



# jamk

## **Pandemian vaikutus pelaamiseen Suomessa**

Ville Vallin

Opinnäytetyö, AMK  
Lokakuu 2022  
Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma

## Vallin Ville

### Pandemian vaikutus pelaamiseen Suomessa

Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Lokakuu 2022, 28 sivua, joista liitettä 4 sivua.

Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö AMK.

Julkaisun kieli: suomi

Julkaisulupa avoimessa verkossa: kyllä

### Tiivistelmä

Pelaaminen on yleistynyt viime vuosikymmenten aikana huomattavia määriä, joka on myös lisännyt pelien tarjontaa. Videopelit ovat yksi maailman suurimmista viihdeteollisuuden aloista, sekä merkittävä osuus ihmisten joka päiväsen vapaa-ajan kulutuksesta.

Koronavirus COVID-19 järjestyttännyt maailmaa viimeiset 2 vuotta ja aiheuttanut maailmanlaajuisia rajoitustoimia vakavuutensa vuoksi. Ja täten rajoittanut ihmisten liikkumista, harrastuneisuutta sekä vapaa-ajan käyttöä.

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, miten koronapandemiasta johtuneet rajoitustoimet ovat vaikuttaneet ihmisten pelaamistottumuksiin niin ajankäytöllisesti kun mielenkiinnon kohteiden mahdollisina muutoksina.

Tutkimusmenetelmänä käytettiin kvantitatiivista verkkokyselyä, jonka tarkoitus oli kerätä kattavaa tietoa laajalta yleisöltä.

Tutkimuksen ensimmäisessä osassa käyn läpi tutkimusmenetelmiä, videopelin historiaa sekä pelaamisen yleistymistä nykypäivään asti. Toisessa osassa käyn läpi COVID-19 virukseen liittyviä vaikutuksia ihmisten terveyteen ja sen vaikutukseen Suomessa rajoitusten näkökulmasta. Lopuksi käyn lävitse tutkimuksen tulokset.

Tuloksista ilmenee ihmisten pelaamistottumukset ennen pandemiaa, pandemian ajalta sekä tämänhetkinen tilanne. Tuloksia voidaan hyödyntää peliteollisuuden näkökulmasta selvittämällä mahdollisten kohderyhmien muutokset sekä laajentumiset pandemian ajalta.

### Avainsanat (asiasanat)

pelit, vapaa-ajantoiminnat, pelaajat, vapaa-aika, harrastukset, videopelit, korona, covid-19, pandemia

### Muut tiedot (salassa pidettävät liitteet)

-

### Vallin Ville

#### **Pandemics effect on gaming in Finland**

Jyväskylä: JAMK University of Applied Sciences, October 2022, 28 pages, containing 4 attachment pages.

Business Information Technology. Bachelor's thesis.

Permission for open access publication: Yes

Language of publication: Finnish

#### **Abstract**

Gaming has become more common during the last few decades, and it keeps growing to this very day. It has led to more games in wider genres and more audience for videogame companies. Videogames are one of the biggest entertainment industries and major part of people's free time.

Coronavirus also known as COVID-19 has shocked the world for past 2 years and caused worldwide restrictions because of its seriousness. It has also restricted people's free movement, hobbies, and free time usage.

Purpose of this study is to see, how pandemic caused by COVID-19 has changed people's gaming habits such as usage of time and interest if different genres.

The research method used in this study is quantitative online survey which aims to collect data from wide audience.

In the first part of the study I'll go through the research methods, videogame history and gaming's generalization to modern day. In the second part I'll go through COVID-19 virus related effects on health and restrictions regarding Finland. Finally, I'll go through the results of the study.

The results of the study show how people's gaming habits have changed from pre-pandemic era to pandemic era and current day. Results can be used by videogame industry to compare their existing audience to possible new and wider audience they might have gained during the pandemic.

#### **Keywords/tags (subjects)**

gaming, videogames, free time, games, hobbies, coronavirus, covid-19, pandemic

#### **Miscellaneous (Confidential information)**

-

## Sisältö

<b>1</b>	<b>Johdanto</b> .....	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Tutkimusasetelma</b> .....	<b>4</b>
2.1	Tutkimuksen tavoite ja rajaus .....	4
2.2	Tutkimuskysymykset .....	4
2.3	Tutkimusmenetelmä .....	4
2.4	Reliabiliteetti ja validiteetti .....	5
2.5	Tiedonkeruu .....	5
<b>3</b>	<b>Videopelit</b> .....	<b>5</b>
3.1	Videopelien historia .....	5
3.2	Peligenret .....	7
3.2.1	Roolipelit.....	7
3.2.2	Toimintapelit.....	7
3.2.3	Seikkailupelit.....	8
3.2.4	Yksinpelit.....	8
3.2.5	Moninpelit .....	8
3.3	Pelaaminen nykypäivänä.....	9
3.3.1	Pelaamisen yleistyminen .....	9
3.3.2	Esports .....	10
3.3.3	Striimaus .....	10
<b>4</b>	<b>COVID-19</b> .....	<b>11</b>
4.1	Taudinkuva .....	11
4.2	Hoito .....	12
4.3	Pandemia.....	12
<b>5</b>	<b>Tutkimuksen tulokset</b> .....	<b>13</b>
5.1	Vastaajien jakauma .....	13
5.2	Pelaamistottumukset .....	16
5.2.1	Ennen pandemiaa .....	16
5.2.2	Pandemian aikana.....	17
5.2.3	Nykypäivänä.....	19
<b>6</b>	<b>Pohdinta</b> .....	<b>20</b>
	<b>Lähteet</b> .....	<b>23</b>
	<b>Liitteet</b> .....	<b>26</b>
	Liite 1. Kysely.....	26

**Kuviot**

Kuvio 1: Sukupuolijakauma .....	14
Kuvio 2: Ikäjakauma .....	14
Kuvio 3: Pelialustat.....	15
Kuvio 4: Ensikosketus videopeleihin .....	16
Kuvio 5: Pelaamiseen käytetyn ajan nousu .....	17
Kuvio 6: Uusien genrejen kokeilu pandemian aikana .....	18
Kuvio 7: Monin- vai yksinpelit pandemian aikana .....	18
Kuvio 8: Pelaamistottumusten pysyvä muutos .....	19
Kuvio 9: Uudet peligenret mielenkiinnon kohteina .....	20

# 1 Johdanto

Vuoden 2020 tammikuussa Iltalehti uutisoi ensimmäistä kertaa mysteeriviruksesta, joka leviää Kiinassa (Nykänen 2020). Virus oli vaatinut ensimmäisen kuolonuhrin ja tämän pelättiin olevan samantyyppinen kuin SARS, joka aiheutti satojen ihmisten menehtymisen kymmenen vuotta aikaisemmin. SARS-CoV-2, Covid-19 tai yleisemmin tunnettu Korona kuuluu koronavirusryhmään, joka on ryhmä yleisiä viruksia ja aiheuttaa ihmisellä usein lievän hengitystietulehduksen. (Anttila 2022).

Koronavirus aiheutti Suomessa sekä maailmalla laaja-alaisen sulkutilan pandemian myötä. Pandemialla tarkoitetaan maailmanlaajuisesti levinnyttä epidemiaa. Epidemia on tilanne, jossa yksittäinen tartuntatauti ilmenee huomattavalla määrällä tietyn alueen väestöstä (Pandemiat ja epidemiat 2022). Pandemian myötä aiheutunut sulkutila koostui useista rajoituksista, jotka rajoittivat merkittävästi ihmisten liikkumista ulkotiloissa. Työelämässä sekä kouluissa siirryttiin hetkellisesti etäopetuksen, että etätöihin. Vapaa-ajalla sulkutila rajoitti ihmisten vapaa-ajan harrastuksia, kokoontumisia sekä useissa liiketiloissa käymistä.

Videopelit ovat nykyään osa ihmisten jokapäiväistä arkea, joka ilmenee päivittäin, joka televisiossa, sosiaalisessa mediassa tai internetissä. Videopelien historia juontaa juurensa 1940-luvulle, jolloin yksittäiset tutkijat alkoivat pohtia ajatuksena. Ensimmäiset pelisovellukset olivat pääsääntöisesti shakkiin, lautapeleihin tai korttipeleihin liittyviä ja näitä kehitettiin pääsääntöisesti laboratorioissa sekä korkeakouluissa (Sihvonen & Mäyrä 2009; 2015). Nykyään videopelit koostuvat kuitenkin laajoista aihepiireistä ja näiden kehitystyö on kenen tahansa saavutettavissa. Pelaamisesti onkin muodostunut monelle tapa viihdyttää itseään vapaa-ajalla kuten esim. elokuvat ja muut vapaa-ajan harrastukset.

Opinnäytetyön tarkoitus on selvittää, kuinka paljon ihmisten pelaamistottumukset muuttuivat koronapandemian myötä Suomessa. Tarkoituksena on myös selvittää, kasvoiko pelaajien käyttämä aika videopelin parissa, kokeilivatko he useampaa peligenreä, mitä ei välttämättä ennen pandemiaa olisivat kokeilleen rajallisen vapaa-ajan vuoksi sekä onko pelitottumukset palautuneet takaisin pandemiaa edeltävään aikaan vai onko niistä jäänyt vaikutuksia nykyelämään, kun maailma on taas hieman avautunut.

## 2 Tutkimusasetelma

### 2.1 Tutkimuksen tavoite ja rajaus

Tutkimuksen tavoitteena selvittää ihmisten pelaamistottumuksien mahdolliset muutokset covid-19 pandemian ajalta. Pandemian aikana ollut sulkutila mahdollisti pelaajille enemmän aikaa käytettäväksi videopelien parissa ja tarkoitus on selvittää, onko tämä muuttanut heidän tottumuksiin pysyvästi tai hetkellisesti.

Tutkimus on rajattu suomalaisiin pelaajiin sekä suomessa tapahtuneisiin koronatoimenpiteisiin, koska koronakäytänteet ovat maakohtaisia ja paikoitellen merkittävästi eriäviä.

### 2.2 Tutkimuskysymykset

Tutkimuskysymyksiksi määräytyivät seuraavat:

1. Onko pelaajien pelaamistottumukset muuttuneet pysyvästi pandemian aikana
2. Ovatko pelaajat kiinnostuneet uudentyyppisistä peleistä

Kysymyksiin saadut vastaukset antavat peliteollisuudelle tietoa heidän kohdeyleisönsä mahdollisista kiinnostuksen kohteista tai muutoksista.

### 2.3 Tutkimusmenetelmä

Tutkimusmenetelmäksi valikoitui kvantitatiivinen tutkimus, koska tavoitteena on kerätä laaja-alaisesti dataa pelaajien tottumuksista. Määrällinen tutkimusmenetelmä eli kvantitatiivinen menetelmä on tutkimustapa, jossa tietoa tarkastellaan numeerisesti (Vilka 2014, 14). Keräämällä numeerista dataa pelaajien pelaamistottumuksista, voidaan luoda kattavia tilastoja, jotka kertovat pelaamistottumuksien mahdollisista muutoksista pandemian aikana.

Tutkimus toteutetaan verkossa tehtävänä kyselynä, joka koostuu 15. eri kysymyksestä. Pääsääntöisesti kyselyn kysymykset on tarkoin rajattu muutamaan vastausvaihtoehtoon, jotta vastaajalla on käytännöllisyys valita muutamasta vaihtoehdosta mahdollistaen kyselyn helppouden ja sujuvuuden. Kysely sisältää myös muutamana vapaaehtoisena kysymyksen, joihin vastaaja voi halutessaan kertoa tarkemmin aiheesta.

Kysely kohdistetaan pääsääntöisesti henkilöille, jotka ovat aktiivisia pelaajia ja ovat saavutettavissa pelaamiseen liittyvissä ryhmissä Facebook-sivustolla. Vaihtuvuutta vastaajiin saadaan myös henkilöistä, jotka ovat kyseisissä ryhmissä, mutta toisen henkilön puolesta esim. lasten vanhemmat. Näiden vastaajien osalta voidaan kerätä tietoa myös ei-pelaajaksi tunnustautuvilta henkilöiltä.

## **2.4 Reliabiliteetti ja validiteetti**

Tutkimuksen luotettavuus arvioidaan usein reliabiliteetin ja validiteetin avulla, jotka liittyvät tutkimuksen luotettavuuteen. Lähtökohtaisesti tutkimuksen tulee olla luotettavaa, virheetöntä sekä puolueetonta. Reliabiliteetin näkökulmasta tutkimuksen ei tule olla sattumanvaraista vaan tarkistettavissa sekä mahdollisesti myös toistettavissa. (Hiltunen 2009).

Validiteetti eli pätevyys ilmaisee tutkimuksen pätevyyden eli tukeeko käytetty aineisto, tutkimusmenetelmät sekä tulokset esitetyjä väitteitä. Korkea validiteetti voidaan saavuttaa valitsemalla juuri oikeat kysymykset sekä kohdistamalla oikealle kohderyhmälle. (Hiltunen 2009).

Reliabiliteetti eli luotettavuus ilmaisee tutkimuksen luotettavuuden. Korkean luotettavuuden tutkimuksissa tulokset kyetään tarkistamaan sekä toistamaan eivätkä ne ole sattumanvaraista eli luotettava tutkimus on tehty, kun tulokset kyetään toistamaan selkeästi samanlaisissa olosuhteissa. (Hiltunen 2009).

## **2.5 Tiedonkeruu**

Tutkimuksessa kerätään tietoa pääsääntöisesti verkkosivustoilta pohjustukseksi, koska peliteollisuus on elävä ala ja täten painetut teokset vanhenevat nopeasti. Covid-19 virus on myös melko tuore, joten tästä ei vielä tutkimuksen tekohetkellä ole tarjolla riittävästi kirjallisuutta.

# **3 Videopelit**

## **3.1 Videopelien historia**

Ensimmäisen videopelin kehitti fyysikko William Higinbotham vuonna 1958. Työskennellessään Brookhavenin kansallislaboratoriossa vuonna 1958, Higinbotham koki, että sen ajan tiedemessut

olivat pääosin passiivisia ja hän halusi kehittää tapahtumaan vierailijoita aktivoivan esittelyn. Kehitykseen hän käytti oskilloskooppia, jonka näytön koko oli vain 5 tuumaa. Peli koostui vain muutamista viivoista, joiden avulla Higinbotham ilmensi oskilloskoopin näytölle tenniskentän, verkon sekä pallon. Pelaajat kykenivät lyömään palloa vastakkaiseen suuntaan erillisillä ohjaimilla. Higinbotham päätyi kutsumaankin teostaan ”Tennis for two” ja tätä pidetäänkin laajalta ensimmäisenä videopelinä, joka on päätynt julkiseen kokeiluun. (Rosen 2017).

Ensimmäinen harppaus videopeleissä tapahtui 70-luvun alussa, kun Atari julkaisi Pong-nimisen pelin. Pelissä kaksi pelaajaa ohjaavat mailaa, jonka tarkoituksena on lyödä pallo vastustajan ohitse. Peli muistutti hyvin pitkälti Tennis for Two-peliä, mutta tämä oli tarkoitettu kaupalliseen käyttöön. Pongin julkaisu osui myös samaan ajankohtaan, kun ensimmäiset väritelevisiot alkoivat löytää tiensä kuluttajien kotiin ja ajatus oman television äärestä pelaamisesta oli jännittävä. Pongin menestys loi tien useille peleille, jotka löysivät tiensä kuluttajien kotiin tulevana vuosikymmeninä. (Loguidice 2009).

80-luvun alussa videopelien nousu hidastui Atarin epäonnistuneen E.T.-pelin myötä ja kuluttajien kyllästymisestä pelien yltärintontaan. Vaihe ei kestänyt kuitenkaan montaa vuotta, kun Nintendo toi julkaisemansa NES-konsolin läntisille markkinoille. NES-konsolin julkaisun myötä videopelien myynnit ja taso lähtivät rakettimaiseen nousuun, joka ei ole hidastunut tähänkään päivään mennessä. (Brumfiel 2017).

80-luvun loppupuolella alkoi ensimmäinen konsolisota, kun Sega julkaisi toisen konsolinsa Sega Genesis. Sega oli julkaissut ensimmäisen konsolinsa vuonna 1986, mutta tämä ei onnistunut kilpailemaan Nintendon kanssa. Genesisen julkaisun myötä kuluttajat alkoivat jakautua leireihin ja valita suosikkikonsoleitaan, joko itse laitteen tai pelitarjonnan mukaan. Segan ja Nintendon välinen kilpailu muutti videopelimaailman pysyvästi ja loi tien uusille yrityksille, joka lähtivät mukaan konsolimarkkinoille. Sony julkaisi ensimmäisen konsolinsa Playstation vuonna 1994 ja Microsoft vuonna 2001 Xbox-konsolin. Sittemmin Microsoft, Sony sekä Nintendo ovat vallanneet konsolimarkkinoista enemmistön. (Videogame History 2019).

PC-pelaaminen on konsolisodissa poikkeus, koska tietokoneita ei lasketa konsoleiksi niiden yleiskäytön vuoksi. Tietokoneilla pelaaminen ei tästä syystä ole kärsinyt konsoliteollisuuden sudenkuopista vaan jatkanut tasaista kasvuaan 80-luvulta lähtien. (Console vs gaming pc 2021).

## **3.2 Peligenret**

Videopeleissä on olemassa laaja-alainen genretarjonta. Genre määrittää pelin tyylin, joko visuaalisesti tai pelimekaniikoiltaan. Videopelien genret määrittävät pääsääntöisesti pelaajien kiinnostuksen kohteet eli minkä tyyppisiä pelejä pelaajat pelaavat. Nykyaikana peligenrejen rajat ovat vaikeasti määritettävissä, koska uusia tyyplejä kehitetään jatkuvasti sekä jo olemassa olevia kyetään yhdistämään useilla eri tavoilla.

### **3.2.1 Roolipelit**

Roolipelit pohjautuvat vanhoihin pöytäpeleihin, joissa pelaaja asettuu kuvitteellisen hahmon kenkiin ja suorittaa tehtäviä isossa maailmassa. Useissa roolipeleissä pelaaja kykenee luomaan pelihahmon itse, joka lisää pelimaailmaan immersiota. Roolipeleissä pelaajat tyyppillisesti etenevät ennalta määrätyn juonen mukaisesti, johon pelaaja voi kuitenkin vaikuttaa valinnoillansa sekä hahmonsa ominaisuuksilla. Roolipelien keskeisiä ominaisuuksia ovat myös hahmonkehitys, jossa hahmoa voidaan parantaa taitojen ja kykyjen myötä sekä vaihtamalla varusteita. (Role-Playing Game (RPG) 2020).

### **3.2.2 Toimintapelit**

Toimintapeleissä on tarkoitus haastaa pelaajan silmä-käsi koordinaatiota sekä refleksejä. Pelaaja voi kohdata toimintapeleissä pulmia sekä ennalta määrätyn juonen, mutta pelityypin pääpaino on pääsääntöisesti taisteluissa ja toiminnassa. Pelaajat kokevat usein palkitsemisen tunnetta ja ylpeyttä selvitessään toimintapelin tuomista haasteista ja pitämällä pelihahmonsa elossa. (Nanou 2021).

### 3.2.3 Seikkailupelit

Seikkalupeleissä pelaaja kokee usein haasteita eikä toiminta ole kovin aktiivista. Pelit etenevät hitaasti pelaajan ratkoessa pulmia sekä kokeakseen tarinan. Seikkailupelit tarjoavat pelaajille pääsääntöisesti älyllisiä haasteita, joiden ratkaisun jälkeen peli etenee. (Nanou 2021).

### 3.2.4 Yksinpelit

Yksinpelit ovat pelityyppejä, joissa pelaaja kokee pelin yksin. Nykyään on myös yleistä, että yksinpelit tarjoavat myös mahdollisuuden jonkinasteiseen moninpeliin. Yksinpelit koostuvat pelaajan kokemuksesta suorittaa peli yksin, ilman muiden ihmisten osallistumista. Pelit ovat olleet yleisesti tunnettuja siitä, että pelaaja pystyy samaistumaan pelattavan pelin hahmoon sekä immersioitumaan tarinaan. Näitä ominaisuuksia on kuitenkin viime vuosina alkanut esiintymään myös moninpeleissä, joka on johtanut kysymykseen ”Ovatko yksinpelit kuolemassa?”. Kyseinen ajatus on lähöisin peliyhtiöiltä, jotka ovat pohtineet yksinpelien heikkoa myyntiä. Kuitenkin joka kerta kun kysymys nousee esille, huomataan että myynneissä on tapahtunut vain ajoittaisia notkahduksia, sillä vuonna 2020 Steam-alustan parhaiten myyneistä peleistä 43% oli yksinpelejä (Wilde 2021). Vaikka tänä päivänä moninpelit tarjoavat paljon samankaltaisuuksia kuin yksinpelit, on näiden pääsääntöinen myyntivaltti kuitenkin juuri se, että pelin voi pelata yksin, joka mahdollistaa vapaamman ajankäytön pelaamisen suhteen.

### 3.2.5 Moninpelit

Moninpelit koostuvat kahden tai useamman pelaajan jaetusta kokemuksesta. Moninpelejä voidaan pelata joko verkon välityksellä etäisyyksistä riippumatta tai samalla sohvalla istuen riippuen pelin mekaniikoista. Moninpelit ovat myös valtaosa kilpapelien kohdepeleistä, koska tarkoitus on voittaa muut pelaajat.

Co-op peleissä kaksi tai useampi pelaaja pyrkii suorittamaan pelin yhteistyöllä. Tämän tyyppiset pelit simuloivat usein vahvasti yksinpelikokemusta, mutta kavereiden kanssa. Pelejä voi pelata joko verkon välityksellä tai samassa tilassa istuen.

Local Co-op peleissä tarkoitus on pääsääntöisesti sama kuin tavallisissa Co-op peleissä, mutta pelikokemus on rajattu vain samassa tilassa koettavaksi. Local Co-op pelit ovat pääsääntöisesti yhdellä

laitteella pelattavia, jossa kuvaruudussa pelaajien hahmot näytetään joko samassa tilassa tai jaetussa ruudussa. Nykyään myös Local Co-op pelit ovat kuitenkin tarjonneet mahdollisuutta pelata verkon välityksellä, joka simuloi samalla laitteella pelaamista.

MMO eli Massive Multiplayer Online pelit ovat laajoja verkon välityksellä pelattavia pelejä, joissa on pääsääntöisesti iso maailma, jossa samanaikaisesti voi olla jopa satoja pelaajia. Peleissä on usein yksinpelimäinen osuus, jonka lisäksi on useita moninpelillisiä elementtejä sekä tapahtumia.

Competitive Multiplayer peleissä pelaajat muodostavat joukkueita ja kilpailevat toista joukkuetta vastaan. Tämän tyyppiset monipelit ovat muodostuneet esportsin tukirangaksi, joka ympärille kilpapelaminen on rakennettu.

### **3.3 Pelaaminen nykypäivänä**

#### **3.3.1 Pelaamisen yleistyminen**

Pelaamista pidettiin vielä 90-luvulla lasten sekä pienen aikuisjoukon harrastuksena. 2000-luvun alkupuolella pelien sekä konsolien tarjonta oli kuitenkin niin monipuolista, että kohdeyleisö jatkoi laajentumistaan. ESA:n (Entertainment Software Association) tekemän tutkimuksen mukaan vuonna 2022 pelaajien keski-ikä on 33-vuotta (Saltzman n.d.). Saman tutkimuksen mukaan pelaaminen ei rajoitu nykypäivänä enää lapsiin tai harvoin aikuisiin vaan jopa yli 65-vuotiaat pelaavat aktiivisesti. Monet nykyajan pelaajista ovat saattaneet saada ensikosketuksensa videopelieihin vasta yli 20-vuotiaina.

Pelaamisen yleistyminen on laajentanut pelaamista myös ammatilliseen suuntaan. Nykyään pelaajat voivat pelata kokopäiväisenä työnä ja tienata rahaa. Suoratoistopalveluissa (YouTube, Twitch) pelaajat voivat joko nauhoittaa pelivideoita tai lähettää suoraa lähetystä verkossa, jotka mahdollistavat katsojien osallistumisen. Toinen merkittävä tapa, jolla pelaamista voi ajatella työnä on esports. Pelaajat toimivat joko joukkueissa tai yksin ja kilpailevat paikallisesta tasosta kansainvälisiin areenoihin ja saavat joko palkkaa tai palkintorahoja turnauksista.

### 3.3.2 Esports

Esports tai e-urheilu on pelaamisen muoto, jossa on tarkoitus kilpailla toisia pelaajia vastaan. Pelaamisesta on järjestetty erinäisiä kilpailuja sekä turnauksia melkein yhtä pitkään, kun videopelit ovat olleet osa ihmisten arkea. Vasta viime vuosina on kilpapelaminen vasta kuitenkin saavuttanut laajan suosion sekä varteenotettavan aseman yleisön joukossa. Vuonna 2017 esportsilla oli globaalisti 380 miljoonaa seuraajaa (Leppänen 2018) ja määrä on vain jatkanut kasvuansa viime vuosina.

E-urheilun kasvava suosio on vaikuttanut merkittävästi myös päivittäiseen pelaamiseen. Vielä kymmenen vuotta sitten katsottiin, jos henkilö pelaa päivässä useita tunteja, on hän joko syrjäytynyt tai altistuu haitalliselle viihteelle. E-urheilun myötä tämä on muuttunut harjoitteluksi. Korkeimilla tasoilla harjoitusohjelmat vastaavat muiden ammattilaisurheilijoiden ohjelmia.

### 3.3.3 Striimaus

Striimauksella tarkoitetaan internetin välityksellä lähetettävää videota, joko nauhoitettuna tai suorana lähetyksenä (What is live streaming 2022). Twitch, joka perustettiin vuonna 2011 on tunnettu suorista lähetyksistään. Yhtiön alkuaikoina moni suhtautui pelien striimaukseen epäilevästi, mutta vain muutamassa vuodessa suosio kasvoi merkittävästi. Suorissa lähetyksissä striimaaja useimmiten pelaa videopeliä ja vuorovaikuttaa katsojien kanssa. Katsojat voivat keskustella muiden katsojien sekä striimaajan kanssa lähetyksessä mukana olevassa chatissa. Katsojat voivat myös tehdä striimaajan kanavalle tilauksia, joiden hinta vaihtelee tason mukaan. Tilauksella katsojat saavat käyttöönsä erinäisiä etuja kyseisen striimaajan kanavalle esim. yksilöllisiä emojeita käytettäväksi chatissa. Striimauksen suosio on kasvanut valtavasti viime vuosina erityisesti koronapandemian aikana, jolloin ihmisillä on ollut huomattavasti enemmän aikaa joko aloittaa striimaus tai toimia katsojana. Striimauksen myötä moni, joka ei ole välttämättä koskaan pelannut videopelejä on saanut ensikosketuksensa pelaamiseen aloittaessaan striimauksen.

YouTubessa on pelaajien myös mahdollista lähettää suoraa pelikuvaa, mutta tämä on vielä markkina-asetelmassa huomattavasti Twitchiä jäljessä. YouTube on pääsääntöisesti vuodesta 2005 asti toiminut nauhoitettujen videoiden toistoalustana, joka tarjoaa laajat mahdollisuudet pelaajille. Pe-

laajat voivat joko tallentaa sivustolle yksittäisiä pätkiä pelistä, peliarvosteluita, kollaaseja, läpiluuhjeita tai Let's Play videoita. YouTuben myötä mahdollisuudet ovat lähes rajoittamattomat toisin kuin Twitchin myötä, joka keskittyy vain suoriin lähetyksiin.

Molempien alustojen viime vuosien suosion kasvulla on kuitenkin haittapuolensa. Koska sivustojen tarjonta on nykypäivänä jo niin laaja, vaatii menestyminen uusilta sisällöntuottajilta huomattavasti enemmän työtä ja onnea menestyä. Toisaalta kynnyks aloittaa sisällöntuottaminen alustoilla on varsin matala.

## **4 COVID-19**

### **4.1 Taudinkuva**

SARS-Cov-2 eli Covid-19 kuuluu koronavirusten ryhmään, jotka yleensä aiheuttavat ihmiselle lievän hengitystietulehduksen. Kyseessä on vuonna 2019 ensimmäistä kertaa havaittu ihmisille uusi koronavirus, joka leviää hyvin herkästi (Anttila 2022). Viruksesta tiedettiin aluksi vain vähän, mutta ajan edetessä on tietoisuus taudista sekä taudinkuvasta kasvanut. Taudin aiheuttamat oireet ovat hyvin laaja-alaiset, joihin kuuluu mm. päänsärky, kuume, nuha, yskä, kurkkukipu tai haju- sekä makuaistin häiriöt. (Oireet ja hoito 2022).

Pandemian aikana virus on mutatoitunut useasti, jotka on johtanut muuttuneisiin taudinkuviin sekä leviämisenopeuksiin. Esimerkiksi 2020-vuoden syksyllä englannissa ilmeni UK-variantiksi nimetty Covid-19 mutaatio, joka aiheutti pääsääntöisesti saman taudinkuvan, mutta leviämiskyky oli huomattavasti herkempi. Joulukuussa 2021 valtaviruksen otti nimiinsä omikronvariantti, joka vaikuttaa aiheuttavat pääsääntöisesti lievempiä oireita. Omikronvariantin jälkeen ei ole havaittu uusia merkittäviä mutaatioita, jotka voisivat syrjäyttää aikaisemman valtavariuksena. (Anttila 2022).

Viruksesta on myös olemassa vakavampi taudinkuva, joka voi aiheuttaa keuhkokuumeen tai muita komplikaatioita. Vakavassa taudinkuvassa sairastuneen terveydentila voi heikentyä äkillisesti ja sairastaja saattaa tarvita äkillistä sairaala- tai tehohoitoa. Sairastuneilla voi olla myös riskitekijöitä, jotka altistavat vakavalle taudille. Näitä voivat olla mm. ylipaino, diabetes tai astma (Oireet ja hoito 2022). Vakava taudinkuva voi johtaa myös kuolemaan.

## 4.2 Hoito

Sairastuvan tulee pysytellä kotona ja välttää kontakteja muihin ihmisiin johtuen viruksen herkästä leviämisestä. Henkilökohtaisesta käsi- sekä yskimishygieniasta huolehtiminen on myös tärkeässä asemassa. Mikäli taudinkuva ei ole vakava, hoitoon soveltuu samat ohjeistukset kuin tavalliseen influenssaan. Sairastuneen tulee huolehtia riittävästä nesteytyksestä ja levosta. Kuumetta ja särkyä on mahdollista lievittää apteekista ilman reseptiä saatavilla lääkkeillä. (Koronaviruksen hoito ja ohjeet sairastuneelle 2022).

Vakavasti sairastuneiden hoitoon tarjotaan sairaalassa oireidenmukaista hoitoa, joita voivat olla esimerkiksi happi- tai nestehoito. Vakavassa taudinkuvassa pyritään hoitamaan oireita, eikä itse virusta. (Koronaviruksen hoito ja ohjeet sairastuneelle 2022).

Covid-19 virukseen on nykyään myös tarjolla rokotteita, jotka auttavat ennaltaehkäisemään vakavaa taudinkuvaa. Suomessa ensimmäiset koronarokotteet annettiin 27.12.2020. (Vaarala 2020).

## 4.3 Pandemia

Suomessa ensimmäinen tartunta havaittiin tammikuussa 2020. Tartunta havaittiin kiinalaisella turistilla Lapin keskussairaalassa Rovaniemellä (Kajander 2020). Kyseinen turisti oli matkustanut Suomeen Wuhanista viikkoa aikaisemmin ja matkustanut Saariselän alueella. Ensimmäisen virallisen tapauksen jälkeen tartuntoja ilmeni yksittäistapauksina eikä Terveystieteiden tutkimuskeskuksen Jussi Sane uskonut pandemian suureen riskiin. (Kajander 2020).

WHO julisti koronaviruksen maailmanlaajuisesti pandemiaksi maaliskuussa 2020 (Pihlava 2020). Maalikuussa 2020 Suomen hallitus julisti voimaan poikkeustilan ja otti käyttöönsä valmiuslain. Tästä määräytyneet rajoitukset pysyivät melko voimakkaina koko maassa lähes kahden kuukauden ajan. Merkittävimpinä rajoituksina oli Uudenmaan sulkua, jolloin alueelta ei saanut poistua. Uudenmaan sulun purkamisen jälkeen isoimman toimenpiteet olivat koko maan ravintoloiden, sekä kahviloiden sulkeminen rajoittaen näiden myyntiä vain ulos. Koulut siirtyivät myös pääsääntöisesti etäopetukseen. Peruskoulut avautuivat toukokuussa 2020, mutta korkeampien asteiden opetus pysyi etäopetuksessa pääsääntöisesti vuoteen 2021 asti. (Hyttinen 2021).

Vuonna 2021 rajoituksia lievennettiin suurimmilta osin ja käyttöön otettiin aluekohtaiset rajoitukset, jotka määräytyivät tartuntapiikkien mukaan. Koronarajoitukset poistuivat pääsääntöisesti vuoden 2022 alussa, kun Suomen rokotekattavuus oli saavutettu tarpeeksi korkealle. (Seppä 2022).

Heinäkuussa 2022 koronapandemiasta alettiin puhumaan endeeminä, eli pandemian päättymisvaiheen siirtymäkohdaksi. World Health Organization ei ole kuitenkaan vielä julistanut, että pandemia olisi päätynyt. Monet asiantuntijat ovat sitä mieltä, että koronavirus on tullut jäädäkseen, eikä ihmiskunta tule pääsemään tästä eroon. (Kauppinen 2022). Ihmiskunnan tulee sopeutua uuteen muutokseen ja elää jatkossa mahdollisten tartuntapiikkien kanssa, joita voidaan kuitenkin ennaltaehkäistä säännöllisten rokotusten avulla.

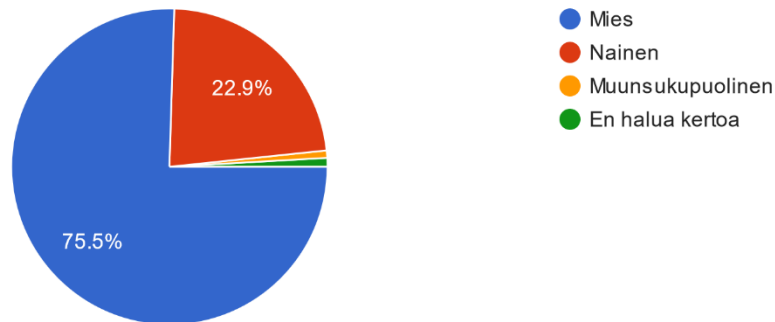
## **5 Tutkimuksen tulokset**

### **5.1 Vastaajien jakauma**

Tutkimukseen saatiin vastauksia yhteensä 665 kappaletta. Kuviosta 1. ilmenee, että 75,5% (502) oli miehiä, 22,9% (152) naisia sekä 0,8% (5) muunsukupuolisia. 0,9% (6) vastanneista eivät halunneet ilmoittaa sukupuoltaan. Tämä tulos tukee vahvasti vielä sitä, että pelaaminen mielletään usein miespuolisten harrastukseksi, mutta merkittävää on kuitenkin huomioida, että lähes neljännesosa vastaajista oli kuitenkin naispuolisia. Naispuolisten pelaamisen yleistyminen on jatkuva trendi ja tuo vaihtelevaa näkökulmaa pelinkehitykseen. Vielä kymmenenkin vuotta sitten, pelinkehittäjät saattoivat kehittää pelejensä tähdäten pääsääntöisesti miespuoliselle yleisölle, mutta nyt heidän on otettava myös muut ihmiset huomioon. Tämä lisää peliyhteisön monipuolisuutta ja tuottaa sitä kautta laajempaa sekä monipuolisempaa tarjontaa pelaajille.

## 1. Sukupuolesi

665 responses

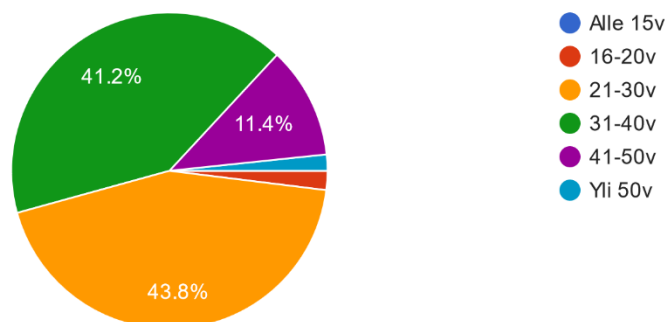


Kuvio 1: Sukupuolijakauma

Ikäjakaumassa oli myös merkittäviä eroja, joka ilmenee kuviosta 2. Vastanneista 43.8% (291) oli 21-30v, 41,2% (274) 31-40v, 11,4% (76) 41-50v, 2% (13) 16-20v sekä 1,7% (11) yli 50-vuotiaita. Tämä ilmentää selkeästi, että nykyaikana pelaaminen on kaikenikäisille suunnattua. Yli 40-vuotiaat olisivatkin olleet 80-luvun lopulla, jolloin ensimmäiset valtavirtakonsolit ilmestyivät n. 10–20-vuoti-aita. Tämä ei kuitenkaan poissulje pelaamisen merkitystä vain lapsuudessa aloittaneille, sillä nyky-päivänä myös yli 50-vuotiaat aloittavat pelaamisen ensimmäistä kertaa (Rosenblatt 2019).

## 2. Ikäsi

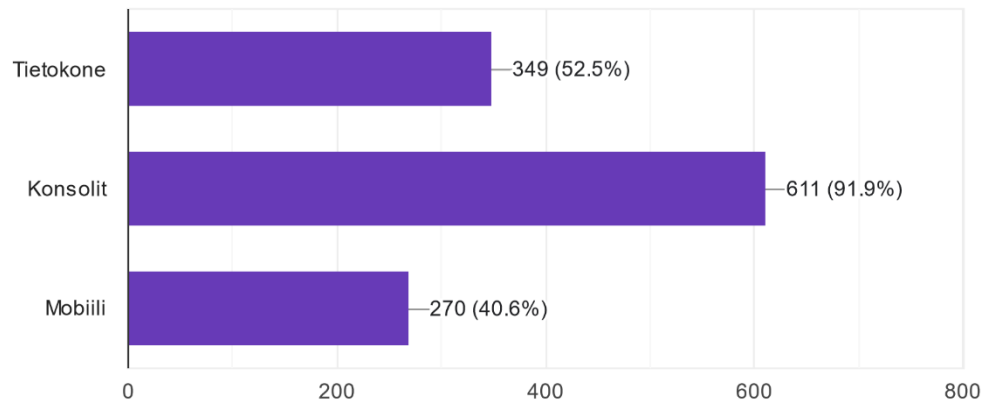
665 responses



Kuvio 2: Ikäjakauma

### 3. Pelialustasi (Voit valita useita)

665 responses



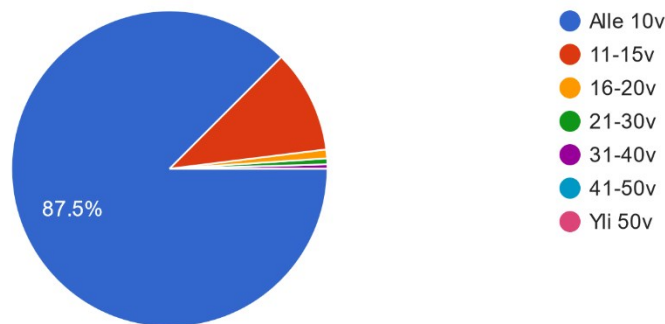
Kuvio 3: Pelialustat

Pelialustojen jakauma on selkä, kuten kuviosta 3. ilmenee, joka osoittaa konsolien helppokäyttöisyyden. Tänä päivänä tietokoneella pelaaminen vaatii jo hieman tehoja, joten tämän myötä riittävien pelitietokoneiden hinnat ovat yleensä kaksinkertaisia konsoleihin nähden. Konsolien helppokäyttöisyys on myös yksi merkittävä tekijä, minkä vuoksi enemmistö päätyy tällä pelaamaan. Vastanneista myös 40,6% (270) ilmoitti pelaavansa mobiililaitteilla, joka kuvastaa kuinka paljon mobiilipelaaminen on yleistynyt viime vuosina sen helppouden vuoksi.

Kerättyjen ennakkotietojen perusteella voidaan tulkita, että tutkimus on luotettava ja varsin laaja-alainen. Vastajia löytyi moneen eri ikäluokkaan sekä riittävästi sukupuolijakaumaa, että laajasti pelialustoja, joita vastaajat käyttävät pelaamiseen.

#### 4. Minkä ikäisenä sait ensikosketuksen videopeleihin?

665 responses



Kuvio 4: Ensikosketus videopeleihin

Kuviosta 4. ilmenee, että vastaajista 87,5% (582) oli pelannut videopelejä ensimmäisen kerran alle 10-vuotiaana, 10,5% (70) 11–15-vuotiaana, 0,9% (6) 16–20-vuotiaana, 0,6% (4) 21–30-vuotiaana ja 0,5% (3) 31–40-vuotiaana. Tämä tulee ottaa huomioon tutkimuksessa, koska merkittävä osa vastaajista on lapsuudessaan kokeillut tai aloittanut videopelaamisen, joten otanta vanhemmalla iällä aloittaneista on merkittävän pieni.

## 5.2 Pelaamistottumukset

### 5.2.1 Ennen pandemiaa

Vastanneista merkittävä osa ilmoitti pelanneensa päivittäin ennen pandemian alkamista. Pelaamiseen käytetty aika saattoi olla muutamia tunteja iltaisin tai jopa yli kymmenen tuntia päivässä. Merkittävimpinä rajoitteina pelaamiseen mahdollistavan ajankäytön osalta mainittiin mm. työt, opinnot, muut harrastukset tai perhe. Vastaajat, joilla oli ennen pandemiaa lapsia, saattoivat pelata arkisin satunnaisesti vain muutamia tunteja iltaisin ja viikonloppuisin hieman enemmän.

Kysyttäessä vastanneilta peligenrejä, joita he pelasivat ennen pandemiaa, ilmeni vastauksia selkeää linjaa. Vastanneet nimesivät pääsääntöisesti yhden tai kaksi genreä, joita he pääsääntöisesti pelasivat. Tämä vastaa hyvin esimerkiksi ihmisten mieltymyksiä elokuvaan. Jokaisella henkilöllä on yksi tai useampi suosikkityyli, joiden parissa he viettävät vapaa-aikaansa. Vastauksissa merkittävimpinä

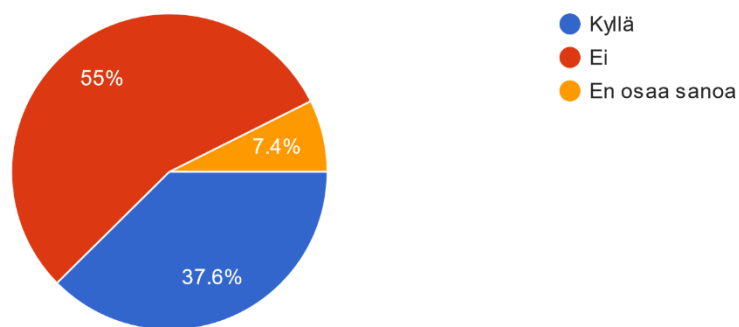
genreinä mainittiin FPS (First Person Shooter), RPG (Role Playing Game) sekä toiminta/seikkailupeilit.

### 5.2.2 Pandemian aikana

Kuviosta 5. käy ilmi, että yli puolet vastanneista (366) koki, että pelaamiseen käytetty aika ei kasvanut pandemian aikana. Määrä on yllättävä, sillä olisi voinut ajatella, että rajoitusten myötä vastanneille olisi vapautunut enemmän aikaa pelata päivän aikana. Syiksi tähän ilmoitettiin pääsääntöisesti perhe- sekä muun tyyppiset vastuut, jotka kasvoivat rajoitusten myötä.

#### 7. Kasvoiko pelaamiseen käytetty aika pandemiasta aiheutuneen sulkutilan aikana?

665 responses

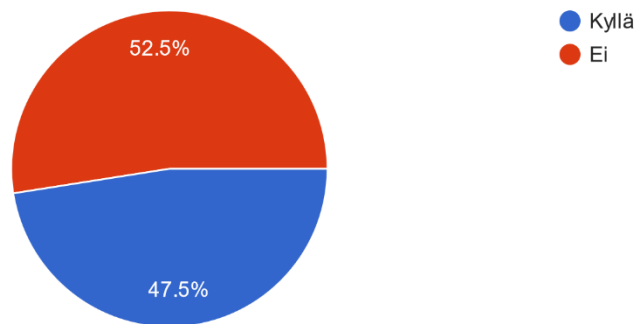


Kuvio 5: Pelaamiseen käytetyn ajan nousu

Vastanneista 37,6% (250) koki kuitenkin pelaamiseen käytetyn ajan kasvaneen pandemian aikana. Kysymykseen kyllä vastanneiden kesken vastaajat saivat vastata lisäkysymykseen, jossa ilmeni että, pelaamiseen käytetty aika saattoi kasvaa useita tunteja päivässä tai muuttua satunnaisesta pelaamisesta päivittäiseksi.

### 11. Kokeilitko pandemian aikana eri genrejen pelejä?

665 responses



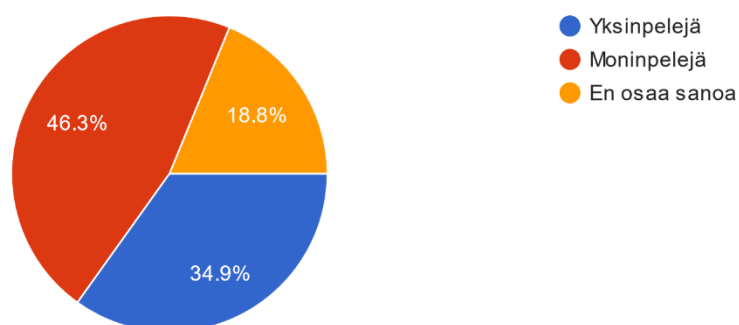
Kuvio 6: Uusien genrejen kokeilu pandemian aikana

Uusien pelityyppien kokeilu (ks. kuvio 6) on hyvin suhteessa pelaamiseen käytettyyn aikaan pandemian ajalta (ks. kuvio 5). Vastaajista 47,5% (316) ilmoitti kokeilleensa uusia pelityylejä. Tästä voidaan vetää johtopäätös, koska pelaamiseen käytetty aika kasvoi lähes 40%:lla vastaajista, oli näillä pelaajilla myös enemmän aikaa kokeilla uusia pelejä.

Pelinkehityksen näkökulmasta pandemia oli ajanjaksollisesti merkittävä, koska yhä useampi peliyhtiö laajensi potentiaalista kohderyhmäänsä huomattavasti.

### 14. Pelasitko pandemian aikana enemmän yksin- vai moninpelejä?

665 responses



Kuvio 7: Monin- vai yksinpelit pandemian aikana

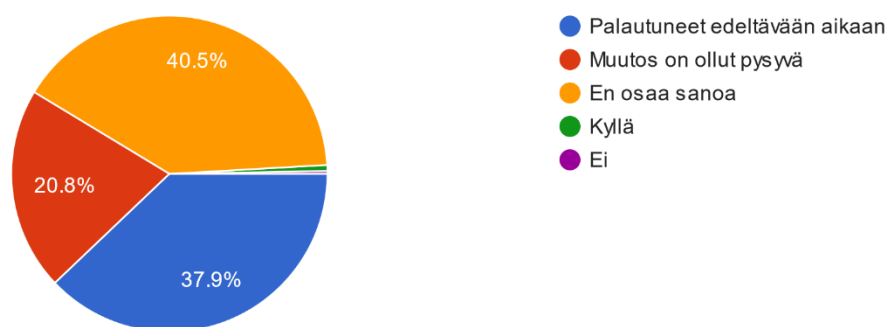
Moninpelien merkitys korostui huomattavasti pandemian aikana (ks. kuvio 7). Vastaajista 46,3% (308) ilmoitti pelanneensa rajoitusten aikana enemmän moninpelejä. Kyselyn lopussa olleesta viimeisestä kysymyksestä, johon vastaajat saivat kirjoittaa vapaamuotoisesti tekstiä, ilmeni että rajoitusten myötä monipelit korostuivat pääsääntöiseksi tavaksi viettää aikaa ystävien sekä tuttujen kanssa, koska näitä ei muuten kyennyt tapaamaan. Yksinpelejä pääsääntöisesti pelanneet vastaajat ilmoittivat pelaamiseen käytetyn ajan mahdollistaneen heille jo kertyneiden pelien pelaamisen ja näin tyhjentäen pelattavien pelien määrää.

### 5.2.3 Nykypäivänä

Kuviosta 8. ilmenee, että valtaosa pelaajista (40,5%) ei vielä osaa sanoa, onko pelaamistottumukset muuttuneet pysyvästi. Mutta kuitenkin 37,9% (252) vastaajista on havainnut pelaamistottumuksien palautuneen pandemiaa edeltävällä tasolle. Kyselyn lopussa olevassa vapaasti vastattavasta kyselystä ilmenee, että merkittävä syy tähän etätöiden sekä harrastusten palautuminen pandemiaa edeltävälle tasolle. Vastauksissa on huomioitava kyllä ja ei vaihtoehtojen tuoma virheellisyys, joka johtui kyselyn jakamisesta osalle vastaajista liian aikaisin. Kyseisiin vastauksiin ehti vastata 0,9% (6) vastaajaa, joten virhemarginaali on häviävän pieni.

9. Koetko, että pelaamistottumuksesi ovat palautuneet pandemiaa edeltävään aikaan vai onko muutos ollut pysyvä?

665 responses

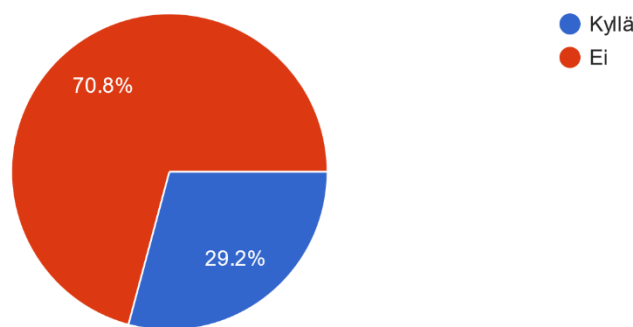


Kuvio 8: Pelaamistottumusten pysyvä muutos

Kuviosta 9. voidaan havaita, että vaikka 47,5% (316) vastaajista (ks. kuvio 6) ilmoitti kokeilleensa uudentyyppisiä pelejä niin 29,2% (194) heistä on löytänyt näistä peleistä uusia mielenkiinnon kohteita ja ovat palanneet kyseisten pelityyppien pariin myös viime aikoina. Tämä tarjoaa pelinkehittäjille uusia mahdollisuuksia kohderyhmän laajentumisen myötä, jota voi edistää erityisesti pienempien peliyhtiöiden myyntejä. Uusia mielenkiinnon kohteita löytäneet pelaajat hyötyvät laajemmasta tarjonnasta, joka myös voi vaikeuttaa pelien ostamispäätöksen tekoa.

12. Löysitkö pandemian aikana uusia peligenrejä, joiden pariin olet palannut viime aikoina?

665 responses



Kuvio 9: Uudet peligenret mielenkiinnon kohteina

## 6 Pohdinta

Tutkimukseni päällimmäisenä tarkoituksena oli selvittää ihmisten pelaamistottumusten mahdolliset muutokset pandemiasta aiheutuvat sulkutilan vuoksi sekä näiden merkitys siirtyessämme vapaampaan maailmaan. Kyselyyn vastanneiden määrä oli yllättävä, jonka vuoksi tutkimuksen luotettavuus voidaan tulkita päteväksi. Olen itse pelannut videopelejä niin kauan kuin muistan, joten valitsemani aihe oli itsestäänselvyys. Huomasin myös henkilökohtaisesti pandemian aikana pelaamistottumusten muuttuneen aktiivisemmiksi, joten tästä syntyi mielenkiinto selvittää myös muiden ajatuksia aiheesta. Onnistuin omasta mielestäni tavoitteessa hyvin ja keräämäni tiedon perusteella voidaan tehdä selkeitä johtopäätöksiä myös valtavirtaan nähden.

Tutkimuksen validiteetti toteutui erinomaisesti. Kohderyhmän valinta oli selkeä sekä onnistunut. Kohderyhmälle osoitetut kysymykset olivat hyvin dataa keräviä sekä vastausten lukumäärä oli

huomattava. Mahdollisilla teemahaastatteluilla olisi voinut pureutua syvemmin yksittäisiin kysymyksiin ja kerätä laajempaa dataa syy/seuraussuhteista.

Tutkimuksen reliabiliteetti on myös merkittävä jo pelkästään vastausten lukumäärän vuoksi. Koska kysely oli suunnattu pääsääntöisesti pelaajille, pystyy tulokset melko varmasti myös toistamaan. Pitemmällä aikavälillä tulosten luotettavuus kuitenkin tulee laskemaan, koska mitä enemmän aikaa kuluu, sitä todennäköisemmin vastaajat eivät välttämättä muista pandemian tai ennen aikaisia pelaamistottumuksiaan.

Toteuttamani kysely oli pääsääntöisesti kattava. Kysely kuitenkin tulisi tehdä huolellisesti ennen julkaisua valmiiksi, jotta ei tapahtuisi kysymyksen 9. tapaisia virheitä (ks. kuvio 8). Datan analysoinnin kannalta kyselyn tulisi olla myös hieman rajatumpi ja täten poistaa tarpeettomat vapaan sanan kohdat, jotka olisi mahdollista toteuttaa selkeillä valintavaihtoehdoilla. Olen tyytyväinen kyselyyn ja sen tuottamaan dataan, mutta koen että vapaamuotoiset haastattelu- tai keskustelutilaisuudet olisivat tuoneet erinäistä lisäarvoa erityisesti syihin. Jotta haastatteluista tai keskusteluista saisi kuitenkin varteenotettavaa tietoa, tulisi henkilöitä rajata eri taustojen mukaan laaja-alaisesti, joka vaatisi huomattavia resursseja niin ajallisesti kuin kontaktillisesti.

Tutkimus on aiheeltaan myös melko tuore, koska koronapandemia ei ole vielä kokonaan ohitse, joten vastaavia tutkimuksia ei vielä kirjoittamishetkellä juurikaan ollut tarjolla. Onkin mielenkiintoista tulevaisuudessa vertailla, mikäli vastaavia tutkimuksia tehdään, kuinka yhteneviä vastaajien tilastot ovat omani kanssa. Koska rajoitin oman tutkimukseni Suomeen, olisi erittäin mielenkiintoista kohdata vastaavanlaisia selvityksiä myös muista maista. Pelaamiskulttuuri, vaikka pitkälti hyvin universaalinen, on myös ulkoisten vaikuttajien alainen. Nämä ovat hyvin valtiosidonnaisia esim. työskentely sekä harrastukset.

Tutkimuksen jatko on omasta mielestäni hieman vaikeahko ajatus, mutta ei mahdoton, koska tutkimuksessa odotetaan, että ihmiset muistavat pandemiaa edeltävältä ajalta heidän päivittäisiä tottumuksiansa, joten mitä pidemmälle aika etenee, on pandemiaa edeltävän ajan datan kerääminen haastavampaa ja epätarkempaa. Seuraava oikeasti looginen suuntaus tutkimukselle olisi laajentaa

peilyhtiöiden näkökulmaan ja kerätä heidän osaltaan myynti- sekä kehitysdataa ja verrata sitä keräämiini tietoihin. Tämä mahdollistaisi pelinkehittäjille, joihin itsekkin tulevaisuudessa toivon kuuluvani, selkeämmän kuvan tulevaisuuden suunnitelmista.

## Lähteet

Anttila, V. 2022. Koronavirus (SARS-CoV-2, COVID-19). Artikkelel Terveyskirjaston verkkosivuilta. Viitattu 12.9.2022. <https://www.terveyskirjasto.fi/dlk01257>.

Brumfiel G. 2017. Total Failure: The World's Worst Video Game. Artikkelel NPR:n verkkosivuilta. Viitattu 10.11.2022 <https://www.npr.org/2017/05/31/530235165/total-failure-the-worlds-worst-video-game>.

Console vs gaming pc. 2021. Artikkelel Gamenhancen verkkosivuilta. Viitattu 10.11.2022. <https://gamenhance.com/blogs/gaming-blogs/console-vs-gaming-pc>.

Hiltunen, L. 2009. Validiteetti ja reliabiliteetti. PDF-tiedosto Jyväskylän Yliopiston Graduryhmän verkkosivulta. Viitattu 10.11.2022. [http://www.mit.jyu.fi/ope/kurssit/Graduryhma/PDFt/validus\\_ja\\_reliabiliteetti.pdf](http://www.mit.jyu.fi/ope/kurssit/Graduryhma/PDFt/validus_ja_reliabiliteetti.pdf).

Huhtanen, N. 2020. Suomessakin varauduttu Kiinaa kurittavan taudin leviämiseen. Uutinen Iltalehden verkkosivuilta. Viitattu 27.10.2022. <https://www.iltalehti.fi/ulkomaat/a/295c557d-b7f1-4f80-8f74-c000a9c4d675>.

Hyttinen, T. 2021. Luuletko, että koronarajoitukset ovat nyt tiukat? Olet väärässä. Uutinen Iltalehden verkkosivuilta. Viitattu 27.10.2022. <https://www.iltalehti.fi/koronavirus/a/26bba9ea-8bd7-4a7a-b023-7deb3955637f>.

Kajander, R. 2020. Näin Suomen ensimmäinen koronavirus varmistui. Uutinen Ylen verkkosivuilta. Viitattu 27.10.2022. <https://yle.fi/uutiset/3-11183390>.

Kauppinen, H. 2022. THL: Pandemiasta endemiaan – korona lienee tullut jäädäkseen. Uutinen Lääkärilehden verkkosivuilta. Viitattu 27.10.2022. <https://www.laakarilehti.fi/terveydenhuolto/pandemiasta-endemiaan-korona-lienee-tullut-jaadakseen/>.

Koronaviruksen hoito ja ohjeet sairastuneelle. 2022. Artikkelel Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen verkkosivuilta. Viitattu 27.10.2022. <https://thl.fi/fi/web/infektiotaudit-ja-rokotukset/ajankoh-taista/ajankohtaista-koronaviruksesta-covid-19/oireet-ja-hoito-koronavirus/koronaviruksen-hoito-ja-ohjeet-sairastuneelle>.

Leppänen J. 2018. Mitä on esports? Artikkelel Telian verkkosivuilta. Viitattu 19.10.2022. <https://www.telia.fi/esports/artikkeli/mita-on-esports>.

Loguidice, B. 2009. The History of Pong: Avoid missing game to start industry. Blogikirjoitus Gamedeveloperin verkkosivuilta. Viitattu 19.10.2022. <https://www.gamedeveloper.com/business/the-history-of-i-pong-i-avoid-missing-game-to-start-industry>.

Nanou, E. 2021. 6 Differences Between Action Games and Adventure Games. Artikkelel Makeuseof verkkosivulta. Viitattu 10.11.2022. <https://www.makeuseof.com/action-games-adventure-games-differences/>.

Nykänen, M. 2020. Kiinassa ensimmäinen ihminen kuollut mysteerivirukseen – pelätään olevan samaa perua kuin tappava SARS. Uutinen Iltalehden verkkosivuilta. Viitattu 12.9.2022. <https://www.iltalehti.fi/ulkomaat/a/e1584ee1-822b-4995-846d-3302cfb38ee0>.

Oireet ja hoito. 2022. Artikkeliterveys ja hyvinvoinnin laitoksen verkkosivuilta. Viitattu 27.10.2022. <https://thl.fi/fi/web/infektiotaudit-ja-rokotukset/ajankohtaista/ajankohtaista-koronaviruksesta-covid-19/oireet-ja-hoito-koronavirus>.

Pandemiat ja epidemiat. 2022. Artikkeliterveyslaitoksen verkkosivuilta. Viitattu 10.11.2022. <https://www.ttl.fi/teemat/tyoterveys/pandemiat-ja-epidemiat>.

Pihlava, M. 2020. WHO julisti pandemian. Uutinen Lääkärilehden verkkosivuilta. Viitattu 27.10.2022. <https://www.laakarilehti.fi/ajassa/ajankohtaista/who-julisti-pandemian/>.

Role-Playing Game (RPG). 2020. Artikkelitechopedia verkkosivuilta. Viitattu 11.10.2022. <https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>.

Rosenblatt, K. 2019. Older people are embracing video games. Uutinen NBC News verkkosivulta. Viitattu 28.10. <https://www.nbcnews.com/tech/video-games/older-people-are-embracing-video-games-some-stardom-n1047906>.

Rosen, J. 2017. What was the first video game? Artikkelimentalfloss verkkosivuilta. Viitattu 11.10.2022. <https://www.mentalfloss.com/article/501496/what-was-first-video-game>.

Saltzman M. N.d. More adults play video games than kids – and more surprising stats. Artikkeliusatoday verkkosivuilta. Viitattu 12.10.2022. <https://eu.usatoday.com/story/tech/gaming/2022/06/11/gaming-study-finds-adults-play-more-than-kids/7581101001/>.

Seppä, P. 2022. Liki kaikki koronarajoitukset ovat poistuneet. Uutinen Iltasanomien verkkosivuilta. Viitattu 27.10.2022. <https://www.is.fi/kotimaa/art-2000008653310.html>.

Sihvonen, T. & Mäyrä, F. 2009; 2015. Pelikulttuuria laboratorioden jättikoneista taskulaitteisiin. Artikkelipelitiedon verkkosivuilta. Viitattu 12.9.2022. <https://pelitieto.net/pelikulttuurien-historia/>.

Vaarala V. 2020. Ensimmäiset koronarokotteet on annettu Suomessa. Uutinen Ylen verkkosivuilta. Viitattu 27.10.2022 <https://yle.fi/uutiset/3-11715468>.

Videogame History 2019. Artikkelihistoryn verkkosivuilta. Viitattu 19.10.2022. <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>.

Vilka H. 2014. Tutki ja mittaa: Määrällisen tutkimuksen perusteet. PDF-tiedosto Hanna Vilkan kotisivuilla. Viitattu 19.10.2022. <http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-mittaa.pdf>.

What is live streaming? 2022. Artikkelicloudflare sivustolta. Viitattu 19.10.2022. <https://www.cloudflare.com/learning/video/what-is-live-streaming/>.

Wilde T. 2021. The live service gold rush hasn't stopped singleplayer games from thriving. Artikkele PC Gamerin verkkosivuilta. Viitattu 19.10.2022. <https://www.pcgamer.com/singleplayer-games-live-service/>.

## Liitteet

### Liite 1. Kysely

## Pelaamistottumukset

Kyseessä on AMK Opinnäytetyön kysely, jossa tutkitaan pelaajien pelaamistottumuksien mahdollisia muutoksia koronapandemian aikana sekä näiden vaikutusta pelaamiseen nyt kun maailma on taas hieman auennut.

**Kysely on anonymi.**

\* Required

---

1. 1. Sukupuolesi \*

*Mark only one oval.*

- Mies
- Nainen
- Muunsukupuolinen
- En halua kertoa

2. 2. Ikäsi \*

*Mark only one oval.*

- Alle 15v
- 16-20v
- 21-30v
- 31-40v
- 41-50v
- Yli 50v

3. 3. Pelialustasi (Voit valita useita) \*

*Check all that apply.*

- Tietokone
- Konsolit
- Mobiili

4. 4. Minkä ikäisenä sait ensikosketuksen videopeleihin? \*

*Mark only one oval.*

- Alle 10v
- 11-15v
- 16-20v
- 21-30v
- 31-40v
- 41-50v
- Yli 50v

5. 5. Kauanko olet pelannut videopelejä? \*

---

6. 6. Millaiset pelaamistottumuksesi olivat ennen pandemiaa? Pelasitko päivittäin/viikonloppuisin ja kuinka paljon? \*

---

7. 7. Kasvoiko pelaamiseen käytetty aika pandemiasta aiheutuneen sulkutilan aikana? \*

*Mark only one oval.*

- Kyllä  
 Ei  
 En osaa sanoa

8. 8. Mikäli vastasit aikaisempaan 'Kyllä', paljonko pelaamiseen käytetty aika kasvoi? (Esim. tunteinta/useampia päiviä)

\_\_\_\_\_

9. 9. Koetko, että pelaamistottumuksesi ovat palautuneet pandemiaa edeltävään aikaan vai onko muutos ollut pysyvä? \*

*Mark only one oval.*

- Palautuneet edeltävään aikaan  
 Muutos on ollut pysyvä  
 En osaa sanoa

10. 10. Minkä genren pelejä pelasit ennen pandemiaa? \*

\_\_\_\_\_

11. 11. Kokeilitko pandemian aikana eri genrejen pelejä? \*

*Mark only one oval.*

- Kyllä  
 Ei

12. 12. Löysitkö pandemian aikana uusia peligenrejä, joiden pariin olet palannut viime aikoina? \*

*Mark only one oval.*

- Kyllä  
 Ei

13. 13. Pelaatko yksin- vai moninpelejä? \*

*Mark only one oval.*

- Yksinpelejä  
 Moninpelejä  
 Molempia

14. 14. Pelasitko pandemian aikana enemmän yksin- vai moninpelejä? \*

*Mark only one oval.*

- Yksinpelejä  
 Moninpelejä  
 En osaa sanoa

15. 15. Halutessasi voit kertoa vielä hieman vapaalla sanalla pelaamistottumuksien mahdollisista muutoksista pandemian aikana.

---

---

---

---

---