

# Digitaalisen pelaamisen merkitys 12-18-vuotiaille nuorille

Veijalainen, Katja

2016 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

Digitaalisen pelaamisen  
merkitys 12-18-vuotiaille nuorille

Katja Veijalainen  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Opinnäytetyö  
Marraskuu, 2016

Katja Veijalainen

### Digitaalisen pelaamisen merkitys 12-18-vuotiaille nuorille

Vuosi 2016 Sivumäärä 47

---

Opinnäytetyössä käsitellään digitaalisen pelaamisen merkitystä erityisesti 12-18-vuotiaille nuorille. Tavoitteena on tuoda esille uudenlaista hyödynnettävissä olevaa tietoa digitaalisesta pelaamisesta esimerkiksi aikaisempien tutkimuksien sekä kyselylomakkeen avulla kerätyn aineiston muodossa. Opinnäytetyössä tuodaan esille erityisesti digitaalisen pelaamisen hyötyjä unohtamatta kuitenkin haittavaikutuksia. Tarkoituksena on myös eritellä tapoja, joilla digitaalista pelaamista voidaan hyödyntää esimerkiksi nuorisotyössä ja muulloinkin lasten ja nuorten kanssa työskennellessä.

Opinnäytetyön teoriapohja koostuu aikaisemmista aiheeseen liittyvistä tutkimuksista sekä muunlaisesta kirjallisuudesta. Tutkielmassa avataan digitaalisen pelaamisen käsitettä, pelaamisen historiaa, nykyhetkeä sekä tulevaisuutta, pelaamiseen liittyviä olemassa olevia tilastoja, pelaamisen hyötyjä ja haittoja sekä itse pelaamisen merkitystä. Opinnäytetyössä on tuotuna esille myös erilaisia peligenrejä sekä tapoja, miten pelaamista voidaan hyödyntää nuorisotyön välineenä.

Opinnäytetyön tutkimuskysymykset olivat: Millaisena nuoret kokevat digitaalisen pelaamisen? Miksi nuoret pelaavat? Kuinka paljon nuoret keskimäärin pelaavat ja mitä he pelaavat? Tutkimus on laadultaan kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus ja aineisto on kerätty verkkokyselyn avulla. Kysely oli esillä erilaisilla nettisivustoilla ja keskustelupalstoilla muutaman viikon ajan keväällä 2016. Tutkimuksessa hyödynnettäviä vastauksia tuli yhteensä 109 kappaletta. Vastauksia tuli eri-ikäisiltä nuorilta. Vastausprosentti oli noin 60,5 (N=180), joka on laskettu jakamalla hyväksytyjen vastausten määrän (109 kpl) kyselyn aloittaneiden määrällä (180 kpl). Tulokset on analysoitu Microsoft Excel-ohjelmalla, jonka avulla on tehty erilaisia tuloksia kuvaavia kaavioita, joista tehtiin johtopäätökset. Vastausten perusteella nuoret pelaavat usein digitaalisia pelejä ja niitä pelataan eniten tietokoneella ja pelikonsoleilla. Suosituimmat peligenret ovat räiskintä- ja seikkailupelit. Vastajat pelaavat digitaalisia pelejä noin 2-3 tuntia päivässä.

Digitaalisen pelaamisen merkitystä on tarkasteltu aikaisempien tutkimusten muodossa. Pelaamisessa viehättää erityisesti sen sosiaalinen ulottuvuus sekä pelin ominaisuudet. Pelaamisesta voidaan tehdä sosiaalinen tapahtuma pelaamalla kavereiden kesken tai online-pelien muodossa, jolloin voidaan olla yhteydessä tuntemattomiinkin pelaajiin.

Katja Veijalainen

### The purpose of digital gaming for 12-18 year olds

Year	2016	Pages	47
------	------	-------	----

---

In this thesis the main subject is the purpose of digital gaming especially for 12-18 year olds. The aim is to bring up new usable information about digital gaming, for example in the form of former studies and material which has been gathered (via questionnaire). In this thesis the usefulness of digital gaming is considered as well as any drawbacks. The aim is also to specify the ways to utilise digital gaming, for example in youth work and in other situations when working with children and youngsters.

The basis of the theory consists of former subject related studies and other literature. The thesis opens up the concept of digital gaming, the history, the present and the future of digital gaming, statistics of gaming, the pros and cons of gaming and the purpose of gaming. It also deals with different game genres and ways to utilise gaming as a tool in youth work.

The questions of this study were: How do the youngsters experience digital gaming? Why do the youngsters play games? How much do the youngsters play on average and what do they play? The study is a quantitative one and the material has been gathered via survey. The questionnaire was visible on different websites and message boards for a couple of weeks in the spring of 2016. The final material consists of 109 answers. The questions were answered by youngsters with different ages. The thesis survey response rate was about 60,5 (N=180), which has been counted by dividing the acknowledged amount of answers (109 pcs) by the amount of persons, who have started the survey (180 pcs). The results have been analysed via Microsoft Excel which was used to create different diagrams from where the conclusions were made. Based on the answers the youngsters play digital games often and they are played with computer and game consoles. The most popular game genres are action and adventure games. The respondents play digital games about 2-3 hours a day.

The purpose of digital gaming has been viewed in former studies. The interest in digital gaming comes especially through its social dimension and the way a person can feature in games. Gaming can be made a social event by playing together with friends or playing online, in which case you can even make contact with unknown gamers.

Keywords: digital gaming, purpose of gaming, 12-18-year old youngsters

## Sisällys

1	Johdanto .....	6
2	Opinnäytetyön lähtökohdat .....	7
3	Digitaalinen pelaaminen .....	7
3.1	Pelaamisen historia, nykyhetki ja tulevaisuus .....	8
3.2	Pelaamiseen liittyviä tilastoja .....	10
3.3	Pelaamisen hyödyt ja haitat .....	11
3.4	Digitaalisen pelaamisen merkitys .....	14
4	Digitaaliset pelit .....	17
4.1	Oppimispelit.....	18
4.2	Ajanviete- ja seurapelit.....	20
4.3	Räiskintä- ja seikkailupelit .....	21
4.4	Roolipelit .....	22
4.5	Strategia- ja simulaatiopelit .....	23
5	Digitaalinen pelaaminen nuorisotyön välineenä .....	24
6	Tutkimuksen toteutus .....	25
6.1	Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus .....	26
6.2	Kvantitatiivinen tutkimusmenetelmä.....	27
6.3	Kyselylomake .....	28
7	Tutkimustulokset.....	28
8	Johtopäätökset ja pohdintaa .....	35
	Lähteet .....	38
	Kuviot.. .....	42
	Liitteet.....	43

## 1 Johdanto

Opinnäytetyössäni kuvaan digitaalista pelaamista, siihen liittyviä ilmiöitä sekä sen merkitystä lapsille ja nuorille. Nykyaikana digitaalinen pelaaminen on suuressa roolissa erityisesti nuorten arjessa. Pelaamista voidaan harjoittaa esimerkiksi sosiaalisessa mediassa (kuten esimerkiksi Facebookissa) normaalin kanssakäymisen lomassa. Nuoret voivat myös keskustella toistensa kanssa mikrofonien välityksellä pelatessaan esimerkiksi Playstation- konsolilla. Online-pelien avulla on mahdollista tavoittaa henkilöitä myös muista maista. Täten pelaamista voidaan pitää myös sosiaalisena tapahtumana, vaikka nuori pelaisikin yksin omassa huoneessaan. Opinnäytetyössäni tarkastelen digitaaliseen pelaamiseen liittyvää tilastotietoa, sen historiaa, nykyhetkeä ja tulevaisuutta, yleisimpiä pelaamisen muotoja ja pelejä, sitä, mitä pelit antavat nuorelle; keinoja, kuinka pelaamista voisi hyödyntää nuorisotyössä sekä teettämästäni kyselystä saatuja tuloksia.

Pelit ovat osa vuorovaikutteista viihdemuotoa, joka tarjoaa seikkailuja kaikenikäisille. Toisin kuin esimerkiksi televisiossa, peleissä tarvitaan aktiivista osallistumista. Pelaajasta tulee osa pelin tarinaa, jolloin pelaaja itse voi vaikuttaa pelin tapahtumiin ja juoneen. Pelit tarjoavat alituisen haasteita sekä tavoitteita, joiden saavuttaminen palkitsee ja antaa pelaajalle onnistumisen tunteen. Pelissä menestyminen voi tuoda myös arvostusta muilta pelaajilta. Syitä pelaamiselle on monia, mutta keskeisiä motiiveja ovat sosiaalisuus, eli mukava yhdessä tekeminen muiden kanssa, sekä erilaisten elämysten ja haasteiden hakeminen. Pelistä koukuttavan voi tehdä esimerkiksi visuaalisuus, mukaansatempaavuus sekä vuorovaikutteisuus. (Luhatala, Silvennoinen & Tenkanen 2013, 6.)

Mielestäni on tärkeää, että digitaalista pelaamista hyödynnettäisiin myös nuorisotyössä, koska pelaaminen on nykyaikana suosittua erityisesti lasten ja nuorten keskuudessa ja sillä on myös hyötypuolia. Pelaajabarometrin 2011 mukaan 95 prosenttia 10-19-vuotiaista nuorista pelaa digitaalisia pelejä ainakin kerran kuukaudessa. Koko väestöstä noin puolet kertoo pelaavansa yhtä usein. Kuitenkin eniten pelaavat 20-39- vuotiaat miehet. Nuorten joukossa erityisesti mobiilipelaamisen suosio on kasvanut viime aikoina. Kaikki ikäryhmät käyttävät pelaamiseen keskimäärin kolme tuntia päivässä. Mannerheimin lastensuojeluliiton Kouluviihtyvyysskyselyn 2009 mukaan 12-19-vuotiaat pelasivat noin 1-2 tuntia päivässä. Pojat pelasivat pidempiä aikoja kuin tytöt. (Nuorten digitaalinen pelaaminen on tavanomaista 2015.)

## 2 Opinnäytetyön lähtökohdat

Opinnäytetyöni tavoitteena on erityisesti tuoda esille uutta tietoa digitaalisesta pelaamisesta ja tuoda enemmän esille sen hyötyjä. Mielestäni vaikuttaa siltä, että on tutkittu enemmän pelaamiseen liittyviä haittapuolia, jonka vuoksi haluan nostaa erityisesti esille kohtuulliseen pelaamiseen liittyviä hyötyjä. Opinnäytetyössäni käsittelen kuitenkin myös liiallisesta pelaamisesta aiheutuvia haittoja ja asioita, millä niitä voitaisiin vähentää. Haluan myös tuoda esille tietoa pelaamiseen liittyvistä oppimiskokemuksista.

Tutkimuksen keskeisin osa on tutkimusongelman määrittelemineen. Siihen tulisi varata riittävästi aikaa. Koska tutkimusongelma on se asia, jota tutkimuksessa mitataan, sen tulee olla tavalla tai toisella mitattavissa. Tutkittavaan ilmiöön liittyy aina jonkinlainen ongelma, johon etsitään ratkaisua. Ongelman ratkaisemisella pyritään asiantilan parantamiseen. (Asiaongelmasta tutkimusongelmaan; Kananen 2011, 23.) Tutkimusongelmani on digitaalisen pelaamisen merkityksellisyys nuorille.

Tutkimuskysymykseni ovat:

1. Millaisena nuoret kokevat digitaalisen pelaamisen?
2. Miksi nuoret pelaavat?
3. Kuinka paljon nuoret keskimäärin pelaavat ja mitä he pelaavat?

## 3 Digitaalinen pelaaminen

Digitaalisiksi peleiksi lasketaan kaikki sellainen vuorovaikutteinen viihde, jota pelataan tietoteknisillä laitteilla. Pelaamisen välineinä voidaan käyttää pelikonsoleita, joita ovat esimerkiksi XBOX, Playstation sekä Wii, pieniä mukana kuljetettavia käsikonsoleita, tietokoneita, matkapuhelimia sekä muita mobiililaitteita. Digitaalista pelaamista voidaan harrastaa myös pelihalleissa. Nykyaikana pelilaitteet on mahdollista kytkeä internettiin, jolloin sosiaalinen kanssakäyminen vahvistuu, kun pelaajien on mahdollista jakaa tuloksia tai pelata toistensa kanssa. Internetpelaamisen yleistymisen myötä käsitys digitaalisesta pelaamisesta on muuttunut joustavammaksi, jolloin pelaamiseen voidaan lukea myös virtuaalimaailmat, johon esimerkiksi Habbo Hotel kuuluu. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 2-3.) Digitaalinen pelikulttuuri on jatkumoa leikille sekä muille peleille, jotka ovat osa lasten ja nuorten kasvua yksilöiksi ja yhteiskunnan jäseniksi. Digitaalisia pelejä pelaavat lapset, nuoret ja aikuiset kaikissa ikäluokissa. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 8.)

Varsinaisen pelaamisen lisäksi pelikulttuuriin kuuluu muunlaistakin oheistoimintaa, jota ovat esimerkiksi pelien ja pelikonsolien keräily- ja vaihtokulttuuri, pelihahmoroolileikit, pelitietouden ja ohjeiden jakaminen, ohjelmointi, pelielokuvat, askartelu ja kirjoittaminen sekä

cosplay eli pelihahmoksi pukeutuminen. Digitaaliseen pelaamiseen liittyviä pelitapahtumia ovat muun muassa Assembly ja lan-partyt. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 3.)

### 3.1 Pelaamisen historia, nykyhetki ja tulevaisuus

Videopelit ja muut digitaaliset pelit ovat vain yksi alalaji pelien laajassa kategoriassa. Pelit ovat yhtä vanhoja kuin sivilisaatio ja niitä on jokaisessa kulttuurissa. Tietoja kilpailullisesta pelaamisesta on säilynyt jo vuoden 2600 eaa. tienoilta. Täten pelaamisella on pitkät juuret ihmisen kulttuurisessa historiassa. (Chatfield 2011, 13.) Ensimmäisiä tietokonepelejä kehitettiin 1950-luvulla, jolloin niitä käytettiin tietokoneiden laskentakyvyn havainnollistamisessa. 1980-luvulla pelaamisesta tuli pelihallilaitteiden, televisioon kytkettävien pelikonsolien sekä kotitietokoneiden myötä erityinen marginaalinen osa poikakulttuuria. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 2.)

Pelaamisen yleistymistä 70- 80-luvuilla vaikeutti se, ettei pelikasettien- ja levykkeiden toimittajilla ollut välttämättä kovinkaan laadukkaita pelejä myytäväksi, vaikka pelien kysyntä kasvoi jatkuvasti. 1980-luvun alussa koettiin videopelikaupan romahdus, jolloin Atarin kaltaiset yritykset ajautuivat vaikeuksiin ja jopa konkurssiin. Peliteollisuuden elvyttivät uudestaan Nintendon ja muiden japanilaisten videopelivalmistajien aiempaa laadukkaammat, kotikäyttöön tarkoitetut pelit. Pelaamisesta tuli erityisen merkittävä osa nuorisokulttuuria vuoden 1995 jälkeen, jolloin ensimmäinen massayleisölle markkinoitu pelikonsoli Playstation ilmestyi markkinoille Euroopassa. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 2; Mäyrä & Sihvonen 2015.)

Pian tämän jälkeen internetin ja matkapuhelimien yleistyminen muutti nuorten käsitystä tietotekniikasta ja tietokoneista tuli osa arkea monissa kodeissa. Tämä johti pelaamisen valtavirtaistumiseen, jolloin se ei ollut enää marginaalista. Siitä tuli uusi tapa viettää vapaa-aikaa elokuvien ja musiikin rinnalla. Vuoden 2000 jälkeen suomalaisiin koteihin on ostettu yli miljoona pelikonsolia ja esimerkiksi vuonna 2008 tietokone- ja konsolipelejä myytiin 2,3 miljoonaa kappaletta, joiden yhteisarvo oli 86,5 miljoonaa euroa. Myydyistä peleistä noin puolet ovat sopivia kaikenikäisille. Konsoli- ja tietokonepelien lisäksi suomalaiset pelaavat ahkerasti internetpelejä. Ilmaispelisivustot ovat olleet vierailumpien internetsivustojen joukossa. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 2.)

Pelikulttuureissa on tapahtunut monenlaisia muutoksia 2000-luvun alun jälkeen. Pelit ovat erilaisia, pelilaitteiden valikoima on laajempi, eikä pelaamista pidetä enää yksityisenä tai rajatun sosiaalisena toimintana. Älypuhelimien ja muiden kannettavien laitteiden keskeisiä sovellusmuotoja ovat pelit. Viihteen muodon lisäksi ne ovat myös oppimisen, ajattelun, politiikan, taiteen ja ideologisten lausumien välineitä. Pelikulttuurissa tapahtunut muutos näkyy



ehkä selkeimmin pelaajakunnan muuttumisena. Aikuisille suunnattuja pelejä on kehitetty voimakkaammin 1990-luvulta alkaen, kun 70- 80- luvuilla pelejä markkinoitiin erityisesti nuorille. (Mäyrä & Sihvonen 2015.)

Keväällä 2015 maailman tuottoisimpien mobiilisovellusten listalta löytyi kolme suomalaista peliä: Supercellin Clash of Clans, Hay Day sekä Boom Beach. Suomesta on pikkuhiljaa tullut suurempi pelimahti. Peliyrityksistä suomalainen Supercell teki suomalaista historiaa nousemalla muutamassa vuodessa sen perustamisesta miljardisarjaan liikevaihdon määrässä. Se nousi Suomen 50 suurimman yrityksen joukkoon ollen ensimmäinen suomalainen peliyhtiö, jolla on kansantaloudellista merkitystä maksettujen yhteisöverojen ansiosta. Käytännössä kaikki peliteollisuuden tulot tulevat ulkomailta. Myös Rovio, toinen suomalainen peliyhtiö, on vienyt suomalaista peliosaamista maailmalle kehittämänsä Angry Birds- pelin turvin. Angry Birds on laajentunut myös esimerkiksi leluihin, vaatteisiin, kosmetiikkaan, kirjoihin sekä piirrettyihin, mikä tekee Roviosta enemmänkin viihdeyhtiön kuin peliyhtiön. Kesällä 2016 ilmestyvä Angry Birds- elokuva on Suomen historian kallein elokuvaprojekti. (Lappalainen 2015, 7-8.)

Kesällä 2016 julkaistu Pokémon Go- peli on saavuttanut suuren suosion eri-ikäisten keskuudessa. Pelin ideana on liikkua maastossa ja etsiä erilaisia Pokémoneja, joita pelissä tulee vastaan. Tarkoituksena on napata mahdollisimman monta Pokémonia, kouluttaa niitä sekä taistella muita pelaajia vastaan. Peli hyödyntää Google Maps- sovellusta ja luo peliin virtuaalisen näkymän reaali maailmasta. Peliin liittyy sekä hyöty- että haittapuolia. Haittana pidetään esimerkiksi sitä, että puhelinta tuijottaessa erityisesti lapset eivät tarkkaile liikennettä tarpeeksi. Pelin hyötyjä ovat se, että se lisää liikuntaa ja ulkoilua sekä sosiaalisuutta, parantaa mielenterveyttä ja tarjoaa perheille mahdollisuuksia yhteiseen tekemiseen. Lisäksi se voi myös toimia apuna liikennevalistuksessa ja tarjota hauskan tavan rentoutua. (Linkoheimo 2016.)

Tulevaisuudessa sosiaalisuuden merkitys korostuu ja monipuolistuu, kun kaikki tietotekniset laitteet voidaan kytkeä internettiin. Yhä etenevän teknologisoitumisen kautta monista tietoteknisistä laitteista tulee arkipäiväisiä ja yhteydenpitomahdollisuudet pelikavereihin sekä pelaaminen paikkariippumattomasti laajentuvat. Erilaiset liikuntapelit ovat yleistymässä osaksi koulujen välitunteja. Esimerkiksi Nuori Suomi ry on kannustanut koululuokkia omaehtoiseen liikkumiseen tanssimattopelien avulla. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 12.)

Pelien suosion kasvaessa pelien sisäinen mainonta ja pelaajille suunnatut palvelut tulevat lisääntymään. Pelien sisäisellä mainonnalla tarkoitetaan esimerkiksi ajopelien reaaliaikaisesti päivittyviä tienvarsimainoksia sekä muunlaista tuotesijoittelua. Pelaamisen ohella voi olla pian mahdollista tehdä ostoksia verkkokaupassa. Idea on testattu 2000-luvun puolivälissä,

jolloin eräässä verkkopelissä yhdysvaltalaisien pelaajien oli mahdollista tilata pizzaa suoraan kotiinsa klikkaamalla pikaruokayrityksen kuvaketta. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 12-13.)

### 3.2 Pelaamiseen liittyviä tilastoja

Vuoden 2013 Pelaajabarometrin tuloksien mukaan lähes kaikki 10-75- vuotiaat suomalaiset pelaavat ainakin joskus jotakin pelityyppiä. Kyselyyn vastasi 972 ihmistä ympäri Manner-Suomen. Heistä 73,6 prosenttia pelaa digitaalisia pelejä. Suomalaisista 52,5 prosenttia pelaa aktiivisesti eli noin kerran kuukaudessa tai useammin. Digitaalisten pelien osalta pelaajien keski-ikä on 37,2 vuotta. Aktiivisten pelaajien keski-ikä on 34,8 vuotta. Aktiiviset pelaajat pelaavat eniten mobiililaitteilla pelattavia pelejä. Mobiilipelejä pelaa ainakin joskus 48,1 prosenttia suomalaisista ja aktiivisesti 28,6 prosenttia. Mobiilipelaajien keski-ikä on 28,1 vuotta. Sukupuolierot ovat kaventuneet etenkin internetin yleistymisen myötä, jolloin myös tytöt innostuivat pelaamisesta. (Ermi & Mäyrä 2014, 2, 15, 18; Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 2.)

Yksin pelattavien tietokonepelien aktiivisten pelaavien määrä on laskenut vuoden 2011 Pelaajabarometrin aineiston 40 prosentista alle 28 prosenttiin. Myös konsolipelaajien osuus on laskenut vajaasta 30 prosentista alle 19 prosenttiin tutkittavasta väestöstä. Suosituimmaksi digitaaliseksi peliksi nousivat pasianssipelit sekä Angry Birds- sarjan pelit. Suosituimpia pelejä pelataan sekä tietokoneella että mobiililaitteilla. (Ermi & Mäyrä 2014, 3.)

Vuonna 2015 10-75- vuotiaista 97,4 prosenttia pelasi ainakin joskus jotakin pelityyppiä. Ei-digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus 97 % ja digitaalisia pelejä 75 %. Aktiivisesti eli noin kerran kuukaudessa tai useammin pelasi 87,7 %, ei-digitaalisia pelejä 81,5 % ja digitaalisia pelejä 60,1 % suomalaisista. Miehet pelasivat hieman aktiivisemmin erilaisia pelejä kuin naiset ja tämä ero näkyi erityisesti digitaalisten pelien pelaamisessa. Digitaalisten pelien osalta pelaajien keski-ikä oli 38 vuotta. Vastaajat, jotka eivät pelaa mitään pelejä, ovat keskimäärin 60,9-vuotiaita ja sellaisten henkilöiden keski-ikä, jotka eivät pelanneet digitaalisia pelejä, oli 57,3 vuotta. (Ermi, Karvinen & Mäyrä 2016, 20.)

On tutkittu, että lasten mediakäyttö on hyvin varhain sukupuolittunutta, vaikka korkean teknologian maissa sukupuolierot eivät olisikaan kovin suuria. Yleisesti ottaen pojat ovat kuitenkin tyttöjä aikaisemmassa vaiheessa kiinnostuneempia interaktiivisesta mediateknologiasta ja he yleensä myös ottavat ne aikaisemmin käyttöönsä. Tyttöillä on usein myös vähemmän televisioita, tietokoneita sekä pelikonsoleita kuin pojilla. Tyttöillä on sen sijaan todettu olevan yleensä enemmän musiikkilaitteita ja tanssimattoja kuin pojilla. (Kupiainen, Luostarinen, Noppari & Uusitalo 2008, 38.)

Pelaamiseen käytetään keskimäärin aikaa noin kolme ja puoli tuntia viikossa. Rahaa pelaamiseen käytetään keskimäärin kuusi euroa kuukaudessa. Tyypillisin tapa hankkia digitaalisia pelejä on ostaa niitä kaupasta, mutta digitaalinen jakelu esimerkiksi mobiilipelien verkkokaupoissa eli app storeissa on yleistynyt viime vuosien aikana. 43 prosenttia vastaajista hankki pelinsä toisinaan ja aktiivisista pelaajista yli puolet. Aktiivisista pelaajista noin 41 prosenttia latsasi pelejä verkkopalvelusta ja 19 prosenttia vastaajista oli maksanut ilmaispelien lisäominaisuuksista. Aktiivisimpia digitaalisten pelien ostajia olivat 30-39- vuotiaat aktiiviset pelaajat. (Ermi & Mäyrä 2014, 3-4.)

Pelaajat voidaan jakaa harrastuneisuuden perusteella kahteen ryhmään: satunnaispelaajiin sekä harrastajiin. Näiden ryhmien eroja määritellään muun muassa kulutetun rahan, sitoutumisen asteen sekä aktiivisuuden myötä. Satunnaispelaajat pelaavat tyypillisesti saatavilla olevilla välineillä, kuten esimerkiksi tietokoneilla. Pelaaminen on heille pääsääntöisesti ajanvietettä, eivätkä he juurikaan harrasta sitä tai seuraa pelilehtiä ja muita alan julkaisuja. Harrastajat saattavat omistautua pitkäksi aikaa yhdelle pelille ja keskittyä tietynlaisiin peleihin. He myös tyypillisesti lukevat peliaiheisia lehtiä sekä seuraavat internetin pelifoorumeita. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 5.)

### 3.3 Pelaamisen hyödyt ja haitat

Pelaamisen vaikutuksia on tutkittu jo 70- luvulta lähtien. Tutkimuksissa on löydetty sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia. Pelaamisen vaikutukset ovat kuitenkin aina yksilöllisiä ja niiden vähäisyys tai voimakkuus riippuu pelaajan taustasta, mihin kuuluu esimerkiksi kaverialue, perhesuhteet sekä psyykinen ja fyysinen hyvinvointi. Vaikutusten on todettu etenevän kehämäisesti. Nuori, joka voi huonosti psyykkisesti tai on taipuvainen aggressiivisuuteen, voi omaksua väkivaltaisista peleistä omaa toimintaa vahvistavia malleja. Niin sanottu terve nuori voi myös tuulettaa omia tunteitaan ja kanavoida kapinaa pelaamalla väkivaltaa sisältäviä pelejä. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 10.)

Digitaalisia pelejä pelatessa voi saada uusia taitoja sekä kehittyä ihmisenä. Pelaamisen yhteydessä on mahdollista olla vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa ja sitä kautta saada uusia ystäviä. Pelaamisen lomassa voi myös tuntea olevansa hyvä jossain ja onnistuvansa. Pelit myös antavat tilaisuuden olla hetken irrallinen arjesta. (Thorslund 2009, 61-62.) Joidenkin mielipiteiden mukaan pelit ovat pakenemista mielihyvän hallitsemaan mielentilaan, jossa mielekkyys piilee siinä, että pelin tuloksen arvo on riippuvainen pelaajan omasta arvostuksesta tulosta kohtaan (Chatfield 2011, 14).

Pelaaminen voidaan nähdä harrastuksena sekä elämäntapana. Pelaamiseen kautta lapset ja nuoret voivat tutkia ongelmia, tutustua pelien maailmoihin ja uusiin ihmisiin sekä pitää haus-

kaa. Lapsi tai nuori voi pelatessaan oppia tietoteknisiä taitoja, englannin kieltä, käyttöohjeiden tulkitsemista sekä toimimaan ohjeiden mukaisesti. Pelatessa myös sorminäppäryys, keskittymiskyky, refleksit sekä nokkeluus voivat kehittyä. Pelien avulla lapset ja nuoret voivat kehittää omaa strategista ajatteluaan ja ongelmanratkaisukykyä. (Thorslund 2009, 69.)

Tanssi- ja liikuntapelit voivat motivoida liikkumaan innostavalla tavalla. Pelien avulla voidaan oppia sosiaalisia taitoja kannustamalla muita sekä jakamalla pelivuoroja. Yhdessä pelaaminen myös vahvistaa yhteisöllisyyden tunnetta. Pelien kautta lapset ja nuoret voivat kokea kuuluvansa joukkoon. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 10.)

Pelaaminen voi aiheuttaa ongelmia perheen sisällä. Liiallisen pelaamisen todetaan olevan vahingollista, sillä lapsista ja nuorista voi tulla peliriippuvaisia. Pelaaminen voi viedä liikaa aikaa sekä energiaa sekä syrjäyttää muut tarpeet. Pelaamisen vähentäminen tuntuu usein hankalalta kaikista haitoista huolimatta. Aikuisten huolenaiheena on usein se, että lapsi ei liiku tarpeeksi. Heitä voi huolettaa myös se, että perheen yhteistoiminta kärsii ja että lapset istuvat jatkuvasti koneen ääressä, eivätkä auta esimerkiksi kotitöissä. On kuitenkin syytä pohtia, onko ongelma peleissä vai vanhemmuudessa, sillä samanlaisia ongelmia voi ilmetä myös esimerkiksi jotakin urheilulajia harrastavalla lapsella. (Digitaalinen pelaaminen ja digipelihaitat; Thorslund 2009, 61-65.)

Väkivaltaisen viihteen vaikutusta lapseen on tutkittu pitkään. Tutkimuksissa on usein tutkittu elokuvien ja tv-sarjojen vaikutusta, jolloin tutkimuksista saatua tietoa ei voida suoraan soveltaa tietokone- ja konsolipeleihin. Tämä johtuu siitä, että pelaaminen on interaktiivista eli vuorovaikutuksellista toimintaa, mikä johtaa siihen, että pelin hahmoin samaistuu eri tavalla kuin esimerkiksi elokuvan hahmoon. Tällöin pelien vaikutuksia voi olla vaikea tutkia. Sen sijaan yleisesti medioissa esiintyvän väkivallan on todettu vaikuttavan sekä lapseen että aikuisiin. He saattavat ottaa vinkkejä siitä, miten väkivaltaa harjoitetaan, mutta näitä neuvoja harvoin kokeillaan heti käytännössä. Ne voivat kuitenkin tallentua mieleen myöhempää käyttöä varten. (Von Feilitzen 2001, Thorslundin 2009, 65-66 mukaan.)

Mediaväkivalta harvoin kuitenkaan vaikuttaa yksistään ihmisen käytökseen. Mediat vaikuttavat osana saatuja kokemuksia ja vaikutteita, joita on saatu esimerkiksi kotoa, koulusta tai kavერიpiiristä. Eniten vaikuttavat ympäristö kulttuurisena taustana, asema yhteiskunnassa sekä aikuisten kontrolli. Kaikki nämä voivat vaikuttaa siihen, toteutetaanko mediassa nähtyä väkivaltaa vai ei. Mediaväkivallasta voi kuitenkin seurata pelkotiloja. Siitä muodostuu ongelma silloin, kun pelko on odottamatonta ja ei-toivottua. Se voi myös antaa varsinkin lapsille vääristyneen käsityksen siitä, miten väkivalta todellisuudessa vaikuttaa ja mitä ihmiskeho kestäää. Väki-valta mediassa saattaa luoda sellaisen mielikuvan, että maailma on väkivaltaisempi ja raamempi kuin mitä se todellisuudessa on, jolloin se voi herättää tarpeetontakin huolta. (Von Feilitzen 2001, Thorslundin 2009, 66-67 mukaan.)

Stetson- yliopiston tutkimuksessa havaittiin, että väkivaltaiset pelit eivät lisää aggressiivisuutta kehitysongelmaisilla tai masennukseen taipuvaisilla nuorilla. Tutkimukseen osallistuneet eniten väkivaltaisia pelejä pelaavat nuoret eivät olleet muita enemmän osallisena koulu-kiusaamisessa tai tekemisissä poliisin kanssa kuin vähemmän pelaavat. Voimakasta aggressiivista käytöstä ennusti nuorten kokema stressi. Tutkimuksen heikkous on kuitenkin siinä, että nuoret saivat itse arvioida omaa aggressiivisuuttaan. Monissa tutkimuksissa on jätetty huomiotta sellaisia taustatekijöitä, kuten esimerkiksi, kuinka paljon lapset ja nuoret näkevät kotona väkivaltaa. Kotona tapahtuva väkivalta ennustaa voimakkaammin väkivaltaista käyttäytymistä kuin videopelit. (Kaaro 2013.)

Tekninen taito pelkästään ei ole riittävä suojaamaan lapsia pelien haittavaikutuksilta. Vaikka lapsi olisikin taitava pelaaja, peli voi sisältää materiaalia, jota lapsi ei vielä kykene käsittelemään. Liian vahva pelikokemus voi aiheuttaa monenlaisia ongelmia lapselle, kuten esimerkiksi yökastelua, erilaisia pelkotiloja, uhan tunnetta, nukkumiseen liittyviä ongelmia sekä sopimattomien tapojen, kuten kiroilun ja rasisen käytöksen välittymistä ja omaksumista. Pelaaminen voi aiheuttaa myös fysiologisia ongelmia. Unettomuuden lisäksi tällaisia ongelmia ovat selkä- ja niskaoireet, väsymys sekä silmien väsyminen. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 10.)

Nuorten ja aikuisten pelaamista ei voida arvioida täysin samanlaisin kriteerein, sillä nuoret ovat erityisen alttiita erilaisille haitoille, mitä elämässä voi tulla vastaan. Lasten ja nuorten pelaamista tulisi tarkastella siten, miten se vaikuttaa hyvinvoinnin lisäksi lapsen tai nuoren tulevaisuuteen. Tarja Salokosken tutkimuksessa Tietokonepelit ja niiden pelaaminen (2005) ilmeni, että suurimmalle osalle koululaisista pelaaminen oli mukavaa ajanvietettä, joka jaettiin ystävien kesken. Pelien suurkuluttajilla pelaamisen motiiveiksi paljastui rahapeliongelmaisillekin tyypillisiä tunteiden käsittelyn vaikeuksia, kuten tunteiden kanavoitinta tai pakenevista pelaamiseen. Peliongelman taustalla on usein ympäristöön, yksilöön sekä pelaamiseen liittyviä herkkyystekijöitä. Salokosken mukaan uppoutuminen peleihin antaa tyydytystä sellaisiin sosiaalisiin ja emotionaalisiin ongelmiin, joita pelaaja ei kykene muuten selvittämään. Peliin keskittyminen voi hetkellisesti lievittää pahaa oloa. (Digitaalinen pelaaminen ja digipelihaitat; Salokoski 2005 Digitaalinen pelaaminen ja digipelihaitat mukaan.)

Puhuttaessa sitten lapsista, nuorista tai aikuisista pelaajista, pelaamisen vaikutus kokonaishyvinvointiin on ratkaisevaa. Kohtuullisena pelaamisena pidetään pelaamista, joka on tasapainossa muun elämän kanssa. Tällöin vuorokausirytmä, sosiaalinen elämä, työssäkäynti, opiskelu, harrastukset tai itsestä huolehtiminen eivät häiriinny pelaamisen takia. Jos tasapaino häiriintyy ja pelaamisesta tulee haitallista sekä ongelmallista, tulisi tilannetta pohtia eri näkökulmista, kuten esimerkiksi, millaisena läheiset näkevät pelaamisen. Pelaamisesta olisi

myös hyvä puhua. Apua on mahdollista saada esimerkiksi koulu- tai työterveyshuollosta, Nuorisosemilta tai Peluurista. (Digitaalinen pelaaminen ja digipelihaitat.)

Vuoden 2015 pelaajabarometrissä vastaajilta oli kysytty pelaamiseen liittyvistä ongelmista. Vastaajilta kysyttiin myös pelaamiseen käytettävään aikaan sekä rahaan linkittyvistä ongelmista. Valtaosa eli 87 % vastaajista kertoi, ettei ole kokenut digitaalisen pelaamisen aiheuttaneen minkäänlaisia ongelmia ajan eikä rahankäytön suhteen. Peleihin liittyviä ongelmia olivat kuitenkin kokeneet eniten kyselyn nuorimmat vastaajat eli 10-19-vuotiaat. Heistä 25,5 % kertoi peleihin käytetyn ajan tuottaneen harvoin tai toistuvasti ongelmia. Toistuvasti ongelmia ajankäytössä kohtasi 5,8 % kyseisestä vastaajajoukosta. Miehistä 10,8 %:lla ja naisista 8,6 %:lla esiintyi peliaikaan liittyviä ongelmia. Aktiivisesti pelaavista vastaajista 18,3 % oli kohdannut aikaan liittyviä ongelmia, mutta vain noin 3 % toistuvasti. (Ermi, Karvinen & Mäyrä 2016, 36.)

Peleihin käytettävään rahaan liittyvät ongelmat olivat harvinaisempia, eivätkä ne painottuneet tiettyyn ikäryhmään. Miehistä 4,3 % ja naisista 1,2 % oli kohdannut harvoin tai toistuvasti ongelmia rahankäytössä. Aktiivisesti rahapelejä pelaavista henkilöistä 4,2 % oli kohdannut harvoin tai toistuvasti tällaisia ongelmia. Aktiivisesti onneen perustuvia rahapelejä (esim. Lotto) pelaavista 7,2 % oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia, kun taas aktiivisesti taitoa vaativia rahapelejä (esim. nettipokeri) aktiivisesti pelaavista 13,1 % oli kohdannut rahaan liittyviä ongelmia. (Ermi, Karvinen & Mäyrä 2016, 37.)

Tutkimuksen tuloksista sai viitteitä, että erityisesti roolipelit, nettiroolipelit ja muut verkossa pelattavat monipelit liittyvät selkeimmin ajankäytön ongelmiin. Pelaamiseen liittyviä ongelmia tarkasteltaessa on kuitenkin otettava huomioon se, että ongelma voi merkitä vastaajille eri asioita. Esimerkiksi nuori pelaaja voi kokea hänelle asetetut pelaamiseen käytettävät aikarajat ongelmallisiksi. Peliaikaan liittyviä ongelmia on havaittavissa eniten nuoremmissa ikäryhmissä, missä peliharrastus on aktiivisinta ja monimuotoisinta. Pelaamiseen liittyvät ajankäyttöongelmat on yleisempiä kuin rahankäyttöongelmat, mutta vakavat rahapeliongelmat voivat olla haasteellisempia luonteeltaan ja seurauksiltaan. (Ermi, Karvinen & Mäyrä 2016, 37-38.)

### 3.4 Digitaalisen pelaamisen merkitys

Pelien rooli ja merkitys on kasvanut samaan aikaan, kun tietokoneiden käyttö on yleistynyt kotitalouksissa. Tyypillisiä pelaamisen syitä voivat olla esimerkiksi ajankuluttaminen tai paremman tekemisen puute, ajanviettäminen ystävien kesken tai pelien hauskuus ja haastavuus. Pelaamisella on myös useita sosiaalisia ulottuvuuksia. Erään tutkimuksen mukaan erityisesti nuorimmat pelaajat pelaavat usein yhdessä jonkun kaverinsa, sisaruksensa ja joissain tapauksissa jopa vanhempansa kanssa. Yhdessä pelaaminen voi merkitä vuorotellen pelaamista tai

samanaikaisesti kilpaillen. Iän karttuessa yksinpelaaminen voi kuitenkin lisääntyä, vaikka myös moninpelit voivat kiinnostaa enemmän. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 54; Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 3.)

Digitaalisissa peleissä voi viehättää tai liikuttaa sen esittelemä maailma tai pelin kertoma tarina. Jokin pelin hahmoista voi olla pelaajalle sellainen, johon pystyy samaistumaan ja jota voi pitää eräänlaisena roolimallina. Hahmo voi tuntua kiinnostavalta siksi, koska hahmo ajattelee ja toimii eri tavalla kuin pelaaja itse. Pelaamisen ja pelien ulkopuolella merkityksellisyys voi linkittyä pelaamisen ohella syntyneeseen sosiaalisuuteen. Tällaisessa sosiaalisessa toiminnassa voi syntyä uudenlaista tarinallisuutta, sisällön luomista sekä yhteisöllisyyttä. Peleillä on ainakin kaksitoista ominaisuutta, jotka viehättävät ja herättävät monen mielenkiinnon. Nämä ominaisuudet ovat: hauskuus, pelit oleminen osana leikkiä, säännöt, tavoitteiden asettaminen ja saavuttaminen, interaktiivisuus, peleistä saatava palaute, pelien joustavuus, voittotilastot; taistelut, kisat tai haasteet, ongelmanratkaisu, vuorovaikutus sekä pelin tarina. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 24; Prensky 2007, 106.)

Pelaamisen merkitystä on tutkittu esimerkiksi Pelituki- hankkeen tiimoilta. Pelaamiseen liittyvä kyselyaineisto kerättiin vuoden 2012 syksyllä ja vuoden 2013 alkupuolella. Kyselyyn vastasi 732 nuorta. Aineistoa kerättiin myös ammattilaisilta ja vanhemmilta. Syitä nuorten pelaamiseen olivat muun muassa se, että pelaaminen on kivaa tekemistä ja sen avulla on helppo kuluttaa aikaa. 44 % nuorista vastasi pelaavansa harrastuksena. 10 %:lle vastaajista motiivina oli yksinäisyyden tunne. 47 %:lle vastaajista pelaaminen määrittyi piristävänä, 57 %:lle vastaajista rentouttavana ja 46 %:lle vastaajista erilaisia velvollisuuksia tuottavana. Pelit ja pelaaminen näyttivät olevan melko isolle nuorten joukolle (45 %) myös osa ystävien välistä vuorovaikutusta ja keskustelua. Pelaamisen sosiaalisiin ulottuvuuksiin lukeutuu myöskin yleisöllinen näkökulma: 43 % vastaajista seuraa mielellään toisten pelaamista. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen 2014, 2,7.)

Pelaamisella voi olla sosiaalisia syitä: yksin pelattavissa tietokonepeleissä, monen pelaajan verkkopeleissä ja netin maksullisissa ladattavissa peleissä olivat mukana kaverit ja uudet ihmiset sekä uusien asioiden oppiminen. Lähes kaikkia pelityyppejä pelataan ikävien asioiden unohtamiseksi ja yksinäisyyden lieventämiseksi. Ikävien asioiden pakopaikkana toimivat esimerkiksi Facebook- pelit ja yksinäisyyden lieventämisessä yksin pelattavat tietokonepelit, monen pelaajan verkkopelit sekä ilmaiset selainpelit. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen 2014, 7.)

Pelit ovat tärkeä asia ainakin osalle nuorista. Pelaamisen avulla luodaan toimintaa, jolle asetetaan tavoitteita, suunnitellaan strategioita, mahdollistetaan sellaisten asioiden tekemistä, joka ei olisi mahdollista todellisuudessa tai joihin omat taidot tai rahat eivät riittäisi. Lähes

puolelle vastaajista fantasiat ja tarinat olivat tärkeitä ja kolmannes vastaajista oli sitä mieltä, että pelit tarjoavat paikan olla ilman ulkopuolisia paineita. Osa nuorista vastasi, että pelaaminen kartuttaa osaamista ja kokemuksia, joista on mahdollista tuntea ylpeyttä. Useimmille (34 %) nuorille pelin sisältämiin ongelmanratkaisutehtäviin uppoutuminen oli tutumpaa kuin pelihahmoon tutustuminen. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen, 8.)

Pelituki-hankkeen tutkimukseen osallistuneista nuorista yli 60 prosenttia koki, että nykyinen pelaamiseen käytetty aika on riittävä, eikä sitä tarvitse lisätä. Reilu neljännes vastaajista haluaisi pelata enemmän, jos heillä vain olisi enemmän aikaa. Hieman yli puolet olivat sitä mieltä, ettei pelaaminen vie heiltä muulle elämälle tarkoitettua aikaa, kun taas hiukan vajaa neljännes vastaajista vastasi pelaavansa silloinkin, kun pitäisi tehdä jotakin muuta. 49 % nuorista tekee pelaamisen aikana myös muuta ja 32 % keskittyy pelkästään pelaamiseen. Suuri osa nuorista pelaa tavalla, mikä ei ole saanut esimerkiksi lähipiiriltä kehotusta pelaamisen vähentämiseen. 14 prosentille vastaajista pelaamiseen liittyen on tullut erimielisyyksiä lähipiirin kanssa. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen, 7-8.)

Hankkeen tutkimuksen perusteella sukupuoli ja pelaamiseen käytettävä aika näyttäisivät olevan yhteyksissä pelaamiskokemuksiin. Miespuolisille vastaajille pelaaminen oli arjen kokemuksina ja tavoitteellisena toimintana naispuolisia vastaajia merkityksellisempää. Naiset liittivät pelaamiseen enemmän negatiivisia piirteitä, kuten huolia, kuin miehet. Arjen ja tavoitteellisen pelaamisen näkökulmat näkyivät parhaiten nuorten joukossa, jotka pelasivat yli 40 tuntia viikossa. Negatiivisten piirteiden kannalta tilanne oli päinvastainen: mitä vähemmän nuori pelasi, sitä enemmän nuori suhtautui kriittisesti esimerkiksi pelien väkivaltaisuuteen. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen, 8.)

Tutkimuksen perusteella ammattilaiset suhtautuivat kriittisesti nuorten pelaamiseen. 90 prosenttia vastanneista oli sitä mieltä, että pelaaminen aiheuttaa riippuvuutta nuorena. Lähes sama määrä vastaajista ajatteli myös, että pelaamiseen käytetään liikaa aikaa. Yli 80 prosenttia oli huolissaan pelien mahdollisista vaikutuksista ja 60 prosenttia ammattilaisista katsoi sosiaalisten taitojen heikentyvän pelaamisen vuoksi. Ammattilaisista vain 17 % piti digitaalisten pelien pelaamisesta. Pelaamiseen liitettiin kuitenkin myös positiivisia asioita. 40 % vastaajista oli sitä mieltä, että pelit ovat sopivaa viihdettä nuorille ja melkein 70 prosenttia oli samaa mieltä pelien merkityksestä kaveripiirissä. Hieman alle puolet koki pelien tarjoavan kokemuksia, elämyksiä sekä oppimismahdollisuuksia. Erityisesti lastensuojelun ja mielenterveys- ja päihdetyön ammattilaisilla oli huoli pelien negatiivisesta vaikutuksesta nuoreen. Vähiten huolta oli nuorisotyössä työskentelevillä. Huolen esiintymiseen liittyvät vaihtelut saattavat johtua ammattialojen vaihtelevasta työotteesta korjaavana ja aikaisempia ongelmia ratkovana tahona sekä toisaalta ehkäisevänä ja vapaa-aikaan liittyvänä työnä. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen, 8-9.)



Myös vanhemmat suhtautuivat pelaamiseen nuoria kriittisemmin. Yli 80 % heistä oli sitä mieltä, että pelit aiheuttavat riippuvuutta ja että nuoret pelaavat liikaa. Melkein 70 % vanhemmista oli huolissaan pelien mahdollisista vaikutuksista nuoriin. Sopivana viihteenä pelejä piti 27 % vastaajista, 31 % ajatteli pelien tarjoavan mielenkiintoisia kokemuksia ja elämyksiä nuorille ja 33 % koki, että peleistä on mahdollista oppia hyödyllisiä asioita. Vain 13 % vanhemmista oli sitä mieltä, että pelaaminen rentouttaa nuorta. Vanhemmat, jotka itsekin pelasivat, suhtautuivat negatiivisemmin erilaisiin huolta mittaaviin väittämiin ja positiivisemmin myönteisiin pelaamiseen liittyviin asioihin. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen, 9.)

Vanhemmat ja ammattilaiset olivat suurimmaksi osaksi samaa mieltä pelaamisesta, mutta myös eroja oli kuitenkin nähtävissä. Ammattilaiset olivat sekä pelaamisen myönteisten että kielteisten asioiden suhteen enemmän samaa mieltä kuin vanhemmat. Ammattilaisten suhtautuminen pelien sopivuuteen viihdemuotona sekä oppimisen työkaluna oli myönteisempää kuin vanhemmilla, mutta he olivat enemmän sitä mieltä, että pelaaminen heikentää sosiaalisia taitoja sekä olivat enemmän huolissaan pelaamisen vaikutuksista. Nuoremmat ammattilaiset suhtautuivat kuitenkin myönteisemmin peleihin ja pelaamiseen. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen, 9.)

#### 4 Digitaaliset pelit

On vaikea sanoa, millaisia pelejä tytöt ja pojat yleensä pelaavat. Sosiaalinen verkosto voi kuitenkin vaikuttaa pelaamiseen harrastuksena enemmän kuin pelien sisältöön. Jos kaverit pelaavat esimerkiksi räiskintäpelejä, pelaamiseen voi olla helppo tulla mukaan. Koska pelit ovat kuuluneet jo pitkän aikaa lähinnä poikakulttuuriin, poikien pelilukutaito saattaa olla kehittyneempää kuin tyttöillä. Aloittelevat pelaajat saattavat valita pelejä, joissa hahmon ohjaus on helpompaa ja nopeammin opittavissa. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi internetistä löytyvät pulmapelit, sosiaaliset seurapelit sekä monet kamppailu- ja ajopelit. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 4-5.)

Digitaaliset pelit voidaan jakaa seuraaviin kategorioihin: oppimispeleihin, ajanvietepeleihin, räiskintäpeleihin, seikkailupeleihin, roolipeleihin, strategia- ja simulaatiopeleihin sekä seura-peleihin. Pelit eivät ole pelkästään viihdettä, vaan niiden tarkoitus on myös olla osa koulutusta ja kouluopetusta. Niitä voidaan käyttää myös tiedonjanon muotona ja mainonnan tarkoituksissa. Opetuspelit ovat varhaisin hyötyviihteen muoto. 2000-luvulla pelien vuorovaikutuksellisuutta, esitysmuotoa sekä ongelmanratkaisumalleja lähdettiin opetuspelien mallin mukaisesti hyödyntämään mainonnassa, kuntoiluun kannustamiseen sekä tiedottamiseen. Pelimäisen esitysmuodon avulla lapsia kannustetaan ja aktivoimaan itsenäiseen ongelmanratkaisuun. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 11; Mäyrä 2009b.)

#### 4.1 Oppimispelit

Oppimispelien tarkoituksena on opettaa jotakin tietoa tai taitoa. Niitä voidaan käyttää apuna sekä kotona että koulussa, mutta niiden pääasiallinen tehtävä on tukea opetusta. Oppimisleissä opetettava asia on upotettu peliin sisään, minkä vuoksi ne eivät välttämättä pysty tarjoamaan samanlaista nautinnollista pelikokemusta kuin viihdekäyttöön tarkoitettut pelit. Opetuspelit tulivat kunnolla mukaan yleiseen opetukseen 1990-luvulla. Ensimmäisen kerran niitä käytettiin kouluissa kuitenkin jo 1970-luvulla. (Saarenpää 2009.)

Oppimisleihin ei sisälly pelkästään tietokoneella pelattavia pelejä, vaan pelillisiä ja leikkilisiä ominaisuuksia voidaan myös liittää muihinkin oppimisympäristöihin. Leikkimällä oppimisen lähestymistapa tuli tunnetuksi Suomessa 1990-luvulla, kun pinnalle nousi Lego Logo-oppimisympäristö. Sen kohderyhmänä olivat ala-asteikäiset oppilaat, joille haluttiin opettaa ongelmanratkaisua ja loogista ajattelua. Oppimisympäristön avulla legoista koottu tekele saatiin liikkumaan komentojen avulla. (Saarenpää 2009.)

Oppimispelit eivät ole varsinaisesti oma genrensä, sillä ne perustuvat aina johonkin toiseen genreen. Erottava ominaisuus niissä on opettava sisältö, joka on yleensä selkeästi mukana pelissä. Ensimmäisissä oppimisleissä harjoiteltiin samaa asiaa aina uudelleen ja uudelleen. Tällaiset ns. harjaannuttamispelit sisältävät periaatteessa samoja tehtäviä kuin kouluaineiden tehtäväkirjoissa eli ne perustuvat jo opitun asian sisäistämiseen toiston kautta. Tällaisten pelien etuna on se, että ne voidaan yhdistää perinteiseen opetukseen kertausvaiheessa. Usein tällaisissa peleissä käytetään toimintapelien teemaa lasten ja nuorten motivoimiseksi. (Saarenpää 2009.)

Suurin osa oppimisleistä on suunniteltu tietokoneella pelattaviksi, mutta on olemassa myös lautapelejä, joita on tehty opetustarkoituksiin. Pedagogisten pelien vaikutus poikkeaa viihdekäyttöön tarkoitetuista peleistä, sillä ne kytkeytyvät suoraan opetussuunnitelman tavoitteisiin ja sisältöihin. Asetettujen oppimistavoitteiden tavoittelua ylläpitävinä ja motivoivina elementteinä käytetään esimerkiksi pelin graafisuutta ja tehtävien haastetason sovittamista pelaajan taitotasoon. Viime vuosina viihteellisten ja pedagogisten pelien väliset erot ovat kuitenkin vähentyneet, vaikka oppimispelit ovatkin selvästi vielä kehityksessä jäljessä viihteellisistä. (Saarenpää 2009.)

Peleillä on ominaisuuksia, jotka tukevat tehokkaasti oppimista. Oppiminen on aktiivista toimintaa, jolloin pelkkä tiedon syöttäminen ei riitä, vaan ihmisen tulee myös itse prosessoida aktiivisesti oppimaansa. Pelit vaativat aktiivista toimintaa, jolloin pelaaminen tukee oppilaan aktiivista oppimisprosessia. Pelaajat voivat saada peleissä jatkuvaa palautetta oppimisestaan, mahdollisuuden kokea uutta ja jännittävää sekä tilaisuuden käyttää mielikuvitusta. Parhaim-

millaan oppimispelit tarjoavat miellyttävän tavan oppia, mikä saa oppilaan viihtymään kauemmin opittavan asian parissa ja oppimaan innokkaammin uutta. Viihtyminen pelin ääressä helpottaa myös asioiden siirtymistä lyhytkestoisesta muistista pitkäkestoiseen, jolloin opitut asiat säilyvät mielessä kauemmin. (Saarenpää 2009.)

Pelien luonteeseen sisältyy olennaisesti sääntöjen noudattaminen. Kuitenkin niiden tulkinta antaa mahdollisuuden soveltaa niitä. Tällä tavoin syntyy uudenlaisia käytänteitä ja peli kehittyy pelaamalla. Tutkivassa oppimisessa pelaajat testaavat ja kehittävät hypoteeseja etsimällä ja hankkimalla tietoa, testaamalla sekä tekemällä uusia työskentelyteorioita. Pelissä pelaajat toimivat asetettujen sääntöjen mukaisesti ja toiminnan kautta he testaavat samalla sääntöjen toimivuutta. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 74-75.)

Lasten oppimista voi parantaa merkittävästi hyvä motivaatio, jolloin lapsi kokee mielihyvää oppiessaan ja pystyy keskittymään paremmin sekä osoittamaan sinnikkyyttä silloinkin, kun tehtävä tuntuu haastavalta. Hyvin motivoitunutta lasta ei myöskään tarvitse käskää tehtävän pariin. Tähän liittyy useasti tilanne, jossa lapsi uskoo vahvasti siihen, että hän kykenee oppimaan asian ja suorittaa tehtävän hyvin tuloksin, vaikka se olisikin vaikea. Ollessaan motivoitunut lapsi myös yleensä uskoo voivansa vaikuttaa omaan oppimiseensa, mikä tekee hänestä passiivisen opetuksen kohteen sijaan aktiivisen toimijan. (Ronimus 2013, 4-5.)

Tietokonepelit voivat tukea lapsen motivaatiota eri tavoin. Tietokoneet voivat esimerkiksi tarjota lapsille yksilöllistä ja osaamistason mukaista opetusta, mikä tukee lapsen uskoa omaan osaamiseensa. Oppimisen ja motivaation kannalta hyödyllisempiä tehtäviä ovat sellaiset, jotka ovat vaatimustasoltaan hieman lapsen osaamistason yläpuolella (Lepper & Malone 1987; Malone 1980 & Vygotsky 1978; Ronimuksen 2013, mukaan). Liian helpot tai vaikeat tehtävät voivat herkästi turhauttaa tai kyllästyttää lasta. Tietokoneen avustuksella lapsi voi saada runsaasti yksilöllistä palautetta, josta on apua kehityksessä ja oman osaamistason nostamisessa. Tietokone voi myös antaa lapselle enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa omaan oppimiseensa kuin luokkaopetus. Tietokoneella lapset voivat harjoitella itsenäisesti ja edetä omaan tahtiinsa. Lapsen on mahdollista usein myös itse päättää, missä järjestyksessä hän tekee tehtäviä. On kuitenkin tärkeää varmistaa, ettei lapsi tee oman oppimisensa kannalta huonoja valintoja. (Ronimus 2013, 5-6.)

Tietokoneet voivat herättää lapsen kiinnostuksen ja motivaation siitä syystä, että ne tuovat vaihtelua koulun rutiineihin. Kiinnostus saattaa kuitenkin heiketä käytön jatkuessa, jos ohjelma ei tue lapsen motivaatiota riittävästi. Monien oppimispelien motivoituvuutta pyritään lisäämään animaatioiden, hauskojen ääni- ja visuaalisten tehosteiden sekä muiden viihteellisten ominaisuuksien avulla. Tutkimukset eivät ole kuitenkaan yksimielisiä siitä, vaikuttavatko

ne todella lapsen motivaatioon ja oppimiseen vai ohjaavatko ne lapsen huomion pois oppimistehtävästä. (Ronimus 2013, 6.)

Opettajan roolia oppimispeleissä voidaan useimpien oppimispelitutkimusten perusteella sanoa aktiiviseksi. Opettajan rooli on aktiivista, kun hän osallistuu peliin ja sen ohjaamisen tai laajemmin pelillisen oppimisprosessin suunnittelemiseen. Pedagogisesta näkökulmasta katsottuna on tärkeää, että opettaja määrittää sen, mikä on pelissä opittavaa sisältöä ja että opittavaa sisältöä käsitellään myös muilla tavoin pelaamisen ulkopuolella. Näin toimimalla opettaja mahdollistaa asioiden tarkastelun erilaisista näkökulmista katsottuna ja luo yhteyksiä pelin ja opetussuunnitelman edellyttämän tietosisällön välille. (Koskinen, Kangas & Krokfors 2014, 27-28.)

Pelaaminen vaikuttaisi sopivan oppimistarkoituksessa sellaisille lapsille ja nuorille, joilla on vaikeampaa keskittyä perinteisessä luokkaopetuksessa. Lisäksi se voi tuntua monesta mukavammalta tavalta oppia, vaikka se ei parantaisikaan koulumenestystä. Niin sanotusti pänttämisorientoituneelle opiskelijalle pelioppiminen ei ole sopivin vaihtoehto. Oppimisprosessia edistävät hyvin harkittu fokus ja riittävästi pelissä tapahtuva keskeisen asian tai asioiden huomaamaton kertaus, mutta ne eivät ole kuitenkaan välttämättömiä. (Henriksen 2010 & Hyltoft 2010, Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 66-67 mukaan.)

#### 4.2 Ajanviete- ja seurapelit

Digitaalisen pelaamisen yleistymisen myötä pelaaminen ei ole enää rajatun ryhmän ajanvietotapa. Tietokone- tai kännykkäpelien parissa viettää aikaa yhä useampi pitämättä sitä kuitenkaan harrastuksenaan. Pelejä voidaan pelata niin työpaikoilla kuin kotonakin. Kännykkäpelejä voidaan pelata missä tahansa, kuten esimerkiksi junassa. Pelimaailmassa niin sanotut kasuaalipelit ovat sellaisia pelejä, joita on helppo pelata ja jotka ovat mahdollisimman laajan yleisön saatavilla. Säännöt eivät ole välttämättä kovinkaan monimutkaisia ja niiden esittelyssä harvoin odotetaan pelaavan tietävän muista digitaalisista peleistä. Pelit ovat usein melko edullisia tai jopa ilmaisia. (Kultima 2009.) Yhtenä tunnetuimmista ajanvietepeleistä voidaan pitää Facebookissa ja kännykän kautta pelattavaa Candy Crush Sagaa.

Kasuaalipelejä voidaan pelata toissijaisesti esimerkiksi seuran vuoksi, mielenvirkistykseksi tai ajankuluksi. Koska tällaiseen peliin ei välttämättä tarvitse panostaa rahallisesti, pelinkehittäjät kokeilevat usein muita ansaintatapoja. Pelaamista voidaan rahoittaa esimerkiksi siten, että pelaaja joutuu katselemaan samanaikaisesti tai pelaamisen tauoilla mainoksia. Ajanvietepelien merkitys on usein olla osana muuta oheistoimintaa ja niistä ei haeta syvällisiä merkityksiä esimerkiksi korkean haasteellisuuden kautta. Yleisimpiä kasuaalipelien pelityyppejä ovat ongelmanratkaisupelit, kortti- ja sanapelit, muistipelit ja kuva-arvoituspelit sekä

erilaiset yksinkertaistetut urheilupelit. Teemoiltaan kasuaalipelit ovat usein abstrakteja tai lähellä arkea. (Kultima 2009.)

Ajanvietepelien pelaamisella voidaan ehkäistä varhaista dementiaa sekä joidenkin tutkimusten perusteella myös kroonisesta kivusta kärsivät voivat saada helpotusta elämäänsä. ADHD-potilaiden itsetuntoa on myös mahdollista parantaa pelaamalla ns. pikkupelejä. Osa kasuaalipeleistä on mahdollista pelata rahasta, jolloin hyvällä pelaajalla on mahdollisuus haastaa toisia rahallisen hyödyn merkeissä. (Kultima 2009.)

Suomessa seurapelaaminen on yleistynyt viime vuosien aikana. Osana digipelikulttuuria on syntynyt yhdessä pelattavia ajanvietepelejä, joihin voi liittyä esiintymistä, musiikkia sekä keuhollisuutta. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi karaoke-, tanssi- ja liikkeentunnistuspelit. Seurapelaamisessa säännöt eivät ole aina peliin sisään kirjoitettua, sillä peleissä on useimmiten kyse esiintymisestä. Uskaltaminen on myös tärkeä osa pelaamista. Seurapelien seuraaminen voi myös viihdyttää, sillä yleisön on mahdollista kannustaa esiintyjä ja olla mukana esimerkiksi taustakuorona. Liikuntapeleistä voi tulla monelle harrastus ja monissa maissa tanssipeleminen on rekisteröity liikuntalaji. Seurapelejä pelataan useimmiten pelikonsoleilla, koska sitä pidetään helppokäyttöisenä ja niitä yleensä säilytetään olohuoneissa. Tunnettuja seurapelejä ovat esimerkiksi Singstar ja Guitar Hero. (Kultima & Stenros 2009.)

#### 4.3 Räiskintä- ja seikkailupelit

Räiskintäpeleissä erityispiirteenä voidaan pitää kolmiulotteista maailmaa, jossa pelaajan on mahdollista taistella erilaisia vihollisia vastaan erilaisilla aseilla. Pelityypissä pääasiallinen haaste on sensomotorinen, sillä pelaaminen vaatii hyvää silmän ja käden koordinaatiota, tarkkaavaisuutta sekä nopeita refleksejä. Pelaamisen tempo voi pelistä riippuen olla joko todella hidas tai vastaavasti todella nopea. Useimpia räiskintäpelejä on mahdollista pelata joko yksinpelinä tai moninpelinä netissä. (Paavilainen 2009.)

Räiskintäpelit voidaan jakaa kahteen alaluokkaan riippuen siitä, miten pelimaailma näyttäytyy pelaajalle. Ensimmäisen persoonan räiskintäpeleissä pelimaailma näyttäytyy pelaajahahmon silmin, jolloin pelaajan ase näkyy useimmiten ruudun alareunassa. Kolmannen persoonan peleissä kuvakulma on pelihahmon takana. Joissakin peleissä pelaajan on mahdollista valita kuvakulma. Tunnetuimpia räiskintäpelejä ovat esimerkiksi Call of Duty- pelit. (Paavilainen 2009.)

Räiskintäpeleissä väkivalta on keskeisessä asemassa, sillä peleissä perusmekaniikka keskittyy usein aseiden käytävään konfliktiin. Väkivalta on aina läsnä tällaisissa peleissä jossakin muodossa. Se voi näkyä esimerkiksi pelin graafisessa toteutuksessa. Räiskintäpelit voivat olla myös

fantasiaan painottuvia, jolloin taistellaan esimerkiksi hirviöitä tai robotteja vastaan. Alun perin räiskintäpelit ovat olleet yksinkertaisia, joissa pelaajan on täytynyt juosta paikasta A paikkaan B ja tuhota samalla vastustajia, mutta pelien muuttuessa realistisemmiksi pelien tehtävärakenteet ovat monimutkaistuneet. (Paavilainen 2009.)

Internet-moninpelaaminen on noussut huimaan suosioon. Suurin osa räiskintäpeleistä sisältää mahdollisuuden internet-moninpeliin, jolloin muodostuu klaaneja, joiden jäsenmäärät voivat vaihdella tyypillisesti viidestä kahteenkymmeneen henkilöön. Moninpelin myötä pelaaminen voi muuttua elämyseskeisestä suorituskeskeiseksi, jolloin tavoitteena voi olla esimerkiksi turnauksen voittaminen. Moninpelaaminen on hyvin sosiaalista toimintaa, jossa itse peli voi menettää merkitystään klaanin jäsenten ystävyydessä. (Paavilainen 2009.)

Seikkailupelit keskittyvät yleensä tarinankerrontaan ja ongelmanratkaisuun. Ongelman ratkaistuaan pelaaja voi edetä pelissä käsikirjoitetun tarinan mukaisesti. Nykyään monissa digitaalisissa peleissä on seikkailupelien elementtejä, mutta omana lajityyppinään seikkailupelit ovat olleet suosituimmillaan 1980-luvun lopulla ja 1990-luvun alussa. Klassisissa seikkailupeleissä pelaajan on mahdollista pysähtyä pohtimaan erilaisia toimintamalleja ilman kiirettä. Internetin suosion lisääntyessä myös seikkailupelien suosio on kasvanut. Monet internetin seikkailupelit ovat toteutettu Flash-animaatiotekniikalla, jolloin niitä on mahdollista pelata suoraan nettiselaimen ikkunassa. (Mäyrä 2009a.)

#### 4.4 Roolipelit

Tietokoneella pelattavissa roolipeleissä hahmoa on tarkoitus pelata kuvitteellisessa maailmassa. Toisin kuin muunlaisissa pelityypeissä, tämä hahmo muuttuu ja kehittyy pelin aikana. Roolipelit ovat syntyneet 1970-luvulla Dungeons and Dragons-tyyppisten pöydän ympärillä pelattavien seurapelien myötä. Viimeisten vuosien aikana monipelattavat roolipelit ovat yleistyneet. Roolipeleissä fantasiamaailmaa ja pelin juonta on mahdollista muuttaa tietyillä toimilla. (Stenros 2009.)

Peliä aloittaessa pelaaja voi valita itselleen hahmon, joka voi vaihdella esimerkiksi örkistä haltiaan. Hahmolla on usein myös tietty numeerinen ominaisuus, kuten voimakkuus ja ketteryys. Nämä ominaisuudet vaikuttavat siihen, miten ja kuinka hyvin hahmo voi pelissä edetä. Hahmo voi pelin edetessä kartuttaa kokemusta ja oppia uutta. Peleissä hahmo myös siirtyy tasolta toiselle, jolloin pelistä tulee entistä haastavampi. Monesti osana pelaamista pelaaja pelaa roolia eli eläytyy pelaamaansa hahmoon. Yksinpeleissä eläytyminen on harvinaisempaa ja pelaajan on mahdollista itse päättää, kuinka paljon hän eläytyy, kun taas moninpeleissä peliryhmän tasolla määritellään, kuinka suuri merkitys eläytymisellä on. (Stenros 2009.)

Roolipelit voidaan jakaa kolmeen eri luokkaan: pöytäroolipeleihin, tietokoneroolipeleihin sekä liveroolipeleihin. Yhtenä ensimmäisistä ja ehkä tunnetuimmistakin roolipeleistä voidaan pitää Dungeons and Dragons- sarjaa, jonka ensimmäinen osa ilmestyi vuonna 1974. Pöytäroolipeleissä joukko pelaajia kokoontuu yhteen pelaamaan pelinjohtajan johdolla. Jokaisella pelaajalla on oma hahmonsaa, jota hän hallitsee. Pelissä käytetään noppia ratkaisemaan esimerkiksi konfliktitilanteita. Tietokoneroolipelit ovat syntyneet 70- luvun jälkipuoliskolla ja liveroolipelit eli larpit 80- luvun alussa. Liveroolipeleissä pelaajat pukeutuvat rooliensa mukaan ja eläytyvät hahmoihinsa. Suomeen pöytäroolipelit tulivat 70- luvun lopulla Yhdysvalloista palaavien vaihto-oppilaiden mukana, larppaaminen kymmenen vuotta myöhemmin ja tietokoneroolipelit 80-luvulla muiden digitaalisten pelien mukana. (Stenros 2009.)

Yksinpelattavien tietokoneroolipelien muoto on kehittynyt viime vuosikymmenten aikana. Nykyään on oleellista, että pelaajalla on mahdollisuus kontrolloida hahmoaan luomalla sen ennen pelin aloittamista ja hallitsemalla sen kehitystä esimerkiksi päättämällä mitä ominaisuuksia kokemuspisteillä ostetaan. Pelimaailmat ovat myös muuttuneet vuorovaikutteisemmiksi. Varhaisissa peleissä pelaajalla oli vain vähän vaikutusta pelin etenemiseen. Tietokoneella pelattavissa roolipeleissä ovat vakiintuneet myös tehtävät, joita vastaanottamalla pelaajan on mahdollista edetä pelissä. Peleissä on aina ollut taisteluita, jossa lopputulos määrittyy hahmon ominaisuuksien, pelaajan nopeuden ja taitojen sekä satunnaistekijöiden mukaan. Varhaisemmissa peleissä taistelu on vuoropohjaista eli hahmot ovat hyökänneet vuorotellen, kun taas nykyään pelit ovat realistisempia, mikä takaa sen, että hahmot voivat taistella samaan aikaan. (Stenros 2009.)

Moninpelattavat verkkoroolipelit (MMORPG eli massively multiplayer online role-playing game) ovat alkaneet nostamaan suosiotaan 90-luvun jälkipuoliskolla. Ensimmäinen internetissä pelattava roolipeli, joka oli toteutettu 3D-grafiikalla, oli vuonna 1996 julkaistu Meridian 59. Ensimmäinen moninpelattava tietokoneroolipeli on kuitenkin ilmestynyt jo vuonna 1980. Verkkoroolipeleistä tuli suosituimpia, kun peleihin lisättiin parempaa grafiikkaa ja internetyhteydet yleistyivät sekä nopeutuivat. Nykyään pelimaailmojen merkitys sosiaalisina tiloina on kasvanut, sillä pelien kautta on mahdollista pitää yhteyttä ystäviin ja muihin kontakteihin. Yksi tunnetuimmista moninpelattavista roolipeleistä on World of Warcraft. (Stenros 2009.)

#### 4.5 Strategia- ja simulaatiopelit

Strategiapelit perustuvat usein kahden tai useamman pelaajan väliseen kilpailuun, jossa valteina ovat taktinen ajattelu ja resurssien tehokas hyödyntäminen. Simulaatiopelit voivat olla yksin kotona pelattavia pelejä, joissa pääpaino on asioiden hallinnassa. Niissä ratkaisee kyky kontrolloida useita kokonaisuuteen vaikuttavia muuttujia. Strategiapelejäkin voi pelata yksin, jolloin vastustajana on tietokoneen ohjaama tekoäly. (Sihvonen 2009.)

Strategiapelissä tavoitteisiin on mahdollista päästä käyttämällä taktista ajattelua, suunnitelmien tekemisellä sekä toteuttamalla niitä aste asteelta. Strategiapelissä useimmiten aihepiirinä on sodankäynti. Pelit voidaan jakaa vuoropohjaisiin ja reaaliaikaisiin strategiapelisiin. Klassisia strategiapelisiä ovat esimerkiksi ristinolla ja shakki. Tietokonepeliversiot näistä voivat olla yksinkertaisia ja yhdenpelattavia sovelluksia, mutta useista peleistä on tarjolla myös moninpelattavia versioita, joita voidaan pelata joko samalla tietokoneella tai internetin välityksellä. Strategiapelistä voidaan erottaa taktiikkapelit, joissa pelaamisen mittakaava ja toiminnot ovat rajatumpia. Taktiikkapeleissä yksilöä ohjataan yleensä joko yksilön tai ryhmän tasolla. (Sihvonen 2009.)

Simulaatiopelit ovat useimmiten yksinpelejä, joissa pelaaja kilpailee itseään tai tietokonetta vastaan. Pelimaailma voi olla ”hiekkalaatikkomainen”, jolloin pelimaailma voi muuttua pelaajan tekojen mukaisesti. Simulaatiopelissä on usein simulaattoreita, joissa mallinnetaan jonkin tietyn laitteen, kuten lentokoneen, toimintaa. Simulaattoreiden tärkein ominaisuus on niiden realistisuus, jota voidaan käyttää hyödyksi esimerkiksi koulutuksissa. Simulaatiopelit eroavat simulaattoreista siten, että simulaatiopelit ovat mittakaavaltaan erilaisia ja monimutkaisia. Simulaatiopelissä voidaan mallintaa ihmiselämää, kaupunkisuunnittelua sekä yhteiskuntien historiallista kehitystä. Yksi tunnetuimmista simulaattoreista on rakentelu- ja hallintasimulaatio SIM City ja simulaatiopelistä The Sims- pelisarja. (Sihvonen 2009.)

## 5 Digitaalinen pelaaminen nuorisotyön välineenä

1990-luvulla nuorisotyöhön on ilmestynyt erilaisia tavoitteellisia harjoitteita, joissa leikkiä ja leikkimielisyyttä käytettiin työvälineinä tarkempien tavoitteiden saavuttamisessa, kuten esimerkiksi yhteisessä ajanvietossa tai toisiin tutustumisessa. Lapsen ja nuoren kasvuprosessissa leikkejä ja pelejä käytetään keskeisinä välineinä minäkuvan rakentumisessa, ympäristön ja minuuden välisten suhteiden sekä sosiaalisten normien hahmottamisessa ja erilaisten kognitiivisten taitojen kehityksessä. Vygotskyn mukaan leikki on kehityksen laboratorio, jossa lapsi on hetkellisesti kyvyissään ikätasoaan ylemmällä tasolla. Hän tulkitsee, että abstrakti ajattelu kehittyy kehittämällä sekä kokemalla kuvitteellisia tilanteita. Leikki on Vygotskyn mukaan parasta valmistautumista tulevaisuuteen. Leikeissä ja peleissä saadut kokemukset sekä opit voivat siirtyä leikin tai pelin ulkopuolelle käytännön arkeen. (Huttunen 2014, 11-12.)

Nykyaikana digitaalinen todellisuus on osana arkea ja myös pelit ovat laajentuneet digitaaliseen ulottuvuuteen. Siihen sisältyy oppimispotentiaaleja, mutta se on myös väylänä digitaalisen median piirteiden omaksumisessa. Nuoren on mahdollista oppia digitaalisen median vaikutuskeinoja ja -mahdollisuuksia ja ymmärtää muiden ihmisten lähettämien viestien tarkoituksia sekä ilmaista omia ajatuksiaan pelaamalla digitaalisia pelejä. Niiden avulla nuori voi päästä osaksi verkottunutta maailmaa ja kasvaa itsenäiseksi ja aktiiviseksi kansalaiseksi. Nuorisotyön tehtävänä on tukea näitä tavoitteita. (Huttunen 2014, 12, 14.)



Suomessa on tällä hetkellä monia nuorisotaloja, joissa digitaalinen pelaaminen on läsnä ainakin jossain muodossa. Pelaamisen avulla on mahdollista saada kontakti nuoreen, luoda lisäisältöä nuorisotalolle sekä kehittää nuorten välistä yhteistoimintaa. Pelaamisen ympärille voidaan myös rakentaa turnaus- ja pienryhmätoimintaa matalalla kynnyksellä. Nuorisotaloissa hyödynnetään erityisesti pelikonsoleita, mutta myös mobiililaitteita ja tietokoneita on mahdollista hyödyntää toiminnassa. Pelejä valitessa on tärkeää selvittää, minkälaisia pelejä nuoret haluaisivat pelata ottaen huomioon ikäraajat sekä moninpelimahdollisuuden. On myös suositeltavaa, että ohjaajat perehtyisivät ainakin perustasolla peleihin, jotta he voisivat opastaa nuoria pelissä, pelata tai keskustella peleistä yhdessä nuorten kanssa. Hyvä keino saada pelit tutuiksi on pelata pelejä myös työyhteisön kesken. (Pulkinen 2014, 17-20.)

Nuorisotyöllä ja -toiminnalla voidaan saavuttaa paljon erilaisia nuoria. Myös peleillä ja pelaamisella on mahdollisuus saavuttaa nuoria, jos toiminnasta tehdään kaikille yhdenvertaista. Yhdenvertainen pelitoiminta mahdollistaa nuorelle turvallisen tilan olla, tulla, osallistua sekä vaikuttaa. Jokainen hyväksytään omana itsenään ja kaikkia pidetään samanarvoisina riippumatta etnisestä taustasta, kansallisuudesta, äidinkielenstä, ihonväristä, sukupuolesta, sukupuoli-identiteetistä tai seksuaalisesta suuntautumisesta, uskonnosta, maailmankatsomuksesta tai vakaumuksesta, mielipiteestä, vammasta, terveydentilasta tai muusta henkilöön liittyvästä syystä tai ominaisuudesta. Yhdenvertaisuus pitäisi olla nähtävissä pelitoiminnan säännöissä ja ohjeistuksessa ja sen pitäisi toteutua asenteissa ja muiden kohtelussa. (Valtere 2014, 102.)

Yhdenvertaisuuden edistämiseksi tarkastellaan normeja ja tehdään vihapuheenvastaista työtä. Nuorisotyöhön vaikuttavat yhteiskunnan normit. On tärkeää tarkastella kriittisesti vallalla olevia normeja, jotta yhdenvertaisuutta voitaisiin edistää. Nuoret voivat kohdata syrjintää ja kiusaamista, jonka vuoksi on tärkeää pystyä tarjoamaan nuorelle turvallista ja kaikille avointa toimintaa. Yhdenvertaisuutta voidaan edistää myös siten, että pelitoimintaa järjestetään tiloissa, johon on esteetön pääsy pyörätuolilla. On myös tärkeää luoda sosiaalisesti esteettömiä tiloja, joissa jokainen voi olla oma itsensä ilman pelkoa syrjityksi tulemisesta. Esimerkiksi vammaisen nuoren osallistumisen mahdollistaa esimerkiksi yhteisavustaja. Maahanmuuttajanuorten saavuttamiseksi voidaan tehdä yhteistyötä maahanmuuttajajärjestöjen kanssa. (Valtere 2014, 103.)

## 6 Tutkimuksen toteutus

Tutkielmassani käytän erityisesti hyväkseni kvantitatiivista eli määrällistä tutkimusta. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa keskeisiä asioita ovat muun muassa johtopäätökset aikaisemmista tutkimuksista, aikaisemmat teoriat, hypoteesien esittäminen, käsitteiden määrittäminen,

havaintoaineiston perustuminen määrälliseen eli numeeriseen mittaukseen, tutkittavien henkilöiden valitseminen, aineiston muuttaminen tilastollisesti käsiteltävään muotoon sekä päätelmien teon perustuminen tilastolliseen analysointiin. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2004, 131.)

Aineiston keräsin kyselylomakkeen avulla. Sain luvan laittaa kyselyni esille Suomi24-, livegamers.fi:n ja hevostalli.net:in keskustelupalstoille sekä V2.fi:n ja Aapeli.com:in nettisivustoille. Kyselyyn oli mahdollista vastata parin viikon ajan. Kyselyyn vastaamisen houkuttamina käytin saatekirjettä, jossa oli muun muassa linkki kyselyyn sekä yhteystietoni kysymyksiä varten (kts. Liite 1). Kyselyn suuntasin 12-18-vuotiaille nuorille. Kyselystä saatuja tuloksia analysoin Microsoft Excel- ohjelmalla, jonka avulla loin tuloksia kuvaavia kaavioita.

Valitsin aineistonkeruumenetelmäksi verkkokyselyn, koska halusin saada mahdollisimman paljon eri-ikäisiä ja muillakin tavoin erilaisia vastaajia. Verkkotutkimuksesta on hyötyä myöskin tapauksissa, jossa tutkittava alue on laaja tai hajanainen, tutkimukset toistuvat usein, tutkimustuloksilla on kiire ja vastauksilta vaaditaan erityistä tarkkuutta. Verkkokyselyn etuja ovat kustannustehokkuus, globaali kattavuus, joustavuus, nopeus, helppous, seuranta, otannan kontrollointi, vastaamisen kontrollointi, kyselyn räätälöinti sekä vastaajan tunnistaminen. Haasteita ovat tulosten/otoksen vinoutumat, otantamenetelmät, vastaajien osaamistaso, tekniset ongelmat sekä alhainen vastausprosentti. Haasteita ovat myös se, ettei voida varmistua siitä, ovatko vastaajat vastanneet rehellisesti ja huolellisesti, eikä ole myöskään selvää, miten onnistuneita annetut vastausvaihtoehdot ovat vastaajien näkökulmasta. Hyvän lomakkeen laatiminen vie myös aikaa ja vaatii monenlaista tietoa sekä taitoa. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 190; Kananen 2015, 211, 213, 215.)

### 6.1 Opinnäytetyön eettisyys ja luotettavuus

Opinnäytetyössä tutkimusmenetelmänä käytettävää kyselyä silmältä pitäen kysymyslomake on laadittava siten, ettei vastaajien tarvitse huolehtia antamiensa tietojen väärinkäyttömahdollisuuksista. Satunnaisotokseen kuuluvilla henkilöillä lähetettäviin lomakkeisiin ei pidä merkitä epäilyjä herättäviä identifikaatiotunnuksia. Vastaajan anonymiteetin säilyminen tulee ottaa huomioon myös kysymysten laadinnassa. Lisäksi vastaajien taustatietojen kartoittamisen alussa on hyvä mainita, että taustatietoja tiedustellaan vastausten tilastollista käsittelyä varten. (Kyselylomakkeen laatiminen 2010.) Kyselyssäni en kysynyt vastaajien nimeä, vaan heidän ikäänsä ja sukupuoltansa sekä koulutustaastaansa.

Hyvän tieteellisen käytännön keskeisiä lähtökohtia tutkimuseetiikan näkökulmasta ovat esimerkiksi: rehellisyys, tarkkuus ja huolellisuus tutkimustyössä, tulosten tallentamisessa ja esittämisessä sekä tutkimusten ja niiden tulosten arvioinnissa; eettisesti kestävä tiedonhankinta-,

tutkimus- ja arviointimenetelmät, avoimuus, viittaaminen muiden julkaisuihin asianmukaisella tavalla sekä tietoaaineistojen tallentaminen tieteelliselle tiedolle asetettujen vaatimusten edellyttämällä tavalla. (Hyvä tieteellinen käytäntö.)

Tiedonkeruu on toteutettava huolellisesti kunnioittaen tieteen objektiivisuutta tukevia välineitä. Tutkijan tulee suunnitella tutkimusinstrumenttinsa tutustumalla riittävästi samaa aihetta koskeviin aikaisempiin julkaisuihin ja tutkimuksiin. Näin hän kykenee tunnistamaan tutkimuksessa olevat aukot ja laatimaan niitä varten tarkoituksenmukaisia tiedonkeruulinstrumentteja. Tutkijan ei pidä tehdä tieteellistä tutkimusta vain tilaajalleen, organisaatiolleen tai itselleen. Tulosten kontrolloitavuus ja niistä keskusteleminen on olennainen osa tutkimusprosessia. (Kyselylomakkeen laatiminen 2010.) Ennen verkkokyselyn toteuttamista tutustuin valmiina oleviin tutkimuksiin sekä muuhun kirjallisuuteen ja julkaisuihin, joista suurin osa oli sähköisessä muodossa.

Opinnäytetyön luotettavuus voi korostua tutkimusaineistossa ja sen hankinnassa, aineiston analyysissa ja tulokinnassa sekä raportoinnissa. Useimmiten käytettyjä kriteerejä ovat: uskotavuus: miten totuus on muodostunut tutkijan ja tutkittavan välille, todeksi vahvistettavuus: tutkimustulosten on perustuttava aineistoon ja empiriaan, merkityksellisyys: tutkittavan ilmiön esiintyminen ja merkitys kyseisessä tutkimuskontekstissa, toistuvuus: tutkittavan ilmiön esiintymisen ”tuttuus ja yleisyys”, kyllästeisyys: tutkija on saanut ilmiöstä kaiken olennaisen esille sekä siirrettävyys: tulosten siirrettävyys toiseen samanlaiseen kontekstiin, tulkintojen muuttumatta. (Luotettavuus.)

## 6.2 Kvantitatiivinen tutkimusmenetelmä

Kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus edellyttää sitä, että tunnetaan ilmiön tekijät, parametrit tai muuttujat eli käytännössä ei voida suorittaa mittauksia, jos ei tiedetä, mitä mitataan. Kvantitatiivinen tutkimus pyrkii yleistämään tutkimustietoa. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että pieneltä ilmiöön kuuluvalta joukolta kerätään tutkimustietoa kyselylomakkeen avulla. Pienen joukon eli otoksen vastaajien edellytetään edustavan koko joukkoa eli perusjoukkoa. Tällöin tutkimustulosten katsotaan edustavan koko joukkoa eli populaatiota, jota ilmiö kosketti. Kvantitatiivinen tutkimus perustuu positivismiin, jossa korostetaan tiedon perusteluja, luotettavuutta, objektiivisuutta ja yksiselitteisyyttä. Tutkittava ilmiö tulee määrittellä niin hyvin, että siitä voidaan johtaa mitattavissa olevia kysymyksiä, joista voidaan muodostaa tiedonkeruumenetelmänä käytettävä kyselylomake, jota itsekin käytin. (Kananen 2011, 17-18.)

### 6.3 Kyselylomake

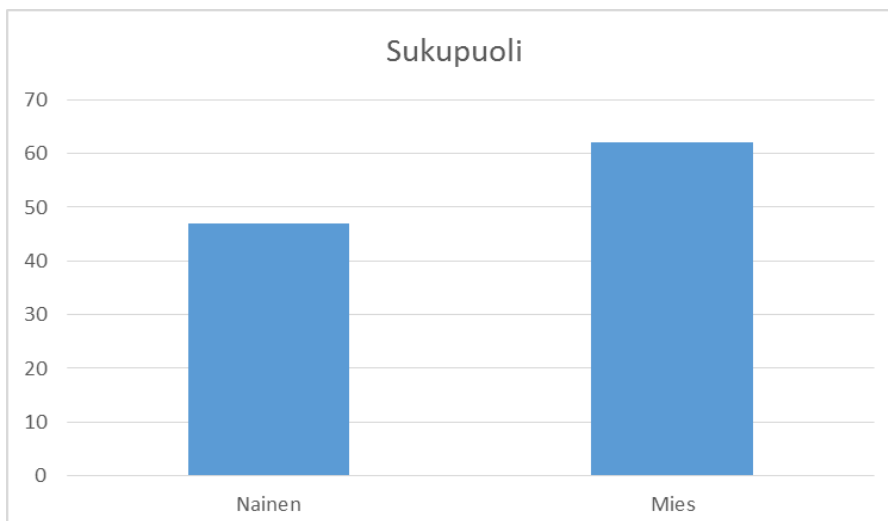
Hyvä kysely on laajuudeltaan sopivan mittainen: varsinkaan postikyselyissä vastausaika ei saisi ylittää 15-20 minuuttia. Tärkeää on myös se, että kyselyn ulkonäkö on tarpeeksi selkeä, jotta se houkuttelisi vastaamaan. Hyvä kysymys on aina kohtuullinen. Kysymyksiin vastaamista helpottaa se, että ne ovat loogisessa järjestyksessä aihealueittain. (Kyselylomakkeen laatiminen 2010.)

Kvantitatiivisessa tutkimuksessa käytettävät kysymykset voivat olla avoimia tai valmiita vaihtoehtoja tarjoavia strukturoituja kysymyksiä. Kysymysten toimivuus ja hyvyys tiedon kerääjinä riippuu seuraavista asioista: siitä, kuinka ymmärrettäviä ne ovat, vastaajilla on kysymysten edellyttämä tieto, vastaaja haluaa antaa tarvittavan tiedon sekä kysymykset ovat yksiselitteisiä. Jotta kyselytutkimus olisi onnistunut, tulisi näiden kaikkien ehtojen täytyä jokaisen kysymyksen kohdalla. (Kananen 2014, 142-143.) Kyselyssäni käytin kumpaakin kysymyslaatua ja pyrin täyttämään hyvän kyselyn ehdot niin hyvin kuin osasin pitämällä kyselyn mahdollisimman lyhyenä ja kysymykset yksinkertaisina. Kyselyn laadin verkossa kyselynetti.com- sivuston avulla.

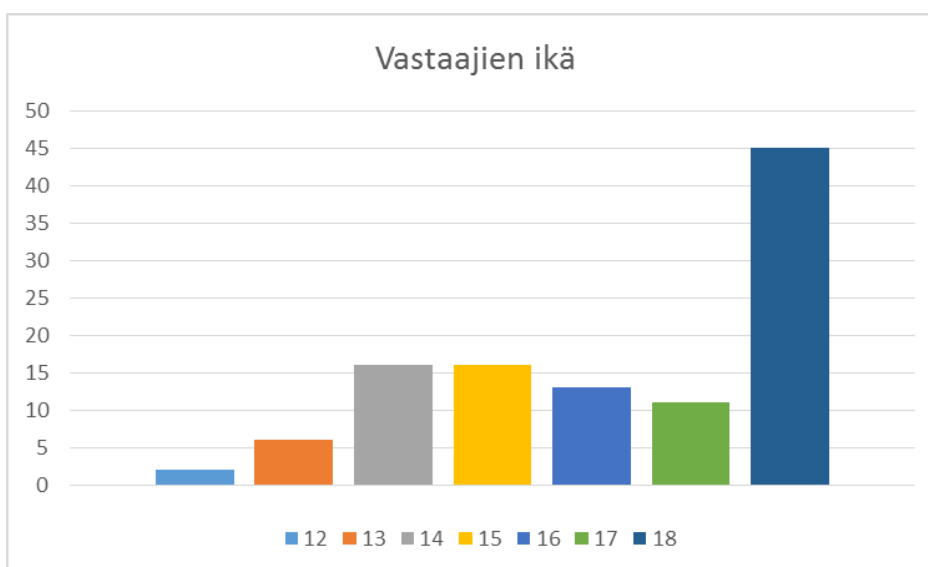
## 7 Tutkimustulokset

Valmistelemaani nettikyselyyn vastasi yhteensä 180 henkilöä, mutta kyselyn päätti, eli kaikkiin olennaisiin kysymyksiin vastasi 162 henkilöä. Heistä 49 oli naisia ja 113 miehiä. Vastaajien joukosta täytyi karsia vielä yhteensä 82 vastausta, joista 18 olivat keskeytyneitä kyselyitä ja 61 vastausta tuli sellaisilta henkilöiltä, jotka eivät kuuluneet viiter ryhmään eli 12-18- vuotiaisiin nuoriin. Kolme vastausta sisälsi asiatonta sisältöä, joten niitä ei otettu huomioon. Kyselyyn vastanneista nuorin oli 9- vuotias ja vanhin 53- vuotias. Lopputuloksena käsiteltäviä vastauksia oli yhteensä 109 kpl, joista 62 oli poikien ja 47 tyttöjen vastaamia. Vastausprosentti oli noin 60,5. Vastausprosentin laskin jakamalla hyväksytyjen vastausten määrän (109 kpl) kaikkien kyselyn aloittaneiden vastaajien määrällä (180 kpl). Kyselyn aloittaneet vastaajat edustavat perusjoukon (kyseisten nettisivujen käyttäjät) osajoukkoa eli perusjoukkoa pienois-koossa (Otanta). Hyväksytyt vastaukset ovat näyte 12-18-vuotiaiden käyttäjien ryhmästä. Kyselyn aluksi vastaajien tuli vastata kolmeen taustatietokysymykseen koskien sukupuolta, ikää sekä tämänhetkistä opiskelua. Kysymyksiä oli yhteensä 11 kpl.

Vastaajat olivat iältään 12-18- vuotiaita nuoria. Eniten vastauksia tuli 18-vuotiailta (45 vastaajaa) ja vähiten 12-vuotiailta (2 vastaajaa). 14-15- vuotiaita vastasi kyselyyn yhtä monta eli 16 vastaajaa. Koska vastaajista suurin osa oli lähempänä 18- ikävuotta, voisi päätellä, etteivät varhaisteini-ässä olevat välttämättä käytä niin paljon keskustelufoorumeita kuin hieman vanhemmat nuoret sekä aikuiset.

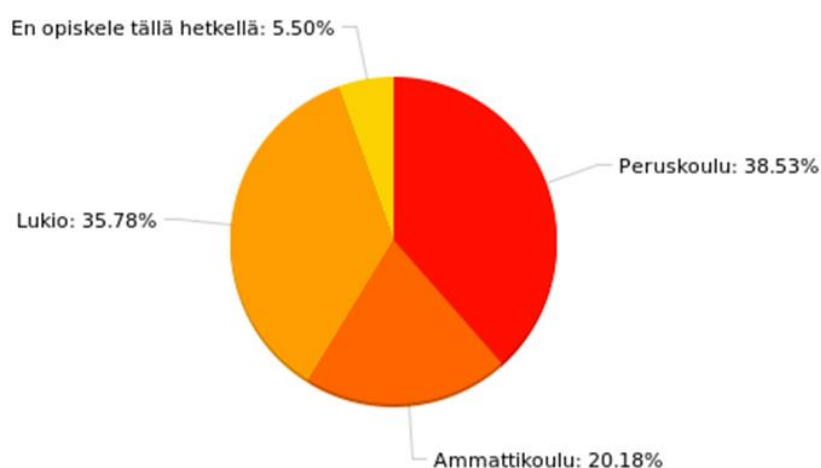


Kuvio 1: Vastaajien sukupuoli



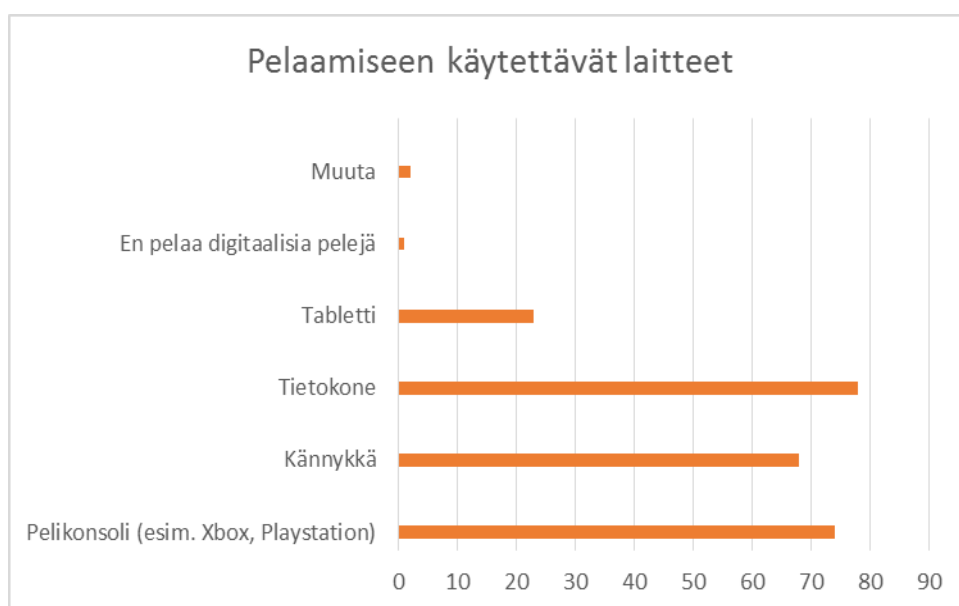
Kuvio 2: Vastaajien ikä

Kolmas taustatietokysymys koski vastaajien tämänhetkistä opiskelua. Suurin osa vastaajista eli 38,5 % vastasi opiskelevansa peruskoulussa. 35,8 % vastaajista opiskeli lukiossa sekä 20,2 % ammattikoulussa. Vain kuusi henkilöä vastasi, ettei opiskele tällä hetkellä missään.



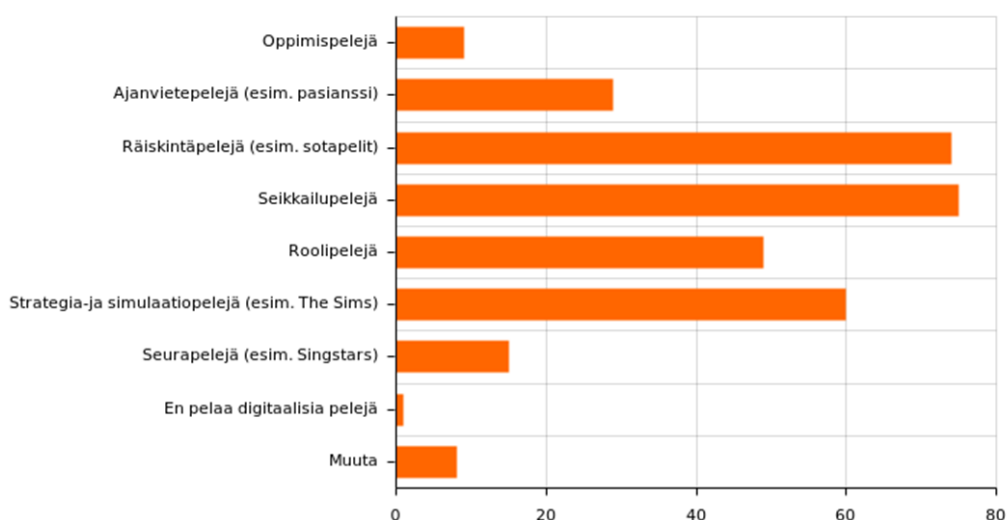
Kuvio 3: Vastaajien opiskelutilanne

Taustatietojen jälkeiset kysymykset koskivat digitaalista pelaamista, siihen liittyvää kiinnostusta sekä ajankäyttöä ja rahankäyttöä pelaamisessa. Neljännessä kysymyksessä kysyttiin, millä laitteella vastaaja pelaa digitaalisia pelejä. 71,6 % vastaajista pelasi tietokoneella, 67,9 % pelikonsolilla (esimerkiksi Playstation tai Xbox), 62,4 % kännykällä sekä 21,1 % tabletilaitteella. Vain yksi vastasi, ettei pelaa digitaalisia pelejä. Muuta- lisäkenttään tulleita vastauksia olivat korttipelit sekä Playstation Vita. Vastaajat saivat valita yhden tai useamman vaihtoehdon vastatessaan kysymykseen.



Kuvio 4: Pelaamiseen käytettävät laitteet

Viides ja kuudes kysymys koskivat digitaalisia pelejä, joita vastaajat pelaavat. Viidennessä kysymyksessä kysyttiin, minkälaisia pelejä vastaaja pelaa useimmiten. Vastaajat saivat valita yhden tai useamman vastausvaihtoehdon. Vastausvaihtoehdot olivat: oppimispelejä, ajanvietepelejä (esimerkiksi pasianssi), räiskintäpelejä (esimerkiksi sotapelit), seikkailupelejä, roolipelejä, strategia- ja simulaatiopeliejä (esimerkiksi The Sims), seurapelejä (esimerkiksi Singstar) tai muuta, johon sai vapaasti kirjoittaa vastauksensa. Suosituimpia pelityyppejä olivat seikkailupelit ja räiskintäpelit (68,8 % ja 67,9 % vastaajista). Vähiten vastauksia saivat oppimispelit ja seurapelit (8,3 % ja 13,8 % vastaajista). Muuta- lisäkenttään tulleita vastauksia olivat ajo- ja urheilupelit sekä moninpelit.

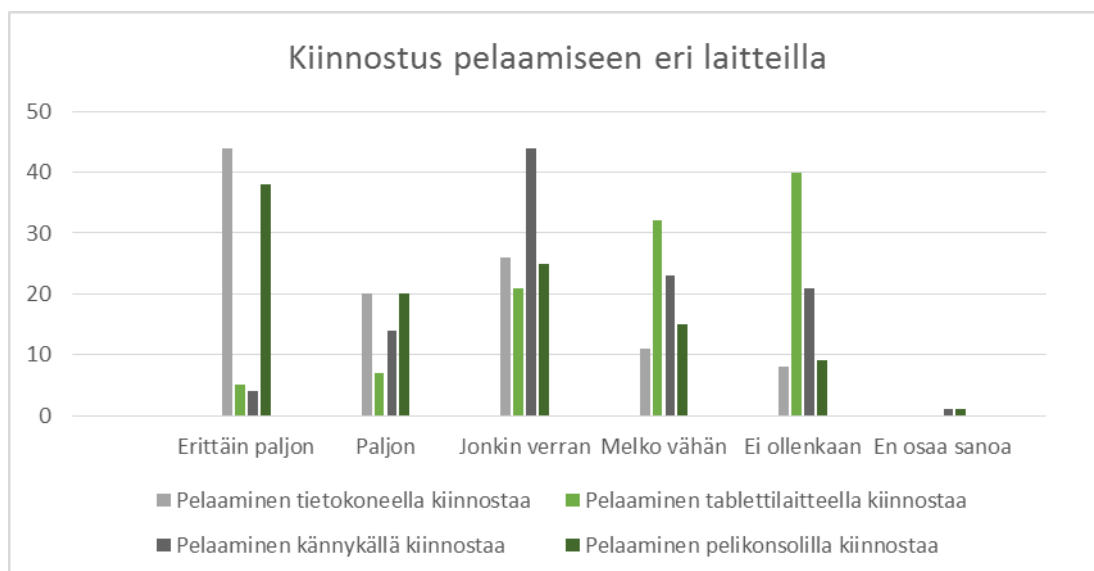


Kuvio 5: Useimmiten pelattavat pelityypit

Kuudennessa kysymyksessä kartoitettiin vastaajien lempipelejä, joita oli useampia. Kysymyksen sai vastata vapaasti. Vastauksia oli yhteensä 78 kappaletta. Vastaajat olivat eniten pelaavansa The Sims-(7 kpl), Counter Strike- ja Halo- sarjan pelejä (5 kpl) sekä Grand theft auto V- peliä (5 kpl). Muita pelejä ja pelisarjoja, jotka olivat saaneet enemmän kuin yhden äänen, olivat NHL- sarja, Star Wars- sarja, Call of Duty- sarja, Assanssin´s Creed- sarja, Uncharted- sarja, Final Fantasy- sarja, League of Legends, Titanfall, Life is strange sekä The Elder Scrolls V: Skyrim. Vastaajien lempipeleistä valtaosa on pelityypiltään räiskintä- tai seikkailupelejä.

Seitsemäs kysymys koski vastaajien kiinnostusta digitaalisten pelien pelaamiseen eri laitteilla. Pelaaminen tietokoneella kiinnosti vastaajia eniten. Tietokoneella pelaaminen kiinnosti 64 vastaajaa paljon tai erittäin paljon. Toiseksi eniten kiinnosti pelikonsolilla pelaaminen (58

vastaajaa). Kännykällä pelaaminen kiinnosti 67 vastaajaa jonkin verran tai melko vähän. Vähiten kiinnostusta herätti tablettilaitteella pelaaminen, joka kiinnosti melko vähän tai ei ollenkaan yhteensä 72 vastaajaa.



Kuvio 6: Pelaamisen kiinnostavuus eri laitteilla

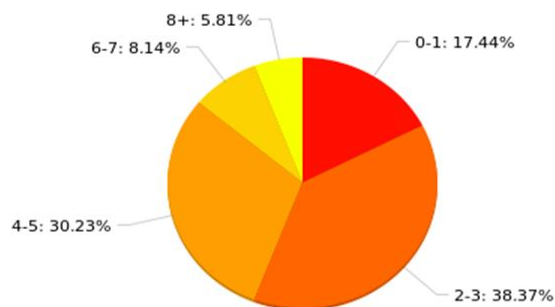
Kahdeksas, yhdeksäs sekä kymmenes kysymys koskivat pelaamiseen liittyvää ajankäyttöä. Kysymykseen Kuinka usein pelaat digitaalisia pelejä? noin 69 % vastaajista vastasi pelaavansa päivittäin. Viikoittain pelasi noin 24 % ja kuukausittain noin 6,5 %. Kukaan ei vastannut pelaavansa vuosittain. Vain yksi vastaajista oli vastannut, ettei pelaa ollenkaan digitaalisia pelejä.

Ne vastaajista, jotka vastasivat pelaavansa päivittäin, saivat lisäkysymyksen, jossa kysyttiin, kuinka monta tuntia he pelaavat päivän aikana. Suurin osa eli noin 38 % vastaajista vastasi pelaavansa päivittäin 2-3 tuntia. 4-5 tuntia pelasi noin 30 % ja 0-1 tuntia noin 17 % vastaajista. Vähiten pelattiin yli 8 tuntia (noin 6 % vastaajista) sekä 6-7 tuntia (noin 8 % vastaajista). Kysyttäessä, kokevatko vastaajat pelaavansa liikaa, valtaosa eli noin 87 % vastaajista, vastasi, ettei koe pelaavansa liikaa.





Kuvio 7: Kuinka usein vastaajat pelaavat digitaalisia pelejä?

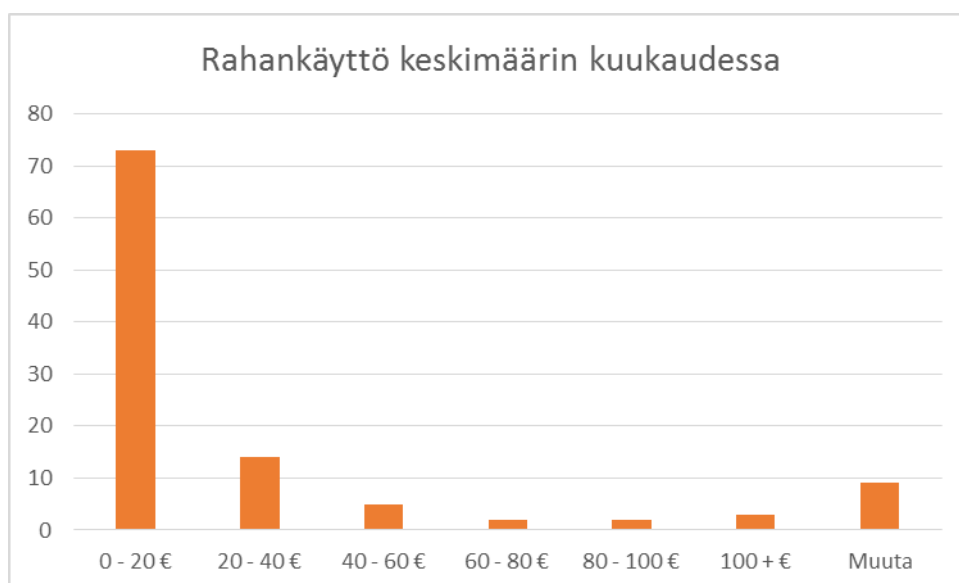


Kuvio 8: Vastaajien pelaama päivittäinen tuntimäärä



Kuvio 9: Vastaajien kokemus omasta pelaamisesta

Viimeinen kysymys käsitteli vastaajien pelaamiseen liittyvää kuukausittaista rahankäyttöä. Suurin osa eli noin 68 % vastaajista vastasi käyttävänsä rahaa pelaamiseen 0-20 euroa kuukaudessa. Vastaajista 13 % käyttää rahaa 20-40 euroa, 4,6 % 40-60 euroa, 1,9 % 60-80 ja 80-100 euroa sekä 2,8 % enemmän kuin 100 euroa kuukaudessa. Muuta- lisäkenttään vastattiin, ettei käytä rahaa ollenkaan tai käyttää vaihtelevasti esimerkiksi 0-50 euron väliltä. Eräs vastaaja kertoi, ettei käytä pelin sisäisiin ominaisuuksiin ollenkaan rahaa, vaan käyttää rahaa vain itse pelin ostoon.



Kuvio 10: Vastaajien pelaamiseen käyttämä kuukausittainen rahamäärä

## 8 Johtopäätökset ja pohdintaa

Tuloksista voidaan päätellä, että digitaaliset pelit ovat myös nuorten suosiossa, sillä suurin osa vastaajista pelaa digitaalisia pelejä. Pojat pelaavat hieman enemmän kuin tytöt ja vastaajien ikä oli enemmän lähempänä 18-ikävuotta kuin 12 vuotta, mikä tosin voi johtua myös siitä, ettei nettisivustoilla ja keskustelupalstoilla, joihin laitoin linkin kyselyyn, välttämättä käy niin paljon alaikäisiä nuoria. Voi myös olla, että kyselyyn vastaaminen ei motivoi niin paljon nuoria kuin esimerkiksi aikuisia. Kyselyyn olisi voinut liittää jonkinlainen palkinto, esimerkiksi elokuvaliput, jotka olisi voitu arpoa kaikkien vastaajien kesken. Tämä olisi saattanut kasvattaa vastaajien määrää ja lisätä nuorempien vastaajien osallisuutta. Nuorempien vastaajien määrää olisi myös saattanut kasvattaa se, että kysely olisi lähetetty esimerkiksi muutamalle peruskoululle.

Digitaalisessa pelaamisessa käytettävistä välineistä tietokone ja pelikonsoli olivat suosituimpia, mikä voi johtua siitä, että pelejä halutaan pelata isolta ruudulta, jossa kuva voi olla terävämpi kuin esimerkiksi mobiililaitteilla. Ne voivat olla suosituimpia myös siksi, koska tietokoneen hiirellä ja pelikonsolin ohjaimella on mukavampi pelata kuin naputtamalla pientä kännykän ruutua. Pelaaminen tabletilaitteella kiinnostaa luultavasti siksi vähiten, koska tabletti ei ole välttämättä monelle tarpeellinen väline, sillä monella on mitä luultavammin kännykkä ja kannettava tietokone, jotka ajavat saman asian. Mobiilipelejä saatetaan pelata eniten silloin, kun ollaan poissa kotoa ja tarvitaan jotakin ajanvietettä.

Peleistä suosituimpia ovat tulosten perusteella räiskintä- ja seikkailupelit. Tämä voi johtua esimerkiksi siitä, että näihin kahteen genreen liittyviä pelejä tehdään eniten (Kempainen 2012, 59). Voi olla, että tällaisia pelejä myös mainostetaan mediassa eniten ja tällaisista peleistä voidaan tehdä myös elokuvasuovitusta. Kolmanneksi suosituin peliryhmä oli strategia- ja simulaatiopelit, joista The Sims oli mainittu eniten vastaajien lempipeliksi. The Sims-pelisarjan suosio saattaa johtua siitä, että siinä päästään lähelle reaalielämää ja pelaajan on mahdollista luoda erilaisia ihmisiä, joilla on erilaiset luonteet, elämäntyylit ja työpaikat.

Tuloksista on nähtävissä, että suurin osa vastaajista pelaa päivittäin tai ainakin viikoittain digitaalisia pelejä. Kerrallaan pelataan eniten noin 2-3 tuntia, mikä vaikuttaa siltä, ettei pelaaminen ole vastaajilla ongelmallista, vaan kontrolloitua. Koska vastaajat ovat nuoria, tämä saattaa johtua siitä, että vanhemmat määrittelevät lapsilleen peliajat, mikä on pelaamisen haittojen vähentämisen kannalta hyvä asia. Melkein kaikki vastaajat olivat sitä mieltä, etteivät he pelaa liikaa. Pelaamiseen käytettävä keskimääräinen rahamäärä oli 0-20 euroa kuukaudessa. Tämä voi tarkoittaa sitä, että nuoret saavat pelejä lahjaksi esimerkiksi vanhemmiltaan tai että pelejä ostetaan vain harvoin. Ei ole kuitenkaan varmaa, laskevatko kaikki vastaajat pelaamiseen käytettävään rahamäärään sekä pelin summan että pelin sisäisten ominaisuuksien ostamisen.

Tarkasteltaessa aikaisempia tutkimuksia koskien pelaamisen merkityksiä, vaikuttaisi siltä, että pelaamisessa viehättää erityisesti sen sosiaalinen ulottuvuus sekä pelin ominaisuudet. Tällaisia ominaisuuksia ovat esimerkiksi grafiikka, pelin tarina ja hahmot, pelistä saatava palaute, tavoitteet, haasteet sekä kilpailu muiden pelaajien kesken. Pelaamisesta voidaan tehdä sosiaalista, jos pelejä pelataan yhdessä jonkun toisen kanssa joko olemalla fyysisesti samassa huoneessa tai online-pelinä. Varsinkin seurapelit, kuten esimerkiksi Singstar, vaatii fyysisen läsnäolon, jos sitä halutaan pelata joukolla.

Mielestäni pelien suosio on ymmärrettävää, sillä muun viihteen ohella pelaaminen voi auttaa pääsemään ainakin hetkeksi irti silloin tällöin raskaastakin arjesta täysin toisenlaiseen maailmaan, jossa tapahtumat voidaan näyttää pelin hahmojen silmin. Hahmot voivat muistuttaa pelaajaa itseään tai olla täysin pelaajan vastakohta, kuten useimmiten esimerkiksi fantasiapeleissä onkin. Hahmojen avulla pelaajan on mahdollista kokeilla sellaisiakin rooleja, joita ei reaali maailmassa omaksuisi, mikä pitänee mielenkiintoa peleihin yllä.

Pelaaminen on mitä luultavammin suosittu viihdemuoto myös siksi, koska pelivalikoima on niin laaja, että jokaiselle löytyisi varmasti kaikkien julkaistujen pelien joukosta sellainen peli, jonka pelaaminen tuntuisi mielekkäältä. Lisäksi tasaisin väliajoin lanseerataan markkinoille muun muassa uusia versioita pelikonsoleista, joissa on uudenlaisia ominaisuuksia. Markkinoinnin ollessa tehokasta uudet pelit sekä pelitarvikkeet menevät todennäköisesti helposti kaupaksi ja kuluttajien käyttöön. Peleihin ja pelaamiseen liittyen järjestetään myös tapahtumia, kuten lähiverkkotapahtumia eli laneja, sekä tuotetaan oheistuotteita, kuten hahmofiguureja ja vaatteita, mitkä omalta osaltaan voivat lisätä kiinnostusta pelaamiseen ja tiettyihin peleihin.

Olen tyytyväinen siihen, että niinkin moni vastasi kyselyyni. Mielestäni määrällisen tutkimuksen käyttäminen tutkimuksessani oli hyödyllistä ja se mahdollisti monen nuoren vastauksien saamisen. Jos tutkimus olisi toteutettu laadullisena esimerkiksi käymällä haastattelemassa nuoria esimerkiksi kouluissa, vapaaehtoisten saaminen olisi todennäköisesti ollut haastavampaa ja aikaavievempää kuin verkkokyselytutkimuksessa. Verkkokyselyyn vastaamisella on matala kynnys ja se vie aikaa vain muutaman minuutin. Lisäksi se on mahdollista toteuttaa anonyymisti, mikä saattaa myös motivoida nuoria vastaamaan.

Tutkimuksen luotettavuuden määrittelyssä haasteena on se, että vastausprosenttia on vaikea laskea, koska ei ole tarkkaa tietoa siitä, kuinka monta 12-18-vuotiasta nuorta käy kyseisillä nettisivustoilla. Vastausprosentin olisi saanut helpommin selville, jos kysely olisi lähetetty vain tietylle määrälle nuoria. Vastausprosentiksi sain kuitenkin noin 60,5 jakamalla hyväksytyjen vastausten määrän (109 kpl) kyselyn aloittaneiden määrällä (180 kpl). Tutkimuksessani

vastaajien määrä ei ollut tarkasti ennustettavissa. Tavoitteenani oli saada eri-ikäisiä nuoria 12-18-ikävuosien väliltä osallistumaan tutkimukseen, mikä mielestäni toteutui, vaikka tietyn ikäisiä nuoria olikin enemmän kuin toisia.

Tutkimuksen tulisi olla jossain määrin sekä reliabeeli sekä validi, jotta sitä voitaisiin pitää luotettavana. Reliabiliteetti tarkoittaa tulosten pysyvyyttä, joka voitaisiin varmistaa uusintamittauksilla, mutta ne ovat käytännössä vaikeita toteuttaa. Validiteetilla tarkoitetaan pätevyyttä eli sitä, että mittarit ovat tarkkoja ja mittaavat oikeaa asiaa ja johtopäätökset ovat johdettu oikeasta aineistosta. (Kananen 2014, 261-262.) Mielestäni tutkimustani voidaan pitää ainakin jossain määrin luotettavana, sillä vastauksia tuli oikealta kohderyhmältä ja tuloksista on mahdollista tehdä johtopäätöksiä. Tulosten yleistettävyys on kuitenkin melko ongelmallista, sillä vastaajien joukko on pienehkö.

Opinnäytetyössäni korostuu enemmän kohtuullisen pelaamisen positiiviset kuin negatiiviset puolet. Mielestäni vanhempien ja muiden aikuisten tulisi olla myötämielisiä kohtuullisen pelaamisen suhteen, mutta vanhempien pitäisi pyrkiä vähentämään tarvittaessa lapsensa pelaamista, jos näyttää siltä, että pelaamisesta tulee ongelmallista liiallisen pelaamisen vuoksi. Siksi olisikin hyvä, jos lapsilla ja nuorilla olisi kotona tietty tuntimäärä, jonka saisi käyttää pelaamiseen. Tämä saattaa olla haasteellista, sillä monella on omat kännykät, joilla voidaan pelata koska tahansa kodin ulkopuolella.

Tutkielmassani monelle uutta tietoa saattaa olla esimerkiksi juuri digitaalisen pelaamisen merkitys sekä siitä saatavat hyödyt. Digitaalisen pelaamisen hyödyntäminen nuorten kanssa työskenneltäessä on kannattavaa, sillä tutkimusten mukaan moni nuori pelaa ja pelaamisen avulla nuoreen voi saada enemmän kontaktia. Digitaalista pelaamista voisi käyttää hyödyksi nuorisotyön lisäksi myös toimintaterapiassa. Ei sovi myöskään unohtaa, että pelit toimivat hyvinä oppimisvälineinä. Jatkotutkimuksissa voisi tutkia enemmänkin digitaalisen pelaamisen oppimisulottuvuutta ja niiden käyttöä esimerkiksi peruskouluopetuksessa.

Digitaalisen pelaamisen tulevaisuus näyttää valoisalta, sillä pelejä ja pelaamista kehitetään jatkuvasti teknologian kehittyessä. Luulen, että pelien hyötykäyttö lisääntyy opetuksessa sekä myös muunlaisessa työskentelyssä, sillä tälläkin hetkellä ainakin joissakin kouluissa on käytössä oppilaille tarkoitettavia kannettavia tietokoneita, joita käytetään oppituntien aikana. Toivottavaa kuitenkin on, etteivät pelaamisen haitat lisääntyisi kehityksen ohessa, vaan peleistä saataisiin kaikki mahdollinen hyöty irti.

## Lähteet

## Painetut julkaisut

Chatfield, T. 2011. Hupi Oy. Miten pelaaminen mullisti peliteollisuuden. Suomentaja Hautala, T. Jyväskylä: WSOYpro.

Henriksen, T. D. 2010. Moving educational role-play beyond entertainment. *Teoría de la Educación - Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 226-262.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2004. Tutki ja kirjoita. 10.painos. Jyväskylä: Gummerus.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. 13.painos. Helsinki: Tammi.

Hyltoft, M. 2010. Four reasons why edu-larp works. Teoksessa K. Dombrowski (toim.) LARP: Einblicke. Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2010. Braunschweig: Zaubfeder, 43-57.

Kananen, J. 2011. Kvantti. Kvantitatiivisen opinnäytetyön kirjoittamisen käytännön opas. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 118.

Kananen, J. 2014. Verkkotutkimus opinnäytetyönä. Laadullisen ja määrällisen verkkotutkimuksen opas. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 187.

Kananen, J. 2015. Opinnäytetyön kirjoittajan opas. Näin kirjoitan opinnäytetyön tai pro gradun alusta loppuun. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 202.

Koskinen, A., Kangas, M. & Krokfors, L. 2014. Oppimispelien tutkimus pedagogisesta näkökulmasta. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisyyt ja leikillisyyt opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 23-34.

Lappalainen, E. 2015. Pelien valtakunta. Miten suomalaiset peliyhtiöt valloittivat maailman. Jyväskylä: Atena.

Lepper, M. R. & Malone, T. W. 1987. Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer-based education. Teoksessa R. E. Snow & M. J. Farr (toim.) Aptitude, learning and instruction. Volume 3: Conative and affective process analyses. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 255-286.

Malone, T. W. 1980. What makes things fun to learn? Heuristics for designing instructional computer games. Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL symposium and the first SIGPC symposium on Small systems.

Prensky, M. 2007. Digital game-based learning. St. Paul, Minnesota: Paragon House.

Thorslund, E. 2009. Nuoret, netti ja mobiili. Kodin turvaopas. Suomentaja Ylinen, M. Hämeenlinna: Karisto.

Von Feilitzen, C. 2001. Medieväldets påverkan. En kortfattad forskningsöversikt. Suomentaja Ylinen, M. Nordicom.

Vygotsky, L. S. 1978. Mind in society. The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

## Sähköiset julkaisut

Anttila, P. 1998. Sisällönanalyysi. Teoksessa Tutkimisen taito ja tiedonhankinta. Viitattu 9.12.2015. [http://www.metodix.com/fi/sisallys/01\\_menetelmat/01\\_tutkimusprosessi/02\\_tutkimisen\\_taito\\_ja\\_tiedon\\_hankinta/09\\_tutkimusmenetelmat/30\\_sisallonanalyysi](http://www.metodix.com/fi/sisallys/01_menetelmat/01_tutkimusprosessi/02_tutkimisen_taito_ja_tiedon_hankinta/09_tutkimusmenetelmat/30_sisallonanalyysi)

Asiaongelmasta tutkimusongelmaan. Viitattu 6.12.2015. <https://www.stat.fi/virsta/tke-ruu/02/02/>

Digitaalinen pelaaminen ja digipelihaitat. Peluuri. Viitattu 1.8.2016. <http://www.peluuri.fi/laheiset/yleista-tietoa-laheiselle/digitaalinen-pelaaminen-ja-digipelihaitat>

Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampereen yliopisto. Viitattu 11.9.2016. [https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939-3.pdf?sequence=1&origin=publication\\_detail](https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939-3.pdf?sequence=1&origin=publication_detail)

Ermi, L., Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2016. Pelaajabarometri 2015. Lajityyppien suosio. Tampereen yliopisto. Trim research reports 21. Viitattu 1.8.2016. <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1>

Ermi, L. & Mäyrä, F. 2014. Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen nousu. Tampereen yliopisto. Trim research reports 11. Viitattu 27.3.2016. [http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri\\_2013.pdf?sequence=1](http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1)

Harviainen, J.T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 1.5.2015. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Huttunen, T. 2014. Johdatus digitaaliseen pelikulttuuriin nuorisotyössä. Teoksessa H. Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Verke, 11-15. Viitattu 27.9.2016. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisotyö%CC%88-pelaa.pdf>

Hyvä tieteellinen käytäntö. Viitattu 9.12.2015. <http://www.tenk.fi/fi/htk-ohje/hyva-tieteellinen-kaytanta>

Kaaro, J. 2013. Tutkimus: Väkivaltapelit eivät lisää väkivaltaista käyttäytymistä. Helsingin Sanomat 31.8.2013. Viitattu 1.5.2016. <http://www.hs.fi/ulkomaat/a1377914300056>

Kangas, S., Lundvall, A. & Tossavainen, T. 2009. Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö 2009. Lasten ja nuorten mediafoorumi. Viitattu 27.3.2016. <http://www.nettiguru.fi/pelit.pdf>

Kempainen, J. 2012. Genremetsä - peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Teoksessa J. Suominen (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2012, 56-70. Viitattu 23.10.2016. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-06.pdf>

Kultima, A. 2009. Ongelmanratkaisua ja ajanvietettä: kasuaalipelien ja -pelaamisen piirteitä. Viitattu 8.8.2016. <https://pelitieto.net/ongelmanratkaisua-ja-ajanvietetta/>

Kultima, A. & Stenros, J. 2009. Seurapelaaminen: musiikkia ja fyysistä liikettä. Viitattu 4.9.2016. <https://pelitieto.net/seurapelaaminen/>

Kupiainen, R., Luostarinen, H., Noppi, E. & Uusitalo, N. 2008. ”Mä oon nyt online!” Lasten mediaympäristö muutoksessa. Tampereen yliopisto. Tiedotusopin laitos. Julkaisuja sarja A 104/2008. Viitattu 18.9.2016. <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65730/978-951-44-7293-0.pdf?sequence=1>

Kyselylomakkeen laatiminen. 2010. Viitattu 3.12.2015. <http://www.fsd.uta.fi/metelma-opetus/kyselylomake/laatiminen.html>

Linkoheimo, E. 2016. Pelaako lapsesi Pokémon Go:ta? Hyvä, siitä on paljon hyötyä. Kodin Kuvalehti 2.8.2016. Viitattu 25.9.2016. [http://www.kodinkuvalehti.fi/artikkeli/lue/ilmiot/pelaako\\_lapsesi\\_pokemon\\_gota\\_hyva\\_siita\\_on\\_paljon\\_hyoty](http://www.kodinkuvalehti.fi/artikkeli/lue/ilmiot/pelaako_lapsesi_pokemon_gota_hyva_siita_on_paljon_hyoty)

Luhtala, K., Silvennoinen, I. & Tenkanen, T. 2013. Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Viitattu 25.9.2016. [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/110799/URN\\_ISBN\\_978-952-302-073-3.pdf?sequence=1](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/110799/URN_ISBN_978-952-302-073-3.pdf?sequence=1)

Luotettavuus. Viitattu 9.12.2015. <https://www.kamk.fi/opari/Opinnaytetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Luotettavuus>

Mäyrä, F. 2009a. Löytöretkiä pulmatehtävien maailmoissa. Viitattu 20.8.2016. <https://pelitieto.net/seikkailupelit/>

Mäyrä, F. 2009b. Pelikulttuurin peruskurssi. Viitattu 2.8.2016. <https://pelitieto.net/johdantoa-ja-ohjeita/>

Mäyrä, F. & Sihvonen, T. 2015. Pelikulttuuria laboratorioiden jättikoneista taskulaitteisiin. Viitattu 31.7.2016. [https://pelitieto.net/pelikulttuurien\\_historiaa/](https://pelitieto.net/pelikulttuurien_historiaa/)

Nuorten digitaalinen pelaaminen on tavanomaista. 2015. Viitattu 2.12.2015. <https://www.thl.fi/fi/web/alkoholi-tupakka-ja-riippuvuudet/rahapelit/nuoret-pelissa/digitaalisen-pelaamisen-riskit-nuorille/nuorten-digitaalinen-pelaaminen-on-tavanomaista>

Näkökulmia nuorten pelaamiseen. Pelituki-hankkeen tiedontuotannon raportti. 2014. Viitattu 9.12.2015. [http://www.pelituki.fi/File/Tiedontuotannon\\_raportti.pdf?rnd=1392191501](http://www.pelituki.fi/File/Tiedontuotannon_raportti.pdf?rnd=1392191501)

Otanta. Viitattu 5.11.2016. <http://www2.amk.fi/mater/tutkimusmenetelmat/kvantitat/kuvailu/otanta.htm>

Paavilainen, J. 2009. Toimintaa ja jännitystä. Viitattu 20.8.2016. <https://pelitieto.net/toimintaa-ja-jannitysta>

Pulkkinen, M. 2014. Pelien hyödyntäminen nuorisotalolla. Teoksessa H. Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Verke, 17-20. Viitattu 27.9.2016. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%88-pelaa.pdf>

Ronimus, M. 2013. Digitaalisen oppimispelin motivoivuus. Havainnot Ekapeliä pelanneista lapsista. NMI-bulletin. Vol. 23. No.1. Viitattu 11.9.2016. <http://www.nmi.fi/fi/bulletin/bulletin-pdf/Ronimus.pdf>

Saarenpää, H. 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmihin. Viitattu 2.8.2016. <https://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>

Salokoski, T. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Viitattu 1.8.2016. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/13308/9513922693.pdf?sequence=1>

Sihvonen, T. 2009. Pikunäpertelystä universumien hallintoihin. Viitattu 4.9.2016. [https://pelitieto.net/strategia\\_ja\\_simulaatiopelit/](https://pelitieto.net/strategia_ja_simulaatiopelit/)

Stenros, J. 2009. Roolipelit: yksin ja yhdessä pelatut fantasiamaailmat. Viitattu 4.9.2016. <https://pelitieto.net/roolipelit/>



Valtere, S. 2014. Yhdenvertaisuuden edistäminen pelitoiminnassa. Teoksessa H. Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Verke, 102-109. Viitattu 27.9.2016. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%B6-pelaa.pdf>

## Kuviot

Kuvio 1: Vastaajien sukupuoli .....	29
Kuvio 2: Vastaajien ikä.....	29
Kuvio 3: Vastaajien opiskelutilanne .....	30
Kuvio 4: Pelaamiseen käytettävät laitteet .....	30
Kuvio 5: Useimmiten pelattavat pelityypit .....	31
Kuvio 6: Pelaamisen kiinnostavuus eri laitteilla .....	32
Kuvio 7: Kuinka usein vastaajat pelaavat digitaalisia pelejä? .....	33
Kuvio 8: Vastaajien pelaama päivittäinen tuntimäärä .....	33
Kuvio 9: Vastaajien kokemus omasta pelaamisesta.....	34
Kuvio 10: Vastaajien pelaamiseen käyttämä kuukausittainen rahamäärä .....	34

## Liitteet

Liite 1: Saatekirje verkkokyselyyn .....	44
Liite 2: Kysely 12-18-vuotiaille nuorille.....	45

Liite 1: Saatekirje verkkokyselyyn

Hei sinä 12-18-vuotias nuori!

Opiskelen Hyvinkään Laurea-ammattikorkeakoulussa kolmatta vuotta sosionomiksi. Teen tällä hetkellä opinnäytetyötä koskien digitaalista pelaamista ja sen merkitystä nuorille. Opinnäytetyötä varten olen tehnyt kyselyn, jossa kysytään mm. mitä pelejä useimmiten pelaat sekä pelaamiseen käytettävästä ajasta.

Kysely on tarkoitettu ensisijaisesti 12-18-vuotiaille nuorille. Kaikki vastaajilta saadut tiedot ovat luottamuksellisia ja kyselyyn vastataan anonymisti. Saatuja tietoja käytetään ainoastaan opinnäytetyön tarkoituksiin. Kyselyyn vastaaminen vie muutaman minuutin.

Tässä linkki kyselyyn: <https://www.kyselynetti.com/s/eb6c881>

Toivon, että vastaatte mahdollisimman moneen kysymykseen. Kaikki kyselystä saatu tieto on arvokasta. Vastausaikaa on perjantaihin 11.3.2016 asti. Kiitos etukäteen vastauksistanne!

Ystävällisin terveisin,

Katja Veijalainen

katja.veijalainen@student.laurea.fi

## Liite 2: Kysely 12-18-vuotiaille nuorille

### Digitaalinen pelaaminen

Hei! Tervetuloa kyselyyn koskien digitaalista pelaamista. Digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan mm. pelikonsoleilla tai tietokoneella pelattavia pelejä. Kysely on tarkoitettu 12–18-vuotiaille nuorille. Vastaaminen vie muutaman minuutin. Toivon, että vastaatte mahdollisimman moneen kysymykseen. Kiitos etukäteen vastauksista!

#### Sukupuoli \*

Nainen

Mies

#### Ikä \*

Ikä  vuotta

#### Missä opiskelet? \*

Peruskoulu

Ammattikoulu

Lukio

En opiskele tällä hetkellä

Jokin muu. Mikä?

#### Millä laitteella pelaat digitaalisia pelejä?

Valitse yksi tai useampi vaihtoehto

Pelikonsoli (esim. Xbox, Playstation)

Kännykkä

Tietokone

Tabletti

En pelaa digitaalisia pelejä

Jokin muu. Mikä?

**Minkälaisia pelejä pelaat useimmiten?**

Valitse yksi tai useampi vastausvaihtoehto

- Oppimispelejä
- Ajanvietepelejä (esim. pasianssi)
- Räiskintäpelejä (esim. sotapelit)
- Seikkailupelejä
- Roolipelejä
- Strategia- ja simulaatiopelejä (esim. The Sims)
- Seurapelejä (esim. Singstars)
- En pelaa digitaalisia pelejä
- Jokin muu. Mikä?

**Mikä on lempipelisi?****Miten kiinnostunut olet pelaamaan digitaalisia pelejä?**

	Erittäin paljon	Paljon	Jonkin verran	Melko vähän	Ei ollenkaan	En osaa sanoa
Pelaaminen tietokoneella kiinnostaa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelaaminen tablettilaitteella kiinnostaa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelaaminen kännykällä kiinnostaa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelaaminen pelikonsolilla kiinnostaa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Kuinka usein pelaat digitaalisia pelejä?**

- Päivittäin
- Viikoittain
- Kuukausittain
- Vuosittain
- En koskaan

**Jos vastasit päivittäin, kuinka monta tuntia pelaat päivän aikana?**

- 0-1
- 2-3
- 4-5
- 6-7
- 8+

Koetko pelaavasi liikaa?

- kyllä
- ei

Kuinka paljon rahaa käytät kuukaudessa pelaamiseen?

- 0-20 €
- 20-40 €
- 40-60 €
- 60-80 €
- 80-100 €
- 100 + €

Jokin muu. Mikä?