

Internet ja tietokonepelit –
ajanvietettä vai piileviä ongelmia?

Eija Miettunen

Sosiaalialan koulutusohjelman opinnäytetyö
Yhteisö- ja perusturvatyö
Sosionomi (AMK)

KEMI 2012

TIIVISTELMÄ

KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU, Sosiaaliala

| | |
|--|--|
| Koulutusohjelma: | Sosiaalialan koulutusohjelma |
| Opinnäytetyön tekijä(t): | Eija Miettunen |
| Opinnäytetyön nimi: | Internet ja tietokonepelit – ajanvietettä vai piileviä ongelmia? |
| Sivuja (joista liitesivuja): | 66 (11) |
| Päiväys: | 21.11.2012 |
| Opinnäytetyön ohjaaja(t): | Heidi Pyyny ja Laura Jokela |
| <p>Opinnäytetyöni käsittelee Internetissä pelattavia virtuaalipelejä ja niihin liittyvää addiktioitumisriskiä ja onko pelaaminen enemmänkin tämän päivän ajanviettotapa. Kyselyosuuden tarkoituksena on selvittää Kemin peruskoulujen 9.luokkien poikien harrastuksia ja millaista osaa Internetissä pelien pelaaminen esittää heidän elämässään. Kyselyllä halusin myös selvittää, millaisia pelejä vastaajat pelaavat. Haluan opinnäytetyöni kautta esittää ennaltaehkäisykeinoja riippuvuuden syntymiselle.</p> <p>Teoriaosuudessa käsittelen peliongelman, peliriippuvuuden ja ongelmapelaamisen määritelmää ja riippuvuuteen altistavia riskitekijöitä, riskiryhmiä ja suojaavia tekijöitä. Tuon opinnäytetyössäni esille myös pelaamiseen liittyviä hyötyjä ja haittoja sekä mikä merkitys on ennaltaehkäisevällä työllä riippuvuuden ehkäisyssä. Kerron myös hoitomuodosta, joka voisi olla hyvä tietokonepeliriippuvaisenkin hoidossa ja millaisia esteitä voi hoitoon hakeutumisen tielle nousta. Opinnäytetyöni kyselyosuuden käsittelyssä analysoin saamiani vastauksia ja niistä nousseita asioita.</p> <p>Opinnäytetyöni on kvantitatiivinen määrällinen tutkimus, jossa tutkimusmenetelmänä olen käyttänyt survey-kyselyä. Kysely on suoritettu lokakuussa 2012 Kemin peruskoulujen 9.luokan vapaaehtoisille osallistumisluvan saaneille suostumuksensa antaneille pojille. Kyselyn analysoinnissa olen käyttänyt tulosten esittämisessä erilaisia taulukoita.</p> <p>Internet-peliriippuvuus ei ole Suomessa vielä kovinkaan tunnettua ja tutkittua. Tämän tyyppisen pelimuodon historia on varsin lyhyt, sillä virtuaalipelaaminen on noussut suosituksi vasta vuosituhannen vaihteessa. Internet-pelien pelaamisesta aiheutuvan ongelman välttämiseksi tarvitaan ennaltaehkäiseviä toimenpiteitä esimerkiksi koulutuksena ja informaation jakamisena. Tietokonepelien pelaaminen on noussut yhdeksi tämän ajan ajanvietetavaksi kaiken ikäisten ihmisten joukossa. Tietokonepelien pelaamisella on suuri rooli jo peruskoulun 9. luokkien poikien joukossa niin, että se on viennyt aikaa urheilun ja musiikin harrastamiselta.</p> | |
| Asiasanat: nettiriippuvuus, verkkopelit, digitaaliset pelit, ongelmapelaaminen, Internet, riskit | |

ABSTRACT

KEMI-TORNIO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Health Care and Social Services

| | |
|---|---|
| Degree programme: | Social Services |
| Author(s): | Eija Miettunen |
| Thesis title: | Internet and computer games - entertainment or hidden problems? |
| Pages (of which appendixes): | 66 (11) |
| Date: | 21.11.2012 |
| Thesis instructor(s): | Heidi Pyyny and Laura Jokela |
| <p>My Bachelor`s thesis deals with virtual games played in the Internet and the addiction risk related to these games and with the question if playing is just today`s way of passing the time. The meaning of the inquiry is to look into the hobbies of the 9th grade boys in comprehensive schools in Kemi and to find out what role the internet games have in their lives. I also wanted to find out which kind of games the respondents play. In my thesis I want to present preventive means to avoid addiction.</p> <p>In the theoretical part I deal with the definitions of problem playing, game addiction and the risk factors that predispose to game dependence, with risk groups and protective factors. In my thesis I also provide the pros and cons concerning playing games and highlight what is the meaning of the preventive work to prevent addiction. I also tell about a treatment which could be good for treating those who have computer game addiction and what kind of obstacles there can be when seeking help. When dealing with the questionnaire I analyze the answers and issues that rise from them.</p> <p>My thesis is a quantitative survey in which I have used a survey questionnaire. The inquiry was made in October 2012 for voluntary 9th grade comprehensive school male students who have been permitted to participate. When analyzing the inquiry I have used different kinds of tables.</p> <p>Internet addiction is not yet very well known or researched in Finland. The history of this type of gaming is quite short as playing virtual games has become popular in the beginning of the 21st century. To avoid the problems with Internet virtual games we need preventive actions like education and distributing information. Nowadays the pc gaming has taken the place of a passtime amusement for people of all ages. Playing pc-games has taken a great role among the 9th grade boys at the expense of their other hobbies like sports and music.</p> | |
| <p>Asiasanat: Internet addiction, online game, digital games, gaming problem, Internet, risks</p> | |

SISÄLLYS

| | |
|--|----|
| TIIVISTELMÄ | 2 |
| ABSTRACT | 3 |
| SISÄLLYS | 4 |
| 1 JOHDANTO | 5 |
| 1.1 Opinnäytetyön tavoitteet ja tarkoitus | 6 |
| 1.2 Aineiston kerääminen ja kyselyn kohderyhmä | 8 |
| 1.3 Tutkimusmenetelmä | 9 |
| 2 INTERNET-PELIEN ONGELMAN MÄÄRITTELY | 10 |
| 2.1 Peliongelma | 10 |
| 2.2 Ongelmapelaaja | 11 |
| 2.3 Tautiluokitukset ja peliriippuvuus | 13 |
| 2.4 Viihdepelaajat | 16 |
| 2.5 Altistavia tekijöitä ja riskiryhmiä | 17 |
| 2.6 Suojaavia tekijöitä | 19 |
| 2.7 Pelaamisen hyödyt | 19 |
| 2.8 Pelaamisen haitat | 21 |
| 3 ENNALTAEHKÄISEVÄ TYÖ | 24 |
| 3.1 Tiedotus ja informointi | 24 |
| 3.2 Ammattihenkilöstön koulutus | 25 |
| 4 PELIRIIPPUVUUDEN HOITO | 27 |
| 4.1 Internet-peliriippuvaisille kohdennetut testit | 27 |
| 4.2 Hoitomuotoja | 27 |
| 4.3 Hoitoon hakeutumisen esteet | 28 |
| 5 KYSELYN ANALYYSI | 31 |
| 5.1 Kysymykset ja vastausten analyysi | 31 |
| 5.2 Kyselyn yhteenveto | 44 |
| 6 POHDINTA | 47 |
| LÄHTEET | 51 |
| LIITTEET | 55 |

1 JOHDANTO

Lapsuudessani lapset pelasivat sisällä erilaisia lautapelejä ja pihalla yhdessä esimerkiksi kymmentä tikkua laudalla, nelimaalia, pesäpalloa ja jalkapalloa. Nykyäänkin lapset pelaavat myös näitä pelejä, mutta huomattavasti vähemmän. Tietotekniikan kehittymisen myötä nuoremmat sukupolvet ovat löytäneet pelit pelikonsoleista ja tietokoneista. Vanhemmat, koulut ja urheiluseurat ovat huolestuneet lasten ja nuorten ulkoilun ja liikuntaharrastusten vähenemisestä. Myös ystävien kanssa ajanvietto tuntuu jäävän vähemmälle pelimaailman vallatessa yhä enemmän ja enemmän aikaa vapaa-ajasta. Monet vanhemmat ovat ymmällään lastensa pelikäyttäytymisestä ja pohtivat, onko se normaali tämän päivän ajanviettotapa vai antaako se viestiä jostain tulevasta ongelmasta. Onko meillä kasvamassa uusi sukupolvi, joilla on paljon tuki- ja liikuntaelinvaivoja ja osteoporoosia vähäisen nuorena harrastetun liikunnan vuoksi? Valtaako pelimaailma lapsemme mielen niin, että hänelle voi kehittyä vakava riippuvuus peleistä vai voiko niistä ylipäätään tulla riippuvaiseksi?

Opinnäytetyöni aiheen valinta on muodostunut vuosien kuluessa. Aina aika ajoin törmään tuttavaan, joka keskustellessamme ilmaisee huolensa hänen lähipiiriinsä kuuluvan lapsen tietokoneella pelaamisesta Internetin kautta. Samasta asiasta käydään myös Internetin keskustelupalstoilla paljon keskusteluja ja pyydetään toisilta lukijoilta vastauksia mieltä askarruttaviin kysymyksiin. Vanhemmat ovat huolissaan lastensa suurista pelituntimääristä ja kuinka niitä voisi rajoittaa. He myös pohtivat, onko pelaamista sitten kuitenkin syytä rajoittaa ja voiko se olla vahingollista lapsen kehitykselle. (wow-riippuvuus, hakupäivä 3.9.2012; wow-keskustelu, hakupäivä 3.9.2012; päihdelinkin keskustelualue, hakupäivä 16.11.2011.)

Opinnäytetyötäni koskevista Internet-peleistä johtuva riippuvuus on vaikeammin tunnistettavissa, koska näiden pelien pelaamiselle ei yleensä raha nouse kynnyskysymykseksi. Ongelman muodostumisvaaran tunnistamista vaikeuttaa sekin, ettei ongelma haise eikä näy pelaajan ulkoisessa habituksessa. Tietokoneet kun ovat nykyään erittäin kiinteä osa yhteiskuntaa ja toimintaa, että on normaalia nähdä ihminen istumassa tuntikausia tietokoneen ääressä. Näistä tietokoneiden kautta pelattavien verkkoroolipelien addiktoivasta vaikutuksesta on vielä varsin vähän julkaistuja tutkimuksia. Amerikassa asiaa on tutkittu jo jonkin verran, mutta Suomesta ei löydy kovinkaan montaa luotettavaa tutkimusta aiheesta. Vähäisen tutkimusaineiston löytymisen syynä on, että Internet-pelit, niiden

pelaaminen ja niistä aiheutuva peliriippuvuus on vielä suhteellisen uusi ilmiö. Nämä pelit ovat tulleet markkinoille ja suuren suosion piiriin vasta vuosituhannen vaihteen jälkeen.

Vuoden 2009 pelaajabarometrin mukaan aktiivisten digitaalisten pelien pelaajien määrä on noussut jo enemmistöksi. Tarkastelun kohteena olleen kolmen vuoden ajanjaksolla vuonna 2009 aktiivisia digipelaajia oli 51 % ja vuoden 2011 aineistossa heidän osuus oli jo 56 %. (Karvinen & Mäyrä 2011, 27, hakupäivä 201.11.2012.) Vaikka barometri ei suoraan koskenutkaan opinnäytetyössäni käsiteltävää Internetissä tapahtuvaa verkkoroolipelaamista, antaa se viitteitä pelaamisen siirtymisestä yhä enenevässä määrin Internetiin. Tätä kautta ajatellen myös verkkoroolipelien pelaamisen suosion voi olettaa kasvavan.

Opinnäytetyöni selvittää tietokonepelien pelaamisesta aiheutuvaa riskiä ja riskitekijöitä riippuvuuden syntymiselle. Opinnäytetyöhöni liittyvän kyselyn tarkoituksena on selvittää, millainen rooli tietokonepeleillä ja niiden pelaamisella on kyselyyn osallistuvien henkilöiden arjessa. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on myös herätellä huoltajia, sosi- ja terveysalan ammattilaisia sekä pelien pelaajia huomaamaan, millaisia riskejä liialliseen pelaamiseen voi liittyä, kuinka ne voi löytää ja tunnistaa. Haluan opinnäytetyöni kautta tuoda esille tietoa kyseisistä peleistä ja millaisia hoitomuotoja peliriippuvaisille on maassamme tarjolla.

Yleensäkin pelit ja pelien pelaaminen voidaan nähdä kuuluvan osaksi suomalaista kulttuuria ja vain pelit ja pelitavat ovat muuttuneet. Tietotekniikan kehityksen myötä pelien pelaaminen on tullut kaikkien ulottuville. Niitä voi pelata yksin tai yhdessä ystävien ja kavereiden kanssa. Koska pelejä voi pelata tietokoneella Internetissä kotona omassa rauhassa ilman häiriötekijöitä, ihmisen ajankäyttö voi eri toimintojen suhteen sekoittua ja tätä kautta pelaaminen voi vaikuttaa normaaliin arkielämään ja siinä selviytymiseen. Tietokone ja Internet-peliriippuvuuden tunnistaminen ja sen määrittäminen on vaikeaa.

1.1 Opinnäytetyön tavoitteet ja tarkoitus

Tietokonepelin määritelmän mukaan se on elektroninen peli, joka asennetaan tietokoneelle cd-rom, levykkeen tai verkon kautta ja se hyödyntää tietokoneen käyttöliittymää

(Huhtamo & Kangas 2002, 364). Tässä tutkimuksessa tarkastelen Internetissä tietokoneen kautta pelattavia pelejä, joiden pelaaminen ei maksa mitään tai siitä tarvitsee maksaa vain pieni osallistumismaksu. Näissä peleissä voi eri toimintojen kautta hankkia itselleen lisää peliaikaa. Esimerkkinä näistä peleistä voisi mainita World of Warcraftin (liite 1), Guinnessin ennätysten kirjaankin suosituimpana pelinä päässeen RuneScapen (RuneScapen kotisivut, hakupäivä 28.10.2012) ja hieman erilaisen virtuaalimaailmassa tapahtuvaa toimintaa sisältävän Second Lifen (liite 2, Hilska-Keinänen & Liski 2010, 2). Tässä tutkimuksessa käsitelen siis vain Internetissä pelattavia tietokonepelejä. Opinnäytetyöni ei kosketa pasianssin tyyppisiä pelejä, vaan virtuaalimaailmaan sijoittuvia strategia- ja roolipelejä. Tarkastelun kohteena eivät ole myöskään maksulliset rahapelit, joita ihmiset voivat pelata esimerkiksi RAY:n kautta. Tällaisista tutkimukseni ulkopuolelle jääviä pelejä ovat esimerkiksi Casino, Toto, Lotto ja Nettipokeri. Maailmalla ja Suomessakin on tehty paljon tutkimuksia rahapeli-riippuvuudesta, jolla tarkoitetaan riippuvuutta Casino-, Toto- ja Nettipokeri- tyyppisistä maksullisista peleistä. Näitä opinnäytetyöni ulkopuolelle jääviä pelejä voi pelata kaupoissa, kioskeissa ja huolto-aseilla sekä pelisaleissa ja -halleissa. Näiden lisäksi lähivuosien aikana on tullut mahdollisuus pelata rahapelejä tietokoneen kautta Raha-automaattiyhdistyksen Internet-sivuilla.

Opinnäytetyöni tutkimustehtävänä

1. on selvittää Internet-peliriippuvuuden määritelmää,
2. miettiä tietokonepeliriippuvuuden hoitomuotoja,
3. esittää tietokonepeliriippuvuudelle ennaltaehkäisykeinoja,
4. selvittää Kemin 9.luokan poikien vapaa-ajanvieton jakautumista eri harrastusten välillä ja kuinka suurta roolia tietokonepelien pelaaminen esittää heidän harrastuksissaan.
5. millaisia pelejä ja miksi he pelaavat sekä
6. esittää tietokonepeliriippuvuudelle ennaltaehkäisykeinoja.

1.2 Aineiston kerääminen ja kyselyn kohderyhmä

Opinnäytetyöni koostuu kirjallisesta osasta sekä kyselytutkimuksesta. Opinnäytetyöni koskee virtuaalisia tietokoneella Internetissä pelattavia roolipelejä ja siihen liittyvää mahdollista problematiikkaa. Opinnäytetyöhöni liittyy strukturoitu kvantitatiivinen eli määrällinen survey-tutkimus. Olen suorittanut opinnäytetyötäni varten kyselyn Kemlin peruskoulujen yhdeksänsien luokkien pojille. Kyselyn suorittamisessa käytin kyselylomaketta, jossa kaikille osallistujille esitettiin samat kysymykset täsmälleen samassa muodossa ja samalla tavoin. Kyselyn kohderyhmän valinta perustuu tilastokeskuksen tutkimukseen (Jaakkola 2006, hakupäivä 3.9.2012; Jaakkola 2008, hakupäivä 30.8.2012), jossa oli todettu rahapelien pelaajista suurimman pelaajien ryhmän muodostuvan 20–30-vuotiaista miehistä, joiden pelaaminen oli alkanut jo varhaisessa nuoruudessa.

Tiedonkeruumenetelmäksi valikoitui informoitu survey -kyselyn suorittaminen Kemlin peruskouluilla. Tutkimusluvan saamisen jälkeen olen soittanut peruskoulujen rehtoreille ja toimittanut heille tutkimussuostumuskaavakkeet oppilaille ja heidän huoltajilleen toimitettavaksi. Kyselyyn osallistumissuostumuslomake on jaettu kaikille 101 Kemlin peruskoulun yhdeksänsien luokkien pojille. Kyselyyn osallistuvien määrää suunnitellesani huomioin mahdolliset otannassa tapahtuvat virheet, hylättäväksi joutuvat vastaukset sekä mahdolliset poissaolevat oppilaat kyselyn ajankohtana, koska ne omalta osaltaan voivat pienentää analysoitavaksi jäävää materiaalia.

Kyselyn kohderyhmänä olivat alaikäiset, joiden tutkimukseen osallistuminen vaati huoltajan ja osallistujan suostumuksen. Kyselyn suorittamistavan valintaan vaikutti yhteistyön mahdollisuus Kemlin peruskoulujen kanssa. Tämä mahdollisti yhteyden saamisen kohderyhmään helpommin, nopeammin ja edullisemmin. Kyselyn suorittamisajankohdaksi jaoin itse henkilökohtaisesti kyselyyn osallistujille lomakkeet. Samalla kerroin tutkimukseni tarkoituksesta ja vastasin minulle esitettyihin kysymyksiin. Kyselylomake sisälsi monivalintakysymyksiä, joihin vastaaja vastasi rastittamalla omaa tilannettaan kuvaavan vaihtoehdon. Joukossa oli myös strukturoitujen kysymysten ja avointen kysymysten välimuotoja. Kyselykaavaketta laatiessani pyrin lyhyisiin ja yksinkertaisiin kysymyksiin väärinkäsitysten välttämiseksi ja ymmärtämisen helpottamiseksi. Viimeisen sivun kysely oli Likertin asteikolla suunniteltu ja suunnattu vain heille, jotka harras-

tivat tietokoneella pelaamista. Heille, joilla ei ollut esitetystä väittämästä mielipidettä, oli varattu en osaa sanoa -vaihtoehto. (Liite 3.)

1.3 Tutkimusmenetelmä

Opinnäytetyöni valikoitui kvantitatiiviseksi tutkimukseksi, koska halusin saattaa aineistoa tilastollisesti käsiteltävään muotoon. Kyselyn analysointivaiheessa valitsin tulosten esittämismuodoksi taulukoita tukemaan kirjoitettua tekstiä. Työni teoriaosuudessa tutkin peliongelmaa ja peliriippuvuudelle löytyviä määritelmiä. Tämän jälkeen siirryin käsittelemään millaiset tekijät voivat altistaa peliongelman syntymiselle, millaisia ovat riskiryhmät ja suojaavat tekijät. Opinnäytetyössäni käsittelen myös, millaisia positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia tietokonepelien pelaamisella voi olla pelaajaan. Työssäni haluan myös selvittää, millaisia hoitokeinoja tietokonepeliriippuvuuden kanssa painivalta on maassamme mahdollisuus saada. Pohdin työssäni myös ennaltaehkäisykeinoja peliriippuvuuden syntymiselle ja millaisia asioita voi nousta hoitoon hakeutumisen esteeksi.

Survey-kyselyä varten olen hankkinut tutkimusluvan syksyllä 2012 Kemin koulutoimenjohtajalta. Opinnäytetyöni on myös hankkeistettu Kemin koulutoimelle, joka voi käyttää sitä omiin tarkoituksiinsa, mikäli heillä on siihen tarvetta. Kyselyyn vastaamista varten kohderyhmälle järjestettiin erillinen huone, jossa ei muita henkilöitä minun ja rehtorin tai opinto-ohjaajan lisäksi ollut. Näin pojille luotiin rauhallinen ympäristö ilman häiriötekijöitä vastata kyselyyn. Kyselyn alussa kerroin osallistujille itsestäni sekä kyselyyn liittyvän opinnäytetyöhöni, jonka aiheena ovat Internet-pelit. Tässä vaiheessa vastaajilla oli ensimmäinen mahdollisuus esittää kyselyyn liittyviä lisäkysymyksiä. Kerroin heille haluavani kyselyn kautta saada tietoa myös heidän harrastuksistaan ja kuinka paljon aikaa he käyttävät eri toimintoihin. Samoin ilmoitin kyselyn kautta haluavani selvittää, millaisia Internetissä pelattavia pelejä pelaamista harrastavilla on tapana pelata. En maininnut pojille mitään riippuvuuksista, koska halusin välttää ohjaamasta heidän vastauksiaan millään muotoa. Kyselyyn vastaaminen vei oppilaasta riippuen 5-10 minuuttia ja olin varannut kaikille kyselyn tekoaikaa 10 minuuttia ennen kuin tilasta sai poistua. Vielä tässäkin vaiheessa pojilla oli mahdollisuus esittää lisäkysymyksiä. Kaiken kaikkiaan kyselyyn osallistui 101 pojasta 42 poikaa.

2 INTERNET-PELIEEN ONGELMAN MÄÄRITTELY

2.1 Peliongelma

Ihmiset ovat kaikki erilaisia ja niin ovat kaikki Internet- pelejä pelaavat henkilötkin. Kukaan ei voi sanoa toisen nähdessään tai kuulleessaan pelaavan tietokoneella, että pelaavalla henkilöllä olisi peliongelma. Peli poikki -ohjelman arviointiraportissa (Huotari & Pitkänen 2009, 13) on todettu ongelmattoman pelaamisen, riskipelaamisen, ongelmapelaamisen ja peliriippuvuuden välille olevan vaikea vetää mitään tarkkaa rajaa. Asiaa on käsitelty myös muun muassa Tapio Jaakkola pelihimoa ja sen tunnistamista koskevassa katsauksessaan Duodecim -lehdessä (Jaakkola 2008, 504). Jaakkolan (Jaakkola 2008, 504) mukaan peliongelma nähdään peliriippuvuutta lievempänä tilana ja ongelmapelaamisesta voidaan puhua silloin, kun se vaikuttaa kielteisesti terveyteen, koulussa tai työelämässä suoriutumiseen, talouteen tai ihmissuhteisiin. Hän toteaa myös, ettei tarkasti voida määritellä ajankohtaa, jolloin peliongelma muuttuu peliriippuvuudeksi. Syy tähän on, ettei pelaamiskertojen tai käytetyn rahan määrällä voida määrittää ongelmia. Siksi pelaamiskertojen ja käytetyn rahan määrä on suhteutettava jokaisen ihmisen omaan tilanteeseen. Kun tästä kontekstista määritellään henkilön mahdollista peliriippuvuutta, niin on mahdotonta todeta ketään peliriippuvaiseksi hänen pelaamiseen käyttämänsä ajan perusteella. Jaakkola toteaaakin katsauksessaan:

”Peliongelma on toiminnallinen riippuvuus. Koukuun jäädään tekemiseen eli pelaamiseen ja sen aiheuttamiin tunteisiin”.

Tämän vuoksi, vähemmän aikaa pelaavalla henkilöllä voi muodostua ajallisesti enemmän aikaa pelaamiseen käyttävää aiemmin peliriippuvuus, mikäli pelaaminen vaikuttaa hänen muita toiminta-areenoita heikentävästi.

Peliongelman vaikeusaste (Itäpuisto 2011b, 10) voi olla hyvin erilainen ihmisestä riippuen. Pahimmillaan se hallitsee ja ohjaa ihmisen elämää ja toimintoja ja vaikeuttaa yhteiskunnan täysivaltaisena jäsenenä toimimista. Joillakin pelaamisen hallinnan menetys tapahtuu ajoittain eikä vaikeuta muuta toimimista. Kuitenkin kokemuksena peliongelma on subjektiivinen ja joku voi kokea ongelmaksi pelaamisen, kun se alkaa hidastaa muiden toimintojen suorittamista. Toinen pelaaja voi katsoa, että kun hän pelaa päivittäin

180 minuuttia eli kolme tuntia, niin siitä ei ole mitään haittaa. Joku toinen taas voi koskea samassa tilanteessa aivan päinvastoin. Suurimmalla osalla Internetissä virtuaalipelejä pelaavista ihmisistä pelaaminen ei aiheuta ongelmaa, mutta aina on se pieni osa, jotka eivät pysty säätämään pelaamistaan kohtuukäyttöön tai satunnaiseen pelaamiseen ja olemaan pelaamista säätelevä tekijä.

2.2 Ongelmapelaaja

Ronald M. Pavalko erottelee pelaajat ongelmapelaajiin ja virkistuspelaajiin ja pelaajat eroavat toisistaan tiettyjen piirteiden kautta. Ongelmapelaaja tulee ärsyntyneeksi, hermostuneeksi ja levottomaksi jos hän ei jostain syystä voi pelata. Mikäli hän pyrkii vähentämään pelaamistaan, hänellä ilmenee vieroitusoireita. Keskeisimmäksi piirteeksi Pavalko määrittelee kuitenkin pakonomaisen pyrkimyksen voittaa häviämänsä rahat takaisin. Mikäli hän joutuu häviötilanteeseen, se voi johtaa entistä kiivaampaan ja pakonomaisempaan pelaamiseen. (Pavalko 1999; Eerola & Erkkilä 2001,15.) Tietokonepelien pelaaja ei voi tuntea pakonomaista pyrkimystä rahojen takaisinvoittamiseen, koska näissä peleissä ei voi hävitä rahaa. Kuitenkin Pavalkon näkemä ongelmapelaajan määritelmä voi koskea myös Internetissä tietokonepelejä pelaavaa, sillä hän voi tuntea pakonomaista pyrkimystä voittaa seuraava taistelu, kamppailu tai kilpailu. Pelaajat pyrkivät myös salaamaan pelaamisensa muilta mahdollisimman pitkään (Pavalko 1999).

Koska ongelmapelaajat eivät ole homogeeninen ryhmä, Pavalko on jakanut heidät kahteen ryhmään. Toisen ryhmän muodostavat action seekers – pelaajat, jotka pelaavat pelaamisen tarjoaman jännityksen vuoksi. Toisen ryhmän muodostavat pakopelaajat, jotka käyttävät pelaamista pakokeinona erilaisista henkilökohtaisista ongelmista. (Pavalko 1999; Murto & Niemelä, 1993). Internetissä pelaavista löytyy pelaajia näistä molemmista ryhmistä. Pavalko puhuu määrittelyssään pakonomaisesta pyrkimyksestä voittaa häviämänsä rahat takaisin. Tietokoneella Internetissä pelaavien suhteen pelaajien pakonomaisuus kohdistuu peliin osallistumiseen ja ryhmän jäsenenä toimimiseen. Internetin virtuaalisissa roolipeleissä voitto tai palkinto voi olla pelin kautta saatu peliyhteisön antama arvostus tai pelissä onnistuessaan palkinnoksi saadut tavarat. Esimerkiksi World of Warcraftissa (Liite 1) voidaan vähemmän aktiivisesti pelaava pelaajaryhmään kuuluva erottaa ryhmästä.

Ongelmapelaajia ovat jaotelleet myös Michael J. Stoil, E. Moran sekä Lasse Murto & Jorma Niemelä. Stoil (Stoil 1994, 35) näkee pelaajat eroteltuna yhteiskunnallisen aseman suhteen. Ensimmäisen pelaajaryhmän hänen mukaansa muodostavat paremmin koulutetut ja varakkaammat ihmiset. Heidän pelikenttensä muodostavat kasinot, urheiluedonlyönti ja kilpailut sekä liike-elämässä korkeilla riskeillä keinottelu. Panosten rajoittaminen ja yrittäjäyryshenki menettävät heillä merkityksensä ja toiminnan merkit ovat enemmän patologisia kuin harkittuja. Toiseen Stoilin määrittelemään ryhmään kuuluvat arpajais- ja kenopelaajat, jotka voivat pelata pakonomaisesti tuntikausia tuntematta juuri lainkaan pelaamisen aiheuttamaa jännitystä. Tähän ryhmään ongelmapelaajien ryhmään voivat kuulua myös tietokonepelien ongelmapelaajat. E. Moran on jo vuonna 1970 tutkinut patologista pelaamista (Moran 1970, 594) ja jakanut pelaajat viiteen alatyypin. Nämä tyypit ovat:

- impulsiivinen pelaaja, mikä liittyy kontrollin menettämisen ja toiminnan ambivalenttisuuteen,
- alakulttuurinen pelaaja, jolloin pelaaminen liittyy sosiaaliseen asemaan,
- neuroottinen pelaaja, jolloin pelaaminen liittyy johonkin stressaavaan tilanteeseen tai henkiseen ongelmaan
- psykopaattinen pelaaja ja
- oireellinen pelaaja, jolloin patologinen pelaaminen liittyy sairauteen

Eniten kontrollin menetystä ja kaksijakoisuutta toimintaan nähden hänen mukaansa on impulsiivisella alatyypillä, mikä onkin häiriönä vakavin aste. Nämä E. Moranin jakamat pelaajien alatyypit voidaan nähdä myös tietokonepelien pelaajissa.

Toisinaan pelaaja saattaa kuitenkin tunnistaa hänellä olevan peliongelman, mutta ei osaa tehdä asialle mitään. Ongelmapelaamisesta voidaan siis puhua silloin, kun pelaaja ei itse kykene halustaan huolimatta vähentämään tai lopettamaan pelaamistaan. (Forsten, hakupäivä 20.9.2012.) Joillakin peliongelmaisilla pelien pelaamisen rajoittaminen ulkopuoliselta taholta saattaa laukaista väkivaltaisen käytöksen tai jonkun muun mielenterveyden ongelman kuten masennuksen.

Terveys- ja hyvinvoinnin laitoksen mukaan ongelmapelaamiselle ei voida antaa yhdenlaista määritelmää, koska ongelma on monitasoinen. Varsinkin nuorten kohdalla voidaan puhua useammin liika- tai ongelmapelaamisesta peliriippuvuuden sijaan. Raha-

peliongelma on helpommin tunnistettavissa nuoren pelaamiseen käyttämän suuren rahamäärän vuoksi, koska se voi aiheuttaa taloudellisia ongelmia nuorelle itselleen tai hänen läheisilleen. (Nuorten ongelmapelaaminen 2009, hakupäivä 6.10.2012).

Ongelmapelaamisen määrittelyn tulisivatkin olla tarkempi. Erilaiset määritelmät hämmenävät ja vaikeuttavat ammattihenkilöstönkin kykyä tunnistaa peliriippuvuus. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos on määritellyt peliriippuvuudesta kertovalla Internet-sivullaan (Peliriippuvuus 2012, hakupäivä 15.11.2012) ja Pelin merkit -tukiaineistossa (Pajula 2012, 6) ongelmapelaamisen seuraavasti:

”Ongelmapelaaminen on rahan- ja/tai ajankäytöltään liiallista pelaamista, joka vaikuttaa kielteisesti pelaajaan, hänen läheisiinsä tai muuhun sosiaaliseen ympäristöön. Nämä kielteiset vaikutukset liittyvät usein talouteen, suoriutumiseen opinnoissa tai työelämässä sekä fyysiseen ja psyykkiseen terveyteen.”

2.3 Tautiluokitukset ja peliriippuvuus

Peliriippuvuus sijoittuu toiminnallisiin riippuvuuksiin. Suomessa käytössä olevan ICD-10 (F63.0) tautiluokitus (Komulainen 2012, 10; Tautiluokitus ICD-10, 2011, 234) määrittelee pelihimon kuuluvan mielenterveyden ja käyttäytymisen häiriöihin ja peliriippuvuuden olevan kyseessä kun

- pelaamisjaksoja on vuoden aikana vähintään kaksi,
- pelaaminen jatkuu, vaikka se aiheuttaa henkilökohtaista ahdinkoa,
- pelaamiseen liittyy niin voimakas pelaamisen tarve, ettei henkilö kykene itse lopettamaan pelaamista,
- pelaaminen ja peliympäristö ja niihin liittyvät mielikuvat hallitsevat ajattelua ja pelaamista.

A-klinikkasäätiön dosentti Lasse Murto (Eerola & Erkkilä 2001, esipuhe) kertoo, että ongelmapelaaminen on otettu uhkapelin nimellä viralliseen tautiluokitukseen sairauden kaltaisena tilana 1980-luvun alussa. Silloin lääketiede alkoi pitää uhkapelihimoa kroonisena impulssikontrollin häiriönä, johon liittyy suuri itsemurhariski. Länsimaissa uh-

kapelihimon esiintyvyydeksi on arvioitu 1 - 2.5 % ja kansainvälisten tutkimukset ovat osoittaneet 20–50 % uhkapelihimosta kärsivistä olevan alkoholisteja vuonna 2001. Kaksoosille on tehty mielenkiintoinen tutkimus (Eerola & Erkkilä 2001, esipuhe) tehdystä tutkimuksesta, jossa osoitettiin uhkapelihimolla ja alkoholiriippuvuudella olevan osin samaa geneettistä taustaa. On esitetty sellaisiakin arvioita, että riippuvuusongelmaisten kokonaismäärä saattaa olla vakio, mutta riippuvuusongelmaisten riippuvuuksien määrä olisi jatkuvassa kasvussa. Ongelmapelaamisen vakavuus ja yleistyminen riippuvuuden muotona on herättänyt viranomaisten huomion kaikissa teollistuneissa maissa (Erkkilä & Eerola 2001, 10).

Toinen kansainvälinen tautiluokitus, jossa peliriippuvuus on mukana, on DSM-IV. Siinä peliriippuvuuden kriteereinä nähdään (Pajula 2012, 7):

1. Jatkuva ja uusiutuva uhkapelikäyttäytyminen, joka ilmenee
 - henkilön voimakkaana kiinnostuksena pelaamiseen,
 - henkilön pelaamisella jatkuvasti suuremmilla summilla haluamansa jännityksen saamiseksi,
 - epäonnistuneina yrityksinä pelaamisen kontrolloimisessa, vähentämisessä tai lopettamisessa,
 - levottomuutena tai ärtyisyytenä, mikäli vähentää tai lopettaa pelaamisen
 - pelaamisen käyttämisenä pakoreittinä ongelmilta tai mielialan helpottamiseksi
 - palaamisena pian takaisin pelaamaan, vaikka olisi hävinnyt
 - valehteluna perheelle, terapeutille tai muille pelaamisesta
 - tärkeän ihmissuhteen, työpaikan tai mahdollisuuden vaarantamisena tai menettämisenä pelaamisen takia,
 - tukeutumisena muihin pelaamisesta aiheutuneen ahdingosta selviämiseen (näistä vähintään viisi)

2. Pelikäyttäytyminen ei selity paremmin maanisella jaksolla

Jotta peliriippuvuus voidaan todeta DSM-IV tautiluokituksen perusteella, tulee edellä mainituista kriteereistä täytyä vähintään viisi kappaletta.

Murto & Niemelä (Murto & Niemelä 1993, 22) ovat jakaneet pelaajat viiteen luokkaan:

1. Moniriippuvaiset, joilla on peliriippuvuuden lisäksi myös jokin muu riippuvuus kuten päihdeongelma.
2. Psykiatrisessa hoidossa olleet pelaajat.
3. Yksinäiseksi itsensä kokevat ja turhautuneisuuteensa pelaavat. Heidän pelaamisen motiivina on seuran ja mielekkään tekemisen etsintä ja tämän ryhmän pelaajia voi nimittää myös derivaatiopelaajiksi.
4. Ammattipelurit, joilla pelaaminen saa välillä ongelmapelaamisen luonteen.
5. Muut eli vieraasta kulttuurista tulleet, ammatin luonteen vuoksi altistuneet sekä harrastus- ja ongelmapelaamisen välimaastossa olevat.

Myös lähes kaikki nämä Murto & Niemelän pelaajatyyppit voivat olla nähtävissä tietokonepelaajissa. Vanhemmilla pelaajilla voi alkoholi tulla mukaan pelaamiseen aluksi janojuomana ja myöhemmin muodostua osaksi pelaamista. Tietokonepelien pelaamista harrastavissa ei vielä ainakaan voida nähdä olevan ammattipelureita, koska näiden pelattavien pelien pelaamisesta ei voi suoranaisesti tehdä itselleen ammattia ja saada elantoa siitä. Ehkäpä jollain asteella MMORPG -peleissä ”raidaavat” voidaan nähdä tavallaan ”ammattipelaajina”.

Tietokone- ja Internet-peliriippuvuudessa on samoja merkkejä kuin rahapeliriippuvuudessa. Henkilön sosiaalinen elämä, koulu tai työ voi kärsiä pelaamisesta. Lähes kaikki hänen sosiaalisista suhteistaan löytyvät verkkoroolipelien sisältä. Oikeille aidoille ihmissuhteille hänellä ei ole aikaa. Vaikka verkkoroolipelien pelimaksut ovat suhteellisen pieniä, voi niiden vuoksi varsinkin pienituloisen pelaaja joutua taloudelliseen ahdinkoon. Pelaaja voi vähätellä ongelmaansa tai jopa kieltää sellaisen olevan olemassakaan. (Forsten, hakupäivä 20.9.2012.)

Kuten muutkin riippuvuudet, pelaaminen voi aiheuttaa monenlaisia ongelmia ihmisen kykyyn olla yhteiskunnan täysivaltainen toimija. Kun pelaaminen hallitsee liikaa elämää, voi työssä käyminen tai opiskelu menettää merkityksensä ja jäädä taustalle. Internet-pelaajallakin siis voi vähitellen koitua myös taloudellisia ongelmia tulojen pienentyttyä. Liikkumattomuuden ja vääränlaisen ravinnon nauttimisen seurauksena peliongelmainen voi saada terveydellisiä ongelmia. Perheessä, jossa aikuiset pelaavat, lapset voivat jäädä ilman tarvitsemaansa tukea, turvaa ja hoitoa. Näiden lisäksi aikuisen jatku-

va pelaaminen voi heijastua myös lapsiin. Lapset alkavat oireilla ja saada ei-toivottua käyttäytymistä. Pelaajan vähätellessä pelaamisesta koituvia ongelmia läheisilleen ja hänen jatkuva valehtelu voivat johtaa luottamuspulaan läheisten kanssa. Kun läheisetkin kyllästyvät peliongelmaisen toiminnan seuraamiseen, alkavat pelaajan sosiaaliset suhteet heiketä ja loppua lähes täysin. Sosiologi Anthony Giddens on määritellyt pakonomaisuuden olevan kyvyttömyyttä paeta menneisyyttä. Giddens kertoo Anne Wilson Schaeffin todenneen teoksessaan, *Codependence, Misunderstood, Mistreated*, että kaikki, mistä koemme olevan pakotettuja valehtelemaan, on riippuvuutta ja riippuvuus on perustaltaan sosiaalinen ja psykologinen eikä niinkään fysiologinen ilmiö. (Beck, Giddens & Lash, 1994, 102). Kun tarkastelemme pelaamista tästä kontekstista, voi liiallisesta pelaamisesta seurata riippuvuussuhde, koska virtuaalinen pelitapahtuma aina myös sosiaalinen tapahtuma ja usein peliongelmainen pyrkii salaamaan pelaamisensa muilta ja salailuun liittyy yleensä valehtelu.

Hartikainen ja Heikkilä sosiaalipedagogiikan säätiöstä (Hartikainen & Heikkilä 2010, 48) ovat kiteyttäneet hyvin peliongelman määritelmän:

”Pelejä ja leikkejä yhdistää niissä käytettävä mielikuviutus. Molempia hallitsee halu toimia tuntemattomassa maailmassa, jota hallitsevat sattuma ja onnetar. Pelaamisen kautta pääsee irrottautumaan arjen rutiineista ja voi kokea mielihyvää, seikkailua ja jännitystä. Jos pelaamisesta muodostuu psyykkisiä, sosiaalisia, taloudellisia tai fyysisiä oireita tai useampaa näistä pelaajalle itselleen tai hänen läheisilleen, voidaan puhua ongelmasta.”

2.4 Viihdepelaajat

Ongelmapelaajan ja peliriippuvaisen henkilön määrittämistä ovat tehneet useat alan tutkijat. Mutta millaisen pelaajan voi katsoa sitten olevan viihdepelaaja tai virkistyspelaaja? Mielestäni viihde- tai virkistyspelaajaksi voidaan nimetä henkilö, joka harrastaa pelaamista vapaa-aikanaan ja hänen pelaamiseen käyttämän ajan hallinta on kunnossa. Hän pelaa rentoutuakseen tai irrottautuakseen hetkeksi arjen raskaista asioista. Internet-pelaaminen ei myös häiritse hänen toimintakykyään muilla osa-alueilla. Mikäli hän ei pääsekään pelaamaan muiden velvollisuuksien vuoksi, hän ei tunne siitä ahdistusta tai tuskaa. Toiset pelaavat vain seurustellakseen tuttavien kanssa pelin kautta. Esimerkiksi

MMORPG -pelien kautta voi kätevästi pitää yhteyttä kaukanakin oleviin pelaamista harrastaviin ystäviin ja tuttaviiin ilman suuria puhelinlaskuja. Hänellä on aitoja sosiaalisia suhteita ihmisten kanssa, joita hän tapaa esimerkiksi kotonaan, työpaikallaan tai jonkun muun harrastuksen parissa. Hän elää normaalia elämää, käy töissä tai opiskelee, siivoaa, laittaa ruokaa, nukkuu yöllä ja valvoo päivällä. Internetin käyttö (Forsten, hakupäivä 20.9.2012) on yleistynyt viimeisen kymmenen vuoden aikana ja verkon sosiaalisissa palveluissa kulutetaan yhä enemmän aikaa. Sosiaalinen pelaaminen voidaan nähdä uuden ajan pelaamisen ilmiönä.

2.5 Altistavia tekijöitä ja riskiryhmiä

Harvalla peliongelma syntyy täysin tyhjästä. On olemassa altistavia tekijöitä, jotka voivat edesauttaa ongelman syntymistä. Kun lapsi tai nuori aloittaa pelaamisen, hän altistuu peliongelman syntymiselle. Myös vanhempien ja läheisten ihmisten esimerkki ruokkivat pelaamista. Ihminen on luotu toimimaan ja mikäli hänellä ei ole mielekästä tekemistä kuten esimerkiksi harrastuksia ja ympäristö ei anna virikkeitä, pelaamisella voi täyttää tätä tyhjiötä.

Joillakin ihmisillä voi olla olemassa jo alkoholiongelma ja yhdistettynä pelaamiseen alkoholin tuoma mielihyvän tunne lisääntyy. Arch Gen Psychiatry -lehden artikkelissa 12 - 20 % uhkapelihimon perinnöllisestä vaihtelusta selittyy alkoholismiin syntyyn vaikuttavilla geneettisillä riskitekijöillä riippuen käytetyistä diagnostisista kriteereistä. Mielenkiintoiseksi asian tekee se, että tässä kyseisessä tutkimuksessa todettiin uhkapelihimon ja alkoholismiin syntyyn vaikuttavien biologisten tekijöiden eroavan hyvin suurelta osin toisistaan. (Arch Gen Psychiatry 2000, 666; Huttunen 2001, 595, hakupäivä 19.9.2012.)

Mielenterveysongelmista, kuten masennuksesta, ahdistuksesta tai kaksisuuntaisesta mielialahäiriöistä kärsivälle pelaaminen voi lisätä oireiden määrää. Myös joidenkin neurologisten sairauksien kuten Parkinsonin taudin ja sen lääkityksen, MS – taudin ja ADHD:n on todettu altistavan pelaamisen kehittymistä ongelmaksi. (Itäpuisto 2011b, 12.) Esimerkiksi vilkkuvaloherkän ihmisen tulee rajoittaa pelaamisen käytettyä aikaa epileptisen kohtauksen välttämiseksi (Metsähonkala 2009,12) Usein ihminen ei itsekään osaa yhdistää sairautensa ja pelaamisensa välille yhteyttä ja sen selviäminen tuntuu yl-

lättävältä mutta samalla helpottavaltakin. Toisilla pelaaminen lisää itsearvostuksen tuntoa ja sen kautta altistuu peliongelman syntymiselle. Jokainenhan meistä tarvitsee onnistumisen tunteita ja hyväksynnän saamista toisilta. Pelaamista voidaan käyttää keinona paeta elämän realiteetteja, ongelmia, menetyksiä ja vastoinkäymisiä, mutta samalla nousee riski peliongelman syntymiselle.(Itäpuisto 2011b, 12.)

Peliongelman syntyminen ei ole kiinni iästä, ammatista, varallisuudesta tai kulttuurista (Itäpuisto 2011b, 13). Nuorilla ongelmallinen pelaaminen voi liittyä siihen, että hänen pelaamistaan pyritään rajoittamaan ja uhma nostaa silloin päätään. Nuoren oma identiteetti on muodostumassa ja hän haluaa itsenäistyä ja itse päättää tekemisistään. Toisilla nuorista pelaaminen on ohimenevä ilmiö, vaikka pelaaminen olisikin jossain vaiheessa elämää vahvasti hallitseva toiminta. Nuoret aikuiset ja keski-ikäiset, jotka ovat kotona työn tai koulutuspaikan puuttumisen vuoksi, kuluttavat aikaansa pelimaailmassa. Ajatellaan tietokoneen ääressä istumisen olevan edullista ajanvietettä. Ikääntyneetkin ovat oppineet myös käyttämään Internetiä ja heillä on paljon aikaa, jolle he kaipaavat mielekästä tekemistä. Suurituloisella voi pelaaminen olla ainoa tapa, jolla hän saa itselleen haasteita, joista rahalla ei selviä. Pelaaminen tuo myös elämään hänen kaipaamaansa jännitystä. Maahanmuuttajilla kielitaidon puute, yksinäisyys, syrjintä ja muutenkin vaikeutunut yhteiskuntaan integroituminen ohjaavat lohdun hakemista pelaamisesta.(Itäpuisto 2011b, 13.) Varsinkin MMORPG- pelejä pelatessaan maahanmuuttaja voi kommunikoida muiden kanssa halutessaan muilla kielillä kuin uuden kotimaansa vaikeallisella kielellä.

Myös ammattiala voi altistaa peliongelman syntymiselle (Itäpuisto 2011b, 13). Kun ihminen tekee työtä tietokoneiden kanssa, hän voi työasioista hetkeksi irrottautuakseen ja rentoutuakseen ajatella pelaavansa hieman. Hänellä on kuitenkin riski, että pelaaminen saa yliotteen töiden tekemisen jäädessä vähemmälle. Sama koskee myös tietokonealalla opiskelevia. Urheilijoilla on luonnostaan voimakas kilpailuvietti, mikä onkin tarpeen urheilukilpailujen suorituksessa. Peleissä kilpaillaan voitosta ja mikäli urheilijalla on tapana pelata vaikkapa rentoutuakseen, hänellä on riski peliongelman syntymiselle. Mielenkiintoisena ammattiryhmänä (Itäpuisto 2011b, 13) on havaittu kuljetusalan työntekijät, joiden on pidettävä pakollisia ajotaukoja. Tutkimuksessa (Itäpuisto 2011b, 13) heillä on todettu rahapelien pelaamisriski, koska pitkällä tauoilla on aikaa esimerkiksi huoltoasemilla pelata rahapelejä. Mielestäni heitä voi koskea myös tietokonepelien riippuvuusriski, koska nykyään on mahdollista kuljettaa myös tietokonetta mukana au-

tossa ja kytkeä se langattomasti Internetiin. Ajankuluksi pienessä auton hytissä on oivalista käyttää tietokonetta ja sen kautta pelata pelejä.

Yhtenä peliongelman riskiryhmänä (Itäpuisto 2011b, 13) ovat kehitysvammaiset tai heikkolahjaiset. Heillä heidän vammansa tai heikkolahjaisuutensa voi vaikeuttaa ongelmanratkaisua, syy-seuraussuhteiden hahmottamista, kykyä itsenäiseen tiedonhankintaan ja aiheuttaa sosiaalista kömpelyyttä. Pelaamisen kautta he saattavat tavoitella kaipeamaansa arvostusta ja hyväksyntää.

2.6 Suojaavia tekijöitä

Onneksi on olemassa myös suojaavia tekijöitä, jotka toimivat peliongelman kehittymistä heikentävinä. Suojaavat tekijät voivat liittyä yksilön asenteisiin tai käyttäytymiseen. Tällaisina voidaan pitää yleisiä elämänhallintaan ja selviytymiskykyyn liittyviä yksilöllisiä tekijöitä. (Itäpuisto 2011b, 12.) Joillakin on sisäinen kyky tai opittu tapa suodattaa vääränlainen toiminta automaattisesti pois toiminnoistaan. Toisilla ihmisillä tätä suodatinta ei vain tunnu olevan. Suodatin toimii vielä paremmin, kun ihmiset saavat lisää tietoa ja ymmärrystä peleistä ja peliongelmistä sekä niiden mahdollisista haitoista. Myös tietoisuus ongelman hoitomahdollisuudesta vaikuttaa toimintaan. Ei sovi myöskään unohtaa toimivaa sosiaalista verkostoa, läheisiä ihmissuhteita ja ympäristöä laajemmin, jotka voivat omalta osaltaan estää peliongelman syntymistä (Itäpuisto2011b, 12; Pajula 2012, 9).

2.7 Pelaamisen hyödyt

Usein kuuluu puhuttavan vain tietokoneella pelaamisen mahdollisesti aiheuttamista vaaroista ja ongelmista. Kuitenkin Internet-pelien pelaamisella on hyviäkin puolia. Pelaamista voi käyttää myös omaksi iloksi ajankuluttamiseen ja rentoutukseen tai pelaaminen voi olla mukava ajanviettotapa ystävien kanssa. Maailmanlaajuisesti pelattavien verkkoroolipelien kuten World of Warcraftin suuri hyöty on niiden universaalisuus. Pelien pelaaminen kehittää pelaajan kielellisiä valmiuksia, koska pelaaminen vaatii myös kieli-taitoa. Suomenkielisiä pelaajia on maailmanlaajuisesti ajateltaessa niin vähän, ettei suomenkielistä käännöstä ole saatavilla. Kielellisten taitojen kehittymisen lisäksi verk-

koroolipelit kehittävät myös sosiaalisia taitoja. Verkko yhteisössä keskustellessa hiljainen, epävarma ja vähän sosiaalisia kontakteja omaava henkilö voi keskustella toisen kanssa turvallisesti omilla ehdoillaan. Ajan kuluessa hän voi saada itsevarmuutta keskusteluun toisten kanssa myös aidoissa sosiaalisissa suhteissa.

Pelaaja oppii toimimaan yhteisössä ja noudattamaan yhteisiä sääntöjä ja tätä kautta kehittää omaa yhteisöllisyyttään. Koska roolipeleissä on hankittava tietoa ja osattava myös soveltaa saatua tietoa, pelaajalla kehittyvät myös nämä alueet. (Forsten, hakupäivä 20.9.2012.) Näiden lisäksi näen (Kallio 2008, 51). Hän oppii pelin sisällä olevia ongelmia ratkaistessaan loogista ajattelukykyä ja kehittää kognitiivisia taitojaan. Koska pelattavat pelit ovat usein luonteeltaan erittäin hektisiä, pelaaja voi pelien kautta kehittää myös reaktionopeuttaan ja -kykyään (Forsten, hakupäivä 20.9.2012).

Kun on tutkittu verkkopelejä ja lasten poliittista sosialisatiota (Kallio 2008, 52), on todettu, että pelaavalle lapselle koti luo turvallisen peliympäristön. Kun lapsi pelaa, hän on fyysinen ja virtuaalinen toimija avattarensa hahmossa. Kun pelimaailma sulkeutuu esimerkiksi ruokailun ajaksi, koti ja keho jäävät hänen toimintansa ainoiksi välittömiksi konteksteiksi. Kehon mukana kulkeutuvat pelimaailmassa syntyneet merkitykset. Samoin tällainen kahden tilan välissä toimiminen oman kehon kautta tapahtuu myös esimerkiksi koulussa, lomamatkoilla, leirillä ja harrastuksissa. Tästä johtuen lapsen virtuaalisessa pelimaailmassa omaksumat erilaiset käsitykset, kokemukset ja pelissä olevat totuudet siirtyvät kehon kautta lapsen muuhun toimintaan muillekin toiminta-areenoille.

Suomessa ei ole vielä paljoakaan valmistuneista tutkimuksista siitä, kuinka virtuaalipelien pelaaminen vaikuttaa pelaajaan. Pohjois-Carolinan yliopistossa on tehty tutkimus, jossa on todettu, että pelin avulla voidaan parantaa vanhusten kognitiivista toimintatasoa, hahmotuskykyä ja keskittymiskykyä. 39 henkilöä 60–77-vuotiaiden ikäryhmästä osallistui kokeeseen ja pelasi World of Warcraftia kotonaan kahden viikon aikana yhteensä 14 tuntia. Kokeen aikana toimi rinnalla myös kontrolliryhmä, joka jatkoi elämäänsä normaaliin tapaan. Kokeen tuloksien analysointi toi esille, että hyvät kognitiiviset kyvyt omaavat henkilöt eivät hyötäneet pelaamisesta lainkaan. Kokeen mukaan sellaiset henkilöt hyötyivät eniten, joille koetta edeltänyt testi oli tuottanut vaikeuksia. Tälle ryhmälle kokemus oli nostattanut selkeästi heidän hahmotus- ja keskittymiskykyä. World of Warcraftin valitseminen kokeeseen pelattavaksi peliksi oli pelin sosiaalinen interaktiivinen ympäristö ja koska peli on kognitiivisesti haastava. Näiden lisäksi valintaan vaikutti

se, että peli asettaa pelaajalleen yllättäviä tilanteita". (Allaire, Collins & Whitlock 2012, 1094.)

Nuoret pelissä – tukiaineistossa on löydetty myös pelaamiselle myönteisiä vaikutuksia. Pelaaminen voi kehittää erilaisia taitoja kuten esimerkiksi

- tiedon prosessoinnin taitoja,
- kykyä tehdä nopeita päätöksiä,
- tilan ymmärrystaitoja,
- strategista ajattelutaitoa,
- silmä-käsi- koordinaation parantumista ja
- kielellisiä taitoja vieraiden kielten oppimisen muodossa.

Sosiaalisesti ja psykologisesti pelaamisen positiivisina vaikutuksina voidaan nähdä

- osallisuus ja ryhmään kuulumisen taidon kasvaminen,
- yhteistyön kehittyminen,
- itsetunnon vahvistuminen onnistuneiden elämysten kautta,
- toisen identiteetin kautta toimiminen mahdollistaa eri identiteettien kokeilun ja oman identiteetin etsimisen,
- uusien ystävien löytämisen. (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2011, 10.)

2.8 Pelaamisen haitat

Usein käsityksenä on, että Internet-pelejä pelaavat vain nuoret ja lapset. Kuitenkin tutkimuksien mukaan (Karvinen & Mäyrä 2011, 21; hakupäivä 20.10.2012) vähintään kerran kuussa pelaavien digipelaajien keski-ikä on 33,6 vuotta. Tähän pohjautuen voi todeta pelaamisen olevan kaikenikäisten ihmisten joukossa näkyvä ilmiö.

Peliriippuvuuden aiheuttajiksi usein kuulee syytettävän suuria verkkoroolipelejä. Niissä pelaaja voi itse vaikuttaa pelin kulkuun ja omaan hahmoonsa, miltä se näyttää ja miten se toimii. Virtuaalihahmosta voi muodostua tärkeä osa elämää. Pelaajalla on voimakas tunneside hahmoonsa ja hän pitää siitä parempaa huolta kuin itsestään. Jos pelaajan oma elämä ei ole kulkenut kovinkaan tasaisesti, vaan siihen on mahtunut useitakin epäonnis-

tumisen kokemuksia ja vastoinkäymisiä, hän voi virtuaalihahmonsa kautta kokea onnistumisen tunnetta ja menestystä. Kolikon toisella puolella ovat muut pelaajat, joiden kautta pelaaja voi kokea sosiaalista painetta. Esimerkiksi World of Warcraft pelissä on yhteisöjä eli kiltoja, joihin pelaaja voi kuulua. Tällöin häneltä toivotaan usein runsasta osallistumista peleihin ja olevan apuna killan menestymisessä. Joissain killoissa jäsenet voidaan jopa sanoa irti yhteisön jäsenyydestä, mikäli hän ei tarpeeksi paljon osallistu peleihin. Tällainen kiltatoiminta voi aiheuttaa riippuvaisuutta. Mikäli pelaaja ei jostain syystä osallistu peliin, hän kokee huonoa omaatuntoa poissaolostaan. (Forsten, hakupäivä 20.9.2012.)

Verkkoroolipeleissä käytettävä palkitsemismuoto voi aiheuttaa myös riippuvaisuutta. Tavoiteltavat palkinnot ovat arvonimiä ja virtuaalisia tavaroita ja esineitä. Yhdessä kilta harrastaa niin sanottua ”raidaamista”, mikä tarkoittaa suurten luolastojen eli ”raidien” läpikäyntiä. ”Raidaminen” voi kestää useiden tuntien ajan päivässä. Satunnaisesti pelaava henkilö ei pysty haastamaan heitä ja pelissä pärjätäkseen on hyvä kuulua kiltaan. (Forsten, 20.9.2012.)

Liiallisella pelaamisella on myös fyysisiä vaikutuksia (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2011, 10), joita ovat

- ranne-, kyynärpää-, selkä- ja niskaoireet,
- väsymys,
- unettomuus ja uniongelmat,
- silmien väsyminen,
- kuuloharhat,
- epileptiset kohtaukset sekä
- liikalihavuus liian vähäisen liikunnan vuoksi.

Näiden lisäksi pelaaminen voi aiheuttaa sosiaalisia ja psykologisia vaikutuksia (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2011, 10) kuten

- eristäytymistä pelin maailmaan,
- sosiaalisten suhteiden kaventumista,
- riitoja perheissä esimerkiksi pelaamisen rajoittamisesta,
- mahdollista riippuvuuskäyttäytymistä,

- koulumenestyksen heikkenemistä,
- masennusoireita ja
- stressireaktioita.

Myös pelien sisällöt voivat vaikuttaa kielteisesti (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2011, 10). Fyysisesti pelien sisältö voi aiheuttaa unettomuutta ja uniongelmia. Sosiaalisesti ja psykologisesti ne voivat aiheuttaa

- pelkotiloja,
- huonojen käyttäytymismallien ja ongelmanratkaisumallien omaksumista, joka näkyy esimerkiksi kiroiluna tai voimankäyttönä.
- vääristynyttä nais- tai mieskuvan tai maailmankuvan muodostumista,
- aggressiivisen käyttäytymismallin vahvistumista varsinkin jo ennestään aggressiivisesti käyttäytyvillä.

Mielestäni peliongelma voidaan nähdä myös yhteiskunnallisena ongelmana silloin kun se vaikuttaa pelaavan henkilön toimintakykyyn hänen elämän eri toiminta-areenoilla. Pelaaja pelaa illalla myöhään ja aamulla kouluun tai töihin lähteminen on vaikeaa vähäisen unen vuoksi. Hän jää kotiin lepäämään ja nukkuu päivän. Illalla hän pelaa jälleen, koska ei väsytä ja usein MMORPG-tyyppisten verkkoroolipelien suuret pelisessiot ajoittuvat iltaan. Jälleen aamulla hän ei pääse liikkeelle ja niin kierre on valmis. Vähitellen hänen sosiaalinen toiminta muiden ihmisten kanssa supistuu, kunnes se lakkaa lähes kokonaan. Ruokakin on usein vain pikaruokaa, jota pelien lomassa voi välillä nopeasti syödä ja kodinhoito jää kokonaan. Pian pelaaja huomaa liiallisen pelaamisen johtaneen syrjäytymiseen ja yhteiskunnan ulkopuolelle jäämiseen. Koska hänellä ei ole työtä eikä hän sitä saakaan alhaisen koulutuksen vuoksi, hän tarvitsee eläkkeeseen yhteiskunnalta erilaisia avustuksia kuten työmarkkinatuki tai toimeentulotuki ja asumistuki. Hän tarvitsee kunnalta mielenterveyskuntoutusta masennukseen ja vieroitushoitoa peliriippuvuuteen. Nämä ovat kalliita hoitomuotoja ja maksavat kunnalle paljon. Mikäli verotuloja kunnalle tuottavia henkilöitä on vähän, se vaikuttaa kunnan hyvinvointiin ja vakavaraisuuteen.

3 ENNALTAEHKÄISEVÄ TYÖ

Suomessa alkoholi- ja huumeongelmaiselle on tarjolla useita erilaisia hoitomuotoja. Myös rahapeleistä aiheutuva riippuvuus tiedostetaan Suomessa jo varsin hyvin ja rahapeliiriippuvaisillekin on olemassa omia tunnistamistestejä ja hoitokeinoja. Tietokone- ja nettipeliiriippuvuus ovat kuitenkin vielä suhteellisen uusia ilmiöitä, ettei niihin ole vielä ehditty kiinnittää Suomessa riittävästi huomiota. Jotta tietokone- ja nettipeliiriippuvuuden riskit ja oireet tulisivat paremmin ihmisten tietoisuuteen, olisi panostettava ennaltaehkäisevään työhön enemmän. Ennaltaehkäisevä työ voidaan aluksi kokea turhauttavaksi ja kalliiksikin heti saataviin tuloksiin nähden. Kuitenkin ennaltaehkäisevän työn tulokset näkyvät vasta pidemmän ajan kuluttua hoitoon ohjauksen tarpeen vähenemisenä.

3.1 Tiedotus ja informointi

Internet-peliiriippuvuuden ennaltaehkäisevä toiminta tarkoittaa tiedottamista ja informoimista. Esimerkiksi koulukuraattori voi jakaa koulussa yhdessä opettajahenkilöstön kanssa vanhemmille tietoa tietokonepeleistä ja niistä mahdollisesti koituvista haitoista. Kun vanhemmat saavat asiasta tietoa, he osaavat paremmin tarkkailla lapsiaan ja kiinnittää huomiota ei-toivottuun muuttuneeseen toimintaan lapsen käytöksessä ja toiminnassa. He voivat keskustella lastensa kanssa pelaamisesta ja sopia yhdessä esimerkiksi mitä pelit ovat lapsen iän huomioon ottaen hänelle sopivia, mihin kellonaikaan ja kuinka kauan kerrallaan lapsi tai nuori pelaa. Kuitenkin on muistettava, että suurimmalla osalla lapsista, nuorista ja aikuisista pelaajista pelaaminen on seurustelutapa kavereiden kanssa. Pelin kautta voidaan keskustella ja vaihtaa kuulumisia ystävien kanssa tai voidaan yhdessä viettää aikaa tietokoneen äärellä.

Tietokoneet ovat tulleet koteihin suurella rynnistyksellä lyhyen ajan sisällä, eikä vanhemmillakaan ei ole välttämättä käsitystä siitä, kuinka suhtautua lastensa tai nuortensa pelaamiseen. Koulut, nuorisotilat sekä kirjastot voivat järjestää kokemuskirjapäiviä kaikkien käyttöön. Kokemuskirjojen teemana voisi olla erilaiset riippuvuudet ja yksi kokemuskirjoista käsittelisi tietokonepeliiriippuvuutta. Kokemuskirjaston ideana on, että kirjat ovat eläviä, aitoja ihmisiä. Näillä elävillä kirjoilla on itsellään omakohtainen kokemus sen kirjan aiheesta, mitä he esittävät. Uskoisin monenkin miettivän seuraavan

kerran pelatessaan omaa pelikäyttäytymistään ja sen kohtuullisuutta ja onko syytä muuttaa toimintatapoja.

Olisi tärkeää saada tietoa peliriippuvuudesta myös perusopetuksen ulkopuolella oleviin ihmisille. Kaupungeissa riippuvuuksien kanssa työskentelevät tahot voisivat tehdä yhteistyötä tiedottamisessa kaupunkilehden toimituksen kanssa. Jokaiseen talouteen jaettavassa kaupunkilehdessä voisi julkaista peliriippuvuuteen liittyviä artikkeleita, Näissä haastateltavana olisivat riippuvuuden asiantuntijoita, sosiaali- ja terveystieteiden ammattihenkilöstöä ja mahdollisesti tietokonepeliriippuvuudesta selvinneitä henkilöitä. Asiantuntijat antaisivat faktatietoja riippuvuudesta ja ammattihenkilöstö kertoisi erilaisista hoitomuodoista ja kuinka niihin voi päästä, mikäli tuntee sellaiseen tarvetta. Monelle oman ongelman huomaaminen voisi käydä helpoiten ja nopeiten, jos lehdessä kokemusasiantuntija kertoo oman tarinansa suurelle yleisölle.

Paikallisissa ja valtakunnallisissa sanoma – ja aikakauslehdissä olisi hyvä olla tietoisuuksia Internet-peleihin liittyvistä riskeistä, yhteystietoja auttajatahoihin ja mainoksia erilaisista hoitovaihtoehdoista. Paikkakunnilla tulisi järjestää yleisötilaisuuksia, joihin kansalaisilla olisi mahdollisuus tulla kuuntelemaan asiantuntijoiden ja kokemusasiantuntijoiden luentoja aiheesta ja mahdollisesti esittää kysymyksiä paikan päällä suoraan heille. Hyvänä informaatiolähteenä nettipeliriippuvaisille ovat Internet- sivut, joilla pitäisi olla myös tietoa asiasta.

Sähköinen asiointipalvelu voisi olla hyvä matalan kynnyksen lähestymispaikka tietokonepeliongelmaisille. Omaa suhdettaan pelaamiseensa pohtivalle olisi mahdollisuus lähestyä asiantuntijoita aluksi sähköisesti, mikäli tuntee sen helpommaksi ja turvallisemmaksi.

3.2 Ammattihenkilöstön koulutus

Sosiaali- ja terveystieteiden ammattihenkilöstölle on jo paljon tietoa eri riippuvuuksista ja niiden tunnistamisesta. Mutta ovatko tietoisia siitä, mistä asiakas puhuu, kun hän kertoo harrastavansa ”wowitusta” ja ”raidausta” ja tekevänsä sitä ystäviensä kanssa tuntitolkulla? Tällaisessa tilanteessa voi käydä niin, että työntekijä päättää siirtyä seuraavaan asiaan, joka on hänelle helpommin käsiteltävä ja ymmärrettävä asia. Hän voi ajatella asiakkaan

”höpöttelevän omiaan” ja hänen sosiaalisen toiminnan olevan kunnossa. Työntekijä ei usko asiakkaan selonteon tekemisistään liittyvän lainkaan esimerkiksi asiakkaan potemaan unettomuuteen tai masentuneisuuteen. Jo työntekijöiden tiukka työtahtikin voi ohjata tekemään päätelmiä sekä ratkaisuja väärään suuntaan ja keskustelemaan asioista, joiden puheeksiottaminen on helpompaa. Siksipä olisikin tärkeää, että mahdollisia Internet-peliongelmia työssään kohtaavat työntekijät pääsevät asiasta tiedottavaan koulutukseen. Koulutuksessa asiantuntija- ja kokemuskouluttajat kertovat tietokoneen kautta pelattavien pelien tai Internetissä tapahtuvien pelien pelaamisen riskeistä ja mahdollisen ongelman tunnistamisesta. Saatuaan asiaan liittyvää koulutusta työntekijän tietoisuus ongelmasta kasvaa ja hän osaa paremmin kohdata ongelman kanssa elävän asiakkaan ja ottaa ongelman puheeksi. Sitten realistisen avun antaminen tai sen osoittaminen tulevat helpommaksi, koska työntekijä osaa vastata asiakkaan tarpeisiin oikealla tavalla.

4 PELIRIIPPUVUUDEN HOITO

4.1 Internet-peliriippuvaisille kohdennetut testit

Ennen Internet-peliriippuvuuden hoidon aloittamista tulee peliriippuvuus todeta diagnosoimalla se. Internet-peliriippuvuuden diagnosointi varhaisessa vaiheessa on vaikeaa, koska se näy ulospäin eikä tuoksu. Näiden lisäksi myös Internet-peliriippuvaiset ovat muiden riippuvuuksien kanssa kamppailevien tapaan taitavia salaamaan ja valehtelemaan ongelmansa.

Alkoholi-, huume- ja rahapeliriippuvuuden huomaamista varten on olemassa paljonkin erilaisia testejä. Kuitenkaan esimerkiksi rahapeliriippuvaisille suunnattuja testejä ei voi käyttää suoraan tietokonepeli - tai Internet-peliriippuvaisuuden etsimisessä. Rahapeliriippuvaisella suurimpana ongelmana usein ovat pelaamisesta aiheutuneet taloudelliset ongelmat. Tämä asia tulee rahapeliriippuvuutta käsittelevissä testeissä ja oppaissa hyvin vahvasti esille. Tietokonepeliriippuvaisilla tämä harvoin on ensimmäinen näkyvä ja suurinta hankaluutta aiheuttava asia. Tosin heillekin voi aiheutua taloudellisia ongelmia riippuvuuden kehityttyä tarpeeksi pitkälle, jos tulotaso tipahtaa vaikkapa työstä poisjäännin vuoksi. Näin käytettävissä olevat tulot elämiseen ja laskuihin pienenevät ja voivat siis aiheuttaa taloudellisia ongelmia. Näiden syiden vuoksi tulisikin kehitellä täysin oma kaavake tietokonepeliriippuvuuden testaamiseksi ja oppaita sekä tukiaineistoa työssään tietokonepeliongelmaisilla kohtaaville.

4.2 Hoitomuotoja

Kuten kaikille muillekin addiktioille, myös mahdolliselle Internetpeliaddiktiolle on löydettävä sille sopivat hoitomuodot. Peliriippuvuuden hoitoon on kehitetty erilaisia tukiryhmiä, terapioiden sekä maltillista lääkehoitoa. (Forsten, hakupäivä 20.9.2012). Kuitenkin nämä ryhmät ovat aika pitkälle suunnattu rahapeliriippuvaisille. A-klinikalle tulisi järjestää omia tietokone- ja Internet-peliriippuvaisille suunnattuja terapiaryhmiä. Näissä ryhmissä ongelmaa lähestyttäisiin juuri heitä koskevalla tavalla. Nykyiset ryhmät eivät välttämättä suoranaisesti palvele tämän ryhmän asiakkaita. Avohoitoa voidaan järjestää myös yksilömuotoisena, mikäli tarve niin vaatii. Peliongelmaisille on olemassa kurssi- ja intensiivihoidon mahdollisuus ja vaikeammille tapauksille laitoshoidon mahdollisuus.

Sosiaalipedagogiikan säätiö järjestää Pelirajat´on-hankkeen puitteissa rahapeli-riippuvaisille suunnattuja koulutuksia, joissa kouluttajana toimii kokemuskouluttaja. Kokemuskouluttaja on henkilö, jolla itsellään on kokemus ongelmasta ja hän on päässyt ongelmastaan irti. Kokemuskouluttajan käyttämisen hyvä puoli on juuri siinä, että hänellä itsellään on kokemus ongelmasta ja hän on sitä kautta vakuuttavampi ongelman kanssa kamppailevien edessä. Omakohtaisen kokemuksen vuoksi hän tietää, mistä puhuu ja miltä peliriippuvuus ja siitä irtipääseminen tuntuvat. Esimerkiksi Torniossa on käynnistymässä tällainen ryhmä, joka on tarkoitettu Kemi-Tornio alueen asukkaille. Ryhmään mukaan meneminen tapahtuu ottamalla yhteyttä kokemuskouluttajaan. Kokemuskouluttaja on saanut koulutuksen toimintaansa ja tärkeänä hänen toiminnassaan tulee huomioida, että kouluttajana toimiminen on vapaaehtoistoimintaa. Tämänkin ryhmän toiminta on suunnattu lähinnä rahapeli-riippuvaisille, mutta mukaan pääsevät myös tietokone- ja Internet-peliriippuvaiset. (Hartikainen 30.10.2012.)

Hoidon suunnittelussa ei tulisi unohtaa peliongelmaista kärsivän läheisiä. Samoin kuin muistakin riippuvuuksista kärsivillä, myös Internet-peliongelmaisten läheiset tarvitsevat neuvoa, tukea ja hoitoa. Jonkun Internet-peliriippuvuus koskettaa yleensä kaikkia hänen läheisiään, varsinkin samassa taloudessa asuvia. Heille tulisi tarjota mahdollisuus toimia omassa läheisten ryhmässä. Kun läheisetkin saavat tukea ja ohjausta, he voivat paremmin myös auttaa peliongelmaista hänen terapiansa etenemisessä.

4.3 Hoitoon hakeutumisen esteet

Koska lähes kaikki tarjolla oleva materiaali on suunnattu rahapeleistä riippuvaiselle, se voi koitua jollekin hoitoon hakeutumisen esteeksi. Kun ulkopuoliset ihmiset sanovat paljon pelaavan olevan peliriippuvainen ja peliongelmainen, hän voi nousta vastarintaan ja kieltää ongelman olemassaolon. Yleensäkin eri addiktioista kärsivät ovat taitavia puolustelemaan käyttäytymistään. He osaavat ”ulkoistaa” itsensä epämiellyttäväksi käyväs-tä keskustelusta, joka koskee heidän käyttäytymistään tai tekemisiään. Esimerkiksi World of Warcraftin tyyppisiä pelejä pelattaessa ei kulu rahaa suunnattomia määriä. Tällöin pelaaja voi käyttää puolustuksenaan sitä, ettei hänelle koidu taloudellisia ongelmia pelaamisesta. Kaikissa rahapelaamista käsittelevässä testaus- ja hoitovaihtoehtomateriaalissa ensimmäisten käsiteltävien asioiden joukossa mainitaan juuri raha ja sen

käyttö. Tämän vuoksi Internet-peliriippuvaisuus voi päästä kehittymään vakavaksi ongelmaksi ennen kuin siihen osataan tarttua ja se tiedostetaan.

Hoitoon hakeutumisen esteitä tutkinut Dave Clarke (Clarke 2007, 280) on jakanut esteet sisäisiin ja ulkoisiin. Sisäiset esteet vaikuttavat ihmisen mieleen ja ulkoiset esteet voidaan nähdä todellisina esteinä. Hoitoon hakeutumisen esteeksi (Itäpuisto 2011a, 313) voi nousta myös asiakkaan aikaansaamattomuus ja ihmisten usko omaan itsenäiseen kykyyn selvittää ongelmansa. Negatiiviset tunteet eli vihaisuus, pettymys itseen, hallinnan tunteen kadottaminen ja yleinen epäluuloisuus palveluja kohtaan voivat myös nousta kynnykseksi hoitoon hakeutumiselle.

Pienellä paikkakunnalla, jossa kaikki siellä tuntevat toisensa, hoitoon hakeutuminen voi nousta kynnyskysymykseksi. Peliongelmainen potee häpeäntunnetta ja voi pelätä tuttujen saavan tietää hänen ongelmastaan ja miettii muiden mielipiteitä asiasta. Maritta Itäpuisto (Itäpuisto 2011a, 313–316) on todennut toisaalta yhteisön kontrollin puuttumisen voivan myös vaikuttaa hoitoon hakeutumattomuuteen. Esimerkiksi Itäpuiston haastattelema henkilö oli toivonut jonkun ulkopuolisen tönäisyä riippuvuuden huomaamisen suhteen. Haastateltava olisi toivonut, että joku olisi kertonut hänen pelaamisensa menneen liiallisuuksiin ja että nyt olisi syytä hankkiutua hoitoon. Pelaaja ei välttämättä huomaa itse, kuinka paljon aikaa hän viettää pelimaailmassa. Hänen pelaamiseen käyttämä aika on kasvanut vähitellen pienestä hetkestä täyden työpäivän mittaan.

Miehille ongelmallista on oman heikkouden myöntäminen. Sen lisäksi heidän on vaikeaa myöntää, että ovat menettäneet arjen ja pelaamisen hallinnan ja he uskovat, ettei kukaan voi auttaa heitä. Joillakin hoitoon hankkiutuminen oli jäänyt siksi, että he tunsivat pelkoa sellaiseen ryhmään joutumisesta, jossa kaikille on kerrottava omasta ongelmastaan. Jotkut olivat epäilleet ammattihenkilöstön motivaatiota, osaamisesta ja välittämistä ja sen vuoksi eivät uskaltaneet ottamaan yhteyttä. (Itäpuisto 2011a, 313–316.) Itse pohdin, että hoitoon hakeutumisen esteeksi voi nousta myös pelko muutoksesta tunte mattomaan. Pelimaailma ja päivittäiset rutiinit luovat toisaalta turvallisuutta ja uusi elämä ilman pelejä voi tuntua jopa pelottavalta.

Kun pelaaja on yrittänyt päästä hoitoon useampaankin paikkaan siinä onnistumatta, voidaan hoitoon pääsemättömyys muodostua hoidon esteeksi (Itäpuisto 2011a, 313–316). Varsinkin haja-asutusalueilla hoitoon hakeutuminen voi tuottaa suuria vaikeuksia, koska

oman kunnan alueella ei välttämättä ole tarjolla erilaisia hoitomuotoja jos lainkaan ja välimatkat hoitopaikkakunnille ovat liian pitkiä. Tällöin leimautumisen pelko astuu kuvaan. Vaikka Itäpuiston tutkimus koskee rahapeli riippuvuutta, samat ongelmat voivat koskea myös Internet-pelejä pelaavia.

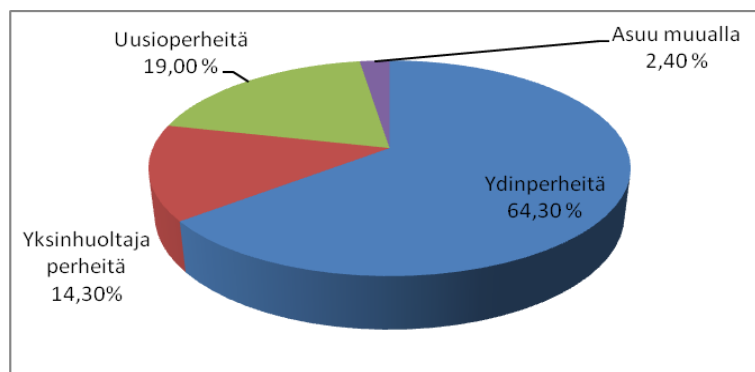
5 KYSELYN ANALYYSI

Kyselyn suorittaminen sille myönnetyn tutkimusajankohdan aikana tuotti hieman vaikeuksia koulun ja kodin välisen tiedottamisen ja sopivan kyselyajankohdan löytymisen suhteen. Samaan ajankohtaan sijoittuvat oppilaiden työelämään tutustumisjakso sekä koulujen syyslomaviikko vaikeuttivat tilannetta myös omalta osaltaan. Näiden normaalia poikkeavien kouluviikkojen vuoksi osa tutkimuslupa- ja tutkimussuostumuskaavakkeista jäi kyselyyn pyydettävällä kohderyhmällä palauttamatta. Osa kaavakkeista ei myöskään milloinkaan saavuttanut huoltajia, sillä se jaettiin kouluilla oppilaille paperisena versiona ja osalla kouluista oli jäänyt merkittävää kaavakkeisiin viimeinen kaavakkeen palautuspäivä. Koulujen olisi tullut tiedottaa huoltajia etukäteen tulevasta kyselystä ja luvan pyytämisestä, mutta käsitykseni mukaan se jäi tekemättä kiireisen aikataulun vuoksi.

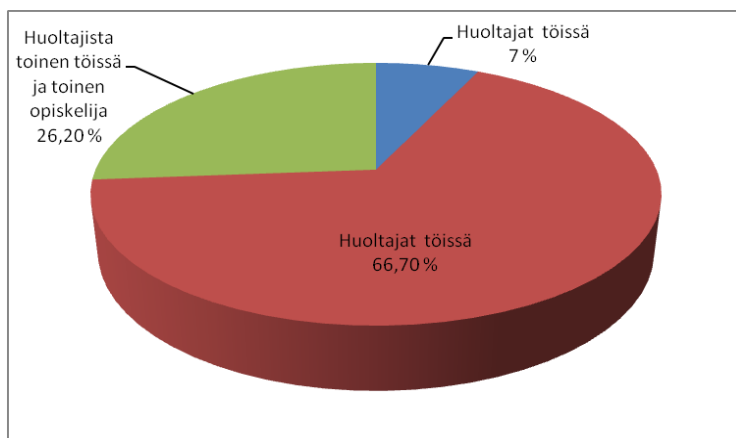
5.1 Kysymykset ja vastausten analyysi

Kyselyn analyysin prosenttiluvut olen laskenut koko vastaajien määrästä eli 42:sta. Mikäli olen käyttänyt laskennan perusteena jotain muuta lukua, mainitsen siitä erikseen kyseisessä kohdassa. Desimaaliluvun olen pyöristänyt yhden desimaalin tarkkuudella pyöristyssääntöjen mukaisesti.

Kyselykaavakkeen haastateltavien taustamuuttujien tiedustelun kautta halusin selvittää, millaisia perhemalleja on ja miten vanhemmat sijoittuvat yhteiskuntaan. Kysymysten avulla halusin selvittää, voivatko perhemuoto tai vanhempien sosioekonominen asema vaikuttaa peliongelman syntymiseen.



Kuvio 1. Perheiden rakenne

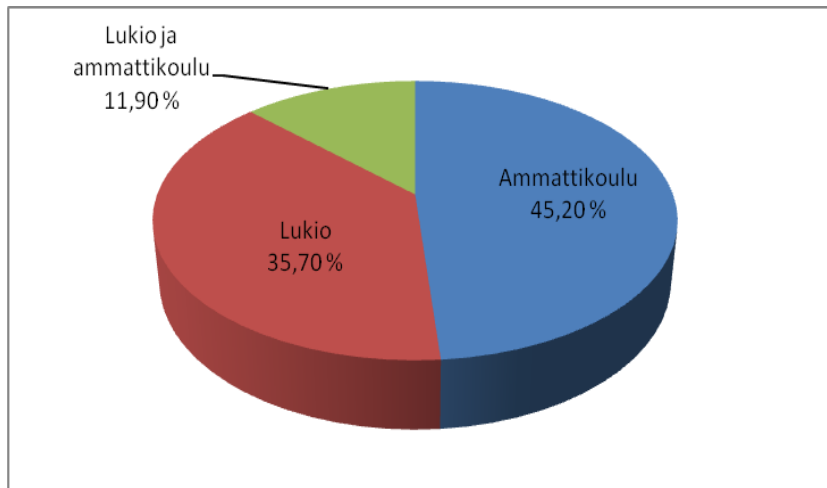


Kuvio 2. Huoltajien työssäkäynti tai opiskelu

Taulukoiden prosenttiluvut on laskettu kaikkien kyselyyn osallistuneiden kokonaismäärästä. Kun tarkasteluun otetaan suurimman osan muodostavat eli ydinperheet, niin niistä 63,0 %:lla molemmat huoltajat kävivät töissä ja yksinhuoltajaperheistä 50 %:lla. Uusioperheissä sama luku oli peräti 75 %. Verratessani kyselyyn vastaajien perhetaustoja ja huoltajien toimeentulolähteitä suhteessa vastaajien Internet-pelaamiseen, totesin, että ainakaan tässä kyselyssä niillä ei ole mitään yhteyttä toisiinsa. Toisin sanoen, vastaajien pelaamisen, perhetaustojen ja käytettävän varallisuuden välille en voi asettaa yhtäsuuruusmerkkejä, kuten useissa muissakin tutkimuksissa on todettu.

Kolmannessa kysymyksessä tiedustelin vastaajilta, onko heillä sisaruksia. Ainoastaan 7,1 %:lla vastaajista ei ollut sisaruksia tai sisarpuolia lainkaan ja olivat siis perheen ainoita lapsia. Mielenkiintoista oli, että kaikki kyselyyn osallistuneet perheen ainoat lapset harrastivat pelaamista. Pelimäärät viikon aikana vaihtelivat viiden tunnin ja tarkemmin määrittelemättömän monen tunnin välillä. Kyselyyni vastanneiden määrän perusteella ei voi kuitenkaan vetää sitä johtopäätöstä, että perheen ainoat lapset pelaisivat enemmän, kuin useamman lapsen perheeseen kuuluvat.

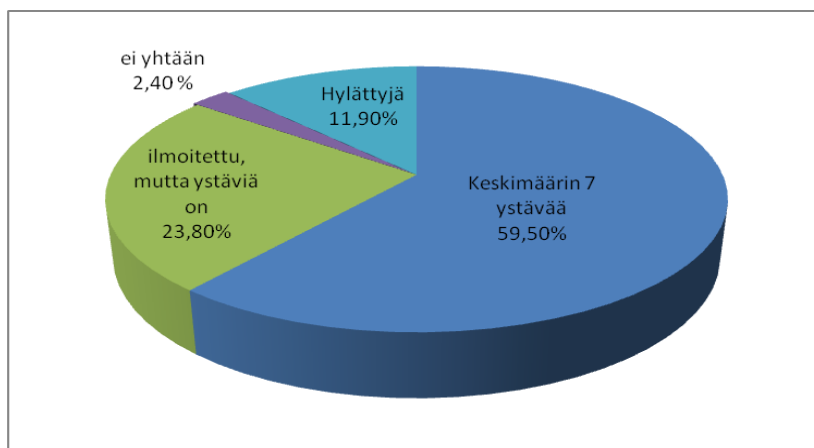
Tulevaisuuden suunnitelmia koskevalla kysymyksellä halusin selvittää, elävätkö pojat vain tässä hetkessä vai miettivätkö he jo peruskoulun jälkeistä aikaa.



Kuvio 3. Vastaajien peruskoulun jälkeiset opiskelusuunnitelmat lokakuussa 2012

Lukion ja ammattikoulun valinneista en osaa sanoa tarkoittavatko he vastauksellaan kaksoistutkintoa vai harkitsevatko vielä kahden vaihtoehdon välillä. Mukavaa oli huomata ikäluokan poikien olevan tulevaisuusorientoituneita. Ainoastaan muutama tunsi vielä epävarmuutta peruskoulun jälkeisten opiskelujen suhteen, mutta hekin harkitsevat vaihtoehtojen välillä tai olivat suunnitelleet jotain muuta.

Tiedusteluuni ystävien määrästä sain paljon erilaisia vastauksia. Tämän kysymyksen avulla halusin selvittää poikien sosiaalisia suhteita muihin nuoriin ja kuinka paljon heillä on ystäviä. Mikäli heillä ei ole lainkaan ystäviä, se voi viitata jonkin asteiseen syrjäytyneisyyteen.



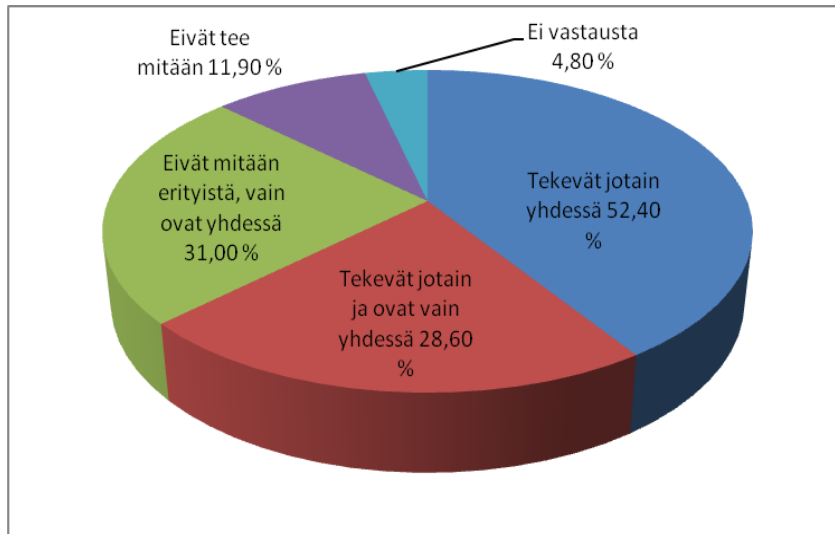
Kuvio 4. Vastaajien ystävien määrä

Ystävien määrälle sain laskennallisesti keskiarvoksi 7 ystävää hajonnan ollessa 2 - 15 ystävän välillä. Kyselyn mukaan suurimmalla osalla tämän ikäluokan pojista on yleensä useampia ystäviä. Sitä, viettävätkö pojat aikaa yhdessä useamman ystävän kanssa samanaikaisesti, ei kyselyssä selvitetty. Tämän kysymyksen kohdalla voi miettiä, miksi osa vastaajista ei vastannut kysymykseen asiallisesti. Syynä voi olla vastaajien luulo siitä, että näin he vakuuttavat olevansa esimerkiksi huumorintajuisia, hauskoja tai nerokkaita. Toisaalta voiko tällainen vastaus kertoa todellisten ystävien puuttumisesta ja sitä ei haluta kertoa suoraan.

Hylätyissä vastauksissa ei ollut vastattu kysymyksessä tarkoitettuun asiaan, vaan ystävä määräksi oli mainittu esimerkiksi Facebook-yhteisössä olevien ystävien määrä. Osan eli 20 %: a hylätyistä selittää se, etteivät he harrastaneet tietokoneella pelaamista lainkaan ja sen vuoksi jättivät vastaamatta kysymykseen. Lopulle 80 %:lle tässä kysymyksessä hylätyn vastauksen antaneista, oli joku kuitenkin huomauttanut liiasta pelaamista ja heidän pelimääränsä vaihtelivat 10 – 60 tuntia viikossa. Olisiko mahdollista, että he käsittivät kysymysten ystävillä tarkoitettavan tietokoneen kautta tulevia ystäviä? Olinhan kyselyn aluksi kertonut olevani kiinnostunut heidän tietokoneella pelattavista Internet-peleistä ja kertonut opinnäytetyöni koskevan Internet-pelaamista. Pelien kauttakin kun voi saada ja olla ystäviä.

Lähinnä huoleni heräsi tästä 2,3 %:sta, jolla ei kyselyn vastausten mukaan ole lainkaan ystäviä. Ystävien puuttumisen lisäksi huoltajien tulot ovat todennäköisesti pienet eikä kyselyyn osallistuva harrastanut mitään muuta Internet- pelien pelaamisen lisäksi. Tässä voidaankin miettiä, johtuuko liikunnallisten harrastusten puute niiden maksullisuudesta ja suuri pelituntimäärä viikon aikana muun tekemisen puutteesta.

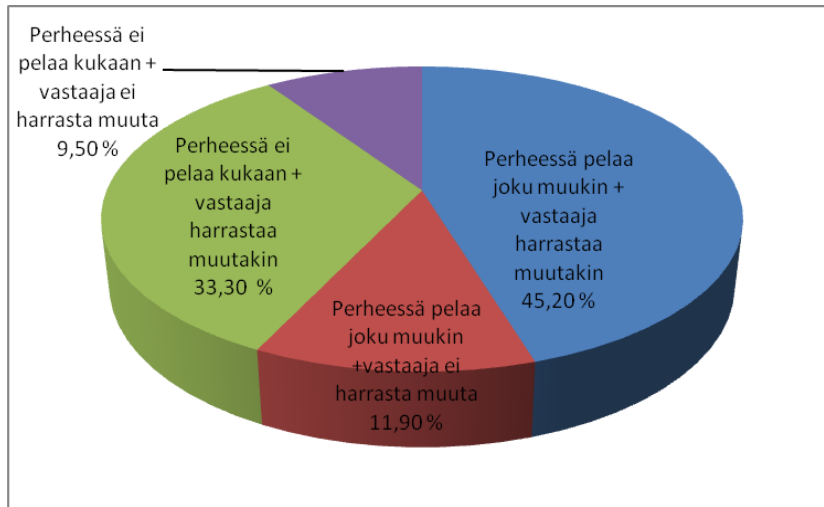
Perheiden yhdessä tekemistä koskevaan kysymykseen vastauksista muodostui seuraavanlaisia:



Kuvio 5. Vastaajien perheiden yhdessä tekeminen

Suurimmalla osalla perheistä on tapana tehdä yhdessä jotain. Lähes kaikki vastaajista valitsivat kaksi vaihtoehtoa. Vastaajat kertoivat perheen yhdessä tekemisen olevan urheilua, musiikkia, kalastusta, keskustelemista, pelaamista, TV:n katsomista yhdessä, lomailua ja mökkeilyä tai juhlamista. Perheissä, joissa pelattiin tietokone- ja konsolipelejä, oli useampia lapsia tai kyseessä oli uusioperhe. Siitä voi päätellä, että vastaaja voi ehkä käsittää perheeksi ainoastaan perheen lapset eikä huoltajia ja lapsia yhdessä, kuten kysymykselläni tarkoitin. Yhdessä kysymyksistäni tiedustelinkin perheen muita pelien pelaajia. Tähän vastauksista 59,5 % vastasi perheessä jonkun muunkin harrastavan pelaamista ja 40,5 %:lla kukaan perheestä ei pelannut. Suurimmalla osalla muu perheessä pelaava oli sisarus. Syy tämän kysymyksen esittämiseen oli, että lapsuudessa ja nuoruudessa kotoa opitaan käyttäytymis- ja toimintamalleja, joita sitten myöhemmin toteutetaan elämässä vielä kotoa pois muutettua. Nykyään keskustellaan paljon ja tutkitaan yli sukupolven siirtyvää köyhyyttä ja toimeentulotukiasiakkuuden jatkumista. Samoin kotoa saatu malli erilaisista toiminnoista, kuten esimerkiksi urheiluharrastukset tai tietokonepelien pelaaminen voivat siirtyä vanhemmilta lapsille yli sukupolven. Kuitenkaan en nähnyt kyselyyn vastaajien joukossa suoranaisesti sellaisia, joille vanhemmat antaisivat kuvan siitä, että pelaaminen toimintana menee kaiken muun tekemisen edelle.

Pelaamisen malli opitaan usein jo lapsena tai nuorena omilta vanhemmilta tai kavereilta. (Itäpuisto 2011,11). Tämän vuoksi halusin kyselyssäni tiedustella pojilta heidän lähi-piirinsä pelitottumuksista ja -tavoista.



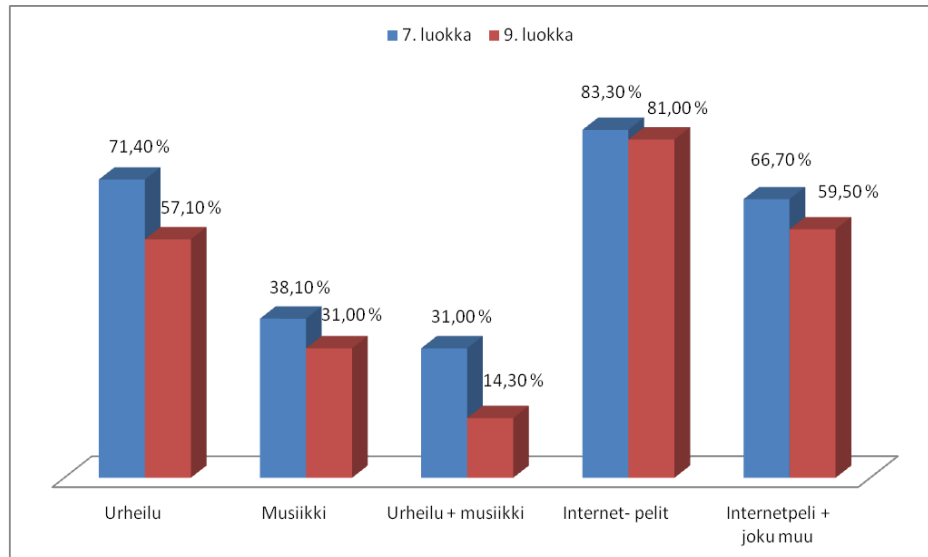
Kuvio 6. Perheiden muiden jäsenten ja pelaajien pelaaminen

Mikäli pelaajalla on myös muita harrastuksia pelaamisen ohella, se voi ehkäistä peliongelman syntymistä, koska pelaaja on tällöin aktivoituna muillakin toiminta-areenoilla. Tämä puolestaan ehkäisee pelaajan syrjäytymistä yhteiskunnasta. Se, että perheessä pelaa joku muukin, voi toisaalta olla hyvä asia ja toisaalta huono.

Hyvänä puolena voidaan nähdä se, että pelaajat voivat keskustella keskenään peleistä ja pelata yhdessä. Yhdessä toimiminen puolestaan lähentää perheen jäseniä ja luo yhteenkuuluvuuden tunnetta. Kun samassa perheessä pelaa useampi, he voivat huomata nopeammin, mikäli jollain perheen jäsenistä pelaaminen ottaa yllätteen arjesta. Kun pelaajat ovat lapsia ja vanhemmat itsekin pelaavat, he ehkä paremmin pystyvät kontrolloimaan sitä, millaisia pelejä heidän lapsensa pelaavat.

Huonona asiana useamman henkilön pelaamista samassa taloudessa pidän sitä, että tällöin toisaalta pelaaminen ruokkii pelaamista ja näin pelimäärät voivat lisäytyä liikaa, ilman että kukaan perheessä noteeraa niitä liiallisiksi. Vanhempien pelaaminen on huolestuttavaa, mikäli pelaaminen saa heillä yllätteen ja lapsista huolehtiminen jää taustalle. Vanhemmat toimivat lapsilleen myös roolimalleina ja mikäli vanhemmat pelaavat paljon, lapsi tai nuori saa käsityksen sen olevan normaalia. Paljon puhutaan ylisukupolven siirtyvästä köyhyydestä, tulevaisuudessa voidaan puhua ehkä ylisukupolven siirtyvästä pelaamisesta ja sen rinnalla tulevasta köyhyydestä ja syrjäytyneisyydestä.

Seitsemännen luokan ja nykyisen yhdeksännen luokan harrastuksia vertailemalla haluisin selvittää, kuinka helposti kiinnostuksen kohteet muuttuvat yläasteelle siirtymisen jälkeen. Urheiluseuroilta tulee viestiä ”musta tuntuu” periaatteella siitä, että urheilulliset harrastukset vähenevät yläasteen aikana ja nuoret siirtyvät tietokonepelien pelaamiseen.



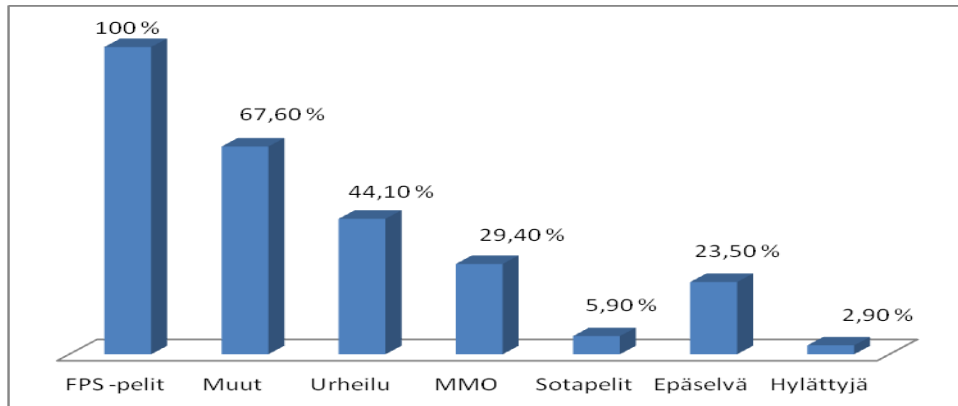
Kuvio 7. Harrastusprosentit ja niiden jakautuminen 7. luokalla ja 9. luokalla

Kyselyyn vastaajilla oli molempina vuosina 20–21 eri urheiluharrastuslajia. Näistä suosituimpia olivat jalkapallo, sähly, salibandy, jääkiekko ja kuntosali. Vastaajista ainoastaan 4,8 % oli lopettanut pelaamisen kokonaan seitsemännen luokan ja yhdeksännen luokan välisenä aikana. Musiikin harrastamisen toiset olivat mieltäneet soittimen soittamiseksi ja toiset musiikin kuunteluksi. Kun tiedusteltiin, mitä tietokonepelejä he pelaavat, vastauksissa oli 7. luokalla 31 kappaletta ja 9. luokalla 42 kappaletta erilaista peliä. Niistä 19,0 % vastaajista, joka ei harrastanut lainkaan tietokonepelejä 62,5 % harrasti urheilua tai musiikkia. Pelejä on kategorioitu muun muassa Nuoret pelissä -tukiaineistossa. (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2011, 5.)

Mielenkiintoista harrastusten jakaantumisen välillä oli Internet-pelien pelaamisen suosion pysyminen lähes samalla tasolla koko yläasteiän. Urheiluseuroilla herännyt huoli nuorten liikuntaharrastusten jatkamisen puolesta sai tukea kyselyn perusteella. Juuri tässä iässä nuorten olisi hyvin tärkeää harrastaa liikuntaa, jotka vahvistavat luustoa. Mikäli nuori istuu päivän koulupulpetissa ja muun ajan tietokoneella, siitä voi koitua haittaa fyysisesti, psyykkisesti ja sosiaalisesti (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen 2011, 10). Tämän kysymyksen kohdalla voi myös pohtia syitä, miksi osa vastaajista ei pelaa pelejä

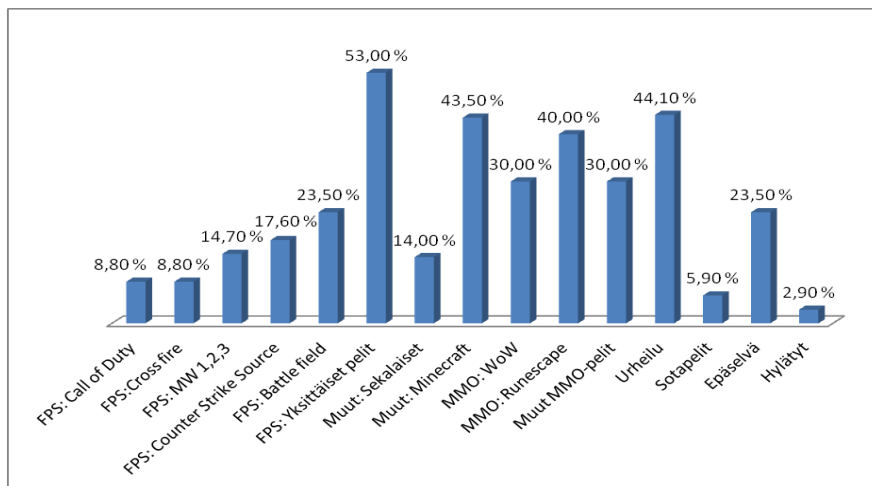
lainkaan. Onko syynä kiinnostuksen puute vai ajan puute pelaamiseen, koska he kaikki harrastivat jotain muuta?

Halusin tarkemmin tutkia, mitä Internet-pelejä pojat pelaavat nyt 9.luokalla. Pelattujen pelien hajonta oli todella suuri, sillä kaikkiaan erilaisia pelejä oli kaikkiaan 42 erilaista. Taulukon 8 prosenttiluvut on jakautunut niiden 81 % kesken, jotka kysymyksessä ilmoittivat harrastavansa Internet-pelien pelaamista.



Kuvio 8. Pelattujen pelien jakautuminen eri kategorioiden mukaan

Seuraavassa taulukossa (Kuvio 9) ovat tarkemmin poikien pelaamat pelit ja niiden jakautuminen. Prosenttiluvut on laskettu kyseisen kategorian peleistä yhteensä.



Kuvio 9. Pelien jakautuma 9. luokalla pelaamista harrastavien kesken

FPS – tyyppisiä First Person Shooter- pelejä pelasivat kaikki pelaamista harrastavista. Yksittäinen suosituin peli näistä oli Battle Field, jota pelasi lähes neljännes kaikista. Muita FPS – pelejä, joita vastaajat pelasivat, oli yhteensä 18 erilaista peliä. FPS-tyyppisten pelien lisäksi suosittu oli Muut – kategorian peleihin kategorioitu Minecraft,

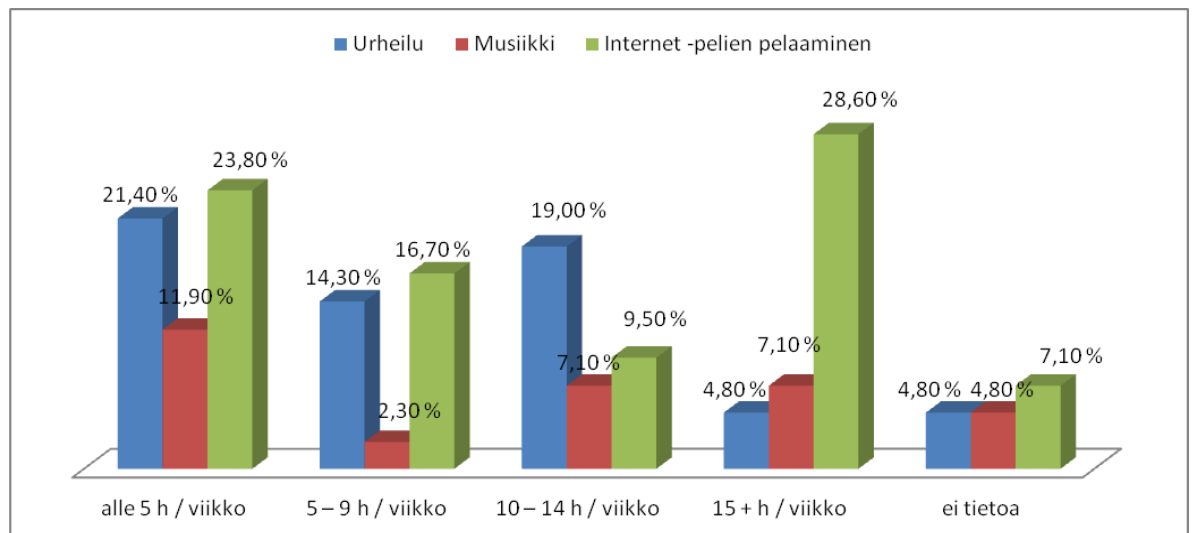
jossa pelaaminen tapahtuu kuutioiden avulla rakentamalla. Tätä peliä pelasi 43,50 % kaikista muista pelejä pelaavista vastaajista. Urheilupelejä oli 5 erilaista, joista suosituin oli NHL. Call of Duty ja NHL löytyy myös pelaajabarometri 2011:n 16. suosituimman pelin listalta (Karvinen & Mäyrä 2011, 26). Näiden lisäksi lähes kolmannes pelaavista vastaajista pelaa MMO – tyyppisiä pelejä, joiden välillä pelaajat jakautuvat tasaisesti. Suhteellisen suuri ryhmä muodostui peleistä, joita en voinut luokitella mihinkään ryhmään epäselvän kirjoituksen vuoksi.

Kaiken kaikkiaan FPS -tyyppiset pelit vaikuttivat olevan suosituimpia tämän ikäluokan Internet-pelejä pelaavien joukossa. Sitä, kuinka paljon tämän pelityypin pelit tuovat mukanaan vaikutteita pelimaailman ulkopuolelle todelliseen elämään, ei tässä tutkimuksessa tutkittu. Nuoret pelissä - tukiaineistossa (Luhtala, Silvennoinen & Taskinen, 9) todetaan pelien väkivallan yhteyden lasten ja nuorten käyttäytymismalliin näkyvän joissakin tapauksissa, joskaan ei suoranaisesti todeta. Tukiaineistossa todetaan:

”Esimerkiksi aggressiivisuuteen taipuvainen nuori voi omaksua väkivaltaa sisältävistä peleistä toimintaansa vahvistavia käyttäytymismalleja. Tasapainoinen nuori puolestaan pystyy käsittelemään peleissä esiintyvää väkivaltaa niin, ettei se vaikuta hänen käyttäytymiseensä.”

Juuri FPS- tyyppisissä peleissä peliä katsotaan pelaajasta käsin eli pelaaja on se, joka pelissä suorittaa toimenpiteitä kuten ampumista. Luhtala, Silvennoinen & Taskisen toteamukseen viitaten jäänkin miettimään, kuinka suurelle osalle kyselyn kohderyhmästä FPS-tyyppisten pelien pelaaminen voi olla haitallista.

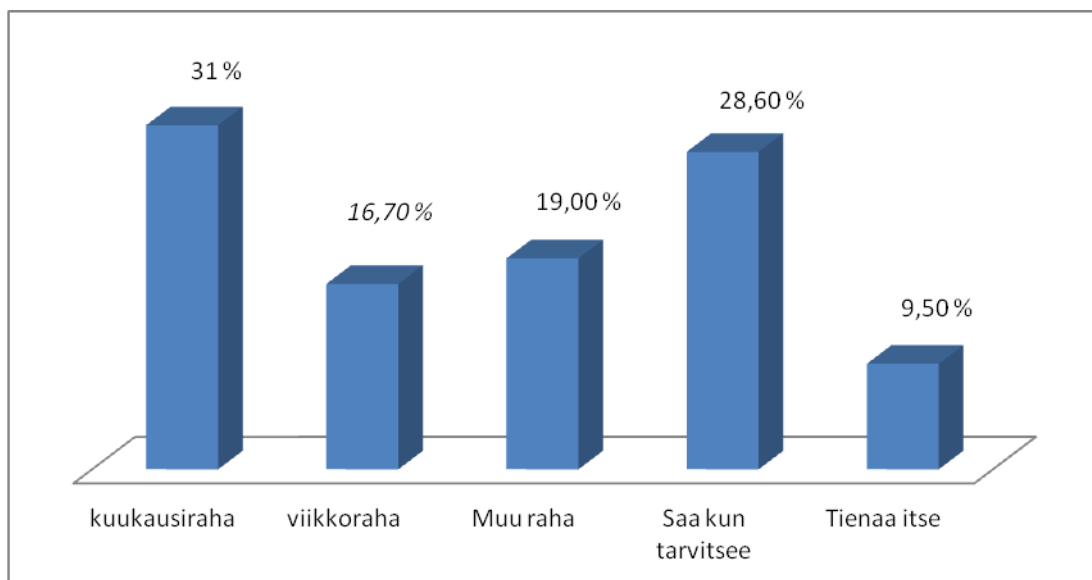
Kysymykselläni vastaajien ajankäyttöä eri harrastusten välillä, halusin selvittää, kuinka vapaa-aika jakautuu eri harrastusmuotojen kesken ja kuinka paljon on heitä, jotka eivät harrasta mitään. Aika jakautui seuraavasti kaikkien kyselyyn vastaajien kesken seuraavasti:



Kuvio 10. Vastaajien ajan käyttö eri harrastuksien kesken

Taulukosta suhteellisen suureksi ryhmäksi muihin verrattuna nousee yli 15 tuntia viikossa pelaavien poikien ryhmä. Mikäli vastaajien ilmoittamat pelituntimäärät ovat todellisia, moni tähän ryhmään kuulua ei ehdi paljon muuta tehdä, kuin pelata kouluajan ulkopuolella. Tässä ryhmässä löytyi todella suuria pelituntimääriä, joista suurin oli 80 tuntia viikossa. Mikäli ihminen käyttää lähes kaiken vapaa-aikansa pelaamiseen, se voi kasvattaa syrjäytymisriskiä, koska muut toiminta muilla toiminta-areenoilla vähenee. Tutkimuksen mukaan (Myllyniemi 2009, 90) peruskoulussa oleva 15 - 16-vuotias viettää Internetissä keskimäärin 105 minuuttia päivässä. Kyselyssä 33 vastaajaa ilmoitti arvion viikon pelituntimäärästä. Näiden perusteella laskennallinen keskiarvo oli lähes 180 minuuttia päivässä. Hajonta tuntimäärien välillä oli 1 – 80 tuntia viikossa. Kun poistan vastauksista kaksi noin 80 tunnin viikkopelintuntimäärää, tulee kullekin pojalle päivittäistä peliaikaa keskimäärin 120 minuuttia, mikä mielestäni vahvistaa Myllyniemen tutkimustulosta. Huomattava on kuitenkin, että tutkimuksessa oli tutkittu Internetissä viettämisaikaa vuorokaudessa eikä peliaikaa. Sitä, kuuluuko poikien päivittäiseen pelaamisaikaan myös muu Internetissä vietetty aika, ei tutkittu.

Yksi kysymyksistäni koski poikien käytettävissä olevaa rahasummaa ja toinen sitä, kukan rahoittaa pelaavien nuorten mahdolliset pelimaksut. Vastaajien käytettävissä olevat rahalähteet muodostuivat seuraavasti:



Kuvio 11. Käytettävissä oleva rahamäärä ja sen muodostuminen

Suurin osa vastaajista sai rahaa kuukausirahan muodossa. Vastaajien ilmoittamat summat vaihtelivat 40 – 200 euron välillä. Lähes saman verran vastaajista sai rahaa käyttöönsä tarvittaessaan. Heillä summat vaihtelivat 3 euron ja 50 euron välillä suurimman osan ilmoittaessa saavansa 5 tai 10 euroa. Tässä ryhmässä 25 % ei ilmoittanut mitään summaa. Vajaa kymmenen prosenttia vastaajista tienasi itse käytettävissä olevat rahansa ja osa sai vielä lisäksi rahaa kun tarvitsee. Sitä, millaisesta työstä he palkkansa saivat, ei käynyt ilmi kyselyssä. Tästä päätelmänä voi tehdä, että vastaajilla on lähes kaikilla omaa rahaa käytettävissään.

Pelien osallistumismaksukysymykseen vastasivat lähes kaikki, että pojat maksavat itse, molemmat vanhemmat tai toinen vanhemmista. Toiset vastaajista olivat selvittäneet maksujen koskevan vain playstation - pelejä. Vastaajista 21,4 % ilmoitti, ettei pelaa lainkaan tai ei vastannut kysymykseen. 4,8 % vastauksista hylättiin.

Kuitenkin pelaaminen on suurimmalla osalla tämän päivän nuoria ajanviettotapa (Itäpuisto 2011, 11). Tiedustellessani, mitä pelejä kaverit pelaavat, 81 % vastaajista vastasi heidän pelaavan samoja pelejä. Kaikista vastaajista 11,9 % vastasi, etteivät pelaa Internet-pelejä lainkaan. He harrastivat jotain urheilulajia tai musiikkia ja heillä oli myös ystäviä. Tästä voi olettaa ystävien olevan samojen harrastusten parista. Tämä antaa mielestäni tukea ajatukselle Internet-pelaamisen olevan nykyään myös ajanviettotapa kavereiden kanssa. 7,1 % vastauksista oli hylättyjä.

Mielenkiintoisena näen vastaukset kysymykseen siitä, onko kukaan maininnut vastajan pelaavan liikaa Internet -pelejä. Tähän poikien vastausprosentit jakaantuivat vaihtoehtojen kesken seuraavasti:

| | |
|------------------|--------|
| Ei ole sanonut | 40,5 % |
| Kyllä on sanonut | 59,5 % |

Kyllä-vastanneista 76 % kertoi vanhempien huomauttaneen pelimäärästä ja lopuilla asiasta olivat huolestuneet ystävät, sisarukset tai joku muu tai useampi taho. Tästä ryhmästä 11,9 %:lla oli valittuna useampi vaihtoehto, joista yhtenä oli myös vanhemmat. Joidenkin pelaamista harrastavien kohdalla läheisten huolestuminen pelaamisesta voi olla aiheellista ja viitata mahdolliseen peliriippuvuuden riskiin.

Viimeisen sivun Likertin asteikolla laadittuun taulukkoon olivat vastanneet myös hekin, jotka aiemmin ilmoittivat, etteivät pelaa lainkaan. Vastauspapereista jouduin hylkäämään 9,5 %. Näissä vastaukset eivät olleet asiallisia. Muiden vastausten pohjalta kokosin seuraavanlaisen taulukon:

Taulukko 1. Väittämiä vastaajien pelaamisen syiksi

| | | |
|--|----------------------|---------|
| Pelaan, koska haluan rentoutua | | |
| | Melkein samaa mieltä | 34,20 % |
| | Täysin samaa mieltä | 28,90 % |
| Pelaan, koska minulla ei ole kavereita | | |
| | Täysin eri mieltä | 86,80 % |
| Pelaan, jotta saan pelin kautta ystäviä | | |
| | Täysin eri mieltä | 55,30 % |
| Pelaaminen vie liikaa aikaa vapaa-ajastani | | |
| | Täysin eri mieltä | 57,90 % |
| Pelin avulla unohdan velvollisuudet, kuten läksyt ja kotityöt | | |
| | Täysin eri mieltä | 34,20 % |
| | Melkein eri mieltä | 28,90 % |
| Pelaaminen on tullut tavaksi | | |
| | Täysin eri mieltä | 36,80 % |
| | Melkein eri mieltä | 18,40 % |
| | Melkein samaa mieltä | 31,60 % |
| Pelatessa voi tehdä sellaisia asioita, joita en oikeasti voi tehdä | | |
| | Täysin eri mieltä | 21,10 % |
| | Täysin sama mieltä | 50,00 % |
| Pelaaminen on hyvä tapa purkaa paineita | | |
| | Täysin eri mieltä | 36,80 % |
| | Melkein samaa mieltä | 26,30 % |
| | Täysin samaa mieltä | 26,30 % |
| Pelaan enemmän kuin muut luulevat | | |
| | Täysin eri mieltä | 44,70 % |
| | En osaa sanoa | 36,80 % |
| | Melkein samaa mieltä | 10,50 % |
| Monet ystäväniikin pelaavat | | |
| | Melkein samaa mieltä | 36,80 % |
| | Täysin samaa mieltä | 57,90 % |
| Haluan tehdä ystävien kanssa jotain mukavaa | | |
| | Melkein samaa mieltä | 21,10 % |
| | Täysin samaa mieltä | 57,90 % |

Taulukon kautta yhteenvetona voisi kertoa poikien pelaavan, koska

- haluavat rentoutua.
- pelejä ei pelata kavereiden puuttumisen vuoksi ja että sitä kautta saisi kavereita.
- pelaaminen ei hallitse vapaa-ajan käyttöä.
- pelaaminen ei vaikuta velvollisuuksien hoitamiseen niitä heikentävästi

- pelaaminen voi olla tullut tavaksi
- pelaaminen mahdollistaa sellaisten mahdottomien asioiden tekemisen, joita ei normaalissa elämässä voi tehdä
- pelaamista voi käyttää paineiden purkukanavana
- pelaaminen on mukava tapa viettää aikaa kavereiden kanssa

Viimeinen kysymykseni oli, onko jokin muu syy, jonka vuoksi haluat pelata Internetissä. Tähän pojat vastasivat:

- huvin vuoksi, kun ei ole muuta tekemistä,
- se on mukavaa ja hauskaa,
- tylsyyteen, helppo tapa tappaa aikaa,
- jännityksen vuoksi,
- siellä on muitakin pelaajia, voi pelata kavereiden kanssa,
- voi purkaa paineita ja aggressioita,
- voi levähtää pelaamalla, jos ei jaksa nukkua,
- aivot, refleksit ja kielitaito kehittyy
- pelaamisen kautta on saanut hyviä uusia ystäviä muualta maasta, joita tapaa usein

Tämän viimeisen Likertin taulukon vastaukset jäivät hieman mietityttämään, koska siihen vastasivat myös he, jotka olivat aiemmin ilmoittaneet, etteivät pelaa lainkaan.

Kyselyyn vastaamisen suurin osa kertoi olleen ihan positiivinen kokemus.

5.2 Kyselyn yhteenvetoa

Kyselyyn osallistui kaikkiaan 41,6 % kohderyhmästä. Minkä vuoksi yli puolet kohderyhmän oppilaista jäi osallistumatta? Syitä alhaiselle vastaajamäärälle on esitetty jo aiemmin tässä opinnäytetyössä sivulla 32. Niiden lisäksi tulee huomioida, että kyselyyn osallistuminen oli täysin vapaaehtoista ja voi olla, ettei osa oppilaista tai vanhemmista pitänyt osallistumista tarpeellisena. Oppilaille ja heidän huoltajillaan ei ole välttämättä tietoa tietokonepeliriippuvuuden riskin mahdollisuudesta ja vanhemmat eivät siksi nähneet tarpeelliseksi lastensa osallistumista kyselyyn. Työelämään tutustumisviikko ja sen

jälkeinen syyslomaviikko sekoittivat myös oppilaiden keskittymistä normaaliin koulunkäyntiin ja siihen liittyviin asioihin.

Myös koulutoimen osallistuminen kyselyn järjestämiseen tuntui ajoittain vaikealta. Koulun henkilökunnalla on paljon töitä ja kenelläkään ei ole ylimääräistä aikaa sellaiseen, josta ei välttämättä ole hyötyä omalle työlle. Koulujen sisällä tunnetaan parhaiten, millainen tiedottaminen on tehokkainta. Osa oli jättänyt lupalomakkeessa olleen viimeisen palautuspäivämäärän sille varattuun tilaan täyttämättä. Arki on tänäpäivänä kaikilla kiireinen ja päivät kuluvat nopeasti. Mikäli määräaikaa ei aseteta, asiat painuvat unohduksiin hyvin nopeasti.

Kansainvälisissä tautiluokituksissa DSM-IV:ssä ja Suomessa käytettävässä ICD-10:ssä käsitellään patologista pelaamista ja pelihimoa. Suosituin on kansainvälisessä tutkimuksessa liiasta pelaamisesta aiheutuneisiin ongelmiin viittaava käsite ongelmapelaaminen. Aina on muistettava pelaamisen olevan opittu tapa, jonka toistaminen voi muuttaa toiminnan ongelmalliseksi. Pelaaminen vaikuttaa ihmisen mielihyväjärjestelmään. Ihminen oppii liittämään pelaamisen joihinkin mielihyvää aiheuttaneisiin tiettyihin tilanteisiin tai tilanteisiin, joissa hän on onnistunut etäännyttämään itsensä jostain epämiellyttäväksi kokemuksen antaneesta tilanteista. Kaikille pelaamisesta kuitenkin ongelmaa ei synny, koska riippuvuuden syntymiseen vaikuttavat niin psyykkiset, fyysiset, sosiaaliset kuin yhteiskunnallisetkin tekijät. Ongelman muodostuminen voi kestää vuosia ja jopa vuosikymmeniä.

Yhteenvedon kyselyn vastauksista voisin todeta suurimman osan kyselyyn vastanneista olevan useamman lapsen perheestä, joissa huoltajia ovat molemmat töissä. Pojat pohtivat jo kovasti peruskoulun jälkeistä aikaa ja aikovat lähteä joko ammatilliseen opetukseen, lukioon tai kaksoistutkintoon. Tämän ikäluokan pojilla on useita ystäviä. Perheiden on tapana tehdä yhdessä jotain ja se voi olla toiminnallista tekemistä tai keskustelemista, TV:n katsomista yhdessä tai vain yhdessä oleskelua. Pelaaminen kuuluu lähes kaikilla osana arkielämän toimintoihin, osalla enemmän, toisilla vähemmän. Suurelle osalle pojista pelaaminen on mukava ajanviettotapa yhdessä kavereiden tai ystävien kanssa. Pelaaminen nähdään myös mukavana ajanviettotapana silloin, kun ei ole muuta tekemistä, haluaa rentoutua, purkaa paineita ja aggressioita tai kaipaa jännitystä elämäänsä. Pelaaminen ei ole ainoa harrastus yli puolella pojista, mutta kuitenkin muut harrastukset ovat vähentyneet seitsemännen ja yhdeksännen luokan välillä. Suosituimpia

pelejä ovat FPS-tyyppiset pelit, joita pelaavat kaikki pelaamista harrastavat. Lähes kolmannes pojista pitää MMO-tyyppisistä virtuaaliroolipeleistä, mutta Minecraft ja urheilupelitkin ovat suosittuja. Pelaamiseen viikon aikana pojista lähes kolmannes käyttää vähintään 15 tuntia ja lähes neljäsosalle alle viisi tuntia. Poikien käytettävissä olevat rahamäärät vaihtelevat paljon. Suurin osa pojista saa rahaa käyttöönsä, kun sitä tarvitsee ja suurimmalla osalla käytettävissä olevat rahamäärät vaihtelevat 5 – 10 euron välillä. Pelien pelaamisesta aiheutuvat kustannukset pojat hoitavat yleensä itse, tosin vanhemmatkin voivat avustaa. Reippaasti yli puolelle pojista joko läheinen huomauttelee pelaamisesta. Vaikka Internetissä pelaaminen näyttelee hyvinkin suurta osaa tämän ikäluokan poikien ajanvietossa, uskon sen kuuluvan osana kasvamista ja identiteetin etsimistä. Peleissä, joissa luodaan avattaren kautta toinen identiteetti voi auttaa joitakin itsensä etsimisessä. Jos muutaman vuoden kuluttua tähän kyselyyn vastanneille tehtäisiin sama kysely, voisivat vastaukset olla aivan toisenlaisia. Silloin pelaamisen määrä voisi olla huomattavasti pienempi.

6 POHDINTA

Minulle tutkimusmatka tietokonepelien maailmaan on ollut mielenkiintoinen. Ennen opinnäytetyöni aloittamista minulla oli Internetissä tietokonepelimaailmasta ja niihin mahdollisesti liittyvästä riippuvuusriskistä vain vähän tietoa. Aihe on kiinnostanut minua jo vuosikausia ja nyt tunnen voivani kertoa edes jotain asiasta minulta kysyvälle. Vaikka opinnäytetyössäni haastateltavat olivat alaikäisiä nuoria, tietokonepeliriippuvuus voi koskea ketä vain ikään, varallisuuteen tai ammattiin katsomatta. Lähimmäisen käyttäytymisessä tapahtunutta muutosta voi olla vaikea havaita. Ihmisillä ei myöskään ole tietoa tietokonepeliriippuvuudesta ja mahdollisen ongelman puheeksi otto voi tuntua tällöin vaikealta.

Ihmisten yhteisöllisyys on vähentynyt muutamassa vuosikymmenessä huolestuttavan paljon. Enää ihmiset eivät tee yhdessä niin paljon eri asioita kuin ennen ja silloin myös nopeammin voi huomata lähimmäisen käyttäytymisessä tapahtuneen muutoksen, johon on syytä puuttua. Tietokonepeliriippuvuus on hankala todeta senkin vuoksi, ettei se tuoksu tai näy sellaisenaan ulospäin. Tietokonepeliriippuvuuden vaikuttaessa jo vahvasti sosiaalisten toiminta-areenoiden laajuuteen, voi riippuvuus alkaa näkyä myös ulospäin. Pelaaja unohtaa tai ei välitä huolehtia henkilökohtaisesta hygieniastaan ja siisteydestään sekä kodin siistiminen ei ole enää koeta tärkeäksi. Kaikkien tulisi pitää huolta lähimmäisistään ja puuttua heissä tapahtuviin huolestuttaviin käyttäytymismalleihin ja auttaa heitä pääsemään asianmukaisen avun piiriin. Tällöin voidaan tarvita ammattitaitoisia sosiaali- ja terveystieteiden ihmisiä, jotka ovat tietoisia tietokonepeliriippuvuuden luonteesta ja osaavat auttaa avun tarvitsijoita oikealla työotteella. Yhteiskunta tarvitsee jokaisen panostusta kehittyäkseen ja elintason säilyttämiseen. Jokaisella yhteiskuntaamme kuuluvalla jäsenellä on oikeus ihmisarvoiseen elämään ja siksi yksikin syrjäytynyt on liikaa.

Koska opinnäytetyöni on hankkeistettu koulutoimelle, se voi käyttää sitä omiin tarpeisiinsa hyödyksi. Kouluilla voidaan esimerkiksi järjestää teemapäivä aiheen ympärille. Silloin opettajat voisivat keskustella luokissa oppilaiden kanssa pelaamisesta ja sen mahdollisista vaikutuksista. He voivat pyytää oppilaita kertomaan omakohtaisia kokemuksia pelaamisesta tai pyytää heitä miettimään toimintamalleja, kun huomaa koulutoverilla olevan pelaamisen kanssa ongelma. Opinnäytetyöni kyselyosuus tuo esille, millaisia erilaisia pelejä yläasteikäiset pelaavat ja koulut voisivat käyttää sitä keskusteluun

aiheesta oppilaiden kanssa. Pelaavat nuoret voisivat kertoa, kuinka he kokevat pelimaailman. Oppilaat ja opettaja voisivat yhdessä pohtia, voiko joihinkin tiettyihin peleihin liittyä mitään riskitekijöitä.

Yhtenä ideana olisi järjestää koululla Internet-peli-illan eli ”lanit”. Tällaisena iltana nuorilla olisi mahdollisuus tutustua erilaisiin peleihin turvallisessa ympäristössä. Illan järjestämiseen osallistuisivat luokat, opettajat, vanhempainneuvosto sekä mahdollisimman suuri määrä huoltajia. Pelien pelaamisen lisäksi illan aikana olisi muutakin oheistoimintaa, vaikkapa pelihahmo -aiheiset naamiaiset, disko ja vaihtoehtopelien pelaaminen kuten erilaiset lautapelit ja Corona-peli. Illan aikana vanhemmille ja oppilaille olisi tarjolla tietoisuutta esimerkiksi pelihaitoista peliongelmaisten kanssa työskentelevät alan ammattilaisen tai muun asiantuntijan kertomana.

Toivoisin opinnäytetyöstäni olevan hyötyä pelitietoisuuden lisäämisessä sekä toimivan keskustelun herättäjänä asian suhteen. Vielä tämän lajin ongelmapelaajia ei ole hälyttävän paljon, mutta mikäli emme tee asialle mitään, tulevaisuudessa asiat voivat olla toisin. Kuitenkin tulee muistaa, että suurin osa lapsistamme ja nuoristamme ei kuulu peliriippuvaisten riskiryhmään. Samoin tulee muistaa, ettei jokainen pelejä tietokoneella pelaava aikuinen ole peliriippuvainen, vaan heille se on ajanvietetapa. Pelaamisen kautta voi myös rentoutua. Internet-pelien pelaamismääriin tulee kiinnittää enemmän huomiota, sillä se pelaamiseen käytetty aikamäärät karkaavat nopeasti hallinnasta. Kysyessäni kouluilla opettajilta, kuinka he kokevat Internet-pelien pelaamisen näkymisen koulumaailmassa, he kertoivat joidenkin oppilaiden kohdalla myöhään jatkuneen pelaamisen näkyvän aamullisina myöhästymisinä, poissaoloina sekä väsymyksenä oppituntien aikana. Samaa ongelma voi näkyä aikuisella töistä tai muista sovitusta tapaamisista myöhästymisinä ja poissaoloina. Yleinen vireystila laskee väsymyksen myötä eikä mitään tahdo saada aikaiseksi.

Giddensin mielestä ihmisten perustarve on turvallisuus ja esimodernissa yhteiskunnassa se liittyy traditioihin, ihmissuhteisiin ja rituaaleihin. Jälkimodernin yhteiskunnan aikana traditioiden ja perheen merkitys on vähentynyt ja tilalle on tullut lisääntyntä juurettomuutta ja turvattomuuden tunnetta. Ennen olleiden traditioiden tilalle ovat tulleet riippuvuudet, jotka nähdään tämän päivän traditioina ja suurimmalta osaltaan ne ovat oppimisen tulosta. Jotta niistä pääsisi eroon, on opeteltava jälleen uusia toimintamalleja. (Giddens 1994). Jälkitraditionaalinen tarkoittaa, että entisten sukupolvien tavat ja tottu-

mukset eivät ohjaa nykyään ihmisten valintoja elämässä. Meidän tulee itse päättää oma toimintatapamme eri tilanteissa. Ihminen voi valita jatkaako pelaamista vielä sillä hetkellä tai joskus myöhemmin muun tekemisen puutteessa. Kun valinnaksi jatkuvasti tai useasti muodostuu pelaaminen, voimme alkaa puhua riippuvuudesta.

Mikäli olisin nyt näillä tiedoilla aloittamassa tämän opinnäytetyön tekemistä, olisin joissakin asioissa toiminut toisin. Ehdottomasti olisin tarvinnut enemmän aikaa kyselyn järjestämiseen. Yhden koulun rehtorin kanssa pohdimmekin, että olisi ollut hyvä laittaa viestiä vanhemmille etukäteen tulevasta kyselystä heidän tiedotusreitinsä Wilman kautta. Tällöin huoltajat olisivat osanneet kysyä nuoriltaan kaavaketta. Kyselyosioon ja kyselyn järjestämishetkeen käyttäisin enemmän aikaa, jotta saisin vastaukset lähes koko ikäryhmältä. Kyselyyn osallistumis- ja suostumuslupaa kannattaisi harkita hankittavan jollain muulla tavalla. Tulisikin pohtia, olisiko kyselyn voinut suorittaa esimerkiksi sähköisesti.

Olisin esimerkiksi voinut ennen kyselyn suorittamisajankohtaa osallistua yhdeksänsien luokkien vanhempainiltaan ja kertoa siellä tietokonepeliriippuvuudesta ja tulevasta kyselystä oppilaille. Myös rehtoreille ja opettajillekin olisi hyvä antaa tarkempi informaatio tulevasta kyselystä ja mitä sillä tavoitellaan. Mielenkiintoista olisi ollut suorittaa kyselyn sijasta tietokonepeliriippuvuuden kanssa kamppailevan haastattelu ja saada asiasta tietoa omakohtaisena kertomuksena.

Vielä toistaiseksi nuoret pelaavat digitaalisia pelejä keski-ikäisiä ja ikääntyneitä enemmän. Pelaajabarometri 2011 kertoo ikäihmisten hiljalleen omaksuneen tietotekniikan hyödyntämisen ajanvietteessä ja virkistäytymisessä. Vuoden 2009 kyselyssä yli 70-vuotiaista vastaajista alle 20 prosenttia kertoi pelanneensa jotain digitaalista peliä kulu-neen vuoden aikana. Kun sama kysymys esitettiin vuonna 2011, myönteisiä vastauksia tuli jo yli 30 prosenttia. Samaisen tutkimuksen kautta on saatu tuloksia siitä, että pelaaja voi olla minkä ikäinen tahansa. Kuitenkin vanhat pelitavat ovat vakiinnuttaneet asemansa uusien muotojen joukossa. Perinteiset pelit ovat tosin joutuneet uusiutumaan asemansa säilyttämiseksi. (Karvinen & Mäyrä 2011, 9-10)

Opinnäytetyötäni varten odotin Assembly 2011 – pelitapahtumasta tehdyistä mittauksista pelaajien aivotoiminnan suhteen. Ikävä kyllä kyseinen raportti ei ehtinyt valmistua ennen opinnäytetyötäni. Kyselin peliriippuvuuden näkyvyydestä kemiläisen nuorison

keskuudessa nuorisotyöntekijä Janne Arolta, joka toimii Kemissä etsivässä nuorisotyössä. Hänen mukaan peliongelmaa ei juuri näy Kemin alueen nuorissa etsivän nuorisotyön kohdalla. Mikäli etsivä nuorisotyö kohtaa peliongelmaisia nuoria, heille pyritään etsimään jotain muuta mielekästä tekemistä. Yhtenä vaihtoehtona heille on mediapaja, jossa nuoret voivat oppia tekemään tietokoneella muutakin kuin pelaamista.

Kun pohditaan opinnäytetyöhöni liittyvän kyselyn luotettavuutta, se voi herättää epäilyksiä jonkun silmissä. Kyselyyn vastaajathan olivat murrosikäisiä nuoria ja joidenkin kohdalla voi asioiden asiallisesti ja vakavasti ottaminen olla kovinkin haasteellista. Kyselyä tehdessäni suurin osa pojista käyttäytyi asiallisesti ja ainakin minun silmiini nähdessäni suhtautuvan kyselyyn ja siihen vastaamiseen asianmukaisella vakavuudella ja rehellisesti. Voidaan miettiä, kuinka tulokset olisivat olleet erilaisia, mikäli kaikki ikäluokan pojat olisivat osallistuneet kyselyyn. Voi olla mahdollista, että poissaolevissa olivat eniten tietokonepelejä pelaavat. Mahdollista on myös, että poissaolevat pojat olivatkin suurimmaksi osaksi heitä, jotka eivät harrasta pelaamista lainkaan. Tällainen kysely olisikin mielenkiintoista uusia niin, että siihen osallistuisivat kaikki tietyn ikäluokan pojat. Jotta olisi mahdollista suorittaa kysely kaikille alaikäisille ilman huoltajan erillistä lupaa, kyselyn suorittamiselle tulisi olla opetusministeriöltä tai -hallitukselta lupa asiaan.

Tutkimusten mukaan myös tyttöjen pelaaminen on lisääntynyt paljon. Mikäli aloittaisin opinnäytetyöni kyselyosuuden suorittamisen nyt ja minulla olisi enemmän aikaa, valitsisin ehkä kohderyhmäksi koko ikäluokan ja kyselyyn osallistuvat otettaisiin otantana ikäryhmästä. Itsekin pohdin pitkään, kenelle suoritan kyselyn, sillä vaihtoehtoja oli useita. Mielenkiintoista olisi tietää esimerkiksi tietokonealaa opiskelevien suhdetta pelaamiseen ja sen aiheuttamaan riippuvuuteen. Kaikkiaan aihe on erittäin mielenkiintoinen ja siitä riittää tutkittavaa monelle muullekin opinnäytetyön tai laajemman tutkimuksen aihetta pohtivalle.

LÄHTEET

- Allaire, Jason C. & Collins, McLaughlin Anne & Whitlock, Laura A. 2012. Individual differences in response to cognitive training: Using a multi-modal, attentionally demanding game-based intervention for older adults. Artikkele. Elsevier, Computers in Human Behavior 2012:28, 1091–1096
- Arch Gen Psychiatry 2000; 57:666
- Aro, Janne, nuorisotyöntekijä, Kemin etsivä nuorisotyö. Puhelinkeskustelu 9.11.2012
- Beck, Ulrich & Giddens, Anthony & Lash, Scott 1996. Nykyajan jäljillä. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy
- Blizzard Entertainment – kotisivut. Hakupäivä 15.9.2012. <<http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/profile.html>>
- Clarke, Dave, 2007. Intrinsic and Extrinsic Barriers to Health Care. Implications for Problem Gambling. International Journal of Mental Health and Addictions 5(2007): 4, 279 - 291
- Edirisingha, P., Nie, M., Pluciennik, M. & Young, R.: Socialisation for learning at a distance in a 3-D multi-user virtual environment. British Journal of Educational Technology, 2009, 40, numero 3, 468
- EduFinland 2008. Hakupäivä 14.9.2012. <<http://edufinland.fi/jarjestyssaannot/>>
- Eerola, Tuomas & Erkkilä, Jaakko 2001. Hallitsetko sinä pelejä vai pelit sinua. Tutkimus ongelmapelaajien monimenetelmäisestä kuntoutusprojektista. KOPIJYVÄ OY, Jyväskylä
- Forsten, Marko. Mediakasvatus.kirjastot.fi- kotisivut. Hakupäivä 17.9.2012. <http://mediakasvatus.kirjastot.fi/pelit/ilmioita_ja_n%C3%A4k%C3%B6kulmia>
- Gamereactor- kotisivut. Hakupäivä 3.9.2012. <<http://www.gamereactor.fi/>>
- Giddens, Anthony 1996: Elämää jälkitraditionaalisessa yhteiskunnassa. Kirjassa: Beck, Ulrich & Giddens Anthony & Lash, Scott: Nykyajan jäljillä. Refleksiivinen modernisaatio. Vastapaino.
- Hartikainen, Jari 2012, Pelirajatón – hankkeen hankepääällikkö, Sosiaalipedagogiikan säätiö. Keskustelu 30.10.2012.
- Hartikainen, Jari & Heikkilä Mirja 2010. Pelirajat´on – toiminta. ”Pelaajien vertaistukiverkosto – projektin 2008 -2010 loppuraportti. Sosiaalipedagogiikan säätiö.
- Hilka-Keinänen, Katja & Liski, Riitta 2010. Sivistysliitto Kansalaisfoorumi SKAF ry. AVO – projekti <http://www.eoppimiskeskus.fi/images/stories/AVO/sl_perustaidot_avo.pdf>
- Huhtamo Erkki & Kangas, Sofia 2002. Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri. Gaudeamus.

- Huotari Kari & Pitkänen Sari 2009. ”Pahimmasta on päästy”. Arviointi Peli Poikki – ohjelmasta ongelmapelaajien tukena. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Yliopistopaino Helsinki.
- Huttunen, Matti O. 2001. Erikoislääkärin uutiset. Duodecim 6, 595. Hakupäivä 19.9.2012.
<http://www.duodecimlehti.fi/web/guest/uusinnumero?p_p_id=dlehtihaku_view_article_WAR_dlehtihaku&p_p_action=1&p_p_state=maximized&p_p_mode=view&dlehtihaku_view_article_WAR_dlehtihaku_spape=%2Fportlet_action%2Fdlehtihakuartikkeli%2Fviewarticle%2Faction&dlehtihaku_view_article_WAR_dlehtihaku_tunnus=duo92143&dlehtihaku_view_article_WAR_dlehtihaku_p_frompage=uusinnumero>
- Itäpuisto, Maritta 2011a. Peliongelmaisen hoitoon hakeutumisen esteet. Yhteiskuntapolitiikka 76(2011):3, 309–319
- Itäpuisto, Maritta 2011b. Rahapeliongelmiin tunnistaminen, puheeksiotto ja pelaajan auttaminen. Pelissä -hanke 2011. Sovatek-säätiö.
- Jaakkola, Tapio 2006. Viihteestä riippuvuudeksi – rahapeliongelman luonne. Tilastokeskus. Hakupäivä 30.8.2011. <http://www.stat.fi/artikkelit/2006/art_2006-12-13_002.html?s=0>
- Jaakkola, Tapio 2008. Pelihimo – miten tunnistaa salattu ongelma? Duodecim 2008. 124, 504–510. Hakupäivä 28.10.2012. <<http://www.terveysportti.fi/xmedia/duo/duo97090.pdf>>
- Kallio, Kirsi Pauliina 2008. Verkkopelit ja lasten poliittinen sosialisatio. Lähikuva 200:2, 50–53.
- Karvinen, Juho & Mäyrä Frans 2011. Pelaajabarometri 2011; Pelaamisen muutos. Tutkimusraportti. Tampereen yliopisto. Tampere. Hakupäivä 20.10.2012
<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1>
- Komulainen, Jorma 2012. Suomalainen tautien kirjaamisen ohjekirja. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Tampere
- Luhtala, Kaisa & Silvennoinen Inka & Taskinen Teresa 2011. Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos & Elämä On Parasta Huumetta Ry:n Pelitaito-projekti.
- Metsähonkala, Liisa 2009. Epilepsialehti. Artikkelit, 6, 11 - 12
- Moran, E, 1970. Varieties of pathological gambling. British Journal of Psychiatry, 116, 593-597.

- Murto, Lasse & Niemelä, Jorma, 1993. Kun on pakko pelata. Riippuvuus, persoonallisuuden häiriö, kohtuuton harrastus vai eettinen konflikti? Tutkimus suomalaisen ongelmapelaajan profiilista (A-klinikkasäätiön raporttisarja 11) Helsinki. A-klinikkasäätiö.
- Myllyniemi, Sami 2009. Aika vapaalla. Nuorten vapaa-aikatutkimus 2009. Opetusministeriö, nuorisotutkimusseura ja tekijä. Helsinki
- Nuorten ongelmapelaaminen 2009. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Päivitetty 30.1.2009, hakupäivä 6.10.2012
<<http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/rahapelaaminen/nuortenongelmapelaaminen.htm>>
- Pajula, Mari 2009. Liikaa pelissä. Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. Helsinki
- Pajula, Mari 2012. Pelin merkit. Tietoa rahapeliongelmasta työssään peliongelmia kohtaaville - tukiaineisto. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Tampere
- Pavalko, Ronald M. 1999. Problem gambling. National Forum vuosikerta 79, numero 4.
- Peliriippuvuus 2012. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Hakupäivä 15.11.2012
<http://www.thl.fi/fi_FI/web/fi/tutkimus/tyokalut/aikalisa/materiaalit/paihteet/peliriippuvuus>
- Peltonen Erika 2010. Hämeen ammattikorkeakoulun ympäristö Second Lifessä. Opinnäyte-työ. Hämeenlinna: Hämeen Ammattikorkeakoulu
- Pyykkönen, Janne 2006. Dome.fi-kotisivut. Hakupäivä 20.9.2012.
<<http://dome.fi/pelit/artikkelit/pelit/virtuaalitodellisuus-on-lapsilta-kielletty-second-life>>
- Päihdelinkin keskustelualue. Hakupäivä 16.11.2011
<http://www.paihdelinkki.fi/keskustelu/viewtopic.php?p=564892>
- RuneScape-pelin kotisivut. Hakupäivä 28.10.2012.
<<http://services.runescape.com/m=news/newsitem.ws?id=1386>>
- Salmon, Gilly: The future for (second) life and learning. British Journal of Educational Technology, 2009, 40. numero 3, 527.
- Second Life-kotisivut. Hakupäivä 16.9.2012.<<http://secondlife.com/whatis/?lang=en-US>>
- Stoil, Michael J. 1994. Gambling addiction: The nation`s dirty little secret. Artikkelit lehdessä Behavioral Health Management vuosikerta 4, numero 4, 35..
- Suomi24, WoW-keskustelu. Hakupäivä 3.9.2012.<<http://keskustelu.suomi24.fi/debate/5316>>
- Suomi24,WoW-riippuvuus. Hakupäivä 3.9.2012.
<<http://keskustelu.suomi24.fi/node/5160151>>
- Tautiluokitus ICD-10, 2011. Luokitukset, termistöt ja tilasto-ohjeet. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. Mikkeli

Viihteestä riippuvuudeksi - rahapeliongelman luonne. Artikkele. Tilastokeskus. Päivitetty 14.12.2006. Hakupäivä 3.9.2012. < http://www.stat.fi/artikkelit/2006/art_2006-12-13_002.html >

World of Warcraft, game guide. Hakupäivä 15.9.2012 < <http://us.battle.net/wow/en/game/>>

LIITTEET

| | |
|---------|-------------------------------------|
| Liite 1 | Kuvaus World of Warcraft – pelistä |
| Liite 2 | Kuvaus Second Life-virtuaalipelistä |
| Liite 3 | Haastattelulupa-anomus |
| Liite 4 | Kyselylomake |
| Liite 5 | Tutkimuslupapyyntö |
| Liite 6 | Opinnäytetyön hankkeistussopimus |

World of Warcraft

World of Warcraft on amerikkalainen Blizzard Entertainmentin kehittämä roolipeli (Blizzard Entertainment, hakupäivä 15.9.2012). World of Warcraft -pelien sarjan ensimmäinen peli on julkaistu 23. päivä marraskuuta 2004 Yhdysvalloissa, Australiassa ja Uudessa Seelannissa ja Euroopassa vuonna 2005. World of Warcraftia edelsi kevytstrategiapelisarja Warcraft, jota julkaistiin vuosina 1994 – 2003. Pelin voi ladata Internetistä kotikoneelle ja pelaajan tulee olla yli 12 – vuotias. Pelistä on julkaistu The Burning Crusade 2007, Wrath of the Lich King vuonna 2008, Cataclysm vuonna 2010 ja Mist of Pandaria syyskuussa 2012 nimiset lisäosat. Pelin aloittamiskynnys on matala. Pelin pelaaminen vaatii ensin peruspelin ostamisen, jonka mukana voi saada nykyään valmiina jo lisäosia. Tämä peruspaketti sisältää yhden kuukauden pelioikeuden. Mikäli pelaaja haluaa pelata lisää, hänen tulee suorittaa 12.99 euron (21.9.2012) kuukausimaksu tästä eteenpäin. Hän voi myös hankkia lisää pelaikaa ostamalla Game Card – kortin, joko luottokortilla Internetin kautta tai tavaratalosta. Tämä kortti oikeuttaa 60 päivän peliaikaan. World of Warcraft on massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli eli MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing Game). Peli on tällä hetkellä maailman pelatuin kuukausimaksullinen MMORPG – peli jota pelaa Blizzardin virallisten Internet-sivujen mukaan noin 10 – 12 miljoonaa pelaajaa ympäri maailman. (Blizzard Entertainment, hakupäivä 15.9.2012). Guinnessin ennätyskirja on nimennyt neljä vuotta sitten suosituimmaksi MMORPG – peliksi RuneScapen, jota pelataan yhä (RuneScape.com).

World of Warcraftin kaltaiset roolipelit ovat luonteeltaan hyvinkin sosiaalisia, sillä pelissä keskustelu muiden pelaajien kanssa tapahtuu kuulokkeiden ja kuulokemikrofonin välityksellä ja peliä voi pelata ryhmäseikkailuissa. Näiden lisäksi pelaaja voi osallistua ylläpitäjien tai pelaajien järjestämiin tapahtumiin sekä kiltatoimintaan. Pelissä kannattaa toimia pelaajaryhmässä, jonka kautta pelaajalla on mahdollisuus tulla paremmin palkituksi. (Gamereactor, hakupäivä 3.9.2012). Peliä voi pelata samaan aikaan kahdesta useaan tusinaan pelaajaa ja pelimaailmassa voi olla samaan aikaan pelaamassa interaktiivisesti tuhansia pelaajia keskenään (World of Warcraft, haettu 15.9.2012). Pelillä on olemassa omat englannin – ja suomenkieliset sivustot, joista pelaaja voi hakea lisätietoa peliin liittyvissä asioissa.

World of Warcraft -peliä pelataan Warcraft- nimisessä fantasiamaailmassa tapahtumien sijoittuessa Azeroth-valtakuntaan (Blizzard Entertainment. Hakupäivä 15.9.2012). Pelissä pelaaja luo pelaajahahmon Avattaren, jota hän sitten voi kehittää. Avattaren kautta hän voi suorittaa pelin sisällä tehtäviä, hankkii varallisuutta ja taistelee muiden Avattarien kanssa. Pelissä ajatuksena on hyvän ja pahan taistelu ja pelaajan näkökulma riippuu siitä, kummalle puolelle hän kuuluu. Pelaaja voi kuulua joko liittouman tai lauman puolelle ja jos hän haluaa pelata peliä yhdessä kaverinsa kanssa, hänen pelihahmo on oltava luotu samalle serverille ja puolelle kaverinsa kanssa. Peleissä on kaksi päätyyppiserveriä; PvP eli player versus player ja Normal. Serverit erona on, että toisessa voi joutua milloin vain vastapuolen hyökkäyksen kohteeksi ja toisessa tämän ominaisuuden voi halutessaan itse aktivoida tai voi suorittaa vain tehtäviä. Pelaaja pelitilillä voi olla jopa 50 erilaista pelihahmoa, joista korkeintaan 10 samalla serverillä. Hahmon ammattia hyödyksi käyttämällä pelaaja voi hankkia varallisuutta. Pelissä voi hankkia pelihahmoille uusia varusteita pelissä käytettävällä rahayksikön kullan (gold) keräämisen kautta.

World of Warcraftin vahvuutena on sen monta erilaista pelitapaa, mutta toisaalta se voi myös addiktoida pelaajia (Forsten, hakupäivä 17.9.2012). Se on päättymätön peli, jossa voi viettää aikaa yhdessä muiden kanssa. Pelin aikana voi pelitovereihin saada helposti yhteyden chatin kautta. Pelin saavutustaulukkoon tallentuu automaattisesti pelaajan saavutukset ja pelaaja voi myöhemmin tarkastella näitä omasta valikosta. Pelaajalle voi tulla pakonomainen tarve pyrkiä lyömään edelliset saavutuksensa. (Forsten, Hakupäivä 20.9.2012).

Second Lifessa pelaajan näkemät hahmot ovat oikeita henkilöitä. Samoin paikat, joissa pelaaja vierailee, ovat pelaajien itsensä rakentamia. Second Lifen on julkaissut vuonna 2003 Linden Lab – yhtiö. (Peltonen 2010, 14; Second Life-kotisivut, hakupäivä 16.9.2012). Pelissä käytetään omaa Linden – valuutta ja pelaaja voi rikastua tuottamalla palveluja ja esineitä muille pelaajille. Vaikka pelissä käytetään vain virtuaalirahaa, peliin voi addiktoitua esimerkiksi pelin sisällä olevalla kasinolla, jossa pitkään pajatsoa pelanneet voivat saada bonuksia. Aikuisille, yli 18-vuotiaille sallitussa Second Lifessa pelaajien keski-ikä on laskettu olevan 32 vuotta ja aktiivisista ”asukkaista” yli 40 prosenttia on naisia. Täällä pelaajat keskittyvät samoihin asioihin kuin todellisessakin elämässä eli kuluttamiseen, viihteeseen ja seksiin. (Pyykkönen, 2006). Second Lifesta on olemassa oma nuorisoympäristö 13 -17 – vuotiaille, johon sisäänpääsyyn aikuisilta pelaajilta vaaditaan erityinen lupa. Nuorisoympäristössä seksi ja uhkapelien pelaaminen ovat kiellettyjä ja kapitalismia on pyritty hillitsemään. Normaaleista nettipeleistä poiketen, tappaminen ja väkivalta jäävät täällä sivummalle. Second Life – peli on ilmainen, mutta luottokorttia käyttämällä pelihahmo pääsee köyhyydestä (Pyykkönen, 2006).

Second Life – peliä hyödynnetään myös oppilaitokset opetuksessa ja oppimisessa. Second Life on oppimisympäristönä todettu hyväksi, koska sen käyttöönoton helppous madaltaa osallistumiskynnystä. (Salmon, 2009, 527.). Second Lifen hyvänä puolena ovat opetuksessa tehdyt tutkimukset, joissa on todettu pelissä muodostuvan voimakkaammin läsnäolon tuntu osallistujille kuin muiden etäopetusvälineiden avulla (Edirisingha & Nie & Pluciennik & Young, 468). Koska virtuaalimaailmassa voidaan järjestää luentoja ja kokouksia, ryhmätyötilaisuuksia sekä ohjauskeskusteluja, se on monipuolinen oppimisympäristö. Kouluttaja voi oppimisympäristössä esittää oppilaille koulutusmateriaalia sekä kuvina ja ääninä että videoina. Simulaation avulla opetukseen saadaan todellisuutta vastaavaa toimintaa, mistä esimerkkeinä voisi mainita peliympäristöön perustetut kemian laboratorio, virtuaalisairaala ja öljynporauslautta. Englannin kielen opiskeluun Languagelab.com on perustanut oman englanninkielisen virtuaalisen kaupungin. Monet oppilaitokset Suomessa ovat ottaneet Second Lifen opetuskäyttöön ja toimivat yhteisellä [EduFinland-alueella](#). Tätä aluetta hallinnoi Suomen eOppimiskeskus ry. (EduFinland, järjestyssäännöt, haettu 14.9.2012).

Arvoisa _____n huoltaja,

Opiskelen Kemi-Tornion Ammattikorkeakoulussa Sosionomi (AMK)-koulutuksessa. Teen koulutukseeni liittyvää opinnäytetyötä, jossa tutkin Internet-pelaamista. Opinnäytetyötäni varten haastattelen **kemiläiset yhdeksänsien luokkien pojat** ja kyselen heidän pelaamistottumuksiaan Internetissä. Kyselyyn vastaaminen tapahtuu oppitunnin aikana **kirjallisesti ja nimettömänä**. Kysymyskaavakkeen vastaukset **käsitellään luottamuksellisesti**, eikä teidän tai haastateltavan nuoren henkilöllisyys tule esille tutkimuksen missään vaiheessa. **Jotta tutkimustulokseni olisi luotettava, tarvitsen jokaiselta osallistujalta ja hänen huoltajaltaan luvan haastattelulle**. Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista ja kyselyyn osallistuneiden täyttämät lomakkeet hävitetään asianmukaisesti tutkimuksen oikeellisuuden varmistuttua.

Mikäli haluatte esittää lisäkysymyksiä, olkaa hyvä ja ottakaa yhteyttä alla olevaan puhelinnumeroon tai sähköpostiosoitteeseen.

Ystävällisin terveisin

Eija Miettunen

puh. 040 537 4946 tai E-mail. eija.miettunen@edu.tokem.fi

Annan luvan haastatella lastani tätä kyseistä opinnäytetyötä varten

Kemissä ____/____ 2012

Huoltajan nimi ja nimenselvennös

Suostun osallistumaan haastatteluun

Kemissä ____/____ 2012

Oppilaan nimi ja nimenselvennös

KIITOS AVUSTANNE!

LUPA PALAUTETTAVA KOULUUN ____/____ 2012 MENNESSÄ

Saatekirje

1.9.2011

Tutkimus: 9-luokkalaisen pojan profiili

Arvoisa vastaaja

Tämä kysely on osa opinnäytetyötäni Sosionomi (AMK)- koulutuksessa. Opinnäytetyössäni tutkin Internet-pelaamista ja yhtenä sen osana kemiläisten yhdeksännen luokan poikien pelaamistottumuksia. Jotta tutkimustulokseni olisi luotettava, on jokainen vastauspaperi tärkeä. Kyselyyn vastaaminen tapahtuu oppitunnin aikana vastaamalla tätä saatekirjettä seuraaviin kysymyksiin kirjallisesti. Kysymyskaavakkeen vastaukset käsitellään luottamuksellisesti, eikä henkilöllisyytenne tule esille tutkimuksen missään vaiheessa. **Pyydän teitä ystävällisesti vastaamaan rehellisesti kaikkiin esitettyihin kysymyksiin mielipidettänne lähinnä olevalla tavalla.**

Kysely on 4 sivun mittainen ja siihen vastaaminen ei vie aikaanne kuin korkeintaan 5 - 10 minuuttia. Kyselyyn vastaaminen tehdään nimettömänä ja siihen **voivat osallistua vain ja ainoastaan peruskoulun yhdeksännen luokan miespuoliset oppilaat.** Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista ja kaikilta osallistujilta ja heidän huoltajiltaan on asiaan pyydetty kirjallinen lupa. Kyselyyn osallistuneiden täyttämät lomakkeet hävitetään asianmukaisesti tutkimuksen oikeellisuuden varmistuttua. Olen erittäin kiitollinen, mikäli osallistutte kyselyyn.

Mikäli haluatte saada kyselyyn liittyviä lisätietoja, voitte ottaa yhteyttä alla olevaan puhelinnumeroon tai sähköpostiosoitteeseen.

Ystävällisin terveisin

Eija Miettunen

Eija Miettunen

puh. 040 537 4946

E-mail. eija.miettunen@edu.tokem.fi

Vastausohjeet:

Liite 4 2(5)

Vastaa rastittamalla sinulle parhaiten sopiva vaihtoehto. **Huomaa**, että joissain vaihtoehtoisissa pyydetään tarkennusta valitsemaasi vastaukseen. **Muista vastata jokaiseen kysymykseen.**

1. Perheesi

_____ Ydinperhe (äiti, isä, sisarukset)

_____ Yksinhuoltajaperhe (joko äiti tai isä ja sisarukset)

_____ uusioperhe (äiti tai isä + isä-tai äitipuoli+ sisaruksia)

_____ En asu kummankaan vanhempani kanssa

2. Onko/ovatko huoltajasi

_____ Työtön, opiskelija / työttömiä/ opiskelijoita

_____ molemmat käyvät töissä

_____ toinen töissä, toinen työtön/ opiskelija

3. Onko sinulla sisaruksia? (Voit valita useamman kuin yhden vaihtoehdon)

_____ kyllä _____ kpl vanhempia

_____ kpl nuorempia

_____ kyllä _____ kpl sisarpuolia

_____ ei sisaruksia

4. Mitä suunnittelet tekeväsi yläasteen jälkeen?

_____ Mennä lukioon

_____ Mennä ammattikouluun

_____ en tiedä vielä

_____ mikään ei kiinnosta

_____ jotain muuta, mitä?

5. Onko sinulla hyviä ystäviä / kavereita?

_____ kyllä on, _____ kappaletta

_____ ei yhtään

6. Mitä perheesi tekee / harrastaa yhdessä? (Voit valita **useamman kuin yhden vaihtoehdon**)

_____ urheilua
 _____ musiikkia
 _____ kalastusta
 _____ pelaamista, laji? _____
 _____ me vain ollaan ja vietetään aikaa yhdessä
 _____ jotain muuta, mitä? _____
 _____ ei mitään

7. **Mitä harrastit**, kun olit **seitsemännellä** luokalla?

_____ urheilua, laji? _____
 _____ musiikkia, mitä? _____
 _____ Internetissä pelaamista, mitä pelejä pelasit **silloin**?

 _____ jotain muuta, mitä? _____
 _____ en mitään

8. Mitä harrastat, **nyt yhdeksännellä** luokalla?

_____ urheilu, mikä laji _____
 _____ musiikki, mitä _____
 _____ Internetissä pelaamista, mitä pelejä pelaat **nyt**?

 _____ joku muu, mikä _____
 _____ en harrasta, enkä tee mitään

9. Jos harrastat jotain, kuinka paljon aikaa käytät harrastuksiisi?

_____ urheiluun, _____ tuntia / viikko
 _____ musiikkiin, _____ tuntia / viikko
 _____ Internetissä pelaamiseen _____ tuntia/ viikko
 _____ johonkin muuhun harrastukseen, kuinka paljon? _____

Liite 4 5 (5)

Jos pelaat Internetissä pelattavia pelejä, ole hyvä ja vastaa seuraaviin väittämiin. Valitse itsellesi sopivin vaihtoehto

| | Täysin eri mieltä | Melkein eri mieltä | En osaa sanoa | Melkein samaa mieltä | Täysin samaa mieltä |
|--|-------------------|--------------------|---------------|----------------------|---------------------|
| 1. Pelaan, koska haluan rentoutua | | | | | |
| 2. Haluan kehittyä pelissä ja edetä siinä | | | | | |
| 3. Pelaan, koska minulla ei ole kavereita | | | | | |
| 4. Pelaan, jotta saan pelin kautta ystäviä | | | | | |
| 5. Pelaaminen vie liikaa aikaa vapaa-ajastani | | | | | |
| 6. Pelin avulla unohdan velvollisuudet, kuten läksyt ja kotityöt | | | | | |
| 7. Pelaaminen on tullut tavaksi | | | | | |
| 8. Pelatessa voin tehdä sellaisia asioita, joita en oikeasti voi tehdä | | | | | |
| 9. Pelaaminen on hyvä tapa purkaa paineita | | | | | |
| 10. Pelaan enemmän kuin muut luulevat | | | | | |
| 11. Monet ystävänikin pelaavat | | | | | |
| 12. Haluan tehdä ystävien kanssa jotain mukavaa | | | | | |

13. Jokin muu syy, jonka vuoksi haluat pelata pelejä Internetissä, mikä ?

14. Miltä tähän kyselyyn vastaaminen tuntui?

Tässä olivat kaikki kysymykset. Lämmin kiitos vastauksistasi!

KEMIN KAUPUNKI
Sivistyspalvelukeskus

VIRANHALTIJAPÄÄTÖS

Koulutoimenjohtaja 3 § 01.10.2012

HAKIJA/
VIREILLEPANIJA

Miettunen Eija

ASIA

Tutkimuslupapyyntö/Eija Miettunen

TARKEMPI SELOSTUS
ASIASTA

Kemi-Tornion ammattikorkeakoulun sosiaalian yksikön opiskelija Eija Miettunen anoo tutkimuslupaa aineiston keruuseen; aihe Internet -pelit ja riippuvuus. Kohdeorganisaatio: Kemin peruskoulujen 9. lk pojat; aineiston esitetty keruu aika 1.10.-1.11.2012. sivistyspalvelukeskuksen johtosääntö § 6


PERUSTELUT
(lain, asetuksen tai kunnallisen säännön kohdat, määräykset ja sopimukset)

PÄÄTÖS

Myönnetään tutkimuslupa.

PÄIVÄYS JA
ALLEKIRJOITUS

1.10.2012



Koulutoimenjohtaja Anu-Liisa Kosonen
Eija Miettunen, kltk, Hepola, Karihaara, Syväkangas

TIEDOKSI

OIKAISUVAATIMUSOHJEET
KUNNALLISASIA

Viranomaiselle, jolle oikaisuvaatimus tehdään, osoite ja postiosoite
Koulutuslautakunta

Sähköpostiosoite: kirjaamo@kemi.fi
Telefax: 016-259 699

Oikaisuvaatimuksen saa tehdä se, johon päätös on kohdistettu tai jonka oikeuteen, velvollisuuteen tai etuun päätös välittömästi vaikuttaa (asianosainen) sekä kunnan jäsen.
Oikaisuvaatimus on tehtävä 14 päivän kuluessa päätöksen tiedoksisaannista. Asianosaisen katsotaan saaneen päätöksestä tiedon, jollei muuta näytetä, seitsemän päivän kuluttua kirjeen lähettämisestä. Kunnan jäsenen katsotaan saaneen päätöksestä tiedon, kun pöytäkirja on asetettu yleisesti nähtäväksi.

Oikaisuvaatimuksesta on käytävä ilmi vaatimus ja se on tekijän allekirjoitettava. Oikaisuvaatimus on toimitettava oikaisuvaatimusviranomaiselle ennen oikaisuvaatimusajan päättymistä.

Tiedoksianto asianosaiselle

X Lähetty tiedoksi kirjeellä, pvm 1.10.2012
Annettu postin kuljetettavaksi, pvm
Luovutettu asianosaiselle, pvm
Vastaanottajan allekirjoitus

Muulla tavoin, miten

Oikaisuvaatimuskielto

Koska päätös koskee vain valmistelua tai täytäntöönpanoa, ei oikaisuvaatimusta saa tehdä.
Muu peruste

Pöytäkirja asetettu nähtäväksi

Pvm
Kemin kaupunki,

Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu ja alla mainittu toimeksiantaja sopivat tällä sopimuksella opiskelijatyönä tehtävän hankkeistetun opinnäytetyön tekemisestä.

| Toimeksiantaja | |
|------------------|---------------------------------------|
| Nimi | Kemin kaupunki, Sivistyspalvelukeskus |
| Osoite | Valtakatu 26, 94100 KEMI |
| Puh. | 08-259371 |
| Sähköpostiosoite | |

| Yhdyshenkilö/työelämäohjaaja | |
|------------------------------|---------------------------|
| Nimi | Anu-Liisa Kosonen |
| Osoite | |
| Puh. | |
| Sähköpostiosoite | anu-liisa.kosonen@kemi.fi |

| Oppilaitoksen tiedot | |
|---------------------------------|--|
| Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu | |
| Opinnäytetyön ohjaajan nimi | |
| Nimi | |
| Osoite | |
| Puh. | |
| Sähköpostiosoite | |

| Opinnäytetyön tekijä(t) (nimi, koulutusohjelma, yhteystiedot) | |
|---|--|
| Eija Hiettonen Sosionomi (AMK) | |
| AMK:n edustaja KEMI AMK:n edustaja KEMI AMK:n edustaja KEMI | |

| Opiskelijanäytetyönä tehtävän opinnäytetyön tiedot: | |
|---|------------------------------|
| Opinnäytetyön nimi/aihe | Internet-pelit ja riippuvuus |
| Työn aikataulu | valmis joulukuun 2012 |
| Opinnäytetyöstä aiheutuvista kustannuksista vastaa | |
| Tulosten salassapidosta sovitaan seuraavaa | |

Opinnäytetyön hankkeistusta koskevat tiedot:

- Toimeksiantaja maksaa joko ammattikorkeakoululle tai opiskelijalle työn tekemisestä ja tästä on kirjallisesti sovittu ennen opinnäytetyön aloittamista.
- Opinnäytetyön ohjaukseen osallistuu nimetty työelämän edustaja ja tästä on kirjallisesti sovittu ennen opinnäytetyön aloittamista.
- Toimeksiantajan tarkoituksena on alusta lähtien hyödyntää opinnäytetyön tuloksia ja tästä on sovittu kirjallisesti ennen opinnäytetyön aloittamista.

Jos tähän sopimukseen tulee muutoksia, on se jokaisen osapuolen uudelleen hyväksyttävä ja allekirjoitettava.

Tämä sopimus on tehty kappaleena, yksi jokaiselle sopijapuolelle.

Paikka _____ Aika 18.09.12

Sanna Jövelas _____ AMK:n edustaja

Anu-Liisa Kosonen _____ Toimeksiantajan edustaja

Eija Hiettonen _____ Opinnäytetyön tekijä(t)