

Henna Immonen

NUORTEN KOKEMUKSIA VERKKOPELEISTÄ

Opinnäytetyö
Yhteisöpedagogikoulutus

2020



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Henna Immonen	Yhteisöpedagogi (AMK)	Huhtikuu 2020
Opinnäytetyön nimi		22 sivua 1 liitesivu
Nuorten kokemuksia verkkopeleistä		
Toimeksiantaja		
Juvenia – Nuorisotalon tutkimus- ja kehittämiskeskus		
Ohjaaja		
Katja Komonen		
Tiivistelmä		
<p>Tässä tutkimuksessa tutkittiin nuorten kokemuksia verkkopeleistä. Tutkimuksessa selvitettiin nuorten kokemuksia pelaamisen sosiaalisuudesta, pelaamisen positiivista ja negatiivisista kokemuksista sekä saadusta tuesta ja mahdollisesta tuen tarpeesta pelaamiseen liittyen.</p> <p>Tällaiselle tutkimukselle löytyi selvä tarve, sillä suuri osa digitaalisiin peleihin ja verkkopelaamiseen liittyvistä tutkimuksista ei tutki suoranaisesti nuorten kokemuksia, vaan pelaamista, pelaamisen motivaatioita sekä peleistä saatavia hyötyjä joko itse nuorille tai pelejä hyödyntäville tahoille. Nuorten itse sanoittamat kokemukset ovat kiinnostava näkökulma sekä antaa suoria vastauksia siihen, millaista tukea nuori olisi valmis ottamaan vastaan.</p> <p>Tutkimus toteutettiin laadullisena tutkimuksena ja menetelmänä käytettiin teemahaastattelua. Tutkimukseen, jossa halutaan saada nuorten yksittäisiä kokemuksia esille, on teemahaastattelu erinomaisen sopiva menetelmä. Tutkimukseen haastateltiin kolmea 20-24 vuotiasta nuorta, jotka harrastavat aktiivisesti verkkopelaamista.</p> <p>Tuloksista selviää, että nuorten kokemukset ovat pääsääntöisesti positiivisia. Yksittäisiä positiivisia kokemuksia ei osata nimetä, sillä pelaaminen koetaan pääsääntöisen positiivisena. Negatiivisia kokemuksia oli vähäisesti ja ne liittyivät kilpapelamiseen, muiden pelaajien negatiivisuuteen tai nuorten pelaamisen kontrollointiin. Nuoret eivät kokeneet tuen tarvetta, mutta kertoivat myös, että tukea on vaikea ottaa vastaan, sillä he itse tietävät verkkopelaamisesta enemmän kuin ammattilaiset ja vanhempansa. Tukea oltaisiin siis valmiita ottamaan vastaan, mikäli tuen tarjoajalla olisi tarpeellinen tieto ja taito verkkopelaamiseen liittyvissä asioissa.</p> <p>Nuorisotyössä tulisi siis kehittää osaamista ja lisätä tietoa verkkopeleistä, jotta nuoria voitaisiin tukea. Tarvetta olisi myös muulle verkkopelaamiseen liittyvälle toiminnalle. Tärkeää on myös, että nuorten kanssa työskentelevät henkilöt välttäisivät negatiivisia oletuksia ja osoittaisivat aitoa kiinnostusta nuoren harrastusta kohtaan.</p>		
Asiasanat		
verkkopelit, kokemukset, nuorisotyö		

Author (authors)	Degree	Time
Henna Immonen	Bachelor of Humanities	April 2020
Thesis title		
Youths online gaming experiences		22 pages 1 pages of appendices
Commissioned by		
Juvenia – Nuorisolan tutkimus- ja kehittämiskeskus		
Supervisor		
Katja Komonen		
Abstract		
<p>The objective of this thesis was to find out what kind of experiences adolescents have when they are playing online games. This thesis examined adolescents' experiences of the social aspect of online gaming, positive and negative experiences and the support they have gotten or the possible need for support regarding online gaming.</p> <p>The need for this thesis was clear, since most research on online gaming does not revolve around the gaming experiences of adolescents, but rather the gaming itself, the motives of gaming or the benefits of gaming to an individual or to communities that utilize gaming. Experiences told by adolescents themselves are an interesting perspective. These experiences also give us information about what kind of support adolescents would be willing to receive.</p> <p>This thesis was a qualitative study and the method of semi-structured interview was used to conduct it. The method of semi-structured interview is a good option when information about individual experiences of adolescents is needed. For this research three adolescents aged 20-24 years, were interviewed. All of the adolescents were active online gamers.</p> <p>The results of this research pointed out that the experiences are mainly positive. Online gaming was considered to be mainly positive although the adolescent could not point out any individual positive experiences. They had only a few negative experiences and those experiences were related to e-sports, the negativity of other players or the efforts relating to controlling the adolescents' gaming. The adolescents did not experience the need of support regarding online gaming, but they also pointed out that they found it hard to receive support from parents or professionals who know less about online gaming than the adolescents themselves. Should the parents and professionals have sufficient information and skills regarding online gaming, the adolescents would be open to receive support.</p> <p>Youth work should focus on improving youth workers' skills in this area and their knowledge of online games, in order to support adolescents. There is also a need for different activities revolving around online gaming. It would be important, that the professionals who work with adolescents avoid making negative assumptions about online gaming and would show genuine interest towards it.</p>		
Keywords		
Online games, experiences, youthwork		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	VERKKOPELAAMINEN.....	5
2.1	Käsitteet.....	5
2.2	Aiemmat tutkimukset	8
3	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	10
3.1	Tutkimuskysymys	10
3.2	Tutkimusote ja aineistonkeruumenetelmä	11
3.3	Aineistonkeruuprosessin kuvaus	11
3.4	Aineisto ja analyysi	12
4	TULOKSET.....	13
4.1	Nuorten kokemukset verkkopelaamisesta	13
4.2	Nuorten tuen tarve verkkopelaamiseen	17
5	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	18
5.1	Tulosten tiivistys	18
5.2	Johtopäätökset tuloksista	19
5.3	Jatkotutkimusehdotukset	21
5.4	Luotettavuus	22
	LÄHTEET.....	23

LIITTEET

1. Haastattelurunko

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö on laadullinen tutkimus, jossa tutkitaan nuorten kokemuksia verkkopelien pelaamisesta. Tutkimuksen aineistonkeruumenetelmänä on teemahaastattelu, joka keskittyy erilaisiin teemoihin verkkopelaamisen ympärille. Erityisesti painotus on sosiaalisuuden kokemuksissa, pelaamisen positiivisuudessa sekä mahdollisissa ikävissä tunteissa. Tarkastelussa on myös se kuinka nuoret ovat kokeneet vanhempien ja muiden elämässään vaikuttaneiden aikuisten ajatelleen verkkopelaamisesta harrastuksena. Lisäksi tarkastellaan olisivatko he kaivanneet tukea tai ovatko he saaneet tukea verkkopelien harrastamiseen. Näitä kokemuksia pohditaan nuorisotyön näkökulmasta, eli olisiko nuorisotyön tarpeellista ottaa isompi rooli nuorten verkkopelaamiseen liittyvissä asioissa.

Nykypäivänä verkkopelaaminen on yleinen harrastus nuorten keskuudessa, mutta aihetta on tutkittu verrattain vähän. Verkkopelaamisella tässä opinnäytetyössä tarkoitetaan verkossa pelattavien digitaalisten pelien pelaamista, joissa pelaa samanaikaisesti useampi kuin yksi henkilö (Haaga 2015, 9–10). Aikaisemmat tutkimukset eivät suoranaisesti painotu nuorten omiin kokemuksiin tai painottuvat vain kokonaisvaltaisesti verkon käyttämisen kokemuksiin. Tutkimuksen lähtökohtana on selkeä tarve nuorten kokemusten esille tuomiseen. Tavoitteena on löytää mahdollisia nuorisotyön kehityskohtia sekä ymmärtää paremmin nuorten verkkopelaamista harrastuksena.

Tutkimus toteutettiin laadullisena tutkimuksena ja menetelmänä käytettiin teemahaastattelua. Tutkimukseen, jossa halutaan saada nuorten yksittäisiä kokemuksia esille, on teemahaastattelu sopiva menetelmä. Tutkimukseen haasteltiin kolmea 20–24 vuotiasta nuorta, jotka harrastavat aktiivisesti verkkopelaamista.

2 VERKKOPELAAMINEN

2.1 Käsitteet

Verkkopelaaminen

Verkkopelaamisella tarkoitan tässä opinnäytetyössä internetin välityksellä pelattavia digitaalisia pelejä. Verkkopeleissä pelaajien määrä voi pelistä riippuen

vaihdella yhdestä pelaajasta moneen tuhanteen pelaajaan. (Haaga 2015, 9–10.) Tässä opinnäytetyössä minua kiinnostaa erityisesti verkkopelit, joissa on useita pelaajia samanaikaisesti, sillä pelaamiseen liittyvä sosiaalisuus on olennaista tälle opinnäytetyölle.

Pelaajabarometrin (2018, 24) mukaan 60% 10–75 vuotiaista suomalaisista pelaa digitaalisia pelejä aktiivisesti. Monen pelaajan verkkopelit sisältyvät digitaalisten pelien kategoriaan ja Pelaajabarometristä tulee ilmi, että päivittäin tai viikoittain pelaavista suomalaisista 8,3% pelaa monen pelaajan verkkopelejä. (Kinnunen ym. 2018, 24–33.)

Pelaamisen sosiaalisuus

Pelaamisen sosiaalisuus korostuu *massive multiplayer online game* eli MMOG-peleissä sekä joukkueina pelattavissa peleissä. Joukkuepeleissä pelaajat muodostavat joukkueen ja tavoittelevat yhdessä voittoa. Voittaakseen heidän tulee tehdä yhteistyötä ja kommunikoida toistensa kanssa. (Pöyhtäri 2015, 6.)

MMOG lyhenne tulee sanoista *massive multiplayer online game*, joka tarkoittaa sitä, että pelissä voi olla tuhansia pelaajia samaan aikaan. Näitä pelejä voi pelata myös yksin, mutta pelaamisen sosiaalinen aspekti on korostunut. Tällaisessa pelissä on usein erilaisia kommunikointitapoja, kuten julkinen chat – linja tai yksityisviestit ja usein pelaamisen ohella rupertellaan asioita, jotka eivät liity välttämättä peliin. MMOG – pelien ajatellaan myös olevan pelaajalle paikka, jonne voi päivän päätteeksi mennä rentoutumaan ja viettämään aikaa muiden pelaajien kanssa. Pelaaminen voi siis olla myös sivutoimista ja sosiaalinen oleskelu voi joskus olla päätavoite. On myös tutkittu, että verkkopelissä, jossa pelaajat pyrkivät yhdessä kohti yhteistä tavoitetta ilman fyysistä kontaktia, on mahdollista saavuttaa korkeitakin sosiaalisuuden tasoja. Saavutetut tasot voivat olla korkeampia kuin tilanteessa, jossa ihmiset ovat fyysisesti samassa tilassa ja tavoittelevat omia yksittäisiä tavoitteitaan. (Stenros ym. 2009, 86–87.)

Sosiaalinen puoli korostuu MMOG-peleissä myös silloin, kun pelaaja pelaa peliä mieluiten yksin eikä porukan kanssa. Voidaan olettaa, että pelaaja valitsee nimenomaan verkossa pelattavan moninpelin vastaavan yksinpelin sijaan

juurikin sosiaalisten aspektien vuoksi. Vaikka pelaaja ei pelaisikaan juuri muiden pelaajien kanssa kuin pakollisissa tilanteissa, ympärillä olevat tuhannet muut pelaajat luovat sosiaalisen läsnäolon tunnetta. He ovat myös yleisö pelaajalle ja ajatellaan, että nämä asiat vetävät ihmisiä puoleensa pelaamaan verkkopelejä myös yksin. (Stenros ym. 2009, 87.)

Verkkopelit toimintaympäristönä

Verkkopelien toimintaympäristöllinen hyödyntäminen tarkoittaa sitä, että toiminta tapahtuu verkkopelin sisällä. Koska toiminta tapahtuu internetin välityksellä, voidaan nuorisotyötä tehdä paikasta riippumatta. Tällöin toimintaan voidaan myös saada sellaisia nuoria, jotka eivät haluaisi tai pystyisi muuten osallistumaan fyysisesti nuorisotyön toimintaan. (Tuominen 2016a.)

Tuominen (2016a) kertoo esimerkin Hyvinkään pelitalolla suoritetusta verkkopelin toimintaympäristöllisestä hyödyntämisestä. Hyvinkäällä toiminta oli alkanut siten, että ohjaaja oli ensin pelannut nuorten kanssa verkkopelejä pelitalolla pelaajan roolissa. Samalla hän oli toiminut myös ohjaajana, joka pystyi tarvittaessa puuttumaan tilanteisiin, joissa nuori esimerkiksi hermostui pelin aikana. Eräs nuori tuli pian toiminnan käynnistyttyä kysymään mahdollisuutta pelata verkkopelejä kotoaan käsin ohjaajan kanssa, sillä hän ei viihtynyt pelitalolla. Ehdotus osoittautui toimivaksi ideaksi, sillä toimintaan saatiin lisää uusia pelaajia kun nuori kutsui myös ystäviään mukaan. Nuoret kokivat selvästi ohjaajan läsnäolon tärkeänä. Pelitoimintaan osallistuneet saivat myös solmitua uusia ystävyys-suhteita toiminnan ansiosta. Tämä on hyvä esimerkki siitä, mitä toimintaympäristöllinen nuorisotyö verkkopeleissä voi parhaillaan saavuttaa. Toiminnalla saadaan tavoitettua myös ne nuoret, jotka eivät tahdo käydä fyysisillä tiloilla.

LAN-tapahtumat

LAN-tapahtumat ovat tapahtumia, joissa pelaamista harrastavat henkilöt kokoontuvat samaan fyysiseen tilaan. Lyhenne LAN tulee sanoista *local area network*, joka tarkoittaa lähiverkkoa. LAN-tapahtumissa osallistujat liittyvät samaan lähiverkkoon. (Tuominen 2016b, 11–12.)

Pelaaminen on usein keskiössä LAN-tapahtumissa . Pelaajat pelaavat useimmiten usean pelaajan pelattavia pelejä. Pelaaminen tapahtuu useimmiten tietokoneella, mutta tapahtumista löytyy myös konsoleilla pelaavia henkilöitä. Yleensä pelaajilla on kahden tyyppisiä tapoja pelata LAN-tapahtumissa: kilpaileminen tai muiden pelaajien kanssa yhteistyön tekeminen. (Tuominen 2016b, 25.)

Nuorisotyössä on alettu vaihtelevissa määrin hyödyntämään LAN-tapahtumia nuorisotyön kenttänä. Nuorisotyön rooli tällaisessa tapahtumassa on tapahtuman järjestämisen lisäksi nuorten tukeminen ja toiminnan mahdollistaminen. Nuorisotyön läsnäolo luo turvalliset puitteet tapahtumalle. LAN-tapahtumat tarjoavat nuorisotyölle myös nuorten osallistamisen mahdollisuuksia sekä mahdollisuuden tavoittaa sellaisia nuoria, jotka eivät muuten nuorisotyön toimintaan osallistuisi. (Tuominen 2016b, 17–18.)

2.2 Aiemmat tutkimukset

Nuoren näkökulmasta pelaaminen on harrastus sekä ajanviettotapa. On vain vähän nuoria, jotka eivät pelaa minkäänlaisia pelejä vapaa-ajallaan eikä pelaaminen harrastuksena luo automaattisesti syrjäytymistä ja yksinäisyyttä. Nuoret pelaavat, koska pelaaminen on yksinkertaisesti hauskaa. Toki muitakin аспекteja on, esimerkiksi stressin purku ja kavereiden kanssa ajanvietto. Monen nuoren tavoitteena voi olla myös tehdä pelaamisesta tulevaisuuden työpaikka kilpapelaaamisen kautta. (Sulamäki 2016.)

Kupi ja Oulujärvi (2017) ovat tutkineet verkkopelaamisen vaikutuksia nuorten aikuisten hyvinvointiin ja mielenterveyteen. Tutkimuksen tuloksista ilmenee, että verkkopelaaminen on hyödyllistä hyvinvoinnille sekä kehittää joitain fyysisiä taitoja, esimerkiksi silmä- ja käsikoordinaatiota. Hyvinvoinnin lisääntyminen perustellaan sosiaalisten suhteiden sekä pelaamisesta saadun mielihyvän kautta.

Siitonen (2007) on tutkinut vuorovaikutusta verkkopeliyhteisöissä. Verkkopelit luovat usein tuloksekkaan pohjan yhteisöjen synnylle. Verkkopelejä pelatessa yhteisöt ovat usein jäsenilleen hyödyllisiä esimerkiksi pelin etenemisen tai

muiden hyötyjen saamisen kannalta. Pelaajilla voi olla myös erilaisia yhteisössä toimimiseen liittyviä motiiveja. Sosiaaliset tekijät, kuten seura ja hauskanpito tai kilpailulliset aspektit. Verkkopeleissä syntyneet yhteisöt saattavat olla lyhytikäisempiä kuin yhteisöt verkon ulkopuolella, mutta hajotessaan voivat luoda mahdollisuuksia uusien yhteisöjen syntymiselle.

Verkkopeleissä muodostuneet yhteisöt rakentuvat sosiaalisesti ja niiden sisälle syntyy symbolista yhteisyyttä. Verkkopeliyhteisön jäsenet ymmärtävät esimerkiksi vitsejä ja viittauksia tavalla, joka on yhteisön ulkopuoliselle henkilölle mahdotonta. Näiden yhteisöjen vuorovaikutuksen kautta pelaajat pystyvät myös muodostamaan sosiaalisen identiteettinsä. Tällaiselle yhteisölle ei ole tärkeää yksilön fyysinen ulkomuoto tai tuntomerkit, vaan se, mitä hän tarjoaa yhteisölle sekä asennoituminen yhteisöä kohtaan. Pelaamisen sosiaalisia piirteitä puoltaa myös pitkäisten yhteisöjen sisällä tapahtuvien konfliktien vähyyys. Monessa verkkopelissä yksilö hyötyy ja jopa tarvitsee yhteistoimintaa, joten konfliktien välttely ja niiden ratkaiseminen ovat pelaajalle hyödyllistä. (Siitonen 2007.)

Haanpää (2015) tutkii opinnäytetyössään MMOG-pelien pelaajien keskuudessa nuorisotyön ja etsivän nuorisotyön tuntemusta. Tutkimuksessa selvitetiin, kuinka nuoret suhtautuisivat verkkopelissä tapahtuvaan toimintakentälliseen nuorisotyöhön. Johtopäätöksenä Haanpää (2015) kertoo, että paikallisen nuorisotyön tuntemus MMOG-pelejä pelaavilla nuorilla on pääosin heikkoa. Tutkimukseen osallistuneet nuoret olivat kuitenkin pääosin avoimia avun vastaanottamiseen nuorisotyöntekijältä verkkopelin sisällä, mikäli tätä apua ei olisi muualta saatavissa.

Pelituki ry:n kyselyssä vuonna 2012 selvitettiin tuntevatko ammattilaiset pelejä ja missä määrin he tuntevat niitä. Kyselystä selvisi, että kymmenesosa kyselyyn vastanneista ei tuntenut pelejä tai peliluokituksia. Todettiin myös, että nuorisotyössä ja lastensuojelussa toimivat ammattilaiset tuntevat pelejä muita paremmin, verrattuna esimerkiksi opettajiin. Pelituntemuksella on suuri merkitys, sillä paremmin pelejä tuntevat ammattilaiset suhtautuvat pelaamiseen positiivisemmin sekä heillä on tietoa ja taitoa nuoren tukemiseen pelaamiseen liittyvissä asioissa. (Kaikki pelaa? 2015.)

Sabell (2018) on tutkinut digitaalisen pelaamisen hyödyntämistä nuorisotyössä. Tutkimuksen tulokset puoltavat digitaalisten pelien käytön soveltumista nuorisotyöhön. Digitaalisten pelien hyödyntämisen hyödyiksi kerrotaan muun muassa nuorten sosiaalisten taitojen kehittyminen, rohkeuden lisääntyminen sosiaalisissa tilanteissa sekä nuorten parantuneet suhteet vanhempiinsa. Tutkimuksessa korostuu tieto siitä, että vanhempien ja nuorten kanssa työskentelevien aikuisten tulisi omata tarpeellinen kiinnostus ja ajankohtainen tieto digitaalisten pelien pelaamisesta ja pelikulttuurista, jotta nuoria voidaan tukea pelaamiseen liittyvissä asioissa.

Savolainen (2013) on opinnäytetyössään tutkinut nuorten verkon käyttöä, verkkonuorisotyön tunnettavuutta nuorten keskuudessa sekä nuorten tarvetta verkossa toimivalle nuorisotyölle. Tutkimuksessa haastateltiin viittätoista 15 – vuotiasta espoolaista nuorisotilakävijää. Tutkimuksessa selvisi, että suurin osa tutkimukseen osallistuneista nuorista käyttää internetiä erilaisilla laitteilla päivittäin useamman tunnin. Nuoret kokivat, että tärkeintä internetissä vietetyssä ajassa on kavereiden kanssa yhdessä oleminen. Erilaisten sosiaalisten median sovellusten lisäksi tutkimuksessa mainittiin, että verkossa pelaaminen oli myös suosittua nuorten keskuudessa. Tutkimuksessa nousee esiin, kuinka verkkopelaaminen on olennainen osa nuorisotilakävijöiden elämää.

3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

3.1 Tutkimuskysymys

Opinnäytetyöni tutkimuskysymykset ovat

1. Millaisia kokemuksia nuorilla on verkkopelien pelaamisesta?
2. Kaipaavatko nuoret tukea verkkopeleihin liittyvissä asioissa?

Verkkopelaamiseen liittyviä tutkimuksia on viime vuosina tullut lisää kasvavissa määrin, mutta nuorten kokemuksista sekä heidän itse kokemastaan tuen tarpeesta on vain vähän tutkimuksia. Aihe kiinnostaa myös oman verkkopeli-harrastuksen vuoksi ja harrastaessa olen huomannut, että pelaamiseen liittyvät tutkimukset ja artikkelit liittyvät usein pelaamisen haittoihin ja haittojen ehkäisyyn. Näin ollen halusin toteuttaa laadullisen tutkimuksen siitä, millaisia

nuorten omat kokemukset ovat niin positiivisessa kuin negatiivisessa mielessä. Koin tarpeelliseksi myös selvittää olisivatko he itse halunneet enemmän tukea verkkopelaamiseen harrastuksena.

3.2 Tutkimusote ja aineistonkeruumenetelmä

Tutkimus on laadullinen tutkimus ja menetelmänä käytän teemahaastattelua. Päätin tehdä laadullisen tutkimuksen, koska minulle oli tärkeää valita juuri oikeanlaiset henkilöt haastateltaviksi. Määrällisessä tutkimuksessa olisi piillyt riski siitä, että kohdejoukkoon eksyy myös niitä yksilöitä, jotka harrastavat verkkopelaamista vain vähäisesti. (Hirsjärvi ym. 2010, 160–164.)

Laadullinen tutkimus on joustava menetelmä, jossa omat suunnitelmat muoutuvat työn edetessä. Teemahaastattelussa käytin kysymyspohjaa runkona, mutta teemahaastattelun joustavuus mahdollisti kysymysrunгон ulkopuolelle poikkeamisen, mikäli se oli tarpeellista. Tällainen tutkimus mahdollistaa myös jokaisen haastattelun käsittelemisen ainutlaatuisena tapauksena ja aineistosta voi löytää yllättäviä seikkoja, kun aineistoa pääsee tutkimaan ja analysoimaan yksityiskohtaisesti. Laadullisessa tutkimuksessa käsitellään tutkimusta ja tuloksia tutkijan havaintoihin ja keskusteluihin luottaen. Tässä työssä menetelmäksi valikoitui teemahaastattelu. (Hirsjärvi ym. 2010, 160–164.)

Teemahaastattelu on menetelmänä puolistrukturoitu. Tämä tarkoittaa sitä, että jokaisessa haastattelussa teema on sama, mutta kysymysten muoto tai asetelu ei välttämättä. Tärkeää on, että haastattelu etenee teeman ympärillä ja haastateltavien omat näkökulmat, kokemukset ja äänet tulevat esille. (Hirsjärvi & Hurme 2010, 47–48.) Valitsin tämän menetelmän, koska se tuo vapautta haastattelutilanteisiin keskustella teemoista ja yksilön kokemuksista ilman suuria rajoituksia. Mahdollisuus lisäkysymyksiin ja tarkennuksiin oli minulle tärkeää, jotta saan selville millaisia kokemuksia ja merkityksiä verkkopelaaminen on tuonut näille nuorille.

3.3 Aineistonkeruuprosessin kuvaus

Aineistonkeruuprosessi alkoi teemahaastattelurunгон (Liite 1) kasaamisella, jonka jälkeen aloitin haastateltavien etsimisen. Kohderyhmäni on alle 29-vuoti-

aat nuoret, jotka harrastavat aktiivisesti verkkopelaamista. Tavoitteena oli löytää 3-4 nuorta haastateltaviksi. Kaikki haastateltavat löytyivät omien kontaktieni, sosiaalisen median ja lähipiirini avuin. Jokainen haastateltava on minulle ennestään tuttu, osa vain vähäisesti ja osa hieman enemmän. Haastattelut toteutettiin kahdella eri tavoin: joko puhelinhaastatteluna tai kasvokkain sovittussa paikassa. Haastattelut toteutuivat kolmessa eri paikassa: yksi puhelinhaastatteluna, toinen Mikkelissä haastateltavan kodissa ja kolmas yhteisen ystävän luona. Ennen haastattelutilanteen alkua pyrin luomaan rentoa ilmapiiriä vapaamuotoisella keskustelulla. Haastattelujen alkaessa tilanteet olivat rentoja ja haastateltavat kertoivat varauksetta kokemuksistaan. Haastateltavia ei tarvinnut juurikaan kannustaa vastaamaan, vaan he pyrkivät oma-aloitteisesti vastaamaan perusteellisesti kysymyksiin. Jotta sain tutkimukseen mahdollisimman laajan ja perusteellisen aineiston, esitin myös tarkentavia kysymyksiä. Haastattelujen kesto vaihteli melko paljon, sillä vastausten laajuus ja tarkentavien kysymysten määrä riippuivat täysin haastateltavien kokemuksista ja niiden määrästä.

3.4 Aineisto ja analyysi

Opinnäytetyöhön tehtiin 3 haastattelua. Haastateltavien ikähaarukka oli 20-24 vuotta. Haastattelut nauhoitettiin äänitiedostoiksi. Haastattelujen jälkeen litteroin äänitetyt haastattelut tekstinkäsittelyohjelmaan, jonka jälkeen aloitin teemoittelun. Teemoittelussa aineistosta etsitään yhdistäviä tekijöitä, jotka voidaan järjestellä teemoittain. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka, s.a.)

Teemoittelu oli luonnollinen valinta teemahaastattelun aineiston käsittelyyn, sillä minulla oli jo haastattelurungossa valmiita teemoja. Teemoittelin aineiston seuraavien teemojen alle: pelaamisen sosiaalisuus ja sosiaaliset kokemukset, positiiviset kokemukset, negatiiviset kokemukset, nuorten saamat huomiot pelaamiseen liittyen, nuorten saama tuki sekä nuorten tarvitsema tuki.

4 TULOKSET

4.1 Nuorten kokemukset verkkopelaamisesta

Pelaamisen sosiaalinen puoli näkyi jo haastateltavien kertomuksissa, kuinka he ovat aloittaneet pelaamisen harrastuksena. Kaikki haastateltavat olivat opineet pelaamaan joko vanhempien tai sukulaistensa opettamina.

Pienestä lapsesta, muistan et saatiin ensimmäinen tietokone ja sitte omat roolimallini, kummien pojat olivat vähän niikuin isoveljiä mulle. Hyö harrastivat hyvin paljon tietokonepelaamista ja konsolipelaamista ja heidän kautta sitten (tutustuin pelaamiseen). Oli niin kova arvostus heitä kohtaan ja myös heidän tekemisiään kohtaan ja hyö tutustuttivat ja opettivat ja neuvovat ja sille tielle tuli lähettyä silloin 5-6 vuotiaana ja vielä ollaan vielä ollaan (H1)

No pelannuhan mie oon varmaan niin pitkään kun on ohjain pysyny kädessä, että ihan tosi pienestä asti ja vanhempien kanssa konsoleilla. (H2)

Sosiaalisuus paljastui olevan suurimmalle osalle haastateltavista yksi pelaamisen tärkeimmistä puolista. Enemmistö haastateltavista koki myös, ettei yksin pelaaminen ole yhtä hauskaa kuin muiden kanssa pelaaminen. Myös omien onnistumisien ja taitojen näyttäminen muille pelaajille oli heille tärkeää, jolloin pelaamisen sosiaaliset puolet korostuvat jälleen.

Sosialisoituminen on yks pääpointti, tykkään pelata tosi paljon sellasia pelejä missä pystyn keskustelemaan ja olemaan ihmisten kanssa läsnä. (H1)

No kaikki lähtee siitä hauskanpidosta. Se on tärkeätä et siinä on kavereita ja ei se yksin oo niin hauskaa. (H3)

Mä pelaan pääsääntöisesti sellasia joukkuepelejä mis pelataan esim 5 vastaan 5. Mä en pelaa semmosia niinkun yksinpelejä kauheesti, ne ei mua sit kiinnosta taas. (H3)

On se tietysti se yksilöllisyys, et mä pelaan itseni ja oman kehittymiseni ja rankin nousemisen ja tämmösten agendojen takia, mut siinäkin on se sosiaalinen aspekti, et motivaattori on näyttää muille että hei minä kehityn ja minä olen hyvä. (H1)

Haastatteluista pystyy myös huomaamaan, että muiden kanssa vietetty aika on tärkeää ja pelimaailma lähinnä sattuu olemaan se ympäristö, jossa aikaa

vietetään. Tärkeintä verkkopelaamisessa heille tuntui olevan hyvä ryhmä ja hauskanpito.

Et esimerkiksi meillä on nyt ollu tapana parhaan ystävän kanssa kokoontua kerran vuoteen miun syntymäpäivillä pelaamaan yhdessä. (H2)

Välttämättä ei niinkään mulla oo välttämättä se itse pelaaminen vaan ihan missä tahansa tekemisessä, ni mä voin vaikka lähtee tonne lantaa lapioimaan jos siinä on hyvä porukka, niin se on tosi kivaa ja hauskaa. (H1)

Se on vaan se aika mitä vietetään ja yhdessä tehään. (H3)

Haastatteluista tuli ilmi, että pelaamista harrastetaan päivittäin, mutta pelaamiseen käytetty aika vaihtelee. Pelaamisen sosiaalisuus on keskeistä verkkopelaamisessa ja se vaikuttaa myös pelaamiseen käytetyn ajan määrän. Hyvässä ryhmässä pelaaminen on haastateltavien mielestä hauskeempaa ja aikaa kuluu siten enemmän.

Kyllä päivään menee varmaan kolmesta viiteen tuntiin. (H1)

No suurin piirtein tunnin päivässä tälle arkena ja viikonloppuna enemmän. (H2)

No sanotaan, että keskiarvo on ehkä semmonen pari tuntia päivässä. Mut sit taas se aina riippuu et paljon on porukkaa ja hyvässä porukassa voi mennä sit 6-8 tuntia joskus. (H3)

Verkkopelaaminen koettiin parempana ja sosiaalisempana vaihtoehtona fyysiselle tekemiselle joissain tilanteissa. Nuoret kokivat myös, etteivät vanhemmat ja muut aikuiset välttämättä olleet ymmärtäneet pelaamisen sosiaalista puolta.

Mutta sitten ne vaihtoehdot oli aina huonot, että minäkin asuin maalla, mistä lähimmän ystävän luokse oli vajaa 10 kilometriä matkaa ja vaihtoehtoina tietokoneelle oli se, että ole yksin ulkona, tee yksin jotain. Et tota vaihtoehdot, et jos mä pystyn olemaan ihmisten kanssa sosiaalisesti kanssakäymisissä ja tekemään jotain mistä mä nautin ja se on kivaa, ni kyl mä pistin sen sen edelle, et mä teen jotain epämiellyttävää yksin. (H1)

Pelaajilla voi olla myös haasteita peliryhmän löytämiseen, ellei heillä ole valmista ryhmää, jonka kanssa he pääsääntöisesti pelaavat. On selvää, että pelaamista harrastavat nuoret tahtovat luoda sosiaalisia suhteita myös verkon välityksellä.

kun alottaa uutta peliä ni kaipais joskus pelikavereita. Ni sit sellasia on itte tosi vaikee löytää. (H2)

Pelaaminen koettiin yleisesti positiivisena, ja haastateltavien oli vaikeaa nimetä yksittäisiä huippuhetkiä. He kuvailivat, että pelaaminen on aina hauskaa ja positiivista, joten on vaikeaa nimetä yksittäisiä huippuhetkiä. Positiiviseksi koettiin myös se, että pelit tarjoavat paikan, jossa voi irtautua omasta arjestaan.

Voit hetkeks hypätä pois omista kengistä toiseen maailmaan ja tehdä siellä ne omat juttus ja taas sit se että onhan siellä tietynlaisia rooleja ja niinkun statuksia pelien sisällä, että sä voit niinkun jotenkin päästä ulos siitä arjesta. (H1)

Ei oo mitään sellasta mikä loistais muitten ylitte. (H2)

Kyl se on aina yhtä hauskaa. (H3)

Mä oon kyl tota pelkkää positiivista käytännössä kokenu. (H3)

Ne positiiviset kokemukset, joita osattiin kuvailla, liittyivät itsensä kehittämiseen tai kilpailullisiin aspekteihin. Eli konkreettisiin asioihin, joita on helppo kuvailla. Tähän liittyy myös ylpeys omista taidoista sekä verkkopelien kautta tapahtuneesta henkisestä kasvusta.

Musta se on hauskaa. Ja sitte tavallaan siinä voi kehittyä, et se on sillee niiku kehittäväää. Et esimerkiks ongelmanratkasutaidot kehittyä ja sosiaalinen kommunikaatio ja muut tämmöset taidot tulee sieltä. (H2)

Mmm, lanitapahtuma, johonka oltiin treenattu kaveriporukalla ja mä johdin sitä meidän joukkuetta. Ja sitten sen laniturnauksen voitto, se oli kyllä tosi hyvä kokemus. Ja palkitseva. (H1)

Vaikka jonkun pelin rankingissa, että oot tähdänny johonkin tiettyyn pisteeseen ja tienny ja valmistautunu ja keskittyny siihen, että pääset siihen pisteeseen ja miten pääset siihen pisteeseen, ni sit sen saavutteen tavoitettua ni on ehkä jopa ollut palkitsevuuden lisäksi vähän jopa tyhjä olo. Että mitäs nyt. (H1)

Niihin positiivisiin kokemuksiin tavallaan nitoutuu tämäkin että, olen onnistunut omaa luonnettani parantamaan ja omia heikkouksiani, sen takia että olen tavoitteellisesti tiennyt että tämä on este minun suoriutumiselle tai kehittymiselle, niin olen onnistunut omia

huonoja puoliani parantamaan sillä, että olen ollut niin motivoitunut pelaamisesta tai siitä tavoitteen saavuttamisesta pelissä. (H1)

Negatiivisia kokemuksia tuli huomattavasti vähemmän esille haastatteluissa. Haastateltavat kokivat, että pelaaminen on lähinnä mukavaa hauskanpitoa ja he pelaavat nimenomaan hauskanpidon vuoksi. Yksittäiset negatiiviset kokemukset liittyivät kilpapelamiseen, pelaamisen kontrollointiin, omien tunteiden hallintaan sekä ikäviin ilmapiireihin peleissä.

Kun puolen vuoden treenit meni hukkaan, koska tota kaverit onnistu tartuttamaan viidennen kaverin kipeäksi juuri ennen tapahtumaa. Jouduttiin sitten lennosta ottamaan viides ihan random tyyppi siihen viidenneks. Ku oltiin puol vuotta treenattu viidestäni tota sit se kaiken hukkaan valuminen ja epäonnistuminen, se oli kans aika kasvattava kokemus sinänsä. (H1)

Aikaisemmin teini-iässä oli kyllä niinkun, ei nyt ehkä vihanhallintaongelmia, mutta agression hallintaongelmia, jotka niinkun tota kulminoitu sitten siihen aggression purkamiseen hakkaamalla pöytää tai konetta tai näppäimistöä. (H1)

Rupesin kesällä pelaamaan Dotaa ni siellä aika paljon on sellasta, että ei niinkun suvaita aloittelijoita ja sitten se ilmapiiri on aika suolasta. (H2)

Esimerkiksi vanhempien tiukka pelaamisen kontrollointi koettiin negatiivisena kokemuksena.

Entinen äitipuoleni asenti modeemiin auton lämmittimen ajastimen, että netti menee kiinni kello yhdeksän illalla yläasteaikana. Netti menee yhdeksältä illalla kiinni ja aukee aamuneljältä. (H1)

Enemmistä nuorista oli saanut lähinnä negatiivista huomiota koskien verkkopelaamista harrastuksena. Huomiot liittyivät selkeästi nuorten pelaamisen kontrollointiin ja nuoret kokivat niiden taustalla olevan ymmärtämättömyys ja riittämätön tieto harrastuksesta. Aikuistuessaan nuoret eivät ole enää saaneet erityisiä huomioita harrastuksestaan.

Nuoruudesta muista sen kylmän faktan, että pois koneelta, älä istu koneella ja liikaa oot koneella ja pitäis mennä ulos ja pitäs tehä sitä tätä ja tuota ja näin. (H1)

Se tavallaan, että ne hirmu vahvat ennakkoluulot ja mielipiteet ja asenteet, jotka johtuvat siitä, että ei yksinkertaisesti ole tietoa tai ymmärrystä niistä asioista. (H1)

Siis joo tietenkin vanhemmilta aina. Enemmän ehkä sillon yläasteaikana. (H3)

Olisikin tärkeää, että vanhemmat ja muut nuoren elinympäristössä vaikuttavat aikuiset osoittaisivat myös positiivista kiinnostusta pelaamista kohtaan.

4.2 Nuorten tuen tarve verkkopelaamiseen

Nuoret eivät olleet saaneet tukea verkkopelaamiseen harrastuksena. He kokivat, että heillä itsellään oli enemmän tietoa ja kokemusta asiasta, joten tukea olisi ollut myös vaikea ottaa vastaan. Toisaalta he myös kokevat, ettei heillä itsellään ole ollut tilanteita, joihin tukea olisi tarvittu.

Se ei ehkä sillon tuntunu tarpeelliselta ja sit varsinkin kun tiedosti sen, että okei, mä tiedän ja osaan tän asian paremmin kuin se aikuinen. On vaikea luottaa tai ottaa vastaan rakentavaa tukea. (H1)

En oikeastaan koe, että olisin nuorempaanakaan tarvinnut tukea pelaamisen suhteen. En ole koskaan ollut ongelmassa pelaamisen kanssa. (H2)

Vaikka he eivät itse kokeneet tuen tarvetta, he tiedostivat, että joku toinen nuori saattaisi tarvita tukea verkkopelaamiseen liittyviin asioihin.

Ei oo itelläni ollu semmosta mitään. Mut kyl mä uskon, että on semmosia tyyppejä paljonkin, ketkä tarviis. (H3)

Ilmeni myös, että nuori, jolla on myös urheiluharrastuksia, on kokenut, että vanhemmat ovat olleet kiinnostuneempia muista harrastuksista verrattuna verkkopelaamiseen. Hän myös koki, ettei verkkopelaamista pidetä yhtä lailla harrastuksena kuin esimerkiksi urheilua.

(Kysyttäessä, onko vanhemmilta saanut enemmän kiinnostusta tai tukea muihin harrastuksiin kuin pelaamiseen) Joo kyl se niin on. Ei niit se verkkopelaaminen. Ei sitä pidetä niinkun samanlaisena harrastuksena. (H3)

Nuoret osasivat sanoittaa hyvin millaista tukea verkkopelaamista harrastava nuori voisi tarvita, vaikka he itse eivät kokeneet tukea tarvitsevansa. Tärkeää

heidän mielestään olisi kiinnostus verkkopelaamista kohtaan, riittävä tieto, tuki, keskustelu sekä pelaajien yhdistäminen.

Enemmän ehkä koen, että ois alusta asti pitänyt mun vanhemmilta olla, tärkein pointti heiltä ois ollu se, että he olisivat olleet kiinnostuneita sen sijaan, että he olisivat olleet vastaan sitä hanketta, tai niinkun pelaamista. (H1)

Mielestäni voisi olla olemassa enemmän tahoja, jotka tukisivat pelaamisen sosiaalista puolta. Vaikka joku sivu, joka yhdistäisi pelaajat helpommin. (H2)

Kyl mä veikkaan, et jutteleminen ois tärkeätä. (H3)

Nuoret kokevat, että olisivat vastaanottavaisempia pelaamiseen liittyvien huolien suhteen, jos kasvattaja ei ole lähtökohtaisesti harrastusta vastaan.

Että jos tiedät, että ihminen on vastaan asiaa, mistä sä tykkäät, ni hänen kuunteleminen kasvatuksellisesti voi olla hyvin hankalaa. (H1)

Vaikka tutkimukseen osallistuneet nuoret eivät ole kokeneet tarvitsevansa tukea, voidaan tuloksista päätellä, että verkkopelaamista harrastavat nuoret tahtoisivat aikuisilta ymmärrystä sekä mahdollisuutta tukeen.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

5.1 Tulosten tiivistys

Nuorten kokemukset ovat pääsääntöisesti positiivisia. Positiivisia kokemuksia ei tosin osata eritellä, sillä pelaaminen koetaan kokonaisvaltaisesti positiivisena. Verkkopelaamisesta nuorille miellyttävää ja hauskaa tekevät pelikaverit ja pelaamisen sosiaalisuus. Yksinpelaamista ei koeta yhtä hauskana.

Negatiivisia kokemuksia ei ollut yhtä paljon tai ollenkaan verrattuna positiivisiin kokemuksiin, mutta niitä osattiin kuvata tarkemmin. Tämä johtunee siitä, että negatiiviset kokemukset jäävät yksittäisinä helpommin mieleen verrattuna jokaiseen pelikertaan sisältyviin positiivisiin kokemuksiin. Negatiiviset kokemukset liittyivät myös usein enemmän nuoren pelaamisen kontrolloimiseen kuin itse pelaamiseen. Näin ollen nuorten aikuistuesssa negatiiviset kokemukset ovat myös vähentyneet. Nuoret, jotka harrastavat kilpailullista pelaamista,

osaavat kuvailla selkeämmin positiivisia ja negatiivisia kokemuksia. Heillä on selkeät tavoitteet ja he asettavat itselleen tavoitteita voittamisen lisäksi myös esimerkiksi pelaamisen tason nostamiseen.

Verkkopelaaminen koetaan myös luonnetta muovaavana, taitoja kasvattavana sekä sosiaalisena harrastuksena. Pelaaminen on aloitettu jo nuorena yhdessä aikuisten tai vanhempien lasten seurassa, joten pelaaminen on ollut sosiaalista jo ennen verkkopelaamisen aloittamista. Nuoret eivät myöskään pelaisi yhtä paljon, elleivät he pelaisi kavereidensa kanssa.

Verkkopelaaminen on nuorille harrastus, mutta se ei ole yhtä ajallisesti sidonasta kuin jotkin muut harrastukset. Verkkopelaamista harrastetaan silloin, kun se nuorelle itse sopii ja viikoittainen verkkopeleissä vietetty aika vaihtelee paljon. Nuoret viettävät verkkopeleissä aikaa ystäviensä kanssa samalla tavoin, kuin missä tahansa muualla.

Aikuisten huomiot pelaamisesta olivat myös aina negatiivisia, mikäli huomioita oli tehty. Nuoret kokivat, että verkkopelaamiseen liittyvissä asioissa heillä on vanhempien ja mahdollisesti myös muiden aikuisten kanssa vaikeuksia yhteisymmärryksessä. Aikuisilla ei ole nuorten näkökulmasta tarpeeksi kiinnostusta tai tietoa harrastuksesta. Nuoret kokevat, että aikuisten kiinnostus ylittää lähinnä pelaamisen kontrollointiin ja heiltä saadut kommentit ovat lähes aina negatiivisia.

Tuen tarvetta nuoret kokivat vain vähäisesti, mutta tämä voi johtua siitä, että he ovat kokeneet tietävänsä itse enemmän verkkopelaamisesta harrastuksena kuin tukea tarjoavat tahot, esim. vanhemmat. Nuoret osasivat silti kuvailla millaista tukea olisi hyvä olla tarjolla. Verkkopelaamisen tueksi kaivattiin pelaajia yhdistävää toimintaa sekä tietoa, taitoa ja kiinnostusta tukea tarjoavilta tahoilta. Tukea oltaisiin valmiita ottamaan vastaan, jos tuen tarjoajalla on tarpeeksi taitoa ja tietoa pelaamisesta harrastuksena.

5.2 Johtopäätökset tuloksista

Koska verkkopelit ovat nuorten ajanvieton alusta, nuorisotyö voisi myös hyödyntää tätä virtuaalista kenttää ja luoda verkkopeleistä toimintakenttiä. Nuorilla

olisi mahdollisuus tulla viettämään aikaa muiden nuorten kanssa näille nuorisotyön virtuaalisille toimintakentille poistumatta kodeistaan. Nuorisotyöntekijä voi myös saada uusia kontakteja nuoriin, jotka eivät muuten tulisi nuorisotaloille tai muuhun toimintaan. Tuomisen luennolla (2016) ilmenee jo selkeästi, kuinka hyviä tuloksia toimintakentällisellä nuorisotyöllä voidaan saada verkkopeleissä. Tuomisen luennolla esitetystä Hyvinkään pelitalon esimerkistä voi huomata, että nuoret ovat valmiita osallistumaan verkkopeleissä tapahtuvaan toimintaan. Haanpään (2015, 41–42) tutkimuksessa huomattiin, että MMOG-pelien pelaajat olisivat avoimia nuorisotyöntekijän paikalla oloon verkkopelissä. Tämä tukee ajatusta siitä, että verkkopelin sisällä tapahtuva nuorisotyö ei ole nuorille vastenmielinen ajatus.

Koska haastatteluista kävi ilmi, että seuraa ei aina ole saatavilla, olisi hienoa, jos olisi taho, joka yhdistäisi pelaajia. Nuorisotyö voisi vastata myös tähän tarpeeseen järjestämällä jonkinlaista verkkopelaamiseen liittyvää toimintaa. Toimivia esimerkkejä tästä ovat esimerkiksi Hyvinkään pelitalo sekä Turku Game Academy. LAN-tapahtumat ovat myös hyvä tapa tuoda pelaamista harrastavat nuoret yhteen.

Tuloksista on havaittavissa tarvetta osaaville ja kiinnostuneille aikuisille, jotka tukevat pelaamista harrastuksena. Näin nuorten olisi helpompi ottaa vastaan tukea sekä kasvatuksellisia oppeja ja neuvoja verkkopelaamiseen liittyen. Nuoret kaipaisivat keskustelua, kiinnostusta ja ymmärrystä harrastusta kohtaan vanhemmilta ja muilta aikuisilta. Sabellin (2018, 40) tutkimuksessa huomattiin, että kun pelaamiseen liitettiin nuorisotyöllinen ote, lisääntyi vanhempien kiinnostus ja hyväksyntä pelaamista kohtaan. Tämä tukee omaa olettamustani siitä, että vanhempien ja ammattilaisten negatiivisia käsityksiä verkkopelaamiseen liittyen voidaan parantaa nuorisotyön kautta. Vanhemmat kokevat harrastuksen selkeästi validimpana kun taustalla on nuorisotyö tai jokin muu taho.

Tuloksista voi myös päätellä, että nuoret kaipaisivat positiivista otetta aikuisilta pelaamiseen liittyen. Nuorisotyöntekijöille tulisi siis hankkia lisää tietoa verkkopelaamiseen liittyen sekä heidän tulee osoittaa kiinnostusta harrastusta koh-

taan, mikäli he tahtovat myönteisesti vaikuttaa nuoriin tällä saralla. Verkkopelaamiseen liittyvien negatiivisten oletusten ja leimojen käyttöä tulisi välttää, jos tavoitteena on nuorten ohjaaminen pelaamiseen liittyvissä asioissa.

Kuten on jo aiemmin mainittu, nuoria hyödyttäisi asiantunteva nuorisotyöntekijä, joka on kiinnostunut nuoren harrastuksesta sekä jaksaa järjestää nuorille tukea tarjoavia toimia ilman, että nuorten tarvitsee sitä pyytää.

Mielestäni verkkopelaamiseen liittyvää nuorisotyötä tulisi luoda ja kehittää ympäri Suomea, sillä sieltä löytyvät myös ne nuoret, jotka eivät tahdo tai koe omakseen tulla nuoristaloille tai muuhun toimintaan. Tätä olettamusta tukee myös Sabellin (2018, 38-39) tekemä tapaustutkimus Turku Game Academyn toiminnasta, jossa huomattiin, että e-urheiluun perustuvalla nuorisotyöllisellä otteella tehtävä pelitoiminta on tuonut nuorisotyön avoimeen toimintaan mukaan nuoria, jotka eivät ohjaajien mukaan muuten olisi osallistuneet toimintaan. Jos nuoret saadaan osallistumaan verkkopeleihin liittyvän toiminnan kautta muuhunkin nuoristyön toimintaan, saadaan heille myös tarjottua erilaisia tukitoimia tarvittaessa.

5.3 Jatkotutkimusehdotukset

Tämä opinnäytetyö on tuonut ammattialallemme tietoa siitä, miten verkkopelaamista harrastavia nuoria voitaisiin tukea paremmin. Tutkimuksen kautta voimme myös ymmärtää heidän motiivejaan pelaamiseen paremmin. Koska opinnäytetyössäni on vain pieni katsaus siitä, mitä nuoret kokevat verkkopeleissä, koen, että olisi hyvä suorittaa samanlainen tutkimus laajemmin. Tällä tavoin voidaan saada varma tieto siitä, millaisia asioita nuoret kokevat verkkopeleissä.

Tällä hetkellä osalla nuorisotyön ammattilaisista kyseisen asian tuntemus voi olla vähäistä, sillä toimintaa verkkopelien sisällä järjestetään vielä melko vähäisesti Suomessa. Nuorten tukemiseksi tarvitaan tietoa siitä, kuinka heitä tarvitsee tukea ja millä tavalla he tukea haluavat. Jatkossa voisi toteuttaa kehittämistyön, jonka tavoitteena olisi lisätä ja vahvistaa nuorisotyön ammattilaisten tietämystä verkkopeleistä ja verkkopelien hyödyntämisen mahdollisuuksista

nuorisotyön välineenä sekä toimintakenttänä. Kupin ja Oulujärven (2017) mukaan verkkopelaamiseen liittyvät negatiiviset oletukset voivat johtua tiedon puutteesta pelaamisen hyötyjen suhteen. Lisäämällä ammattilaisten tietämystä verkkopelaamisesta, voimme myös vähentää negatiivisia leimoja.

Tutkimuksessani kaikki haastateltavat ovat yli 18 – vuotiaita. Sen vuoksi olisi myös mielenkiintoista tietää, ovatko mielipiteet ja kokemukset erilaisia alle 18 – vuotiailla verkkopelaamista harrastavilla nuorilla sekä onko heillä tuentarvetta eri tavoin kuin vanhemmilla pelaajilla.

5.4 Tutkimuksen luotettavuus

On tärkeää ottaa esille myös tutkimuksen luotettavuus. Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta on hieman pulmallisempaa mitata verrattuna määrälliseen tutkimukseen. Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta tukevat aineiston huolellinen kerääminen ja käsittely, kattava selostus tutkimuksen toteuttamisesta sekä tulosten ja johtopäätösten tukeminen tutkimushaastattelujen sitaateilla. (Hirsjärvi ym. 2010, 232–233).

Tutkimusta tehdessäni olen kuvaillut haastattelutilanteita ja tutkimuksen kulua mahdollisimman tarkasti, jotta tutkimuksen tuloksia voidaan tarkastella luotettavina. Luotettavuuden varmistamiseksi teemahaastattelutilanteissa välitettiin johdattelevien kysymysten kysymistä. Tällä varmistettiin, että haastateltavien omat kokemukset ja ajatukset tulevat esiin. Teemahaastattelut litteroitiin sanatarkasti ja haastatteluista saatuja sitaatteja hyödynnettiin tulosten esittämisessä.

Omassa tutkimuksessani olisi ollut hyvä olla enemmän haastateltavia, jotta tulokset olisivat olleet luotettavampia. Laajempi aineisto varmistaisi tulosten luotettavuutta. Kattavampi aineisto voisi myös mahdollistaa monisäikeisempiä tuloksia.

LÄHTEET

Haaga, K. 2015. Verkkopelialan tulevaisuuden näkymiä. Tampereen yliopisto. Informaatitieteiden yksikkö. Pro gradu -työ. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/98447/GRADU-1453468912.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 3.2.2020].

Haanpää, P. 2015. Nuorisotyön ja etsivän nuorisotyön tuntemus mmo-pelaajien keskuudessa. Turun ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. PDF – dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/104206/Haanpaa_Pekka.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 25.3.2020].

Hirsjärvi, S & Hurme, H. 2010. Tutkimushaastattelu. Helsinki: Gaudeamus.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2010. Tutki ja kirjoita. 15.–16. painos. Helsinki: Tammi.

Kaikki pelaa? 2015. Pelituki-hanke. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://pelituki.fi/wp-content/uploads/2019/06/Kaikki-pelaa-nakokulmia-nuorten-pelaamiseen-ja-pelihaittoihin-1.pdf> [viitattu 12.3.2020].

Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/104293/978-952-03-0870-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 28.4.2020].

Kupi, M. & Oulujärvi, E. 2017. Verkkopelaamisen vaikutukset hyvinvointiin ja mielenterveyteen. Tampereen ammattikorkeakoulu. Sairaanhoidajakoulutus. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/137885/Kupi_Marjaana_Oulujarvi_Elina.pdf.pdf?sequence=1 [viitattu 29.4.2020]

Pöyhtäri, A. 2015. Verkkopelien sosiaaliset yhteisöt. Oulun yliopisto. Tietojenkäsittelyn laitos. Kandidaatintutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://julitika oulu.fi/files/nbnfioulu-201504011197.pdf> [viitattu 5.3.2020].

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. Teemoittelu. KvaliMOTV – menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaristo. WWW-dokumentti. Saatavissa: https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_4.html [viitattu 5.4.2020].

Sabell, A. 2018. Tapaustutkimus elektronisen urheilun ja digitaalisen pelaamisen hyödyntämisestä nuorisotyössä. Turun yliopisto. Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos. Pro gradu -työ. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/144962/gradu2018Sabell.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 12.3.2020].

Savolainen, S. 2013. Verkkoa hyödyntävä nuorisotyö nuorten kokemana. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/66730/Savolainen_Sini.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 12.3.2020].

Siitonen, M. 2007. Vuorovaikutus verkkopeliyhteisöissä. Teoksessa Isotalus, P., Gerlander, M., Jäkälä, M. & Kokko, T. (toim.) Prologi. Puheviestinnän vuosikirja 2007. Jyväskylä: Kieli- ja viestintätieteiden laitos, 115–123. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/51259/2007_Siitonen.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 5.3.2020].

Stenros, J., Paavilainen, J. & Mäyrä, F. 2009. The Many Faces of Sociability and Social Play in Games. Teoksessa Lugmayr, A., Franssila, H. & Sotamaa, O. (toim.) Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era. 2009. New York: Association for Computing Machinery, 82–89. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.researchgate.net/publication/234806415_The_many_faces_of_sociability_and_social_play_in_games [viitattu 5.3.2020].

Sulamaki, R. 2016. Digitaalinen pelaaminen lapsen ja nuoren harrastuksena. Satakunnan ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäyte-työ. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/118357/Digitaalinen+pelaaminen+lapsen+ja+nuoren+harrastuksena.pdf?sequence=1> [viitattu 16.3.2020].

Tuominen, P. 2016a. Digitaalisten pelien hyödyntämisestä nuorisotyössä. Powerpoint-diasarja. Päivitetty 18.1.2016. Saatavissa: <https://youtu.be/cTkI2zMMffQ>. [Viitattu 7.10.2019]

Tuominen, P. (toim.) 2016b. Nuorisotyö lanittaa. Helsinki: Verke.

Haastattelurunko

Liite 1/1

TAUSTATIEDOT

- Nuori, 15-29 vuotias
- Sukupuolella ei väliä, mutta tavoite, että haastateltavista puolet miehiä ja puolet naisia
- Harrastaa verkkopelaamista

VERKKOPELAAMINEN

1. Kerro yleisesti verkkopelaamisesta harrastuksenasasi:
 - Koska aloitit pelaamisen
 - Mitä kautta tutustuit verkkopelaamiseen
 - Miksi pelaat
 - Mitä pelaat
 - Missä ja miten pelaat
 - Kuinka kauan olet pelannut
 - Paljonko käytät aikaa pelaamiseen
 - Mitä muuta teet vapaa-aikanasi (vai pelaatko vain)

KOKEMUKSET VERKKOPELAAMISESTA

2. Oletko kokenut verkkopelaamisen sosiaalisena, millaisia sosiaalisia kokemuksia olet saanut?
3. Millaisia yleisesti positiivisia kokemuksia olet saanut verkkopeleistä?
4. Millaisia negatiivisia tai negatiivissävytteisiä kokemuksia olet saanut verkkopeleistä?
5. Millaisia kommentteja tai huomioita olet saanut pelaamiseen liittyen vanhemmiltasi tai muilta ihmisiltä?

KOETTU TUEN TARVE

6. Oletko saanut tukea verkkopelaamiseen liittyviin asioihin? Olisitko kaivannut tukea? Millaista tukea kaipaat ja keneltä?