

**Inkeri Niemelä**

**SOSIAALINEN MERKITYS NUORTEN PELIKONSOLIVERKKO-  
PELAAMISESSA**

**Opinnäytetyö  
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Huhtikuu 2017**

**TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ**

<b>Centria-ammattikorkeakoulu</b>	<b>Aika</b> Huhtikuu 2017	<b>Tekijä/tekijät</b> Inkeri Niemelä
<b>Koulutusohjelma</b> Sosiaalialan koulutusohjelma		
<b>Työn nimi</b> SOSIAALINEN MERKITYS NUORTEN PELIKONSOLIVERKKO-PELAAMISESSA		
<b>Työn ohjaaja</b> Leena Raudaskoski	<b>Sivumäärä</b> 27+ 1	
<b>Työelämäohjaaja</b> Niklas Koistinen		
<p>Kaikenlaisten elektronisten pelien pelaaminen on nykypäivää nuorten keskuudessa ja digitaalisuus kehittyy huimaa vauhtia. Videopelien vaikutuksia on tutkittu pitkään, mutta sen sosiaalinen puoli on jätetty hyvinkin vähälle, jos ei kokonaan pois tutkimuksista.</p> <p>Tutkimuksen kohderyhmänä oli 13-29-vuotiaat, jotka pelasivat konsolipelejä. Tavoitteena oli selvittää, minkälainen sosiaalinen merkitys oli pelikonsoli verkkopelaamisella. Tutkimusmenetelmä oli määrällinen, eli kvantitatiivinen tutkimus ja tätä varten tehtiin sähköinen kysely Webropol-sivustolla, joka julkaistiin yhteistyökumppanin Tilt:n (Popmedia) Facebook-sivuilla.</p> <p>Tutkimustulosten mukaan nuoret pelasivat suhteellisen aktiivisesti. Suurin osa oli miehiä iältään 24-29-vuotta, jotka pelasivat mielellään kaverin tai muun henkilön kanssa. Tutkimuksen perusteella voitiin todeta, että sosiaalisia suhteita siis oli mahdollista löytää pelaamisen kautta, jos nuori osasi käyttää tätä hyödyksi.</p>		
<b>Asiasanat</b> Nuoret, sosiaalisuus, pelaaminen, videopelit, konsolipelaaminen, verkkopelaaminen		

**ABSTRACT**

<b>Centria University of Applied Sciences</b>	<b>Date</b> April 2015	<b>Author</b> Inkeri Niemelä
<b>Degree programme</b> <b>Bachelor of Social Services</b>		
<b>Name of thesis</b> THE SOCIAL MEANING OF ADOLESCENT'S ONLINE CONSOLE PLAYING		
<b>Instructor</b> Leena Raudaskoski	<b>Pages</b> 27 + 1	
<b>Supervisor</b> Niklas Koistinen		
<p>Playing all kinds of electronic games is common among adolescents and digitality is developing fast. Impacts of video games have been researched for a long time, but the social aspect of it has been overlooked if not closed off entirely from previous research.</p> <p>The target group of this research were adolescents aged 13 to 29, who were playing online video games. The objective was to examine what kind of social meaning online console playing had. This research was quantitative, and it was conducted via Webropol survey, which was published in cooperation partner's (Tilt, Popmedia) Facebook page.</p> <p>Research showed that adolescents played quite actively. Most of the players were men aged 24 to 29 years old, who preferably played with friends or other persons. Based on the research one could take note that social relationships could be found through playing online video games, if only adolescents understood to take advantage of this.</p>		
<b>Key words</b> Young, social, playing, video games, playing console, playing online		

## KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY

Nuori:

Nuorisolain (27.1.2006/72) mukaan kaikki alle 29-vuotiaat.

Pelikonsoli:

Viihde-elektroniikka laite, joka on tarkoitettu videopelien pelaamiseen.

Videopeli:

Elektroninen peli, jonka pelaamiseen tarvitaan alusta, esimerkiksi pelikonsoli.

Digitaalinen pelaaminen:

Erilaisten konsoli- ja tietokonepelien, mobiililaitteiden sekä verkossa pelattavien pelien pelaamista.

Verkkopelaaminen:

Videopelin pelaamista internetin välityksellä.

Sosiaalisuus:

Temperamentin piirre, jolla mitataan tai määritellään ihmisen halua olla muiden ihmisten kanssa.

Sosiaaliset taidot:

Tarkoittavat kykyä olla muiden kanssa ja nämä taidot opitaan, eli ei synnynnäinen taito.

LAN:

Local Area Network eli lähiverkko. Esimerkiksi yhden kodin laitteiston muodostama tietokoneverkko.

Split screen:

Jaettu ruutu, eli näyttö, esimerkiksi televisio jaetaan kahteen osaan, jolloin samalla ruudulla voi pelata kaksi pelaajaa samassa pelissä.

Sosialisaatio:

Tarkoittaa kehitystä, jonka tuloksena lapsesta tulee ympäristön lakeja, normeja ja tapoja noudattava yksilö.

Fanifiktio:

Tulee englannin sanasta fanfiction. Tarkoitetaan yleisesti fiktiivistä tekstiä, jonka jonkun kohteen ihailija (esimerkiksi pelien tai elokuvien) on itse kirjoittanut.

**TIIVISTELMÄ**  
**ABSTRACT**  
**KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY**  
**SISÄLLYS**

<b>1 JOHDANTO</b> .....	<b>1</b>
<b>2 ELEKTRONINEN PELAAMINEN</b> .....	<b>3</b>
2.1 Digitaalinen pelaaminen yleisesti.....	3
2.2 Pelikonsoli verkkopelaaminen .....	4
2.3 Pelaaminen ja sosiaalisuus .....	4
2.4 Pelaaminen ja kulttuuri-ilmiot.....	6
2.4.1 Fanifiktio.....	6
2.4.2 Cosplay.....	6
2.4.3 Pelivideot .....	7
2.4.4 Lanit .....	8
2.4.5 Elektroninen urheilu .....	8
<b>3 SOSIAALISET TAIDOT</b> .....	<b>10</b>
3.1 Sosiaalinen kehitys .....	10
3.2 Sosiaalinen kompetenssi .....	11
<b>4 TUTKIMUKSPROSESSI</b> .....	<b>12</b>
4.1 Tutkimuksen eteneminen .....	12
4.2 Tutkimuksen toteuttaminen .....	13
<b>5 TUTKIMUKSEN TULOKSET</b> .....	<b>15</b>
5.1 Vastaajien taustatiedot ja pelaaminen .....	15
5.2 Pelaaminen ja sosiaaliset suhteet .....	16
<b>6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA</b> .....	<b>22</b>
<b>LÄHTEET</b> .....	<b>26</b>
<b>LIITTEET</b>	
LIITE 1. Kyselylomake	
<b>KUVIOT</b>	
KUVIO 1. Sosiaalisen kompetenssin ulottuvuudet.....	11
KUVIO 2. Opinnäytetyöni prosessin kulku.....	13
KUVIO 3. Vastaajien mielipide toisten kanssa pelaamisen hauskuudesta.....	19
KUVIO 4. Vastaajien mielipide verkkopelaamisen tärkeydestä jonkun kanssa.....	19
KUVIO 5. Vastaajien mielipide verkkopelaamisen tärkeydestä kavereiden kanssa.....	20
<b>TAULUKOT</b>	
TAULUKKO 1. Vastaajien ikäjakauma.....	16

TAULUKKO 2. Nuorten konsoliverkkopelaaminen.....	17
TAULUKKO 3. Vastaajien prosentuaalinen sukupuolijakauma konsoliverkkopelaamisessa	18
TAULUKKO 4. Kuinka moni nuori on saanut kavereita pelaamisen kautta.....	21

## 1 JOHDANTO

Nykyään kun puhutaan pelaamisesta, se on valitettavasti usein hyvin negatiivissävytteinen ja ajatellaan, että pelaajat ovat sosiaalisesti eristäytyneitä. Opinnäytetyössäni tarkoituksena on lähteä tutkimaan sitä, että mitä nuoret saavat pelikonsoli verkkopelaamisesta ja nimenomaan sen sosiaalista merkitystä. Tutkimuskysymykseni on: Mitä nuoret saavat pelikonsoli verkkopelaamisesta sosiaalisessa merkityksessä?

Pelaaminen ja yleensä ottaenkin digitalisoituminen on nykypäivää ja aihetta ei ole paljon tutkittu sosiaalisesta näkökulmasta. Mielestäni tutkimukseni aihe on erittäin ajankohtainen ja esimerkiksi nuorten kanssa työskentelevien ammattilaisten olisi hyvä tietää, kuinka suuressa osassa pelikonsoli verkkopelaaminen on nuorten sosiaalista elämää. Tarkoitukseni on antaa uutta tietoa siitä, miten sosiaali- ja terveystieteiden, sekä peli-alan ammattilaiset voisivat hyödyntää tutkimustuloksiani heidän omassa työssään.

Tutkimusmenetelmä on määrällinen, eli kvantitatiivinen tutkimus ja tätä varten tein sähköisen kyselyn, joka julkaistiin yhteistyökumppanini Tilt:n (Popmedia) Facebook-sivuilla. Tutkimus koski 13-29-vuotiaita nuoria, jotka pelaavat pelikonsolilla. Teoriaosuudessa kerron pelialustoista- ja kulttuurista sekä hieman sen historiasta. Lisäksi kerron kuinka sosiaaliset taidot ihmisellä kehittyvät, sekä mitä asioita onnistuneeseen sosiaaliseen kompetenssiin liittyy.

Pelikonsoli verkkopelaamista itsessään ei ole paljoa tutkittu, mutta yleisesti digitaalisen pelaamisen vaikutuksista on julkaistu tutkimuksia. Tuomas Rapp on julkaissut tutkimuksen vuonna 2013, joka käsitteli nuorten digitaalista pelaamista ja sen positiivisia vaikutuksia (Rapp 2013). Tutkimuksessa tuotiin tietoa nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja tuettiin Elämä pelissä -hankkeen kehitystä. Topi Hännisen tutkimus LAN-pelaaminen (Local Area Network) sosiaalisen vahvistamisen työkaluna vuonna 2012 koostui menetelmäoppaan tekemi-



seen Jyvälän Nuoret ry:lle (Hänninen 2012). Hanna Kootan tutki yläkouluikäisten nuorten digitaalista pelikäyttäytymistä ja yhtenä osana opinnäytetyössä oli digitaalisen pelaamisen sosiaalinen puoli. Siinä selvitettiin olivatko nuoret saaneet pelatessaan ystävyysuhteita, olleet yhteydessä pelien kautta tutustumiinsa henkilöihin pelin ulkopuolella sekä olivatko he saaneet uusia harrastuksia pelaamisen kautta. (Koota 2014.)

## 2 ELEKTRONINEN PELAAMINEN

Kun katsotaan elektronisen pelaamisen historiaa, siinä tulee väkisinkin ilmi, että erilaisten pelilaitteistojen välillä oli vastakkain asettelua. Isoin kahtiajako oli ja on vielä ehkä edelleenkin konsolilaitteiden sekä tietokoneen välillä (Huhtamo & Kangas 2002, 12). Tietokoneet kehittyivät huimaa vauhtia ja tämä on ollut tietokonepeleissä alkuun valttikortti verrattuna konsolipelaamiseen. Alkuun vain tietokoneilla pystyi pelaamaan massiivisia joukkuepelejä verkossa, mutta konsolit ja niiden pelit ovat vastanneet tähän haasteeseen hyvin. Nykyään konsoleilla on vahvuutena se, että ne kestävät aikaa paremmin kuin tietokoneet. Tietokone vanhenee pelikoneena noin parissa vuodessa. Pelikonsolit, jotka ovat nimenomaan suunniteltu pelaamiseen, vanhenemiseenkkin menee oikeastaan niin kauan, kun saman alustan uudempi versio tulee myyntiin ja tässä voi mennä helposti viidestä kuuteen vuotta, jos ei enemmänkin. Pelikonsolien valmistajat ovat siis pyrkineet vastaamaan tietokoneiden kehitykseen ja täten luomaan mahdollisuuden pelaajalle verkostoituneeseen pelaamiseen ja yhdessä oloon paikkakunnasta tai vaikka maasta riippumatta (Huhtamo & Kangas 2002, 12).

### 2.1 Digitaalinen pelaaminen yleisesti

Digitaalinen pelaaminen tarkoittaa tässä yhteydessä erilaisia konsoli- ja tietokonepelejä, mobiililaittepelejä sekä verkossa pelattavia pelejä. Pelialustoina toimii pelikonsolit, kuten Playstation 4 tai Xbox One, jotka ovat suunnattu eritoten pelaamiseen, tietokoneet ja matkassa kulkevat käsikonsolit sekä matkapuhelimet (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2011). Pelaaminen ja yleensä ottaenkin digitalisoituminen on nykypäivää. Vuoden 2013 pelaajabarotmetriin vastanneita oli 972 iältään 10-75-vuotiaita ja tutkimuksessa tuli ilmi, että kokonaisuudessaan, jos huomioidaan kaikki eri pelimuodot sekä satunnaisetkin pelaajat, niin suomalaisista 98,5 % pelaa jotakin peliä. Tästäkin aktiivisia pelaajia, jotka pelaavat vähintään kerran kuukaudessa, on 88 % ja aktiivisia digitaalisia pelejä pelaavia 52,5 %. (Mäyrä & Ermi 2014.) Elekt-

roniset pelit ja niiden pelaaminen ovat siis nykyään koko kansan huvia, eikä rajoitu välttämättä enää vain nuoriin miespuolisiin pelaajiin. Erilaisten digitaalisten laitevalikoiman kasvaminen tekee sen, että tietynlainen lokerointi iän ja sukupuolen pelaamisen suhteen tulee vaikeammaksi. Tätä kautta esimerkiksi lasten ja nuorten vanhemmat voisi käyttää asian edukseen ja ottaa osaa heidän pelaamiseensa. Osallistumalla pelaamiseen saa tietää, mitä oikeasti on pelaaminen ja mahdollisesti ymmärtää sen sosiaalisen aspektin (Huhtamo & Kangas 2002, 13).

## **2.2 Pelikonsoli verkkopelaaminen**

Pelikonsoli verkkopelaamisella tarkoitan tässä tapauksessa pelaamista konsolilla internetin välityksellä. Nykyään melkeinpä kaikissa konsolipeleissä on edes jonkinlaisia verkkominaisuuksia. Yleensä ne ovat moninpeli-mahdollisuuksia, eli peliä voidaan pelata verkon yli toisten kanssa. Tämä mahdollistaa sen, että peliä ei välttämättä ole pakko pelata yksin, vaan pelaamisesta voi tehdä halutessaan sosiaalisen kokemuksen. Nordisk Film, joka edustaa Playstation-konsolia Pohjoismaissa, teki marras-joulukuussa 2014 kyselytutkimuksen jaetusta pelikokemuksesta. Tutkimukseen osallistui 1153 suomalaista, jotka olivat pelanneet videopelejä viimeisen vuoden aikana. Tutkimuksessa tuli ilmi, että vastanneista jopa 3/4 valitsee mieluummin pelin, jossa on mahdollisuus pelata muiden kanssa. Puolet vastaajista pelaa videopelejä netin välityksellä toisten pelaajien kanssa ja heistä 24 % on saanut uusia ystäviä verkkopelaamisen kautta. (Nordisk Film 2015.)

## **2.3 Pelaaminen ja sosiaalisuus**

Moni ei pelaamista ja sosiaalisuutta välttämättä yhdistäisi alkuun toisiinsa, mutta kun pysähtyy asian äärelle voi huomata, että ne kuuluvatkin hyvinkin paljon yhteen. 1980 luvulla mikrotietokoneiden käyttäjäkunta alkoi laajeta varsinkin nuorten poikien keskuudessa. Tietoko-

nepeleistä tuli yhteinen harrastus, mistä pystyi juttelemaan sekä koulussa, että sen ulkopuolella. Pelejä arvioitiin yhdessä, aivan niin kuin esimerkiksi musiikkiakin. Kokemuksia jaettiin ja vinkkejä kerrottiin kavereille. (Huhtamo & Kangas 2002, 67.) Myös tytöt pelasivat, mutta pelikokemus oli erilaista. Tytöt eivät niinkään keskustelleet toistensa kanssa pelaamisesta, mutta nimenomaan pelasivat yhdessä ystävien tai perheensä kanssa. Lisäksi tytöt pelasivat pääasiassa omien veljiensä pelejä ja täten heillä ei ollut juurikaan sanavaltaa pelien valitsemisen suhteen. Tytöt siis pelasivat pelejä mitkä olivat tarjolla. (Huhtamo & Kangas 2002, 68.)

Vieläkin elää niin sanottu kauhukuva, missä lapsi tai nuori vetäytyy pimeään huoneeseensa pelaamaan yksin tietokoneensa taikka pelikonsolinsa kanssa. Tämä on osatotuus, mutta pitää huomioida, että usein pelaaminen kuitenkin on sosiaalinen tapahtuma ja pelejä pelataan verkon ylitse jonkun kanssa, se voi olla serkku tai ystävä kauempaa. Myös split screen eli jaettu ruutu mahdollistaa pelikokemukseen osallistumisen sekä jakamisen samassa huoneessa olevan henkilön kanssa (Huhtamo & Kangas 2002, 111). Pelitilanteet ajavat sosiaaliin tilanteisiin hyvin usein, sekä myös voi vertaisopettaa toista. Useat pelit ovat myös haastavia pienimmille lapsille ja yhdessä kokeneemman pelaajan kanssa esimerkiksi vanhemman seurassa, pelaaminen on helpompaa. Alkuun voi olla, että nuorempi seuraa pelin kulkua vanhemman vierestä, tämän jälkeen lapsi saa rohkeutta kokeilla itse vanhemman avustuksella ja myöhemmin hänellä riittää itsetuntoa ja taitoa kokeilla peliä yksin tai kaverinsa kanssa. (Huhtamo & Kangas 2002, 111.) Yhdessä pelaamisenkin muotoja on monenlaisia, nuoremmat pelaajat pelaavat yleisemmin vuorotellen samaa peliä, eli jokainen yksi kerrallaan pelaa ja toiset neuvovat sekä seuraavat vierestä. Enemmän pelanneet kokevat tarvitsevansa nimenomaan oman pelin, vaikka pelaisivat toisen kanssa, moninpelimahdollisuus pelissä mahdollistaa tämän kaltaisen pelaamisen. (Huhtamo & Kangas 2002, 112-113.)

## 2.4 Pelaaminen ja kulttuuri-ilmiöt

Peleihin ja niiden pelaamiseen liittyy lisäksi monenlaisia lisäharrastemuotoja, joita osa harrastaa. Peleissä voi olla tarinoita, jotka inspiroivat kirjoittamaan omia tekstejä tarinamuodossa tai hahmoja, joihin samaistuu peliä pelatessa. Peleistä voi tehdä myös omia videoita, missä esimerkiksi pelaaja kertoo erilaisia vinkkejä pelissä etenemiseen. Pelaamiseen liittyy paljon isoja yhteisöjä, josta varmasti löytyy jokaiselle jotakin. Seuraavissa kappaleissa esittelen erilaisia kulttuuri- ja peli-ilmiöitä mitä itse pelaamisen lisäksi on kehittynyt.

### 2.4.1 Fanifiktio

Fanifiktio tulee englannin sanasta fanfiction, joka tarkoittaa yleensä fiktiivistä tekstiä, jonka pelin tai pelihahmon ihailija on itse tehnyt. Ilmiönä fanifiktio on hyvinkin samanlainen kuin vastaavissa populaarikulttuurituotteista tehty fanifiktio esimerkiksi elokuvat ja niiden hahmot. Ainoa ero on se, että ihailu liittyy itse pelimaailmaan tai siihen kuuluvaan hahmoon. Lisäksi fanifiktiota ovat myös esimerkiksi piirustukset, jotka liittyvät peliin tai pelihahmoihin. Cros-over-fanifiktio on fanifiktion niin sanottu alalaji, jossa eri pelien hahmot esiintyvät samassa pelimaailmassa tai sitten sekoitetaan eri populaarikulttuureja keskenään ja samassa maailmassa on eri hahmoja elokuvista, kirjoista kuin peleistäkin. (Aurava, Hamari, Harviainen, Hentonen, Huttunen, Hernesniemi, Kataja, Koulu, Kähkönen, Laakso, Lehtonen, Marjomaa, Markkula, Meriläinen, Sihvo, Silvennoinen, Sjölund, Tenkanen & Tossavainen 2013, 24-25.)

### 2.4.2 Cosplay

Cosplay tulee englannin sanoista costume play ja tämä tarkoittaa joksikin hahmoksi pukeutumista. Se voi olla pelihahmo, mutta myös esimerkiksi jostakin elokuvasta oleva hahmo.

Cosplaystä käytetään tutummin lyhennystä cossaus ja se useasti yhdistetään japanilaisiin piirroselokuvien tai sarjakuvien harrastajiin. Cosplay tunnetaan harrastuksena, jossa hyvin pitkälti itse valmistetaan cossattavan hahmon vaatteet ja muu rekvisiitta. Suomessa Cosplay-tapahtumia järjestetään yleensä muiden pelialaan liittyvien tapahtumien yhteydessä, kuten esimerkiksi Ropeconissa ja Assemblynissa. (Aurava ym. 2013, 25-26.) Ropecon on järjestetty ensimmäisen kerran Suomessa 1994 ja on Euroopan suurin vapaaehtoisvoimin toimiva ja järjestettävä kolmen päivän kestävä roolipelitapahtuma. Peliturnausten sekä pelaamisen lisäksi tapahtumaan kuuluu erilaisia luentoja, työpajoja ja paneelikeskusteluja liittyen roolipelaamiseen. Lisäksi Ropeconissa jaetaan vuosittain kaksi palkintoa, jotka ovat tunnustuksia roolipelaamisen edistämisestä Suomessa. (Ropecon, 2017.) Assembly on enemmän tietokonepelaamiseen liittyvä tapahtuma, joka on järjestetty ensimmäisen kerran Suomessa 1992. Nykyään se on yksi suurimmista Euroopassa järjestettävistä tietokonefestivaaleista ja sitä kuvaillaankin tapahtumana, jossa digitaalinen kulttuuri ja elämäntapa esittäytyvät. (Assembly Organizing, 2016). Cosplay-kilpailuissa osallistujat esiintyvät valitsemaan hahmon. Kilpailun voittaja yleensä ratkeaa sille, joka on saanut pukunsa yksityiskohdat ja alkuperäisen vastaavaisuuden kohdalleen, sekä kilpailija hallitsee hahmonsa luonteen, kun hän esiintyy kilpailussa. (Aurava ym. 2013, 26.)

### 2.4.3 Pelivideot

Pelivideoiden tekeminen on nykyään hyvin yleistä pelaajien keskuudessa ja ne ovat usein videomuodossa. Pelivideoiden tarkoituksena on taltioida esimerkiksi tapoja edetä pelissä, hauskoja hetkiä tai vaikka pelivirheitä, joita kyseisessä pelissä on. Pelivideoita kutsutaan pelaajien keskuudessa yleensä niiden englanninkielisillä nimillä. Let's Play-videoissa keskeinen sisältö on pelin pelaaminen ja pelaaja kommentoi samalla pelissä tapahtuvia asioita. Videossa voi olla useampikin pelaaja samanaikaisesti ja se voi sisältää pelin pelattavuutta, mutta myös esimerkiksi kahden pelaajan pelitaktiikkaa. Jos pelaaja kokee olevansa jumissa pelissä, tai ei tiedä muuten miten edetä eteenpäin, Walkthrough-videot auttavat tässä. Ne sisältävät

yleensä ohjeita, kuinka pelaaja pääsee eteenpäin tietyssä kohdassa. Joskus pelaaja voi törmätä niin sanottuun virheeseen pelissä ja tätä kutsutaan pelimaailmassa Glitchiksi. Glitch-videot sisältävät pelin tekemiä virheitä tai poikkeamia, joka voi vaikeuttaa pelin etenemistä oikeaan suuntaan. Nämä pelin vikatilat voivat joskus olla koomisiakin tilanteita ja täten hauskuuttavat pelaajaa. (Aurava ym. 2013, 26-27.)

#### **2.4.4 Lanit**

Lanien nimi tulee englannin kielestä LAN-party, joka tarkoittaa tapahtumaa, jossa ryhmä ihmisiä kokoontuu samaan tilaan tai paikkaan tietokoneidensa kanssa. Lisäksi he pelaavat pelejä yhdessä lähiverkossa, joka tunnetaan myös englannin kielisellä nimellä local area network. Lani-tapahtumien järjestämisen syy on itsessään sosiaalinen. Pelaajilla on sama mielenkiinnon kohde ja he jakavat tämän toistensa kanssa kasvotusten. Isoissa lani-tapahtumissa pelaajat voivat osallistua peliturnauksiin sekä osallistua tapahtumien järjestämiin ohjelmiin. Lanien painopiste on pitkälti tietokoneissa, mutta moderneissa laneissa yleensä tarjotaan myös konsolipelaajille mahdollisuus osallistua. Isoja lani-tapahtumia järjestetään ympäri maailmaa ja Suomessa niistä yksi on Assembly, jonka mainitsinkin aikaisemmin. Lanit ovat yhteisöllinen tapahtuma, jossa elektronisen urheilun sosiaalinen puoli tulee vahvasti näkyville ja kilpailuhenkinen pelaaminen on muodostunut erikseen kilpapelaamiseksi, toiselta nimellä se tunnetaan eSports:ina. (Aurava ym. 2013, 28-29.)

#### **2.4.5 Elektroninen urheilu**

Elektroninen urheilu eli eSports kuuluu kilpaurheiluun, mikä käyttää hyödyksi tietotekniikkaa. Elektronista urheilua voi harrastaa joko joukkueena tai yksilömuotona, riippuen pelattavasta pelistä ja pelimuodosta. Yleisemmin eSports-pelit jakaantuu tietokone- ja konsolipeleihin, jotka jakaantuvat pelistä riippuen omiin alalajeihinsa (SEUL 2017.). Suosituimpia peli-

genrejä ovat ensimmäisen persoonan ammuntapelit, reaaliaikaiset strategiapelit sekä suuret verkkomoninpelit, mutta kilpaurheilua harrastetaan myös tanssipelien parissa. Esports-tapahtumia voi seurata joko suoraan paikan päältä, internetin kautta tai nykyään niitä myös televisoidaan suorana. Kilpapelejä selostaa yksi tai useampi selostaja ja pelattavista peleistä käydään myös vetoa. Pelejä myös analysoidaan pelitallenteita käyttäen ja läpi käydään pelaajan valintoja. Samoin kuin muissakin urheilutapahtumissa, eSportissakin pelaajia haastatellaan sekä pelin alkua, että sen loputtua. Kulttuuri-ilimiönä eSports on Suomessa kasvava laji ja Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry toimiikin kilpapelieurheilun keskusjärjestönä Suomessa. Sen tehtävänä on kehittää ja tuoda esille elektronisen urheilun sekä sen jäsentensä toimintaa, sekä sen tunnettavuutta ja arvostusta harrastuksena. SEUL ry on perustettu 2010 joulukuussa ja sen toiminta jakautuu elektronisen urheilun kehittämiseen, kuin myös viestintä- ja edunvalvontatyöhön. (SEUL 2017.)



### 3 SOSIAALISET TAIDOT

Sosiaalisten taitojen opettelu aloitetaan lapsuusiässä, jolloin sosiaaliseen vuorovaikutukseen tarvittavat taidot, kuten yhteistoiminnan alkeita ja tunteiden ilmaisua sekä säätelyä harjoitellaan. Toisten seuraan hakeutuminen antaa mahdollisuuden yhteiseen tekemiseen monipuolisesti ja haastaa tarvittavaan toimintaan sekä mieluisten kokemusten jakamiseen. Kun lapsi on vuorovaikutuksessa ikätovereihinsa, hän saa luotua heidän kanssaan yhteisiä merkityksiä ja täten he rakentavat sosiaalista ymmärrystä. (Lyytinen, Korkiakangas & Lyytinen, 2003, 122.) Toveri- ja ystävyysuhteissakin on kuitenkin eroja. Toverisuhteissa tapahtuva vuorovaikutus antaa lapselle yhteenkuuluvuuden tunnetta sekä hän kokee kumppanuutta. Ystävyysuhteessa ihmissuhde on intensiivisempää kahdenkeskistä ja vastavuoroista, joille on ominaista molemminpuolinen kiintymys ja sitoutuminen. (Lyytinen ym. 2003, 123.) Ystävyysuhteet ovat siis tärkeitä yhteistyö- sekä vuorovaikutustaitojen kehittämisessä.

#### 3.1 Sosiaalinen kehitys

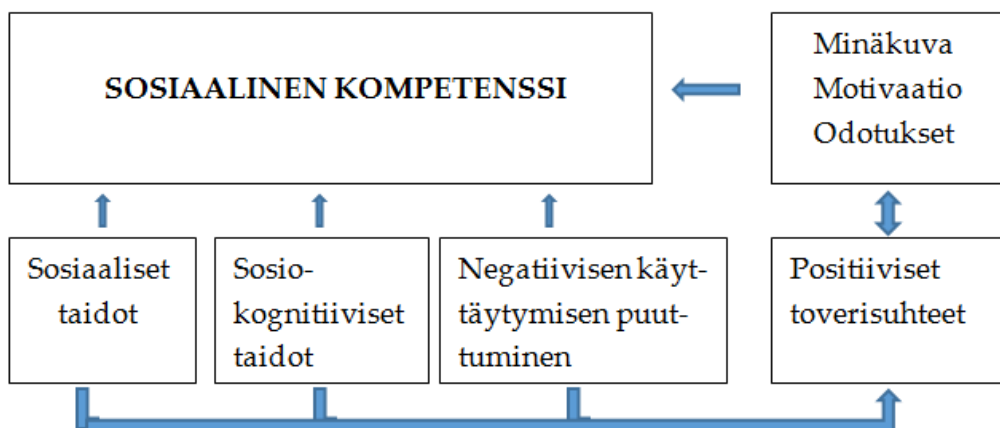
Ihminen omaa synnynnäisesti taipumuksen liittyä muihin ihmisiin. Sosiaalinen kehitys tarkoittaa sitä, että yksilö kehittyy erilaisien ryhmien ja sosiaalisten yhteisöjen jäseneksi. Myös herkkyys toisen ihmisen yhteistyöaloitteelle toimii osana yksilön sosiaalisia taitoja. Ihmisten sosiaaliset suhteet muuttuvat sekä laajentuvat kehittymisen myötä. Socialisaatio, pitkäjänteisyys ja toisten huomioon ottaminen ovat tärkeitä, mitä tulee ihmisen sosiaaliseen kehitykseen. Socialisaation muodot vaihtelevat kulttuureittain, esimerkiksi lait, normit ja tapakulttuuri. Socialisaatio pitää itse sisällään pitkäjänteisyyttä, toisten huomioon ottamista ja rajojen oppimista. Pitkäjänteisyys on sitä, että ihminen osaa luopua omasta välittömästä halustaan johonkin sekä oman aggression hallinnasta, eli toisin sanoen pitkäjänteisyys on myös itsehil-

lintää. Toisten huomioon ottamisen oppiminen tarvitsee kykyä ymmärtämään toisten tunteita ja täten luopumaan itsekeskeisyydestä. Yhtenä sosiaalisuuden ehtona on, että ihminen ymmärtää ja hyväksyy rajat, jotka yhteisö on asettanut sen jäsenilleen. (Nurmiranta, Leppämäki, & Horppu, 2014, 45-46.)

### 3.2 Sosiaalinen kompetenssi

Käsitteenä sosiaalisella kompetenssilla tarkoitetaan sitä, että yksilö käyttää onnistuneesti hänen henkilökohtaisia sekä ympäristössään olevia resursseja. Täten hän saavuttaa henkilökohtaisia ja sosiaalisia tavoitteita. (Lyytinen ym. 2003, 126.) Esimerkiksi koulu on suuressa osassa lapsuusikää ja kouluiän kompetenssiin osaksi kuuluu kyky toimia suotuisan sosiaalisella tavalla luokassa. Luokkayhteisössä on omat säännöt ja siellä odotetaan tietynlaista käytöstä.

Kirjassa Näkökulmia kehityspsykologiaan Anna-Maija Poikkeus kuvaa sosiaalista kompetenssia teoreettisesti rakenteeksi, joka sisältää useita eri komponentteja tai ulottuvuuksia (KUVIO 1). Yksilön toiminnasta saadaan kokonaiskuva, kun tarkastellaan eri komponentteja samanaikaisesti. (Poikkeus 2003, 126-127).



KUVIO 1. Sosiaalisen kompetenssin ulottuvuudet (Lyytinen ym. 2003, 127)

## 4 TUTKIMUKSPROSESSI

Tutkimukseni lähtökohtana oli tutkia sosiaalista merkitystä pelaamisessa. Aihetta ei ole tutkittu kovinkaan paljoa. Halusin tuoda esille sen, minkälainen sosiaalinen merkitys konsoliverkkopelaaminen on nuorille. Tutkimukseni aihe on ajankohtainen, koska konsolipelaaminen on nykypäivää nuorten elämässä ja aihetta nimenomaan sosiaalisen merkityksen kannalta on tutkittu vähän.

### 4.1 Tutkimuksen eteneminen

Tutkimukseni oli alkuun vain pienimuotoinen koulutukseeni liittyvä työprojekti ja tämän takia opinnäytetyöni sai alkunsa jo 2015 tammikuussa, kun aloitin tutkimukseni aiheen ja ongelman määrittelyllä. Seuraavaksi aloin etsimään aktiivisesti yhteistyökumppania, joka ilmeni odotettua vaikeammaksi. Maaliskuun puolella välissä löysin (2015) yhteistyökumppanin Tilt:n (Popmedia). Yhteistyökumppanin varmistuttua tein sähköisen kyselyn ja huhtikuun noin puolella välissä se julkaistiin Tilt:n Facebook-sivustolla. Kysely oli auki viikon ja se oli suunnattu 13-29-vuotiaille nuorille, jotka pelaavat konsolipelejä. Viimeistelin tämän aluksi pienimuotoisen tutkimuksen 2015 huhtikuun lopulla ja tämän jälkeen työni opinnäytetyönä jäi isolle tauolle. Tuntui, että tarvitsi etäisyyttä asiaan ja aloitin 2016 taas opinnäytetyöni työstämisen. Seuraavassa kuviossa (KUVIO 2) kuvaan prosessin etenemisen.



KUVIO 2. Opinnäytetyöni prosessin kulku

## 4.2 Tutkimuksen toteuttaminen

Tarkoitukseni on, että tutkimukseni antaa uutta tietoa siitä miten sosiaali- ja terveysalan ammattilaiset voisivat hyödyntää tutkimustuloksiani heidän omassa työssään nuorten kanssa. Tavoitteena on myös antaa tietoa miten peli-alan ammattilaiset voisivat hyödyntää tutkimuksesta saatuja tietoja esimerkiksi pelien ja viestintätekniikan suunnittelussa sekä peli-informaatiassa.

Tutkimukseni tavoitteena on vastata kysymykseen: Mitä nuoret saavat pelikonsoli verkkope-laamisessa sosiaalisessa merkityksessä?

Tutkimustavaksi valitsin määrällisen eli kvantitatiivisen tutkimuksen, koska halusin mahdollisimman suuren otannan kyselylleni. Tavoitteenani oli saada minimiltään noin 150 vastausta ja kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimusmenetelmä ei olisi mahdollistanut näin suurta otantaa. Tutkimukseni tutkimusjoukkona oli anonyymit 13-29-vuotiaat nuoret, jotka olivat Tilt:n Facebook-sivuston kautta osallistuneet kyselyyni tai olivat löytäneet sen esimerkiksi ystävänsä Facebook ”seinältä” jaettuna Tilt:n kotisivuilta. Valitsin näin laajan ikäluokan, koska nuorisolain puitteissa nuoreksi määritellään kaikki alle 29-vuotiaat ja koska halusin saada vertailukohtaa eri ikäluokkiin. (Nuorisolaki 27.1.2006/72). Aloittaessani kyselyni työstämistä 2015 maaliskuuhun vaiheessa tiesin, että teen sen sähköisesti käyttäen Webropol-sivustoa. Tätä ennen olin tutustunut aiheen teoriaan ja tehnyt niin sanotun raakaversioon saatekirjeineen Microsoft Word:illä ja hyväksytin sen tutkimukseni ohjaavalla opettajalla. Tällä varmistin, että kyselyni sisältö vastaa tutkimusongelmaani ja eikä sisällä epäolennaisia kysymyksiä. Kyselyni (LIITE 1) kysymykset ovat suljettuja kysymyksiä, eli olin tehnyt valmiit vastaukset kysymyksiin, josta vastaajat saivat valita omaavimman vaihtoehdon.

## 5 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Kyselyyni vastasi 288 nuorta, joista miehiä oli 252 ja naisia 36. Kyselyssäni jaoin ikäluokat seuraavasti: 1. 13–15 vuotta, 2. 16–18 vuotta, 3. 19–23 vuotta ja 4. 24–29 vuotta. Vastaajien ikäjakauma painottui selvästi ikäluokkaan neljä, eli 24-29-vuotiaisiin ja vähiten vastaajia oli ikäluokassa yksi, eli 13-15-vuotiaita. Esittelen tulevissa kappaleissa kyselyni tuloksia ja ensimmäisenä analysoin vastaajien taustatiedot ja heidän pelaamisensa. Halusin ensin lähteä selvittämään, miten paljon nuoret ylipäättään pelaavat ja tämän jälkeen lähden analysoimaan itse pelaamista ja sosiaalisia suhteita.

### 5.1 Vastaajien taustatiedot ja pelaaminen

Ensimmäisenä halusin lähteä selvittämään, miten vastaajien ikä ja sukupuoli jakautuu heidän kesken. Kuten jo aikaisemmin kerroin, jaoin kyselyyni ikäluokat seuraavasti: 1. 13–15 vuotta, 2. 16–18 vuotta, 3. 19–23 vuotta ja 4. 24–29 vuotta. Ryhmäjako perustui todennäköiseen elämäntilanteeseen: Ensimmäisen ryhmän nuoret käyvät yläkoulua, toisen ryhmän nuoret ovat suorittaneet peruskoulun ja mahdollisesti jatkaneet toisen asteen koulutukseen, kolmas ryhmä opiskelevat, käyvät töissä tai alkavat perustamaan perhettä ja neljännen ryhmän tilanne on aikalailta samanlainen kuin kolmannen ryhmän, mutta heillä voi olla jo perhettä.

Erilaiset elämäntilanteet vaikuttavat varmasti siihen, miten pelaamiselle jää aikaa ja minkälainen osa pelaamisella on vastaajan elämään. Kyselyyn vastanneista miehistä 140 kuului ikäluokkaan neljä eli 24-29-vuotiaisiin, kun taas naisista suurin ikäluokka oli kolme eli 19-23 vuotiaisiin ja heitä oli 17 (TAULUKKO 1). Suurin osa kyselyyn vastaajista ovat miehiä, jotka ovat iältään 24-29 vuotta.

TAULUKKO 1. Vastaajien ikäjakauma

Ikäluokka	1. 13-15 vuotta	2. 16-18 vuotta	3. 19-23 vuotta	4. 24-29 vuotta
1. Mies kpl	24	28	60	140
2. Nainen kpl	0	4	17	15
N= 288				

Seuraavaksi lähdin analysoimaan, miten paljon vastaajat ylipäätään pelaavat päivässä konsolipelejä. 288 vastaajasta 119 eli 41 % vastasi pelaavansa konsolipelejä 4-6 kertaa viikossa. Päivittäin ja 1-3 kertaa viikossa pelaavien määrä oli suunnilleen sama, eli noin 25 %. Selvästi harva kyselyyn vastaaja pelasi harvemmin kuin viikoittain, vain noin kahdeksan prosenttia. Kyselyssäni selvitin myös, kuinka monta tuntia nuoret käyttävät päivässä pelaamiseen. Selvästi yli puolet vastaajista pelasi 2-5 tuntia päivässä, heitä oli 192 eli 67 %. Seuraavaksi eniten vastaajia oli pienimmässä tuntimäärässä päivää kohden, alle kaksi tuntia päivässä pelasi 20 %, kolmantena tuli 6-8 tuntia päivässä, jonka vastaajamäärä oli noin puolet edellisestä eli 11 %. Vähiten vastaajia oli suurimmalla tuntimäärällä päivässä, yli kahdeksaa tuntia pelasi vain reilu yksi prosentti kyselyyn vastanneista. Suurin osa nuorista pelaa 4-6 kertaa viikossa ja 2-5 tuntia kerrallaan.

## 5.2 Pelaaminen ja sosiaaliset suhteet

Lähtökohtana oli myös selvittää, minkälainen sosiaalinen merkitys konsolipelaamisella on ja nimenomaan verkossa pelaamisella. Lähdin ensin selvittämään, kuinka iso osa pelaa verkos-

sa pelialustallaan ja tämän jälkeen vertaan miten naisten ja miesten vastaukset jakautuivat. Kyselyyn vastanneista 135 pelaa suurimman osan ajasta verkosta ja 40 pelaa aina verkossa. Harvemmin verkossa pelaavia oli 113. Jos lasketaan yhteen ne, jotka varmasti pelaavat verkon kautta pelikonsolillaan, niin 175 vastaajaa 288 nuoresta pelaavat pelikonsolillaan verkossa (TAULUKKO 2.). Tietenkin määrä voi olla suurempi, koska nuoret, jotka pelaavat harvemmin, voivat tästä huolimatta joskus pelata konsolipelejä verkossa.

TAULUKKO 2. Nuorten konsoliverkkopelaaminen

	<b>Määrä</b> <b>N=288</b>
<b>1. Pelaa aina verkossa</b>	40
<b>2. Pelaa suurimman osan ajasta verkossa</b>	135
<b>3. Pelaa harvemmin verkossa</b>	113

Kyselyyn vastanneista suurin osa oli miehiä, joten suoraan ei voi lähteä vertailemaan koko otannan tuloksia keskenään, kun tarkastellaan sukupuolten välisiä eroja konsoliverkkopelaamisessa. Lähdin selvittämään miesten ja naisten osuuden erikseen laskemalla, miten suuri osa prosentteina on vastauksia sukupuoli muuttujan sisällä. Silloin tulokset ovat vertailukelpoisia, kun suhteutan miesten ja naisten vastausmäärät suhteessa heidän omaan sukupuoleen. Kyselyssäni selvitin, kuinka suuri osa nuorella menee hänen käyttämästään peliajasta konsoliverkkopelaamiseen. Miesten ja naisten konsoliverkkopelaaminen erosi suuresti. Miehistä 15 % ja naisista vain kolme prosenttia pelasi aina verkossa. Suurimman ajan verkossa pelanneista miehistä oli tasan puolet ja naisista vain ¼. Harvemmin verkossa pelanneista naisista suurin osa kuului tähän 72 % pelaajakuntaa, kun taas miesten osuus oli 35 %. Lu-

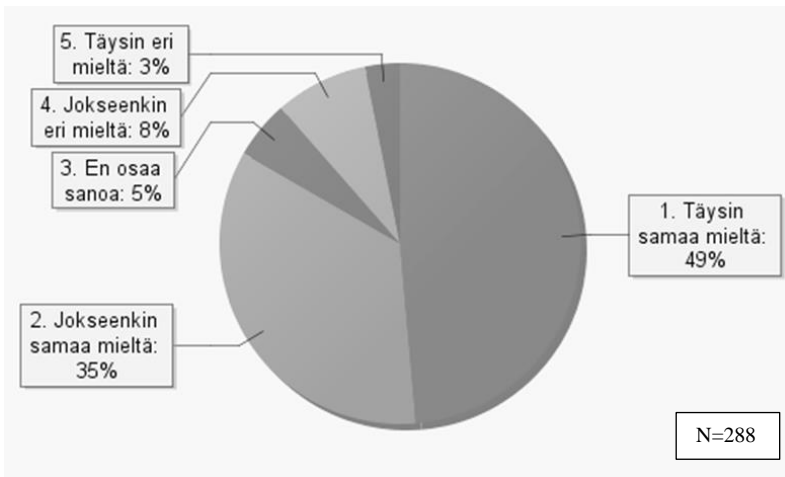


vuista tulee ilmi, että miehet pelaavat yleensä ottaen enemmän verkossa kuin naiset. Kuitenkaan ei pidä pois sulkea sitä, ettei tuossa naisten 72 prosentissa olisi konsoliverkkopelaajia, koska muoto kysymyksessä oli ”Pelaan harvemmin verkossa” (TAULUKKO 3.).

TAULUKKO 3. Vastaajien prosentuaalinen sukupuolijakauma konsoliverkkopelaamisessa

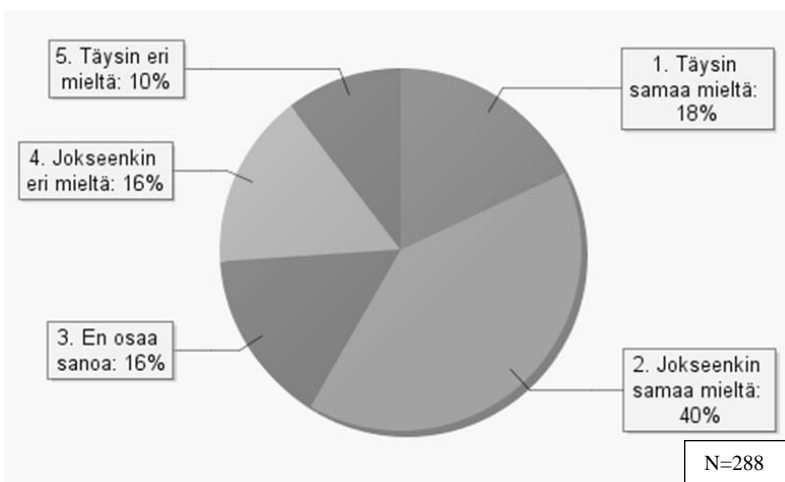
	Sukupuoli	
	1. Mies (Määrä =252)	2. Nainen (Määrä=36)
N= 288		
1. Pelaan aina verkossa	15,48 %	2,78 %
2. Pelaan suurimman osan ajasta verkossa	50 %	25 %
3. Pelaan harvemmin verkossa	34,52 %	72,22 %

Selvitin, kuinka tärkeää vastaajille on sitten päästä pelaamaan jonkun kanssa verkon ylitse. Käytin kyselyssäni (LIITE 1) Likertin viisiportaista järjestysasteikkoa, jolla selvitin nuorten mielipidettä heidän pelaamisestaan toisen kanssa. Ensimmäisenä väittämänä oli seuraava: Minusta on hauskeempaa pelata toisen kanssa kuin yksin. Nuorista 49 % oli täysin samaa mieltä ja 35 % jokseenkin samaa mieltä. Eli suurin osa pitää hauskempana pelaamista toisen kanssa kuin yksin. Vain kolme prosenttia oli täysin eri mieltä edellä mainitun väittämän kanssa ja viisi prosenttia vastaajista ei osannut sanoa. (KUVIO 3)



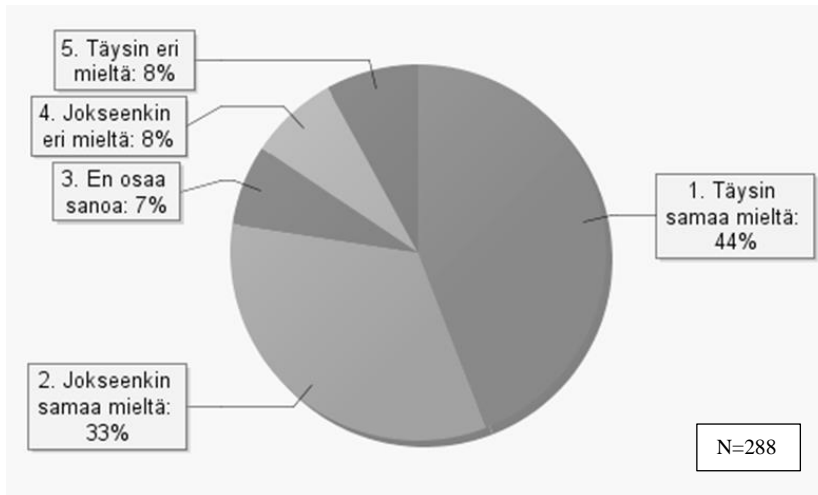
KUVIO 3. Vastaajien mielipide toisten kanssa pelaamisen hauskuudesta

Seuraavat kaksi väittämää olivat muuten samanlaisia, mutta kohde kenen kanssa pelataan, muuttui. Väittämä oli: Minulle on tärkeää, että saan pelata verkossa jonkun kanssa. Kolmas väittämä oli: Minulle on tärkeää, että saan pelata verkossa kavereideni kanssa. Halusin selvittää, millainen merkitys nuorille on pelata tuntemattoman ja kaverin kanssa. Jonkun kanssa pelattaessa nuorista 18 % oli täysin samaa mieltä ja jokseenkin samaa mieltä oli 40 %.(KUVIO 4.)



KUVIO 4. Vastaajien mielipide verkkopelaamisen tärkeydestä jonkun kanssa

Kavereiden kanssa pelaaminen oli taas jakautunut siten, että 44 % oli täysin samaa mieltä ja 33 % jokseenkin samaa mieltä (KUVIO 5.). Eli suurimmalle osalle on tärkeämpää pelata kavereiden kanssa, mutta yleisesti huomioon ottaen molemmat väittämät, nuoret kokevat tärkeäksi pelata jonkun pelikumppanin kanssa pelikonsolilla.



KUVIO 5. Vastaajien mielipide verkkopelaamisen tärkeydestä kavereiden kanssa

Lopuksi haluan tuoda vielä lyhyesti esille kuinka moni kyselyyni vastanneista nuorista on saanut uusia kavereita pelaamisensa myötä, koska mielestäni se on merkittävä osa kun puhutaan sosiaalisesta merkityksestä. Kyselyssäni (LIITE 1) kysyin, onko nuori saanut pelaamisen kautta kavereita. 64 vastaajaa oli saanut useita kavereita ja 150 vastaajaa joitakin kavereita. 74 vastasi, ettei ole saanut yhtään kaveria pelaamisensa kautta. Tähän todennäköisesti vaikuttaa se, etteivät nämä kyseiset nuoret pelaa verkossa, jota kautta voisi luoda uusia kavereita tai nuori pelaa konsolipelejä, joissa yksinpeli on pääosassa. Suurin osa kuitenkin vastaajista oli saanut uusia kavereita pelaamisensa kautta (TAULUKKO 4).

TAULUKKO 4. Kuinka moni nuori on saanut kavereita pelaamisen kautta

<b>N=288</b>	<b>Määrä</b>
<b>1. Useita</b>	64
<b>2. Joitakin</b>	150
<b>3. En yhtään</b>	74

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli selvittää mitä nuoret saavat pelikonsoli verkkopelaamisesta sosiaalisessa merkityksessä, eli onko konsoliverkkopelaamisessa sosiaalista ulottuvuutta. Kyselyyni vastasi 288 nuorta, joiden ikähaarukka oli 13-29-vuotta. Miehiä vastaajista oli 252 ja naisia 36. Paljon puhutaan yleisesti, että nuoret pelaavat suhteellisen paljon nykyään ja se näkyi kyselyyni vastauksissakin: 119 eli 41 % vastaajista pelaa konsolipelejä 4-6 kertaa viikossa. Tuntimäärältään 67 % vastasi pelaavansa 2-5 tuntia päivässä. Tietysti jokaisella on subjektiivinen käsitys vähästä ja paljosta. Jollekin 2-5 tuntia päivässä on vähän ja jollekin 2-5 tuntia viikossa voi olla paljon.

Halusin myös selvittää onko sukupuolten välillä eroja ja vastausten perusteella miesten ja naisten konsoliverkkopelaaminen erosi toisistaan. Miehet olivat aktiivisempia verkkopelaajia. Heistä 15 % pelasi verkossa, kun taas naisista vain kolme prosenttia oli verkkopelaajia. Tähän voi vaikuttaa moni asia, mutta pelihistorialla on varmasti tähän oma vaikutus. Vasta lähiaikoina naisten pelaaminen on tullut yleisemmäksi ja tätä kautta hyväksyttävämmäksi normiksi verrattuna miesten tilanteeseen. Jos kymmenen vuoden kuluttua tehtäisiin samanlainen kysely, niin sukupuolijakauma konsoliverkkopelaamisen suhteen voisi olla mahdollisesti tasaisempi. Lisäksi pelitarjonta on nykyään suuri ja mahdollisuus pelata naishahmolla mieshahmon sijaan voi olla vaikutus naispelaajien kasvamiseen ja mielenkiintoon peleihin, jotka ovat ennen olleet miesvaltaisessa suosiossa.

Kuinka hauskaa ja tärkeää on sitten pelata toisen kanssa? Laitoin kyselyyni väittämiä tähän asiaan liittyen ja 49 % vastasi, että on täysin samaa mieltä väittämän kanssa: Minusta on hauskeempaa pelata toisen kanssa kuin yksin. 35 % oli jokseenkin samaa mieltä, eli vaaka kääntyy siihen, että suurimman osan mielestä on hauskaa pelata toisen kanssa kuin yksin.

Verkkopelaamisen suhteen minulla oli kaksi väittämää, jotka olivat muuten samanlaisia mutta peliseuran kohde oli eri. Väittämät olivat: Minulle on tärkeää, että saan pelata verkossa jonkun kanssa, ja: Minulle on tärkeää, että saan pelata verkossa kavereideni kanssa. Jonkun kanssa pelaaminen jakoi vastanneiden mielipiteitä. Neljäsosa oli jokseenkin samaa mieltä väittämän kanssa, loput jakaantuivat neljän väittämän kesken suhteellisen tasaisesti. Esimerkiksi täysin samaa mieltä väittämän kanssa oli 18 % vastaajista, mutta 16 % prosenttia heistä vastasi, ettei osannut sanoa. Kun peliseuran kohde vaihtuu jostakusta kavereiin, vastaukset yhtenivät enemmän. 44 % oli täysin samaa mieltä siitä, että heille on tärkeää pelata kaverinsa kanssa verkkoyhteyttä käyttäen ja jokseenkin samaa mieltä oli 33 %. Eli jo sanamuodossa joku ja kaverei erosivat toisistaan. Vastaajat ehkä kokivat luonnollisemmaksi peliseuraksi tutun kaverin kuin mahdollisen tuntemattoman. Tähän voi vaikuttaa ihan normaali ihmisen itsesuojeluvaisto. Monesti varoitetaan, että internetin taakse voi kätkeytyä monenlaista kulkijaa ja tämä voi osalla olla syy siihen, miksi ei lähde vain ”jonkun” kanssa pelaamaan. Tutun kaverin kanssa on helppo viettää aikaa internetin välityksellä pelatessa ja ei tarvitse miettiä välttämättä sen enempää sanomisia esimerkiksi omasta elämästään, kun toisessa päässä on tuttu ihminen.

Jos kuitenkin rohkaistuu pelaamaan alkuun tuntemattoman kanssa, voisiko siitä syntyä uusi kaverisuhde. Kysyinkin kyselyssäni nuorilta, olivatko he saaneet uusia kavereita pelaamisen myötä. 150 vastaajaa oli saanut joitakin uusia kavereita ja 64 vastasi saaneensa useita uusia kavereita. Eli vastaajista ainakin 214 on saanut luotua uuden kaverisuhteen pelaamisen kautta. 74 kuitenkin vastasi, ettei ollut pelatessaan saanut yhtään kaveraa. Kaverisuhteiden luomiseen pelatessa vaikuttaa varmasti se, minkälaisia pelejä nuori pelaa. Onko pelissä moninpeleimahdollisuutta tai verkkopelimahdollisuutta? Pystyykö pelin tarinan pelaamaan yksin läpi, vai tarvitseeko siinä esimerkiksi toisen pelaajan apua etenemiseen? Jos nuori pelaa pelejä, missä ei tueta moninpelejä, niin todennäköisesti tämän pelin kautta hän ei tutustu uusiin ihmisiin. Täten hän ei saa välttämättä niin helposti luotua uusia kaverisuhteita verrattuna nuoreen, joka pelaa moninpelejä, jonka tarina tukee yhteistyötä pelin aikana toisen pelaajan

kanssa. Eli voidaanko pelejä pelata myös vaan sen sosiaalisen sisällön takia? Sosiaalisella merkityksellä on pelaamiseen yllättävänkin suuri osa. Uskoisin, että pelaamista osittain harastetaan nimenomaan sen sosiaalisen merkityksen kannalta, koska suurimmalle osalle pelaaminen on hauskeempaa ja tärkeämpää, kun saa mahdollisuuden pelata jonkun kanssa. Väittäisin jopa, että itse pelaaminen on joillekin se toissijainen juttu. Tavoitteena voi olla se, että pääsee jonkun kanssa tekemään jotain yhdessä.

On hyvä myös pohtia sitä, kuka määrittelee sen oikean tavan olla sosiaalinen. Onko se sitä, että vietetään aikaa yhdessä kavereiden kanssa kasvotusten vai esimerkiksi pelikonsolin kautta pelijoukkueena, jossa vuorovaikutus on tärkeässä roolissa. Tietenkin on muistettava myös se tosiasia, että esimerkiksi psyykkisesti tasapainoton nuori ei välttämättä osaa vetää rajaa pelaamiselle ja sosiaalisesta pelaamisesta voikin muodostua pelaamisongelma. Tämän takia on hyvä pyrkiä luomaan myös kasvotusten olemiseen pohjautuvia sosiaalisia suhteita esimerkiksi näistä pelikavereista, jos puitteita tähän on. Yhteenvetona voisin todeta, että nuoret pelaavat suhteellisen aktiivisesti. Suurin osa kuitenkin on heistä 24-29-vuotiaita miehiä, jotka mielellään pelaavat kaverin tai muun henkilön kanssa yleensä verkossa ja tämän seurauksena he saavatkin todennäköisesti joitakin uusia kavereita. Tutkimukseni tulosten perusteella sosiaalisia suhteita siis on mahdollista löytää pelaamisen kautta, jos vain osaa käyttää tätä tilaisuutta hyödyksi.

Elektroniset pelit ja niiden pelaaminen ovat nykyään koko kansan huvia, eikä rajoitu välttämättä enää vain nuoriin miespuolisiin pelaajiin, kun uudet pelaajasukupolvet aikuistuvat ja pelitarjonta vain laajenee laajenemistaan (Huhtamo 2002). Olisi siis mielenkiintoista lähteä jatkamaan tutkimusta nuorisosta aikuiseen ikäpolveen ja selvittää miten he pelaavat ja kokevat sosiaalisuuden pelatessaan. Tiedän, että aikuisetkin pelaavat, hyvänä esimerkkinä on anoppini, joka pelaa keskimäärin pari kertaa viikossa ja on pelatessaan saanut uusi kavereita Suomen rajojen ulkopuoleltakin. Yksikin hänen pelikaverinsa tuli Yhdysvalloista asti käy-

mään Suomessa ja on kuulemani mukaan tulossa tekemään uuden vierailun anoppini luona. Kun lähdin tekemään opinnäytetyötäni, piti muistaa pitää itsensä nimenomaan tutkijan roolissa, koska itsekin kuuluisin tähän tutkittavaan ryhmään. Oli osattava ajatella niin sanotusti laatikon ulkopuoleltakin asioita ja olla kriittinen analyysiä tehdessä, eikä sotkea omia ajatuksia tutkimuksen tuloksiin. Maailma muuttuu koko ajan ja niin elektroniikkakin sekä pelit. Pelialan sosiaalisuutta olisi hyvä jatkossakin tutkia, miten se muuttuu maailman menon kanssa ja kuinka sitä voisi kehittää eteenpäin. Uskon, että sosiaali- ja terveystieteiden ammattilaiset, sekä peli-alan ammattilaiset saavat uutta tietoa nimenomaan nuorten pelaamisesta ja sen sosiaalisesta merkityksestä. Ainakin minä itse tulevana sosionomina (AMK) ja sosiaalialan ammattilaisena sain uutta tietoa ja ajatuksia pelaamisesta ja sen sosiaalisuudesta.



## LÄHTEET

Assembly Organizing. 2016. Historia. Saatavissa: <http://www.assembly.org/winter17/about-us/historia/>. Viitattu: 10.4.2017.

Aurava, R., Hamari, J., Harviainen, T., Hentonen, E., Huttunen, T., Hernesniemi, S., Kataja, E., Koulu, S., Kähkönen, R., Laakso, M., Lehtonen, M., Marjomaa, H., Markkula, T., Meriläinen, M., Sihvo, R., Silvennoinen, I., Sjölund, A-K., Tenkanen, T & Tossavainen, T., 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy. Saatavissa: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. Viitattu 10.4.2017.

Huhtamo, E. & Kangas, S. 2002. Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Tampere: Tammer-Paino.

Hänninen, T. 2012. LAN-pelaaminen sosiaalisen vahvistamisen työkaluna - Menetelmäopas verkkopelaamisesta Jyväskylän Nuoret ry:lle. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalais-toiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Saatavissa: [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/41369/hanninen\\_topi.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/41369/hanninen_topi.pdf?sequence=1) . Viitattu 20.11.2016.

Koota, H. 2014. Yläkouluikäisten nuorten digitaalinen pelikäyttäytyminen. Satakunnan ammattikorkeakoulu. Hoitotyön koulutusohjelma. Saatavissa: <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/80829/Digitaalinen%20pelikayttaytyminen.pdf?sequence=1>. Viitattu 4.1.2017.

Lyytinen, P., Korkiakangas, M. & Lyytinen, H. 2003. Näkökulmia kehityspsykologiaan. Kehitys kontekstissaan. 1.-6. painos. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Mäyrä, F., & Ermi, L. 2014. Pelaajabarometri 2013 Mobiilipelaamisen nousu. Tampereen yliopisto. Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/handle/10024/95150>. Viitattu: 20.11.2016.

Nordisk Film. 2015. Jaettu pelikokemus. Saatavissa: <http://mb.cision.com/Public/5785/9724179/acb9c6d35884c8c6.pdf>. Viitattu 20.11.2016.

Nuorisolaki 27.1.2006/72.

Nurmiraanta, H., Leppämäki, P. & Horppu, S. 2014. Kehityspsykologiaa lapsuudesta vanhuuteen. 5., muuttamaton painos. Vantaa: Painopaikka Hansaprint Oy.

Poikkeus, A-M. 2003. Lasten toverisuhteet ja sosiaaliset taidot. Teoksessa Lyytinen, H (toim.) Näkökulmia kehityspsykologiaan. Kehitys kontekstissaan. Porvoo: WS Bookwell Oy, 122-138.

Rapp, T. 2013. Elämä Pelissä - Tutkimus nuorten digitaalisen pelaamisen positiivisista vaikutuksista. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Saatavissa:

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/65453/Opinnaytetyo.pdf?sequence=1> .Viitattu 20.11.2016.

Ropecon. 2017. Pelaajilta pelaajille jo vuodesta 1994. Saatavissa:

<https://2017.ropecon.fi/ropecon/>. Viitattu: 10.4.2017.

SEUL. 2017. eSports.Saatavissa: <http://seul.fi/esports/>. Viitattu: 10.4.2017.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2011. Nuoret pelissä. 2., tarkistettu painos. Tampere: Juvenes Print.

## KYSELY – KONSOLIVERKKOPELAAMISEN SOSIAALINEN MERKITYS

Heil

Olen toisen vuoden sosionomi-opiskelija ja opiskelujeni sisältöön kuuluu kurssi "Tutkimuksellisuus sosiaalialan työmenetelmissä". Kurssiin kuuluu tehtävä, jossa tehdään pieniluontoinen tutkimus. Kysely, jonka tein tutkimukseeni koskee konsolipelaajia, jotka pelaavat myös verkossa alustallaan ja ovat iältään 13-29-vuotiaita. Tutkin konsoliverkkopelaamisen sosiaalista merkitystä nuorille ja kyselyni tarkoituksena on saada kuva siitä, mitä konsoliverkkopelaaminen antaa nuoren sosiaaliseen elämään. Tutkimuksen onnistumisen kannalta olisi hyvin tärkeää, että pyrkisitte vastaamaan kaikkiin kysymyksiin mahdollisimman rehellisesti ja huolellisesti.

Vastaamiseen menee noin 10 minuuttia. Tutkimustuloksia käytän pienessä tutkimuksessani ja myöhemmin tulevassa opinnäytetyössäni, joka julkaistaan sen valmistuttua Theseus:ssa (<http://theseus.fi/>). Tutkimustiedot ovat luottamuksellisia ja kerätty tutkimusaineisto hävitetään tutkimuksen valmistuttua.

Teen yhteistyötä Tilt:n (Popmedia) kanssa, joka jakaa kyselyä Facebook-sivujensa kautta.

Lämpimät kiitokset ajastasi!

Inkeri Niemelä, sosionomi-opiskelija  
inkeri.niemela( a )cou.fi  
Centria ammattikorkeakoulu  
Ylivieskan yksikkö

### 1. Pääset kyselyyn valitsemalla "kyllä"-vaihtoehdon ja klikkaamalla "seuraava"-painiketta \*

Kyllä

Seuraava -->

**KYSELY – KONSOLIVERKKOPELAAMISEN SOSIAALINEN MERKITYS****TAUSTATIEDOT****2. Sukupuoli \***

1. Mies  
 2. Nainen

**3. Ikä \***

1. 13-15 vuotta  
 2. 16-18 vuotta  
 3. 19-23 vuotta  
 4. 24-29 vuotta

**4. Päätoimi \***

1. Opiskelija (perusaste)  
 2. Opiskelija (toinen aste)  
 3. Opiskelija (korkea-aste)  
 4. Työssä  
 5. Työtön  
 6. Armeija  
 7. Siviilipalvelus  
 8. Muu, mikä?

**KYSELY – KONSOLIVERKKOPELAAMISEN SOSIAALINEN MERKITYS****PELAAMINEN JA OPPIMINEN SEKÄ SOSIAALISET SUHTEET****5. Kuinka monena päivänä pelaat konsolipelejä viikossa? \***

- 1. Harvemmin kuin viikottain
- 2. 1-3 kertaa viikossa
- 3. 4-6 kertaa viikossa
- 4. Päivittäin

**6. Montako tuntia käytät aikaa pelaamiseen päivässä? \***

- 1. Alle 2 tuntia päivässä
- 2. 2-5 tuntia päivässä
- 3. 6-8 tuntia päivässä
- 4. Yli 8 tuntia päivässä

**7. Kuinka suuri osa käyttämästäsi peliajasta menee konsoliverkkopelaamiseen? \***

- 1. Pelaa aina verkossa
- 2. Pelaa suurimman osan ajasta verkossa
- 3. Pelaa harvemmin verkossa

**8. Käytätkö headsettiä pelatessasi? (kuuloke-mikrofoni-yhdistelmä) \***

- 1. Kyllä
- 2. En

**9. Mitä viestintätekniikkaa käytät pelatessasi? \***

- 1. Konsolin omaa teksti-chattiä
- 2. Konsolin omaa video/puhe-chattiä
- 3. Konsolin omaa ryhmäkeskustelua (party)
- 4. Pelattavan pelin yleistä chattia
- 5. En mitään

[<-- Edellinen](#)[Seuraava -->](#)

## KYSELY – KONSOLIVERKKOPELAAMISEN SOSIAALINEN MERKITYS

### PELAAMINEN JA OPPIMINEN SEKÄ SOSIAALISET SUHTEET

10. 5. Valitse vastausvaihtoehdoista se, mikä lähimpänä kuvaa sinun mielipidettä väittämästä.

Vastausvaihtoehdot: 1. Täysin samaa mieltä 2. Jokseenkin samaa mieltä 3. En osaa sanoa 4.

Jokseenkin eri mieltä 5. Täysin eri mieltä \*

	1. Täysin samaa mieltä	2. Jokseenkin samaa mieltä	3. En osaa sanoa	4. Jokseenkin eri mieltä	5. Täysin eri mieltä
1. Minusta on hausempaa pelata toisen kanssa kuin yksin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Minulle on tärkeää, että saan pelata verkossa jonkun kanssa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Minulle on tärkeää, että saan pelata verkossa kavereideni kanssa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Sosiaaliset taitoni ovat kehittyneet konsoliverkkopelaamisen takia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Ryhmässä toimimisen taidot ovat kehittyneet konsoliverkkopelaamisen takia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Kielitaitoni on kehittynyt konsoliverkkopelaamisen takia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Koen, että motoriset taitoni (silmän ja käden koordinaatio) ovat kehittyneet konsoliverkkopelaamisen takia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Koen, että ongelmaratkaisutaitoni ovat kehittyneet konsoliverkkopelaamisen takia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Koen, että visuaaliset taitoni (hahmottamiskyky) ovat kehittyneet konsoliverkkopelaamisen takia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<-- Edellinen

Seuraava -->

**KYSELY – KONSOLIVERKKOPELAAMISEN SOSIAALINEN MERKITYS****PELAAMINEN JA OPPIMINEN SEKÄ SOSIAALISET SUHTEET****11. Oletko saanut pelaamisen kautta uusia kavereita? \***

- 1. Useita
- 2. Joitakin
- 3. En yhtään

**12. Oletko tavannut pelaamisen kautta saamiasi kavereita kasvotusten? \***

- 1. Kyllä
- 2. En
- 3. Tapaisin muuten, mutta välimatkat ovat liian isoja (esimerkiksi pelikaveri asuu muualla kuin Suomessa)

**13. Koetko saavasi hyvinvoinnillesi tärkeitä ja positiivisia asioita pelaamisesta verkossa? \***

- 1. Kyllä
- 2. En

**14. Pelaatko usein samassa kaveriporukassa tai ryhmässä? \***

- 1. Kyllä
- 2. En

**15. Jos vastasit edelliseen kyllä, kuinka tärkeäksi itsellesi koet sen, että pääset pelaamaan tämän ryhmän kanssa?**

- 1. Erittäin tärkeäksi
- 2. Tärkeäksi
- 3. Jokseenkin tärkeäksi
- 4. En niin tärkeäksi
- 5. En mitenkään tärkeäksi

**16. Kuulutko johonkin klaaniin tai peliryhmään? \***

- 1. Kyllä
- 2. En

 Vahvista vastausten lähetyk

&lt;-- Edellinen

Lähetä