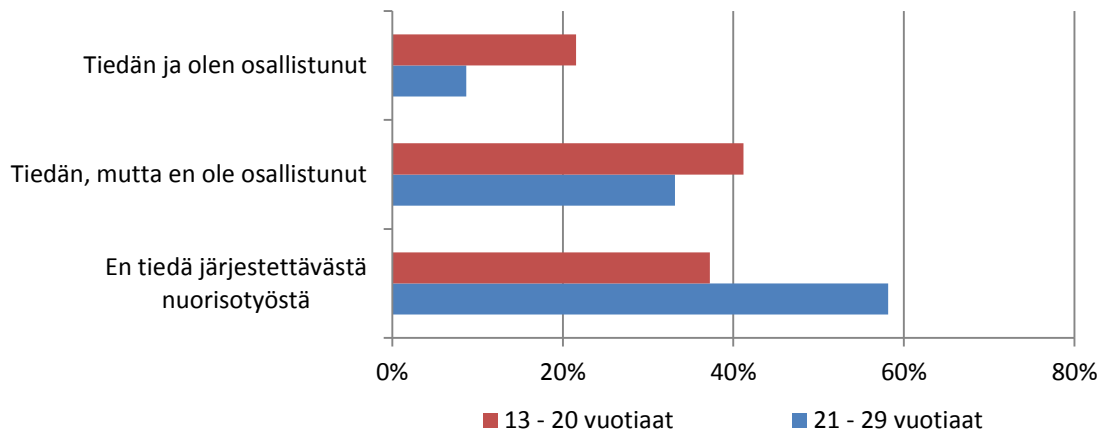
Kuviosta 22 nähdään, että vain noin 10 % yhteisöön kuuluvista vastaajista eivät ole saaneet uusia ystäviä nettipelien kautta. Yhteisöön kuulumattomista puolestaan yli 40 % ei ole saanut uusia ystäviä pelaamisen kautta.



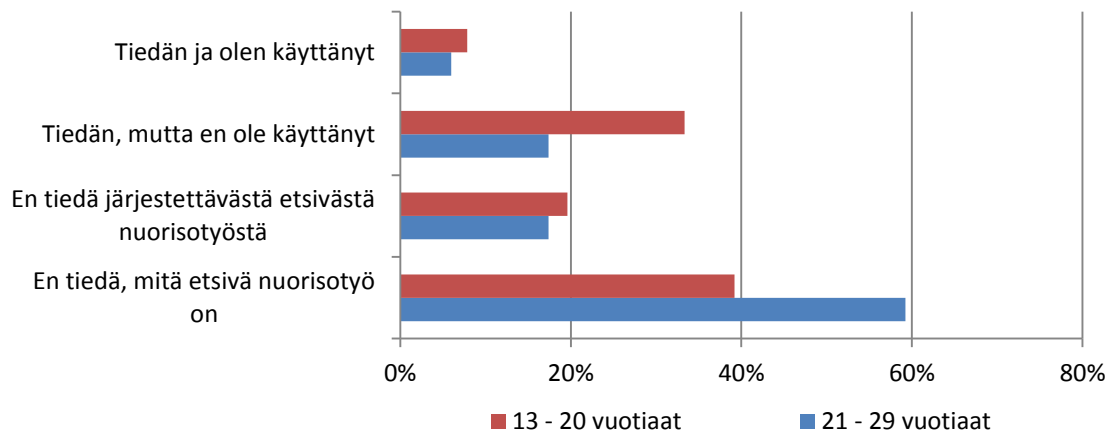
Kuvio 22. Uusien ystävien saaminen nettipelien kautta pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluvien (198) ja kuulumattomien (37) vastaajien vertailussa.

5.6 Iän vaikutukset nuorisotyötä koskeviin vastauksiin

Tarkastellaan vielä vastaajien iän vaikutusta nuorisotyötä koskeviin kysymyksiin. Jaotellaan vastaajat 13 – 20 vuotiaisiin (51 vastaajaa) sekä 21 – 29 vuotiaisiin (184 vastaajaa). Kuvaajista 23 ja 24 nähdään, että 13 – 20 -vuotiaiden tietoisuus oman paikkakunnan nuorisotyöstä sekä etsivästä nuorisotyöstä on suhteessa parempaa kuin 21 – 29 -vuotiaiden tietoisuus. Lähes 60 % 21 – 29 vuotiaista ei tiedä kunnassaan järjestettävästä nuorisotyöstä saati siitä, mitä etsivä nuorisotyö on.

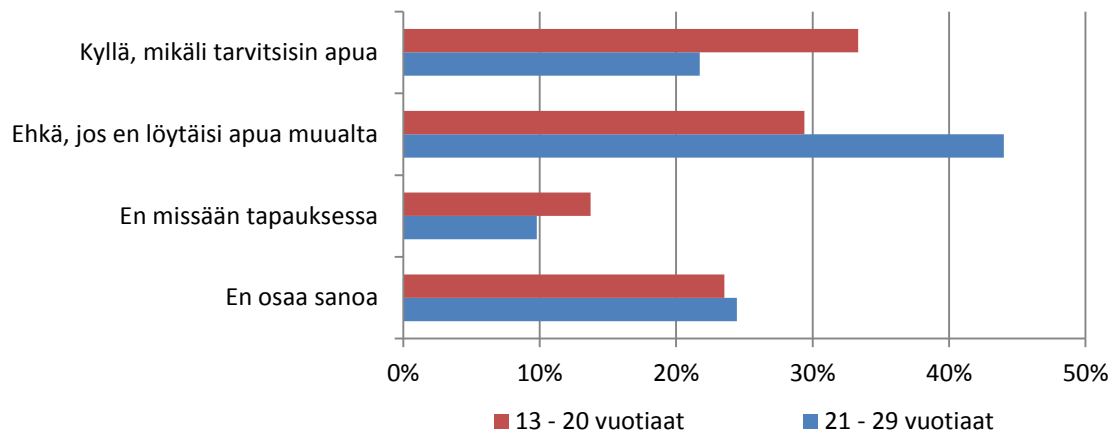


Kuvio 23. 13 – 20 -vuotiaiden (51) ja 21 – 29 -vuotiaiden (184) vastausten vertailu oman paikkakunnan nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.



Kuvio 24. 13 – 20 -vuotiaiden (51) ja 21 – 29 -vuotiaiden (184) vastausten vertailu oman paikkakunnan etsivän nuorisotyön tuntemuksesta ja sen käytöstä.

13 – 20 -vuotiaiden ja 21 – 29 -vuotiaiden vastauksissa ei löydy suurta eroa siitä, käyttäisivätkö he nuorisotyöntekijän palveluja pelimaailmassa (ks. Kuvio 25). 13 – 20 -vuotiaat vastaavat enemmän myöntävästi, mikäli tarvitsisivat apua, kun taas 21 – 29 -vuotiaat vastaavat enemmän ehkä, jos eivät kykene löytämään apua muualta. Ehdottomat kieltäytymiset menevät lähes tasan, kuin myös niiden vastausten määrä, jotka eivät osanneet sanoa kantaansa.



Kuvio 25. 13 – 20 -vuotiaiden (51) ja 21 – 29 -vuotiaiden (184) vastausten vertailu heidän kiinnostuksestaan käyttää pelimaailman sisällä toimivan nuorisotyöntekijän palveluja, jos tällainen olisi mahdollista.

6 POHDINTA

Tämän tutkimuksen keskeisenä tavoitteena oli kartoittaa MMO -pelien pelaajien tietoisuutta oman alueensa nuorisotyöstä ja etsivästä nuorisotyöstä sekä heidän suhtautumisestaan mahdolliseen nuorisotyöntekijään pelimaailman yhteisössä. Verkkopelien pelaajien uskotaan usein olevan syrjäytymisvaarassa olevia, mikä vuoksi voitiin olettaa, että tutkimusjoukko saattaisi suhtautua myönteisesti pelimaailman yhteisössä toimivaan nuorisotyöntekijään. Lisäksi digitaalista pelaamista harrastavien määrä tuntui mielestäni yllättävän pieneltä ollessani työharjoittelussa Porin etsivässä nuorisotyössä ja se sai minut pohtimaan, onko kaikkia syrjäytymisvaarassa olevia tai apua tarvitsevia nuoria tavoitettu.

6.1 Asuinalueen vaikutukset nuorisotyön tuntemukseen

Ensimmäisen tutkimuskysymyksen tavoitteena oli selvittää, vaikuttaako asuinalue tietoisuuteen oman alueen nuorisotyöstä ja etsivästä nuorisotyöstä sekä suhtautumiseen mahdollista pelimaailman yhteisössä toimivaa nuorisotyöntekijää kohtaan. Oletuksena oli, että keskustassa tai sen lähiössä asuvilla vastaajilla olisi parempi käsitys järjestettävästä nuorisotyöstä ja etsivästä nuorisotyöstä kuin haja-asutusalueilla asuvilla vastaajilla. Tähän oletukseen päädyttiin, koska kuntien rajoitetusta budjetista johtuen nuorisotyötä pyritään järjestämään sellaisissa ympäristöissä, joissa on mahdollista tavoittaa suuri määrä nuoria, jolloin palvelut sijoittuvat yleensä lähelle keskustaa. Tällöin haja-asutusalueet jäävät vähemmälle huomiolle. Lisäksi kulkeminen haja-asutusalueilta palvelujen pariin voi tuottaa hankaluuksia, jolloin siellä asuvat nuoret saattavat jättää koko nuorisotyön huomioimatta, koska siihen osallistuminen olisi vaikeaa. Tutkimustulokset osoittivat kuitenkin, ettei asuinalueella ollut vaikutusta vastaajien nuorisotyön ja etsivän nuorisotyön tuntemukseen. Tulokset osoittivat lisäksi, ettei asuinalueella ollut vaikutusta kiinnostukseen etsivää nuorisotyötä kohtaan pelimaailman sisällä.

6.2 Pelimaailman yhteisöön kuulumisen vaikutukset nuorisotyön tuntemukseen

Toisen tutkimuskysymyksen tavoitteena oli selvittää, vaikuttaako pelien sisäisiin yhteisöihin kuulumisen tietoisuuteen oman alueen nuorisotyöstä ja etsivästä nuorisotyöstä sekä suhtautumiseen mahdollista pelimaailman yhteisössä toimivaa nuorisotyöntekijää kohtaan. Oletuksena oli, että nuorisotyön ja etsivän nuorisotyön tuntemus voisi olla yhteisöön kuuluvilla korkeampi kuin yhteisöön kuulumattomilla. Tieto kulkee yhteisöjen sisällä paremmin ja näin nuorisotyön ja etsivän nuorisotyön tuntemus voisi olla parempaa kuin ilman yhteisöä ja mahdollisesti yksin pelaavilla. Tutkimustulokset osoittivat kuitenkin, ettei nuorisotyön tuntemuksessa ollut juurikaan eroa yhteisöihin kuuluvien ja kuulumattomien vastausten välillä. Etsivän nuorisotyön tuntemus oli oletusten vastaisesti heikompaa yhteisöön kuuluvilla kuin yhteisöön kuulumattomilla vastaajilla. Tämä saattaa viitata siihen, että yhteisöön kuuluvat eivät ehkä ole niin laajalti erityistuen tarpeessa kuin mahdollisesti yksin pelaajat. Toisaalta yhteisöön kuulumattomista etsivän työn tuntevista vastaajista suuri osa ei kuitenkaan tiennyt, miten etsivää nuorisotyötä omalla paikkakunnalla järjestetään. Yleisesti nuorisotyön tunteminen vastaajilla oli kuitenkin heikkoa.

Oletuksena oli myös, että pelien sisäisiin yhteisöihin kuuluvat suhtautuisivat yhteisöihin kuulumattomia positiivisemmin mahdolliseen nuorisotyöntekijään pelimaailman yhteisössä. Tähän oletukseen päädyttiin, koska peliyhteisöihin kuuluvat pelaajat ovat jo sisällä yhteisössä ja tuntevat ympäristön jo nyt turvallisiksi keskustelukanavaksi, jossa voi keskustella aiheesta kuin aiheesta. Suurin osa MMO – pelaajista näyttääkin pitävän sosiaalista näkökulmaa pääasiallisena pelaamisen motivoijana (ks. Griffiths, Davies & Chappel 2003; Griffiths ym. 2004, 479; Yee 2001). Tulokset ovat oletuksen suuntaiset eli yhteisöön kuuluvista vastaajista noin 10 % yhteisöön kuulumattomia enemmän olisi valmiita käyttämään peliyhteisön sisällä toimivan nuorisotyöntekijän palveluja.

6.3 Iän vaikutukset nuorisotyön tuntemukseen

Kolmannen tutkimuskysymyksen tavoitteena oli selvittää vastaajien iällä vaikuttavasta tietoisuudesta oman alueen nuorisotyöstä ja etsivästä nuorisotyöstä sekä suhtautumiseen mahdollista pelimaailman yhteisössä toimivaa nuorisotyöntekijää kohtaan. Oletuksena oli, että nuorempien vastaajien tietoisuus nuorisotyöstä olisi parempi kuin vanhempien vastaajien. Vastaajien iän oletettiin myös vaikuttavan tietoisuuteen etsivästä nuorisotyöstä, koska työmuoto on aloitettu valtion tukemana hankkeena vuonna 2008 (Walldén & Häggman 2008, 3). Nuoremmille osallistujille työmuoto on tullut tutummaksi esimerkiksi peruskoulun kautta, kun taas vanhemmille osallistujille siitä ei välttämättä ole jäänyt muistijälkeä ennen aikuisikää. Mahdollisen nuorisotyöntekijän palveluiden käyttämisen oletettiin olevan myönteisempää nuoremmilla kuin vanhemmilla vastaajilla. Tuloksista nähdään, että nuoret olivat tietoisempia nuorisotyöstä ja etsivästä nuorisotyöstä kuin vanhemmat vastaajat. Kysymykseen mahdollisen peliyhteisössä toimivan nuorisotyöntekijän palveluiden käyttämisestä ei nuoremmilla ja vanhemmilla ollut juuri eroa.

6.4 Pelimaailman yhteisöjen sopivuus nuorisotyön työkentäksi

Neljännän tutkimuskysymyksen tavoitteena oli selvittää pelimaailman yhteisöjen sopivuutta nuorisotyön työkentäksi, ja oletuksena oli, että peliyhteisöt sopivat tarkoitukseen hyvin. Pelejä pelaa iällisesti suuri joukko nuorisolain piiriin kuuluvia nuoria, jotka sijoittuvat ympäri Suomea niin kaupunkeihin kuin haja-asutusalueelle, eli yhteisöön kuuluminen ei ole paikkasidonnaista. Lisäksi peliyhteisön perustaja voi tietenkin valita, millaisia jäseniä yhteisöön päästää, joten tarpeen tullen peliyhteisön voi perustaa vaikka tietyn ikäisille ja tietyistä maakunnasta tuleville pelaajille.

Haastatteluun vastanneista pelaajista yli 70 % kertoi pelaavansa keskimäärin ainakin viitenä päivänä viikosta ja yli 80 % kertoi pelaavansa yli 2 tuntia päivit-

täin, joten vastaajat viettävät reilusti aikaa yhteisössä ja sen tavoitettavissa. Ihmisellä on tarve sosiaaliselle kanssakäymiselle ja ystävyysuhteille, joiden kautta voi kokea kuuluvansa ryhmään tai verkostoon, jonka sisällä pidetään toisista huolta sekä välitetään toisista (Allardt 1980, 43–44). Tämän tutkimuksen tulosten mukaan suurin osa peliyhteisöihin kuuluvista vastaajista tunsi, että heillä on yksittäisinä pelaajina mahdollisuus vaikuttaa yhteisön toimintaan. Lisäksi suurin osa tunsi tulevansa arvostetuksi ja hyväksytyksi osana yhteisöä. Ihmisen hyvinvoinnin kannalta ystävyysuhteet ovatkin tärkeä resurssi, jonka avulla yksilö pystyy toteuttamaan muita arvojaan (Allardt 1980, 43–44). Tutkimustulosten mukaan yli 85 % otannasta oli saanut pelaamisen kautta uusia ystäviä, ja lisäksi kiltaan kuuluvista vastaajista yli 80 % tunsi, että heillä oli yksittäisenä pelaajana mahdollisuus vaikuttaa killan toimintaan ja lähes 90 % vastasi tuntevansa saavansa arvostusta ja tulevansa hyväksytyksi yhteiseen joukkoon. Tuloksista voidaan päätellä, että peliyhteisöt mahdollistavat oivallisen ympäristön sosiaaliseen kanssakäymiseen. Vastaajat kertoivat myös, että yhteisön sisällä voi keskustella aiheesta kuin aiheesta, mikä mahdollistaisi nuorisotyöntekijälle hyvän tilan käydä ohjaamassa keskustelua.

Tutkimustulosten mukaan suurin osa MMO -pelien pelaajista ei tiedä olleenkaan järjestettävästä nuorisotyöstä eikä siitä, mitä etsivä nuorisotyö on. Tämä tukee näkemystä siitä, että verkkonuorisotyötä peliyhteisöissä kannattaisi kehittää. Huomattava enemmistö vastaajista suhtautui myös joko positiivisesti tai neutraalisti ajatukseen peliyhteisön sisällä toimivasta nuorisotyöntekijästä, ja olisi valmis ottamaan tarpeen tullessa apua vastaan. Tutkimustulosten mukaan alle puolet vastaajista tietää nykyisellään järjestettävästä nuorisotyöstä. Pelimaailmassa toimiva nuorisotyöntekijä voisi olla hyvä mainostaja ja tiedotuskanava tukea tarvitseville nuorille, ja hän voisi tarpeen tullen ohjeistaa nuoria ongelmatilanteissa tai auttaa paikallisen tuen pariin.

6.5 Tutkimuksen luotettavuuden tarkastelu

Tämän tutkimuksen tulokset antavat tukea aikaisemmille nettipelitutkimuksille (ks. Bonk & Dennen 2005; Colen & Griffithsin 2007; Schiesel 2003), joiden mukaan peliyhteisöt tarjoavat pelaajilleen sosiaalisen ympäristön, jossa he voivat luoda vahvoja ystävyys- ja tunnesuhteita sekä keskustella arkaluontoisistakin asioista. Colen ja Griffithsin (2007, 575) tutkimustulosten mukaan peliyhteisöt ovat vahvasti vuorovaikutteisia ympäristöjä, jotka mahdollistavat pelaajien itseilmaisun tavoilla, jotka eivät välttämättä ole heille luontaisia todellisessa elämässä esimerkiksi ulkonäön, sukupuolen, seksuaalisen suuntautumisen tai iän vuoksi. Toteutettu tutkimus antaakin viitteitä siitä, että MMO -peliyhteisöissä toimiva nuorisotyöntekijä saattaisi saavuttaa uusia kontakteja nuoriin, jotka tarvitsevat ulkopuolista tukea elämäänsä.

Tutkimustulosten luotettavuutta tässä tutkimuksessa heikentää kyselylomakkeen ikäjaottelu, jossa 29 -vuotiaat sisältyvät tutkimusaineistoon vaikka nuorisotyö kohdistuu nuorisolain mukaan alle 29-vuotiaisiin henkilöihin (Nuorisolaki 7 b §; Kaartinen-Koutaniemi 2012, 58). Kyselylomakkeessa olisikin kannattanut kysyä vastaajien eksakti ikä, jolloin ikäjakaumasta olisi saanut paremman kuvan ja jaottelun olisi voinut tehdä vasta myöhemmin. Myös kyselylomakkeen muita kysymyksiä olisi voinut muotoilla eksaktimmiksi ja rajata niitä koskemaan tarkemmin tiettyä asiaa, eli koko aihealuetta rajata tiukemmin. Nyt tulokset jäivät hajanaisiksi, koska kysymyksillä pyrittiin saamaan tietoa monesta eri aihealueesta.

Lisäksi nettikyselyn julkaisupaikka saattoi rajata vastaajat lähinnä tietotekniikasta kiinnostuneisiin vastaajiin vaikka tässä ryhmässä on myös paljon MMO -pelien pelaajia. Esimerkiksi nuorempien pelaajien vastaukset saattoivat karsiutua julkaisupaikan vuoksi.

Tutkimuksen luotettavuutta lisääviä tekijöitä tässä tutkimuksessa olivat suuri tutkimusjoukko ja vastaajien laaja levittäytyminen ympäri Suomea. Jos nettikysely olisi saanut julkaisua alkuperäisen suunnitelman mukaan, tutkimusjoukko olisi kuitenkin saattanut kasvaa huomattavasti suuremmaksi. Odotin myös, että

vastaukset olisivat voineet sisältää muutamia niin sanottuja trolli-vastauksia, jotka olisivat vääristäneet tutkimustuloksia. En kuitenkaan huomannut selkeitä tällaisia vastauksia, vaan kyselyyn oli vastattu pitkälti johdonmukaisesti ja asiallisesti. Kyselyyn vastaaminen oli rajoitettu myös niin, että yhdeltä vastauslaitteella ei pystynyt vastaamaan kuin kerran ilman selaimen välimuistin tyhjentämistä. Tällä pyrittiin välttämään se, että joku vastaisi kyselyyn samalta laitteelta monta kertaa. Myöskään hiirimattojen arvontaan osallistuneiden joukosta ei löytynyt toistuvia yhteystietoja, joten uskon myös tältä osaa tutkimuksen tuloksien pysyneen luotettavina.

6.6 Jatkotutkimus

Internetin ja nettipelien ympärillä tehtävä nuorisotyö on laajeneva nuorisotyömuoto, joka tulee kasvamaan ja kehittymään myös tulevaisuudessa. Helsinki on Suomessa johtavassa asemassa kehittämässä ja toteuttamassa verkkonorisotyötä Verken ja Pelitalon myötä, mutta myös muissa maakunnissa pyritään kehittämään toimintaa verkkonorisotyöhön. Lokakuussa 2015 perustettiin muun muassa Satakunta eSports – 100k pelinorisotyön seura, jonka tarkoituksena on valmentaa nuoria peliurallaan sekä auttaa mahdollisia avun tarpeessa olevia nuoria elämässään. Seura on kuitenkin keskittänyt rajalliset voimavaransa toistaiseksi lähinnä kilpapelaamisen tukemiseen ja hyvän pelikulttuurin opettamiseen, eikä niinkään avoimeen nuorisotyön ympärille. Kiinnostaviksi jatkotutkimusaiheiksi nouseekin peliyhteisön sisäisen toiminnan tarkempi tutkiminen nuorisotyön kannalta sekä peliyhteisön sisällä toteutettava nuorisotyökokeilu. Nuorisotyökokeilu tulisi järjestää jonkin uskottavan tahon avulla, jotta työ olisi pelaajille luotettavaa. Oman pelin sisäisen yhteisön perustaminen nuorisotyötä varten ei ole välttämätöntä, vaan nuorisotyötä voisi kokeilla jo olemassa olevassa peliyhteisössä. Tärkein työväline pelin sisäisessä yhteisössä on reaaliaikainen puheohjelma, jonka hallinta on nuorisotyöntekijän käsissä.

LÄHTEET

Alanen, O., & Kotkavuori, A. 2014. *Välittämisen ammattilaiset. Vamoksen käsikirja etsivään nuorisotyöhön*. Helsingin Diakonissalaitos.

Allardt, E. 1980. *Hyvinvoinnin ulottuvuuksia*. Helsinki. WSOY.

Bonk, C. J., & Dennen, V. P. 2005. Massive Multiplayer Online Gaming: A Research Framework for Military Training and Education. United States of America: Department Of Defense. Viitattu 20.10.2015. http://mypage.iu.edu/~cjbbonk/GameReport_Bonk_final.pdf

Cole, H., & Griffiths, M. D. 2007. *Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*. *CyberPsychology & Behavior*. 10, (4), 575–583.

Entertainment Software Association. 2014. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Viitattu 17.10.2015. from: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf

Griffiths, M., Davies, M., & Chappel, D. 2003. *Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming*. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(1), 81–91. Mary Ann Liebert, Inc.

Griffiths, M., Davies, M., & Chappell, D. 2004. *Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming*. *CyberPsychology & Behavior*. 7 (4) 479–487.

Huhtajärvi, P. 2007. *Ammatillinen etsivä työ*. Teoksessa T. Hoikkala, & A. Sell. (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perusta, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Hakapaino Oy.

Kaartinen-Koutaniemi, J. 2012. (toim.) *Etsivässä työssä*. Porvoo: Bookwell Oy.

Kallioinen, K. P., Kaipainen, K., & Mäyrä, F. 2007. *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland*. Tampereen yliopisto.

<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65774/978-951-44-7141-4.pdf?sequence=1>

Nuorisolaki. 7 b § 20.2.2010/693. 2006.

Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2015. Etsivä nuorisotyö 2014. Valtakunnallisen etsivän nuorisotyön kyselyn tulokset. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 6.11.2015.
http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisotyoen_kohteet_ja_rahoytus/etsiva_nuorisotyoy/liitteet/Etsivx_nuorisotyx_2015_08_06.pdf

Schiesel, S. 2003. *Voyager to a Strange Planet*. Viitattu 20.10.2015.
<http://www.nytimes.com/2003/06/12/technology/voyager-to-a-strange-planet.html?pagewanted=1>

Shiano, D., & White, S., 1998. *The First Noble Truth of CyberSpace: People are People (Even When They MOO)*. CHI '98, Preceeding of the CHI 98.

Siitonen, M. 2007. *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*. University of Jyväskylä.
<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/13444/9789513929312.pdf?sequence=1>

Tulathimutte, T. 2006. Viitattu 19.10.2015. <http://game-research.com/index.php/articles/trust-cooperation-and-reputation-in-massively-multiplayer-online-games/>

Walldén, J., & Häggman, E. (2008) Etsivä työparitoiminta -raportti 1/2008. Nuorten työpajatoimintaan liittyvä etsivä työ. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 6.11.2015.
www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisotyoen_kohteet_ja_rahoytus/etsiva_nuorisotyoy/liitteet/etsivanuorisotyoy2008.pdf

Yee, N. 2001. *Norrathian Scrolls: A Study of Everquest*. Viitattu 17.10.2015. Kohteesta: <http://www.nickyee.com/report.pdf>

Yee, N. 2006. The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games. motivation, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. Teoksessa R. Schroder., & A. Axelsson. Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments (s. 187–207). Lontoo: Springer-Verlag. Viitattu 22.10.2015.

http://www.nickyee.com/daedalus/archives/02_04/Yee_Book_Chapter.pdf

Zyda, M., Spraragen, M., Ranganathan, B., Arnason, B., & Landwehr, P. 2010. *Designing a Massively Multiplayer Online Game / Research Testbed Featuring AI-Driven NPC Communities*. University of Southern California. Viitattu 20.10.2015. <http://gamepipe.usc.edu/~zyda/resources/pubs/AIIDE-2010-designing-a-massively-multiplayer-online-game-as-a-testbed-for-social-and-behavioral-model-research.pdf>

KYSELYLOMAKE



MMO-pelaajakysely

Perustiedot

1. Sukupuoli *

Valitse sukupuolesi.

Mies Nainen

2. Ikä *

Valitse ikäsi.

alle 13 vuotias

13 - 16 vuotias

- 17 - 20 vuotias
- 21 - 24 vuotias
- 25 - 29 vuotias
- 30 - 34 vuotias
- yli 34 vuotias

3. Maakunta *

Valitse maakunta, jossa asut.

- Ahvenanmaa
- Etelä-Karjala
- Etelä-Pohjanmaa
- Etelä-Savo
- Kainuu
- Kanta-Häme
- Keski-Pohjanmaa
- Keski-Suomi
- Kymenlaakso
- Lappi
- Pirkanmaa

- Pohjanmaa
- Pohjois-Karjala
- Pohjois-Pohjanmaa
- Pohjois-Savo
- Päijät-Häme
- Satakunta
- Uusimaa
- Varsinais-Suomi

4. Valitse asuinpaikkakuntasi koko *

Valitse kaupunkisi koko.

(http://fi.wikipedia.org/wiki/Luettelo_Suomen_kunnista)

- alle 4 000 asukasta
- 4 000 - 15 000 asukasta
- 15 001 - 40 000 asukasta
- 40 001 - 100 000 asukasta
- yli 100 000 asukasta

5. Asumisalue *

Valitse asutko asuinpaikkakuntasi keskustassa, keskustan lähiössä, muussa taajamassa (esim. kylässä) vai haja-asutusalueella.

- Keskusta
- Kustustan lähiö

- Muu taajama
- Haja-asutusalue

Oma pelihistoriani

6. Kuinka monta vuotta olet harrastanut digitaalista pelaamista? *

Mukaan voit laskea niin tietokone, konsoli kuin käsikonsoli pelaamisenkin.

- En harrasta digitaalista pelaamista
- 0 - 5 vuotta
- 6 - 10 vuotta
- 11 - 15 vuotta
- 16 - 20 vuotta
- 21 - 25 vuotta
- 26 - 30 vuotta
- yli 30 vuotta

7. Kuinka monta vuotta olet harrastanut nettipelaamista? *

Kuinka monen vuoden ajan olet pelannut digitaalisia pelejä netin välityksellä?

- En harrasta nettipelaamista

- alle 2 vuotta
- 2 - 5 vuotta
- 6 - 10 vuotta
- 11 - 15 vuotta
- yli 15 vuotta

8. Kuinka monen vuoden ajan olet kuulunut pelien sisällä kiltaan/klaaniin? *

Kuinka monen vuoden ajan olet kuulunut johonkin pelin sisällä perustettuun yhteisöön, vrt. kilta, klaani, tms.

- En ole ikinä kuulunut kiltaan tai klaaniin
- alle 2 vuotta
- 2 - 5 vuotta
- 6 - 10 vuotta
- 11 - 15 vuotta
- yli 15 vuotta

9. Paljonko useimmiten pelaat viikossa *

Valitse kuinka usein pelaat keskivertoviikkona. Vastaa lähinnä totuutta oleva vaihtoehto.

- Kerran viikossa tai harvemmin
- Kolmena päivänä viikosta

- Viitenä päivänä viikosta
- Joka päivä

10. Paljonko pelaat keskimäärin niinä päivinä, jolloin pelaat? *

Valitse paljonko pelaat keskivertopäivänä. Vastaa lähinnä totuutta oleva vaihtoehto.

- Tunnin tai alle
- 1 - 2 tuntia
- 2 - 4 tuntia
- yli 4 tuntia

11. Pelaatko yksin vai porukassa? *

Valitse pelaamistasi parhaiten kuvaava vaihtoehto.

- Pelaan mieluummin yksin
- Pelaan sekä yksin että porukassa
- Pelaan mieluummin porukassa

12. Oletko saanut uusia ystäviä nettipelaamisen kautta? *

Valitse sopiva vaihtoehto

- Kyllä
- En

Kysymyksiä kiltaan/klaaniin kuuluville

Seuraavat kysymykset ovat suunnattu kiltaan/klaaniin kuuluville. Jos et kuu-

Iu kiltaan/klaaniin, jatka sivun alaosasta seuraavalle sivulle.

13. Jos kuulut kiltaan, valitse, mitä toimintoja/palveluja kiltasi mahdollistaa, ja mihin itse säännöllisesti osallistut

Valitse ensimmäisestä sarakkeesta ne toiminnot, mitä killassa olo mahdollistaa ja mitä kiltasi hyödyntää ja toisesta ne toiminnot, johon itse aktiivisesti osallistut.

	Kilta mahdollistaa	Minä osallistun
Yhdessä pelaaminen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
IRL-tapaamiset eli miitit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Puheohjelman ylläpito ja käyttö (Mumble, Teamspeak, tms.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Killan nettifoorumit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LAN-tapahtumat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Killan sisäiset kilpailut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oma sosiaalisenmedian ryhmä (IRC, fb, tms.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. Muu killan mahdollistama toiminto/palvelu

Kirjoita kenttään, jos joku toiminto jäi yläpuolelta mainitsematta.

15. Valitse, mistä aiheista killan sisällä (joko chatissa tai VoIPissa) puhutaan.

Valitse aiheita, joista on puhuttu muutenkin kuin mainitsemalla.

- Ajankohtaisista uutisista
- Autoista
- Elokuvista ja musiikista
- Internetin hauskoista videoista tai kuvista
- Killan organisaatiosta ja muista sisäisistä asioista
- Lastenhoidosta
- Muista harrastuksista
- Muista peleistä tai tulevista peleistä
- Omasta elämästä ja sen tapahtumista
- Opiskelusta
- Pelattavasta pelistä ja sen taktiikoista
- Ruuanlaitosta
- Sosiaalietuuksista ja toimeentulosta
- Terveellisistä elämäntavoista
- Työelämästä
- Urheilusta
- Muista aiheista, mistä?

16. Muu puhuttu aihe

Kirjoita tähän, jos edellisessä kysymyksessä jäi joku oleellinen mainitsematta

17. Tunnetko, että sinulla on yksittäisenä pelaajana mahdollisuus vaikuttaa killan toimintaan?

Tunnetko, että sinulla on halutessasi mahdollisuus vaikuttaa killan asioihin.

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

18. Tunnetko, että sinua arvostetaan killan sisällä ja sinut hyväksytään yhteiseen joukkoon?

Tunnetko, että panostasi arvostetaan?

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

Nuorisotyöstä

19. Tiedätkö omalla paikkakunnassasi järjestettävästä nuorisotyöstä ja oletko osallistunut siihen? *

Tiedätkö omalla paikkakunnallasi nuorisotoimen tai jonkun muun tahon järjestämästä nuorisotyöstä?

- Tiedän ja olen osallistunut
- Tiedän, mutta en ole osallistunut
- En tiedä järjestettävästä nuorisotyöstä

20. Tiedätkö omalla paikkakunnassasi järjestettävästä Etsivästä nuorisotyöstä ja oletko käyttänyt sen palveluja? *

Tiedätkö, miten paikkakunnallasi järjestetään Etsivää nuorisotyötä ja oletko mahdollisesti käyttänyt sen palveluja?

- Tiedän ja olen käyttänyt
- Tiedän, mutta en ole käyttänyt
- En tiedä järjestettävästä Etsivästä nuorisotyöstä
- En tiedä, mitä etsivä nuorisotyö on

21. Jos pelimaailmassa toimisi nuorisotyöntekijä, joka tarjoaisi luottamuksellista apua aina uuden harrastuksen löytämisestä velkaneuvojalla asioimiseen asti, olisitko kiinnostunut käyttämään palvelua? *

- Kyllä, mikäli tarvitsisin apua
- Ehkä, jos en löytäisi apua muualta
- En missään tapauksessa
- En osaa sanoa

Vapaaehtoiset Yhteystiedot:

Jätä tälle sivulle vapaaehtoiset yhteystietosi, mikäli haluat osallistua Jimm's-brändättyjen Qpad-hiirimattojen arvontaan! Lähetettyjä vastauksia huomioidaan ainoastaan yksi per vastaaja, joten yksi lähetetty vastaus riittää. Mikäli et halua osallistua arvontaan, voit jättää tulevat kentät tyhjäksi. Muistaa kuitenkin lähettää vastauksesi!

22. Yhteystiedot:

Muista tarkkuus omissa yhteystiedoissasi, jotta mahdollisen voiton osuessa sinut on helppo tavoittaa.

Etunimi _____

Sukunimi _____

Matkapuhelin _____

Osoite _____

Postinumero _____

Postitoimipaikka _____

Suoritit kyselyn loppuun, kiitos ajastasi, hyvää päivänjatkoa ja keep on playing! :)

MUISTA LÄHETTÄÄ VASTAUKSESI!