

Hanna Koota

YLÄKOULUIKÄISTEN NUORTEN DIGITAALINEN
PELIKÄYTTÄYTYMINEN

Hoitotyön koulutusohjelma
2014

Koota, Hanna
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Hoitotyön koulutusohjelma
Syyskuu 2014
Ohjaaja: Hannula, Erja TtM
Sivumäärä: 34
Liitteitä: 3

Asiasanat: digitaalinen pelaaminen, yläkoululaiset, hyvinvointi, terveys, ongelmape-
laaminen

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää yläkoululaisten digitaalista pelikäyt-
täytymistä sekä sen vaikutuksia heidän terveyteensä ja hyvinvointiinsa heidän itsensä
kokemana. Tutkimus toteutettiin kvantitatiivisena kyselytutkimuksena eli määrällise-
nä tutkimuksena. Tutkimusaineisto kerättiin strukturoidulla kyselylomakkeella ja ja-
ettiin 100 raumalaiselle 7-9 -luokkalaiselle yläkoululaiselle. Kyselylomakkeeseen
vastasi seitsemänkymmentäseitsemän (n=77) opiskelijaa, jolloin vastausprosentti oli
77 %.

Saaduista vastauksista kaikki hyväksyttiin aineiston analyysiin. Analysoinnissa käy-
tettiin apuna Excel-tilukkolaskentaohjelmaa. Tulokset esitettiin prosenttein ja luku-
määrin.

Tutkimustulosten mukaan digitaalinen pelaaminen koetaan positiivisina yläkoululais-
ten keskuudessa. Tutkimuksessa myös selvisi, että yläkoululaiset kokevat oppivansa
digitaalisten pelejen kautta. Tulokset ovat verrattavissa aikaisempien tutkimuksien
pelaavien näkemyksiin digitaalisesta pelaamisesta, oppimista ja sen sosiaalisesta
puolesta.

Tulevaisuudessa voitaisiin selvittää eri paikkakuntien yläkoululaisten välisiä eroja
digitaalisen pelaamisen vaikutuksista hyvinvointiin ja terveyteen heidän itsensä ko-
kemana.

Koota, Hanna
Satakunta University of Applied Sciences
Nursing
September 2014
Instructor: Hannula, Erja
Number of pages: 34
Attachments: 3
Keywords: digital gaming, secondary school students, well-being, health, gaming problems/gambling problems

Purpose of this study was to examine the game behavior of secondary school students and effects of gaming on their self-experienced health and well-being. The study was conducted as a quantitative survey. The data was collected on paper questionnaire and it was distributed to hundred 7-9 -grade secondary school students in Rauma region. 77 students returned the questionnaire giving a response rate of 77%.

The responses received were all included in the analysis. The answers were analyzed with Excel spreadsheet software. The results are presented as percentages and averages.

The results show also that digital gaming is perceived as positive amongst secondary school students. The study also revealed, that secondary school students think, that learning takes place also through the digital games. The results are comparable to the other people`s views of digital gaming, digital learning and the social aspect of playing.

In the future, the views of secondary school students and the differences in views about digital gaming's effects on well-being and health could be studied in other regions.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	TUTKIMUKSEN TEOREETTINEN TAUSTA.....	6
2.1	Nuoruusiän kehitysvaiheet.....	6
2.2	Nuorten digitaalinen pelaaminen.....	7
2.3	Nuorten riippuvuuskäyttäytyminen.....	9
2.4	Nuorten hyvinvointi.....	11
2.5	Nuorten terveys.....	12
3	TUTKIMUKSEN TARKOITUS JA TUTKIMUSONGELMAT.....	13
4	TUTKIMUKSEN SUORITTAMISTAPA.....	14
4.1	Tutkimusmenetelmä ja aineistonkeruu.....	14
4.2	Aineiston analysointi.....	15
5	TUTKIMUSTULOKSET.....	15
5.1	Tutkimukseen osallistuvien taustatiedot.....	15
5.2	Yläkoululaisten nuorten digitaalinen pelaaminen.....	16
5.3	Peleistä oppiminen.....	20
5.4	Digitaalisen pelaamisen sosiaalinen puoli.....	22
5.5	Digitaalisen pelaamisen fyysiset ja psyykkiset tekijät.....	24
6	POHDINTA JA YHTEENVETO.....	30
6.1	Tutkimuksen eettiset näkökulmat.....	30
6.2	Tutkimuksen luotettavuus.....	30
6.3	Johtopäätökset.....	31
6.4	Pohdinta	
	LÄHTEET.....	35
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

Lasten ja nuorten keskuudessa pelaaminen on erittäin yleistä. Lapset ja nuoret viettävät nykyään eri tutkimusten mukaan paljon aikaa digitaalisten pelien parissa. Etenkin pojilla elektroniset pelit ja pelaaminen ovat kiinteä osa tämän päivän lasten- ja nuortenkulttuuria. Tytöt pelaavat myös, vaikkakin heidän pelaamisensa usein on vähäisempää. Vuonna 2011 tehtiin pelaajabarometri tutkimus, jonka mukaan suomalaisista 11 – 19 -vuotiaista nuorista 95 % pelaa ainakin kerran kuussa digitaalisia pelejä. Pelaavista yläkoululaisista ne, jotka olivat vastanneet tutkimukseen, 74 % pelasi kohtuullisesti eli alle 14 tuntia viikossa. Peräti 26 % pelaavista nuorista pelasi yli suosittelusten. Suositusten mukaan digitaalisia pelejä saa pelata kaksi tuntia päivässä. (Luhtanen, Silvennoinen & Tenkanen 2012.)

Täysin ongelmattomia nuorten ja lasten ja tietokonepeliharrastus ei ole. Huolestuttavana kehityssuuntana on pidetty erityisesti pelien väkivaltaisuutta ja aikuisille tarkoitettujen peliviihteen leviämistä lasten ja nuorten keskuuteen. Ongelmaksi on myös muodostunut pelien äärimmäinen vetovoimaisuus ja sen aiheuttama runsas pelien pelaaminen sekä mahdollinen peliriippuvuus joidenkin lasten kohdalla. Nykyisin pelaaminen on tehty mahdolliseksi usealla eri laitteella. Pelaamista voi harrastaa lähes missä ja milloin vain ja yksi pelaamisen mahdolliseksi tekevä laite on lähes jokaisella lapsella ja teini-ikäisellä aina mukana. Erilaiset roolipelit ja Internetissä pelattavat verkkopelit ovat suosittuja sekä nuorten että hieman vanhempienkin keskuudessa. Turvallisena harrastuksena tietokonepelien pelaaminen edellyttää enemmän tietoa pelien sisällöistä, pelaamisen taustoista ja itse pelaamisesta, jotta pelien pelaamista voitaisiin ymmärtää paremmin ilmiönä ja mahdollisiin riskeihin voitaisiin puuttua leimaamatta itse pelaamista vain ongelmaksi. Pelisisällöistä sekä pelaamisesta, riskipelaamisesta ja niiden taustatekijöistä tarvitaan tutkimustietoa. (Luhtala, Silvennoinen & Tenkanen 2012.)

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää yläkouluikäisten nuorten digitaalista pelikäyttäytymistä sekä sen vaikutuksia heidän hyvinvointiinsa ja terveyteensä heidän itsensä kokemana.

2 TUTKIMUKSEN TEOREETTINEN TAUSTA

2.1 Nuoruusiän kehitysvaiheet

Nuoruusikä on siirtymäaikaa lapsuudesta aikuisuuteen. Nuoruusikä sijoittuu noin 12 – 22 ikävuosiin. Jokaisen vaiheen kehityspiirteiden mukaan nuoruusikä jaetaan usein kolmeen eri vaiheeseen. Ikävuosina 12 – 14 ajoittuu varhaisnuoruus alkaneeseen fyysiseen puberteettiin. Murrosikäksi kutsutaan myös tätä kehitysvaihetta. Varsinainen nuoruusikä ajoittuu ikävuosiin 15 – 17 ja jälkinuoruus ikävuosiin 18 – 22. Jokaisella kehitysvaiheella on Dunderfeltin mukaan tarjota nuorelle uusia tehtäviä ja haasteita. Nuoren ihmissuhteissa nuoruusiän varhaisvaihe on kriisiaikaa, jolloin varsinainen biologinen murrosikä alkaa. Nuori protestoi vanhempiaan ja muita auktoriteetteja vastaan sekä solmii uusia ystävyys-suhteita ikätovereidensa kanssa. Nuori kokee identiteettikriisin nuoruusikänsä keskivaiheilla, kokeillen silloin rajojaan. Nuori voi kokea tällöin paljon ihastumisia, solmia syvällisempiä ihmissuhteita ja selkiinnyttää omaa minäkuvaansa. Ideologisen kriisin nuori voi kokea nuoruusiän loppuvaiheilla, tällöin nuori aloittaa usein itsenäisen elämän ja alkaa pohtia omaa asemaansa maailmassa. (Aalto-Setälä & Marttunen 2007.)

Nuoren psyykkisessä kehityksessä voidaan erottaa kolme vaihetta, jotka nuori käy läpi kehittyessään. Kehitysvaihteita ovat oman kehon haltuun ottaminen, vanhemmista irrottautuminen ja ikätovereihin turvautuminen. Abstraktin ajattelun kehittyminen on psyykkisistä toiminnoista tärkeimpiä, mikä mahdollistaa muun muassa ratkaisujen löytämisen nuoren havaitsemiin ongelmiin sekä syy- ja seuraussuhteiden hahmottamisen. (Lahti 2005.)

On hyvin yksilöllistä, milloin nuoren fyysinen murrosikä alkaa. Poikien murrosikä alkaa usein pari vuotta myöhemmin kuin tyttöjen. Tyttöjen murrosikä voi alkaa jopa jo 9 -vuotiaana, kuitenkin tavallisimmin 12 – 14-vuotiaana. Nuoren fyysinen ja psyykinen kehitys kulkevat eri tahtiin. Yläkouluun meno ajoittuu usein haasteelliseen kehitysvaiheeseen, juuri alkaneeseen murrosikään. Puberteetissa tapahtuvat fyysiset muutokset aiheuttavat levottomuutta ja kiihtymystä, joten varhaisnuoruus on varsin kuohuvaa aikaa. Murrosikäisellä tapahtuu lukuisia mielen muutoksia lyhyessä

ajassa, mikä kuuluu varhaisnuoruuteen ja on täysin normaalia. (Aalberg & Siimes 2011.)

Nuoren saa pyrkimään irti vanhemmistaan autonomian tavoittelu, toisaalta taas hän kokee tarvetta palata takaisin riippuvuuteen. Kyseiselle riippuvuudelle on tyypillinen ratkaisu varhaisnuoruudessa kaveriryhmä, mutta kaveripiirin tilalle voi tulla myös pelimaailmaan uppoutuminen. Nuoren kehityskulkua vievät monet muutokset eteenpäin. (Nurmi, Ahonen, Lyytinen H, Lyytinen P, Pulkkinen & Ruoppila, 2006.) Nuoren elämä muuttuu niin psyykkisesti kuin fyysisesti ja nuoren sosiaaliset suhteet muuttuvat merkittävästi (Erkko 2006).

Nuoruus on haavoittuvaa aikaa. Nuoruudessa yleisimmillään on monenlainen ongelmakäyttäytyminen, tämä kuitenkin koskee vain osaa nuorista. Mikäli ongelmakäyttäytyminen ei vähene, voi se johtaa vakaviin ongelmiin. Nuorista suurin osa ei käy läpi mitään erityistä kriisiä, vaan kehitys on enemmänkin asteittaista ja jatkuvaa. Vallinnat, jotka nuori tekee nuoruusiän aikana, luovat pohjaa sille elämäkulle, jonka nuori aikuisena tulee elämään. (Nurmi ym. 2006, 10.)

Nuorella tässä tutkimuksessa tarkoitetaan yläkouluikäistä nuorta.

2.2 Nuorten digitaalinen pelaaminen

Muutamassa vuosikymmenessä digitaalinen pelaaminen on noussut keskeiseksi osaksi populaari- ja mediakulttuuria sekä sosiaalista elämää. Enää ei pelejä myydä vain erikoisliikkeissä, vaan niiden saatavuus on huomattavasti helpottunut. Niitä saa lähes mistä tahansa marketista, huoltoasemalta ja verkkokaupoista. Internetistä saa myös runsaasti ilmaispelejä. Melkeinpä jokaisesta kodista ja päiväkodista löytyy digitaalisia pelejä. Digitaalisia pelejä on ryhdytty käyttämään kouluissakin kasvatuksessa ja opetuksessa. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009.) Ihmiselle on kuitenkin ominaista toimintaa leikkiminen ja pelaaminen (EHYT, Silvennoinen 2011).

Vielä on varsin vähän tutkimustietoa nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja sen riskeistä ja haitoista. Sen sijaan on tutkittu paljonkin nuorten rahapelaamista, ja sen yh-

teydestä varhain aloitettuna aikuisiän pelihaitoille on näyttöä. Tätä ei ole kyetty vielä kuitenkaan osoittamaan digitaalisen pelaamisen kohdalla. Tutkittua tietoa ei ole digitaalisen pelaamisen ja rahapelaamisen yhteyksistä. Digitaalisista peleistä haitallisimpina nuorille pidetään verkkopelejä. Tällaisia pelejä ovat muun muassa Internetissä pelattava roolipeli World of Warcraft ja nettipokeri. Tavallisimpia oireita liiallisesta pelaamisesta ovat mielialan muutokset sekä pakonomainen tarve pelata. Syytä on olettaa, etteivät haitat ole sen vähäisempiä nuorten tai lasten kohdalla. Liiallinen digitaalisten pelien pelaaminen voi vaikuttaa nuoren fyysiseen ja psyykkiseen terveyteen, koulumenestykseen ja/tai suoriutumiseen töissä sekä sosiaalisiin suhteisiin. (THL 2012.)

Lasten ja nuorten keskuudessa on pelaaminen erittäin yleistä. Suomalaiset nuoret käyttävät pelaamiseen keskimäärin neljä tuntia viikossa. Nuorista 6 % pelaa yli 20 tuntia viikossa ja 10 % pelaa digitaalisia pelejä 14 tuntia viikossa. Väitöskirjassaan Salokoski (2005) toteaa, että pojat ovat enemmän peliorientoituneita kuin tytöt. Pojat pelaavat tyttöjä enemmän. Ongelmapelaamista esiintyy pojilla myös enemmän kuin tytöillä. Pelaaminen kuuluu nykyään erittäin merkittävänä osana lasten ja nuorten media- ja populaarikulttuuriin. Nuoret ja lapset hakevat peleistä erityisesti viihdettä, uusia haasteita ja jännitystä. Pelit aiheuttavat kuitenkin osalle pelaajista eritasoisia ongelmia, kuten arjen hallinnan heikentymistä, univaikeuksia ja pelimaailman ulkopuolisen elämän kaventumista. Haitallisena pelaamista voidaan pitää silloin, kun se vaikuttaa kielteisesti henkilön elämään, kuten opiskeluun, terveyteen, ihmissuhteisiin tai talouteen. (Luhtala ym. 2012, Salokoski 2005.)

Digitaalisissa viihdepeleissä on myös positiivisia ominaisuuksia, kuten visuaalisuus, mukaansatempaavuus ja vuorovaikutteisuus. Toisaalta nämä ominaisuudet voivat tehdä pelistä koukuttavan. Pelin tarjotessa hienon visuaalisen maailman lisäksi haasteita ja kehitysmahdollisuuksia, koukuttaa se pelaamaan aina uudestaan ja yhä pidempään. Kouluikäiselle sopivimpana peliaikana voidaan pitää enintään kaksi tuntia päivässä. Viimeisen kymmenen vuoden aikana ruutu-aika on nuorilla kasvanut runsaasti ja tietokone on vähentänyt aikaa television katselulta. Peruskouluikäisten tietokoneella vietetty aika on lähes kaksinkertaistunut sekä kolminkertaistunut tätä vanhemmilla pojilla. (Keskinen 2011.) Pojilla on kokonaisruutu-aika noin kolme tuntia

arkena ja neljä tuntia viikonlopun aikana ja tytöillä vastaavat lukemat ovat 2,5 tuntia arkena ja lähes 3,5 tuntia viikonloppuisin (Luhtala ym., 2012).

Puhuttaessa ongelmapelaamisesta on mietitty mahdollisuutta, onko kuitenkin kyseessä rahapeliriippuvuuden kaltainen oireyhtymä. Ongelmapelaaminen voi kestää vuosikautia eikä ole oire yksinään jostakin muusta häiriöstä tai sairaudesta. (Gentile, Choo, Liau, Sim, Li, Fung & Khoo, 2011.) Nuoren ihmisen ollessa kyseessä, monesti on perustellumpaa puhua pelien aiheuttamista ongelmista tai liikapelaamisesta, kuin itse varsinaisesta peliriippuvuudesta. Kehityksen myötä nuoren elämäntilanteen muuttuessa, voi runsaskin pelaaminen loppua jopa kokonaan. Suomessa ei ole vakiintuneita toimintamalleja nuorten ja lasten vaikeiden peliongelmiin tunnistamiseksi ja määrittämiseksi, kuten ei muuallakaan maailmassa. (THL 2012.)

2.3 Nuorten riippuvuuskäyttäytyminen

Suomeksi riippuvuutta tarkoittaa latinan sana *addictio* (jättäminen jonkun valtaan). Yleensä voimakkaan ja toistuvan halun ohjaamalla käyttäytymisellä tarkoitetaan riippuvuutta. Se voi syntyä toiminnasta tai jonkin aineen käytöstä, se voi olla fyysistä tai henkistä, haitallista tai haitatonta. (Viljamaa 2011.) Useimmiten on vaikeaa tai suorastaan mahdotonta vetää tarkkaa rajaa riippuvuus- ja normaalikäyttäytymisen välille. Me olemme kaikki tavalla tai toisella riippuvaisia toisistamme, monesta asiasta ja aineesta. On kuitenkin selvä ero terveen ja sairaan riippuvuuden välillä. (Heikkilä 2005.) Addiktioita voidaan jakaa toiminnallisiin riippuvuuksiin ja riippuvuuksiin aineista. Osuutta asiaan on kuitenkin yksilöllisillä tekijöillä. Sosiaalisen oppimisen kokemukset lapsuudessa ja nuoruudessa altistavat perinnöllisten tekijöiden ohella erilaisille riippuvuuksille. Myös myöhemmällä iällä voi syntyä riippuvuus reaktiona erilaisiin elämänsä kriiseihin. (Koski-Jännes 2009.) Toiminnallisia addiktioita on selkeintä katsoa psyyken, sosiaalisen käyttäytymisen sekä pinttyneiden tapojen kautta, koska ihminen on psyko-fyysis-sosiaalinen olento. Aina ei ole vain yhtä syytä addiktioihin. Toiminnallinen addiktio ei välttämättä aina aiheuta fyysisiä oireita. (Viljamaa 2011,9.)

Riippuvuus voi syntyä myös erilaisiin välitöntä tyydytystä tuottaviin toimintoihin päihteiden ohella. Tällöin siihen ei liity myöskään minkäänlaisen kemiallisen aineen nauttimista. Esimerkkejä tällaisista toiminnoista on pakonomainen liikunta, buliminen syöpöttely, uhkapelaaminen, ostovimma, sukupuolikumppanien vaihtaminen tai muut vastaavan kaltaiset nopeaa tyydytystä tuottavat tekemiset. (Kinnunen 2009.) Riippuvaiseksi ihminen voi tulla pelaamisen tuottamasta adrenaliinipurkauksesta. Nettipeleihin ja Facebookin käyttöön syntyy esimerkiksi myös helposti riippuvuus. Riippuvaisen on vaikeaa tai jopa mahdoton olla tällöin ilman tietokonetta tai kännykkää. Psykkinen riippuvuus on pitkälti henkistä turvautumista johonkin aineeseen tai toimintaan. Ihminen tuntee elämään jäävän aukon ilman toimintaa tai ainetta ja tämä tyhjä aukko elämässä on täytettävä jollakin. Psykkiseen riippuvuuteen aineen tai toiminnan ihmeitä tekevästä vaikutuksesta liittyy usein kuviteltuja uskomuksia. (Viljamaa 2011.)

Päihderiippuvuuden tavoin toiminnallisiin riippuvuuksiin liittyy voimakasta halua tai pakkoa. Tyypillistä on toiminnan jatkuminen sen aiheuttamista suuristakin haitoista huolimatta (Koski-Jännes 2009.) Psykkiseen riippuvuuteen ei liity varsinaisia suoria fyysisiä vieroitusoireita, mutta riippuvainen on jatkuvasti henkisesti kiinni riippuvuudessaan. Mikäli peliriippuvaista estetään palaamasta tai pelaamista rajoitetaan, niin peliriippuvaiset nuoret reagoivat aggressiivisesti, masentuvat ja ahdistuvat. (Viljamaa 2011.) Reaktiot joita toiminnalliset riippuvuudet tuottavat aivojen välittäjäaineiden tasolla, ovat samansuuntaisia kuin päihteitä nautittaessa (Koski-Jännes 2009). Fyysisestä riippuvuudesta voi olla jopa helpompi päästä eroon kuin psykkinisistä riippuvuuksista, sillä lopetettu toiminta on alati mielessä ja mielihalu on usein, miten järkeä vahvempi (Viljamaa 2010). Terveen ja sairaan riippuvuuden välillä on ero (Heikkilä 2005, 25). Riippuvuuden tukiessa ihmisen hyvinvointia ja elämänhallintaa voidaan riippuvuutta pitää myönteisenä asiana (Ahtiala & Ruohonen 1998). Myönteinen riippuvuuden ohjatussa ihmistä kohti mielihyvää tuottavaan toimintaan, muodostuu kielteinen riippuvuus haitalliseksi ja pakonomaiseksi vaikuttaen negatiivisesti myös muilla elämänalueilla (Inkinen, Partanen & Sutinen 2000).

2.4 Nuorten hyvinvointi

Päämääränä terveyden edistämässä on pidentää yksilön odotettavissa olevaa elinikää. Terveydestä oppiminen lisää toimintaa terveyden hyväksi. Tehokkaimpia toiminnan tekijöitä ovat koulutus ja tiedon saatavuus. Ennen kuin vaaratekijä on uhkaamassa, voidaan primaaripreventiota toteuttaa uhkaan varautumisella. Rokotukset ja terveysneuvonta ovat tärkeimpiä primaariprevention keinoja terveydenhuollossa. (Koskenvuori 2003.) Perusopetuslakia täydennettäessä vuonna 2002 korostettiin luki-ossa sekä ammatillisesta koulutuksesta annetussa laissa sitä, että koulun henkilökunnan yhtenä tärkeänä tehtävänä on aiempaa selkeämmin lasten ja nuorten kehitykseen liittyvien vaikeuksien varhaisessa ongelmiin puuttumisessa ja ennaltaehkäisemisessä (Malin 2012).

Hyvinvoinnin ollessa hyvin monimerkityksinen käsite voidaan sitä arvioida useiden eri osatekijöiden avulla. Taloudellinen toimeentulo ja aineelliset elinolot, kuten myös sosiaaliset suhteet, onnellisuuden kokemukset, terveydentila sekä itsensä toteuttaminen, ovat hyvinvoinnin kannalta oleellisia asioita. Edellä mainittujen asioiden lisäksi hyvinvointi on saanut arkipuheessa uusia merkityksiä. Erilaisiin mielihyvää tuottaviin elämyksiin tai kokemuksiin viitataan usein hyvinvoinnista puhuttaessa, joita saa ostettua kaupallisilta yrityksiltä. Yksilön hyvinvointia eivät suoranaisesti takaa vakaa taloudellinen tilanne ja materiaalisesti turvatut elinolot. Hyväkään taloudellinen asema ei takaa hyvinvointia, mikäli yksilön perhesuhteet tai terveys ovat vaakalaudalla. Ihminen voi olla onnellinen ja hyvinvoiva asuessaan vaatimattomissakin olosuhteissa, jos hänellä on perhe lähellä, turvattu olo, hyvä terveys sekä hän kokee olevansa arvostettu oman yhteisönsä jäsenenä. (THL 2009.)

Yksilön mieltymykset ja itsenäiset kyvyt vaikuttavat hyvinvointiinsa, joiden pohjalta hän tuottaa omaa hyvinvointiaan. (THL 2009.) Hyvinvointiin kuuluu objektiivisesti mitattavia asioita kuten myös subjektiivisia henkilökohtaisia tunteita ja arvoituksia (STM 2007). Tarkastelu riippuu siitä, painottaako käsite "objektiivisesti" havaittua hyvinvointia, kuten esimerkiksi viranomaisten keräämiä tilastoja. Vai tarkastellaanko "subjektiivisesti" koettua hyvinvointia, kuten esimerkiksi joka toinen vuosi nuorille tehtäviä luokkakyselyitä ja heidän niihin antamia vastauksia kysely- ja haastattelututkimuksissa (Autio, Eräranta & Myllyniemi 2008, Erkkö 2006.)

Kouluterveyskyselyissä on tarkoitus saada tietoa nuorten terveydentilasta, kouluoloista, elin oloista ja terveystottumuksista. Nuorten hyvinvoinnissa todettiin tapahtuneen pääasiassa myönteisiä muutoksia 2000 -luvulla tehdyssä Nuorten hyvinvointi Suomessa 2000 -luvulla (vuodet 2000 -2009) tutkimuksessa. Nuoret kokivat terveydentilansa paremmaksi kuin vuosikymmenen alussa; tupakka ja huumekekoilut olivat vähentyneet, yläluokkalaisilla humalajuominen oli vähentynyt, työmäärää koulussa ei pidetty yhtä kuormittavana kuin aikaisempina vuosikymmeninä, vapaa-ajan liikuntaharrastukset ovat hitaasti lisääntyneet. Tutkimuksessa havaittiin kuitenkin myös kielteisiä muutoksia. Nuorten ylipaino yleistyi vuosiin 2006/2007 saakka ja nuoret valvoivat kouluviikolla entistä myöhempään. (THL 2010.) Oman elämän ohjaaminen vaikuttaa nuoren hyvinvointiin, ongelmakäyttäytymiseen sekä jopa mielenterveyteen. Koulun suorittaminen suunnitellussa aikataulussa ja ikäkauteen liittyvien sosiaalisten suhteiden luominen ovat muun muassa tällaisia tehtäviä. Nuoren hyvinvointia lisäävät lisäksi toimivien keinojen hankkiminen ja hyvä ongelmanratkaisutaito. (Erkko 2006.)

Nuoren hyvinvoinnissa on hyvin tärkeässä asemassa nuoren suhde vanhempiinsa. Vanhempien tietäessä, missä nuori viettää viikonloppuiltojaan lisää se nuoren turvallisuutta. Suhde vanhempiin muuttuu kuitenkin varhaisnuoruudessa etäisemmäksi, syynä ovat useimmiten puberteetin aiheuttamat muutokset. Pienet asiat, kuten pukeutuminen tai kotiintuloaika aiheuttaa usein erimielisyyksiä. Keskeisessä asemassa nuorten hyvinvoinnin edistäjänä on koulu. Nuoren kehittymiselle ja myönteiselle kasvulle on koulu yhteisöllä ja kouluterveydenhuollolla mahdollisuus tarjota tukea. Nuoren viettäessään huomattavan osan ajastaan koulussa on koulu ympäristöllä myös vaikutusta nuoren hyvinvointiin. (Erkko 2006.)

2.5 Nuorten terveys

Terveys on täydellisen fyysisen, psyykkisen ja sosiaalisen hyvinvoinnin tila Maailman terveysjärjestön, WHO:n määritelmän mukaan. Tällaista tilaa ei kenenkään ole mahdollista saavuttaa, siksi WHO:n määritelmää on arvosteltu voimakkaastikin. Määritelmää on myöhemmin kehitetty korostamalla terveyden dynaamisuutta ja "spirituaalisuutta". Terveys on koko ajan muuttuva tila, vaikuttavat siihen fyysi-

nen ja sosiaalinen elinympäristö sekä sairaudet, mutta ennen kaikkea ihmisen arvot ja asenteet hänen omat kokemukset. (WHO 2012.)

Kaikki ihmiset määrittävät terveytensä omalla tavallaan, ja määritelmä on vain lopulta se tärkein. Jokaisen ihmisen oma kokema terveys saattaa poiketa hyvinkin paljon lääkärin arviosta sekä myös muiden ihmisten käsityksestä. Ihminen saattaa tuntea itsensä hyvinkin terveeksi, vaikka hänellä olisi vaikeita vammoja tai sairauksia, joihin hän tarvitsee hoitoa. Ihmisen omakohtaiseen arvioon vaikuttavat voimakkaasti hänen omat tavoitteensa ja se, minkälaisessa ympäristössä hän elää.(WHO 2012.)

Elämän voimavaraksi on terveyttä usein sanottu, jota voidaan sekä kuluttaa että kasvattaa. Äidin kohdusta hamaan vanhuuteen kerätään ja menetetään terveyspääomaa. Ikääntymisen tutkijat sanovat pääoman olevan suurimmillaan noin 30-vuotiaana. Siinä hetkeen asti se kasvaa ja sitten sitä kuluu enemmän kuin kertyy. Tämän päivän päätöksillä ja teoilla vaikutamme tulevaan terveyteen. Kaikki mitä ennen on tapahtunut, siihen kaikkeen perustuu tämän päivän terveys. Mitä enemmän meillä on kerättyä terveyspääomaa, niin sitä pitemmälle lykkääntyy myös se hetki, jolloin emme enää ole itse elämämme ohjaksissa vaan toisten ihmisten armoilla.(Terveyskirjasto 2012.)

3 TUTKIMUKSEN TARKOITUS JA TUTKIMUSONGELMAT

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää yläkoululaisten nuorten pelikäyttäytymistä sekä sen vaikutuksia heidän terveyteensä ja hyvinvointiinsa heidän itsensä kokemana.

1. Millaista on yläkouluikäisten nuorten pelikäyttäytyminen?
2. Kokevatko yläkouluikäiset nuoret tietokonepelien pelaamisella olevan vaikutusta heidän terveyteensä ja hyvinvointiin?

4 TUTKIMUKSEN SUORITTAMISTAPA

4.1 Tutkimusmenetelmä ja aineistonkeruu

Opinnäytetyön tutkimusaineisto kerättiin käyttämällä kvantitatiivista tutkimusmenetelmää. Kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus tarkoittaa tutkimusta, jossa käytetään täsmällisiä ja laskennallisia sekä ihmistieteissä usein tilastollisia menetelmiä. Määrällisen tutkimuksen havaintoaineiston keruumenetelmiä voivat olla esimerkiksi haastattelu tai kirjekysely. Määrällinen tutkimusmenetelmä sopii suuria ihmisryhmiä kartoittaviin tutkimuksiin. Sen avulla ei saada yksittäistapauksista kattavaa tietoa. Määrällisessä tutkimuksessa käytetään usein tilastollisia malleja. (Tilastokeskuksen www-sivut 2007.)

Aineistonkeruumenetelmänä käytettiin strukturoitua kyselylomaketta. Strukturoitu kyselylomake tarkoittaa lomaketta, jossa kysymykset ja niihin tulevat vastausvaihtoehdot on rakennettu etukäteen tarkasti. Sekä kysymys että siihen tulevat vastausvaihtoehdot on annettu ennalta. Vastaaja valitsee sopivan vaihtoehdon vastausvaihtoehdoista. (Tilastokeskus. 2013.) Aihe on arkaluontoinen ja hankala toteuttaa haastatteleamalla. Lisäksi opinnäytetyöntekijä kokee itselleen sopivammaksi kyselylomakkeen kuin haastattelumenetelmän käytön.

Kyselylomake muodostettiin erilaisten pelitutkimuksien avulla (Seul ry). Tässä tutkimuksessa haluttiin selvittää yläkoululaisten positiivisia ja negatiivisia kokemuksia digitaalisesta pelaamisesta sekä digitaalisen pelaamisen sosiaalista puolta. Kyselylomakkeessa on kuusi osa-aluetta, jotka ovat vastaajien taustatiedot, yläkoululaisten digitaalisen pelaaminen, peleistä oppiminen, sosiaalisuus, digitaalisen pelaamisen fyysiset ja psyykkiset vaikutukset.

Kyselylomake esitettiin Satakunnan ammattikorkeakoulussa Steniuksen kampuksella vuonna 2011 aloittaneilla terveydenhoitajaopiskelijoilla. Kysymyksiä koskevat muutosehdotukset otettiin huomioon kyselylomakkeen viimeistelyssä.

Käytin tutkimuksessani ositettua otantaa. Ositetussa otannassa perusjoukko jaetaan tiedossa olevien perustietojen avulla sisäisesti homogeenisiin osiin. Kussakin ositteessa voidaan sitten käyttää tarkoituksenmukaista otantamenetelmää. Oleellista on, että tutkimusyksikkö voi kuulua vain yhteen ositteeseen. (Tilastokeskus 2013.) Opinnäytetyön kohderyhmän muodostivat Raumanmeren peruskoulun 7- ja 9-luokkalaiset oppilaat (N= 100). Tutkimukseen osallistuvat luokat valittiin arpomalla.

Tutkimusluvan saatuaani (liite 3) tutkimus toteutettiin kvantitatiivisena kyselytutkimuksena eli määrällisenä tutkimuksena. Keväällä 2014 keräsin aineiston yhden päivän aikana.

4.2 Aineiston analysointi

Tutkimustulokset on analysoitu Excel-taulukkolaskentaohjelmalla kesällä 2014 käyttäen tilastollisia menetelmiä. Analyysi on kvantitatiivisten aineistojen perusanalyysimenetelmä, jonka avulla on mahdollista sekä analysoida että kuvata erilaisia aineistoja. Lukumäärät ja prosentit on laskettu saadusta aineistosta.

5 TUTKIMUSTULOKSET

5.1 Tutkimukseen osallistuvien taustatiedot

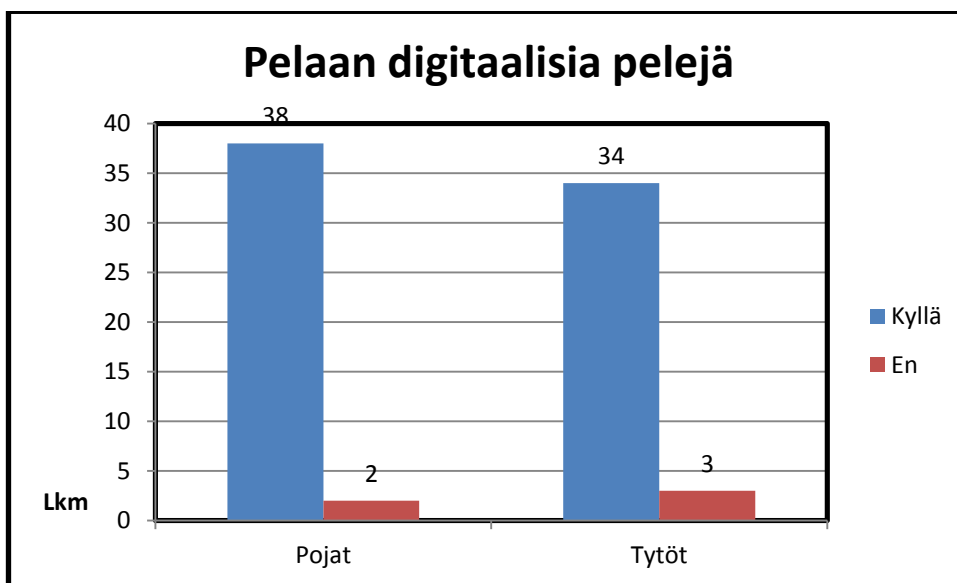
Kyselyyn vastasi yhteensä 77 yläkoulun oppilasta, joista 16 oli 7-luokkalaisia poikia, 19 oli 7-luokkalaisia tyttöjä, 24 oli 9-luokkalaisia poikia ja 18 oli 9-luokkalaisia tyttöjä.

Kyselyn tulokset esitetään kuuden osa-alueen kautta. Ensimmäisenä osiossa esitetään taustatiedot. Toisessa osiossa tuodaan esille yläkoululaisten pelikäyttäytymistä, digitaalista pelaamista, kuinka paljon aikaa he käyttävät digitaaliseen pelaamiseen ja mitä he pelejä he pelaavat. Kolmas osio keskittyy peleistä oppimiseen. Sosiaalista puolta tarkastellaan neljännessä osiossa; sosiaalisia suhteita ja harrastuksia. Viiden-

nessä osiossa on keskitytty selkeästi digitaalisen pelaamisen fyysisiin vaikutuksiin. Kuudennessa osiossa tuodaan esille pelaamisen psyykkiset vaikutukset.

5.2 Yläkoululaisten nuorten digitaalinen pelaaminen

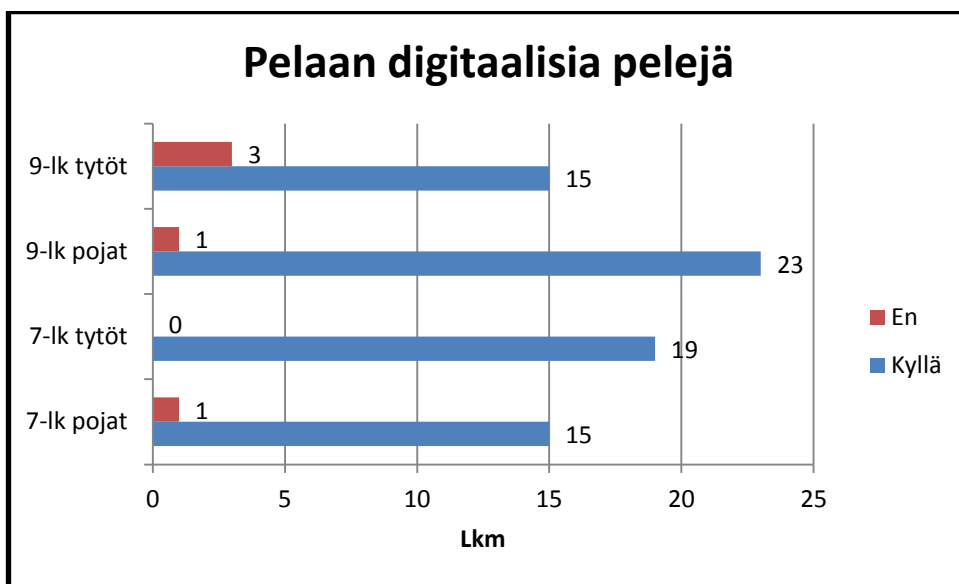
Ensimmäisessä kuviossa (Kuvio 1.) kuvataan sitä, kuinka paljon yläkoululaiset pelaavat digitaalisia pelejä. Kuviossa laatu on ilmoitettu lukumääränä.



Kuvio 1. Pelaan digitaalisia pelejä

Aluksi selvitettiin, ketkä pelaavat digitaalisia pelejä. Jos yläkoululainen vastasi, ettei pelaa siirtyi hän suoraan kysymykseen nro 16. Kaikista vastaajista suurin osa (93,5 %, lkm=69) pelasi digitaalisia pelejä. Tarkemmin tarkasteltuna pojista suurin osa (lkm=38) pelasi digitaalisia pelejä. Tytöistä melkein kaikki (lkm=31) pelasivat digitaalisia pelejä.

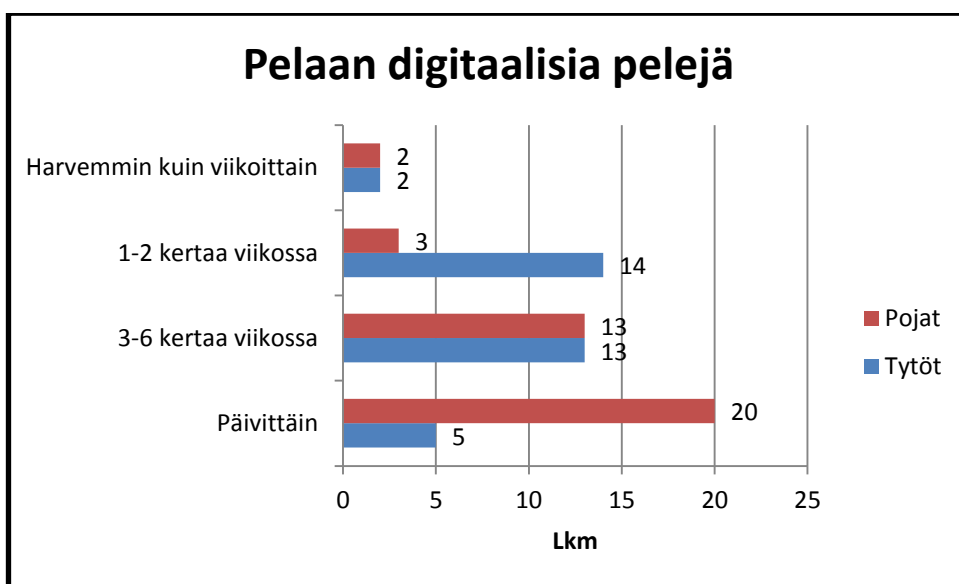
Kuviossa 2. kuvataan eri luokkien välisiä eroja digitaalisesta pelaamisesta.



Kuvio 2. Pelaan digitaalisia pelejä

Vajaa puolet pelaavista pojista oli (lkm= 15) oli 7-luokkalaisia ja yli puolet (lkm= 23) oli 9-luokkalaisia poikia. Pelaavista tytöistä yli puolet (lkm=19) oli 7-luokkalaisia ja puolet (lkm=15) oli 9-luokkalaisia tyttöjä. Kummankin sukupuolen digitaalinen pelaaminen on hyvin yleistä.

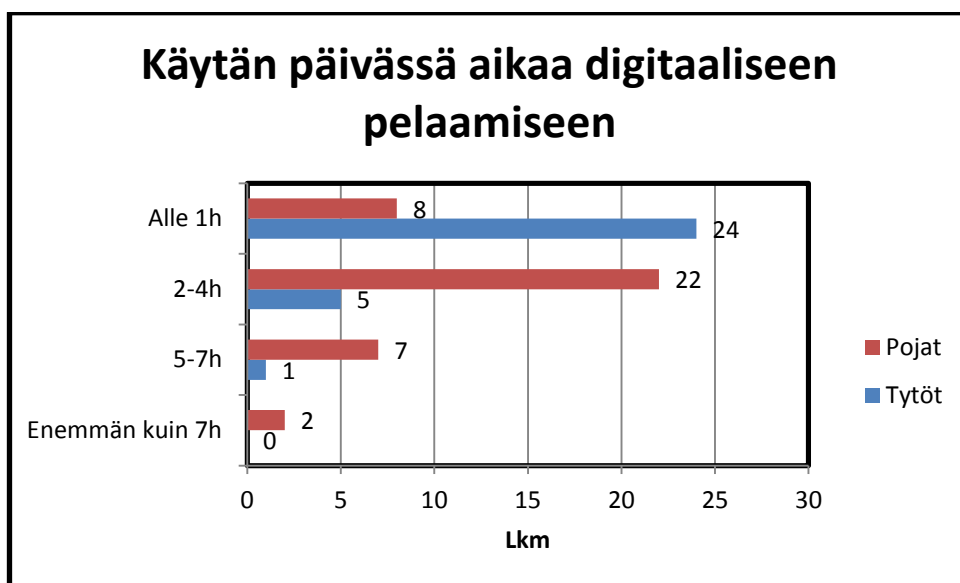
Kuviossa 3. tarkastellaan, kuinka usein vastaajat pelaavat digitaalisia pelejä. Kuviossa laatu on ilmoitettu lukumääränä.



Kuvio 3. Kuinka usein pelaan digitaalisia pelejä

Kysyttäessä, kuinka usein yläkoululaiset pelaavat digitaalisia pelejä, pojat pelaavat huomattavasti useammin digitaalisia pelejä kuin tytöt. Kaikista pojista puolet (50 %, lkm=20) vastasi pelaavansa päivittäin. Kaikista tytöistä kuudennes (15 %, lkm=5) vastasi pelaavansa päivittäin. Kaikista tytöistä enemmistö (44 %, lkm=14) pelasi 1-2 kertaa viikossa digitaalisia pelejä.

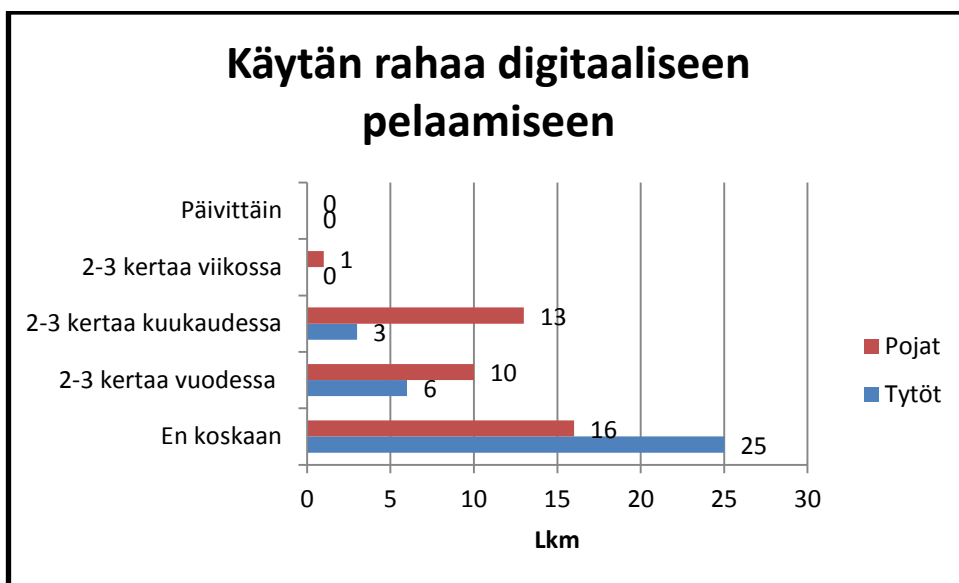
Kysyttäessä, kuinka paljon käytät päivässä aikaa digitaaliseen pelaamiseen (Kuvio 4.) tyttöjen ja poikien vastaukset eroavat toisistaan.



Kuvio 4. Käytän päivässä aikaa digitaaliseen pelaamiseen

Pelaamiseen kerralla käytetty aika osoittaa, että pojat käyttävät päivässä enemmän aikaa digitaaliseen pelaamiseen kuin tytöt. Vuorostaan kaikista vastanneista pojista yhdeksän vastasi pelaavansa 5-7 tuntia tai enemmän digitaalisia pelejä. Pojista yli puolet (55 %, lkm=22) pelasi 2-4 tuntia päivässä, kun taas tytöistä kymmenesosa (13,5 %, lkm=5) pelasi 2-4 tuntia päivässä.

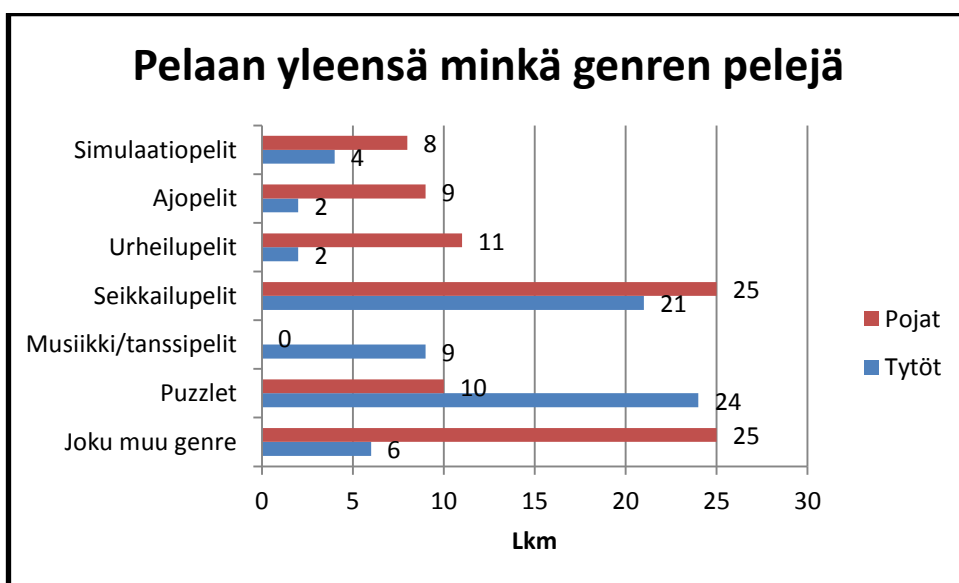
Yläkouluikäisten digitaaliseen pelaamiseen käyttämää rahaa havainnollistetaan kuviossa 5. Laatu on ilmoitettu lukumääränä.



Kuvio 5. Kuinka usein käytän rahaa digitaaliseen pelaamiseen

Pojat käyttävät enemmän rahaa digitaaliseen pelaamiseen. Kaikista pojista kolmasosa (lkm=13) käyttää 2-3 kertaa kuukaudessa rahaa digitaaliseen pelaamiseen, kun taas harva tyttö (lkm=3) kertoi käyttävänsä rahaa digitaaliseen pelaamiseen. Pojista vajaa puolet (40 %, lkm=16) vastasi; en koskaan käytä rahaa digitaaliseen pelaamiseen, kun taas suurin osa tytöistä (74 %, lkm=25) sanoi, etteivät he käytä rahaa lainkaan digitaaliseen pelaamiseen.

Selvitin, minkä tyyppisiä pelejä yläkoululaiset pelaavat (Kuvio 6.)

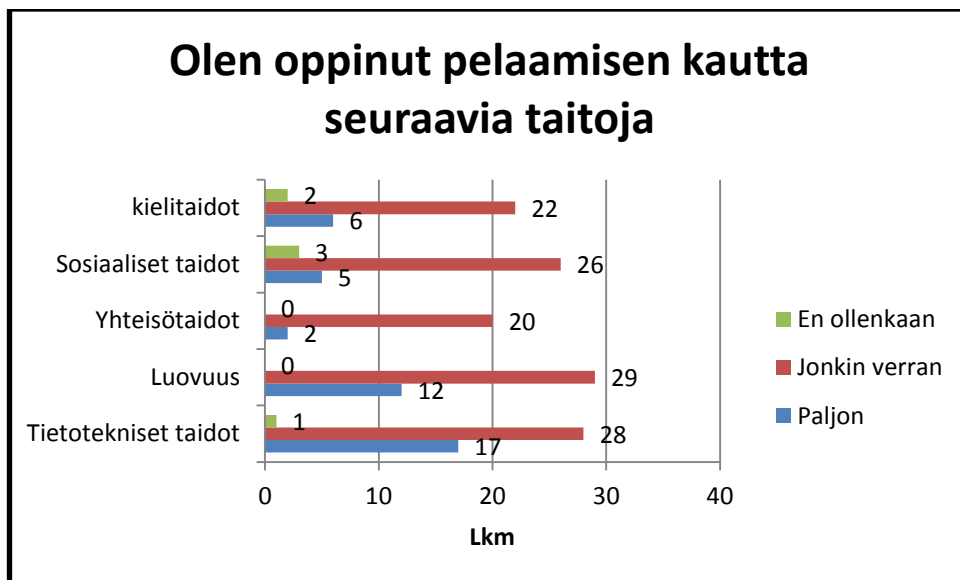


Kuvio 6. Pelaan yleensä minkä genren pelejä

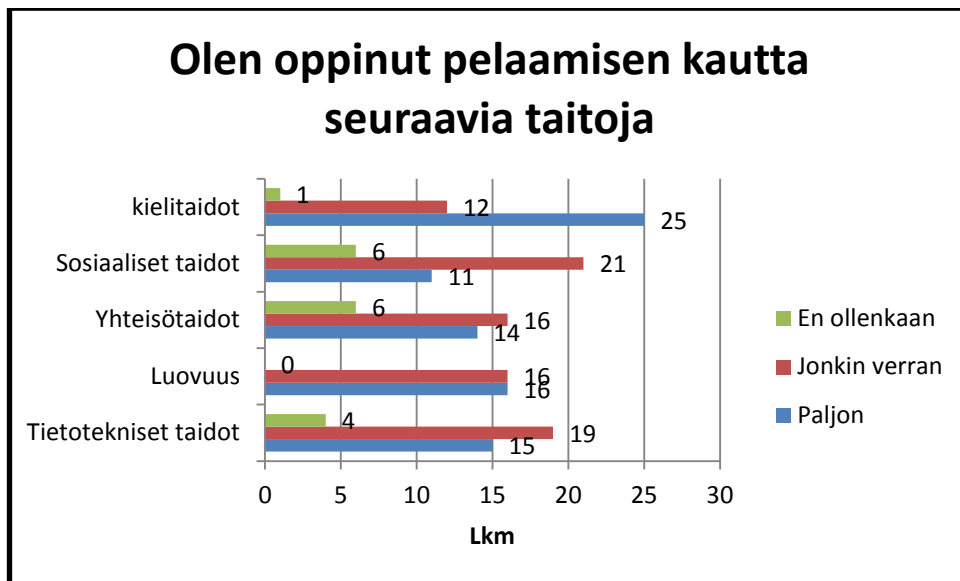
Opinnäytetyössä selvitettiin, minkä tyyppisiä pelejä yläkoululaiset yleensä pelaavat. Kolmeksi suosituimmaksi peligenreksi muodostuivat seikkailupelit, puzzlet eli ongelmaratkaisupelit ja urheilupelit. Seikkailupelejä sanoi pelaavansa vajaa puolet (40 %, lkm=46) kaikista vastaajista. Verratessa poikien ja tyttöjen suosituimpia peligenrejä voidaan todeta, että suosituimmat peligenret ovat erilaiset. Tyttöjen suosituin peligenre oli puzzlet kuin taasen poikien suosituin pelaama peligenre oli seikkailupelit. Puzzlet-pelit vaativat loogista ajattelua, joissa pitää ratkaista erilaisia ongelmia pelin edetessä.

5.3 Peleistä oppiminen

Opinnäytetyössä selvittiin, ovatko yläkoululaiset oppineet digitaalisen pelaamisen kautta taitoja (Kuvio 7,8).



Kuvio 7. Tyttöjen digitaalisen pelaamisen kautta oppimat taidot.

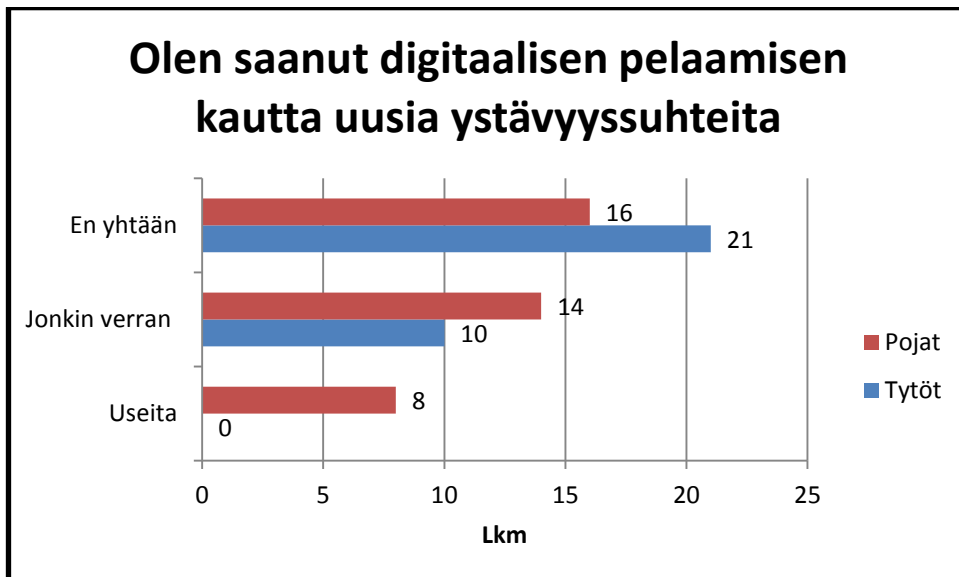


Kuvio 8. Poikien digitaalisen pelaamisen kautta oppimat taidot.

Peleistä oppimista selvittiin väittämällä ”olen oppinut digitaalisen pelaamisen kautta seuraavia taitoja”. Tutkittavat taidot olivat kielitaidot, motoriset taidot, sosiaaliset taidot, itseilmaisu, yhteisötaidot, visuaaliset taidot, luovuus, ongelmaratkaisutaidot ja tietotekniset taidot. Tulokset osoittavat, että oppimista on tapahtunut monissa eri taidoissa. Eniten oppimista on tapahtunut kielitaidoissa, tietoteknisissä taidoissa ja luovuudessa. Vähemmälle oppimiselle ovat jääneet yhteistyötaidot.

5.4 Digitaalisen pelaamisen sosiaalinen puoli

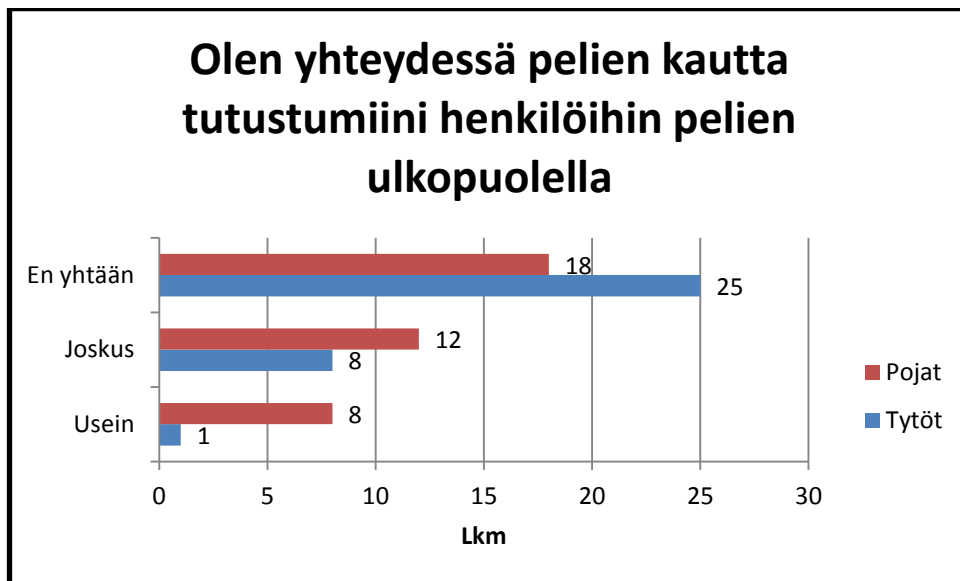
Selvitin, ovatko yläkoululaiset saaneet digitaalisen pelaamisen kautta uusia ystävyys-suhteita (Kuvio 9).



Kuvio 9. Olen saanut digitaalisen pelaamisen kautta uusia ystävyys-suhteita

Pelaamisen sosiaalista puolta tarkasteltiin väittämällä ”olen saanut digitaalisen pelaamisen kautta uusia ystävyys-suhteita” ja ”olen yhteydessä pelien kautta tutustumisiin henkilöihin pelien ulkopuolella”. Pojat ovat saaneet enemmän uusia ystäviä digitaalisen pelaamisen kautta kuin tytöt. Pojista viidennes (20 %, lkm=8) vastasi, että he olivat saaneet useita uusia ystävyys-suhteita digitaalisen pelaamisen kautta. Kaikista vastanneista sekä tytöistä että pojista puolet (48 %, lkm=37) ei ollut saanut yhtään uusia ystävyys-suhteita digitaalisen pelaamisen kautta.

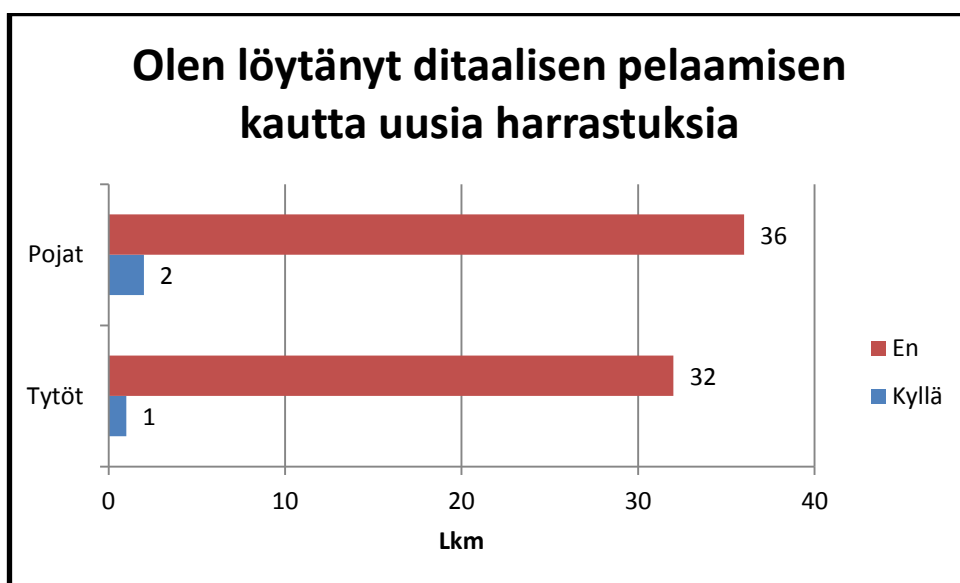
Selvitin, ovatko yläkoululaiset yhteydessä pelien kautta tutustumiinsa henkilöihin pelien ulkopuolella (Kuvio 10).



Kuvio 10. Olen yhteydessä pelien kautta tutustumiini henkilöihin pelien ulkopuolella

Pojista viidennes (20 %, lkm=8) vastasi olevansa usein yhteydessä pelien kautta tutustumiinsa henkilöihin pelien ulkopuolella. Kaikista yläkoululaisista yli puolet (57 %, lkm=42) vastasi, ettei ole ollut yhteydessä pelien kautta tutustumiinsa henkilöihin digitaalisen pelaamisen ulkopuolella.

Opinnäytetyössä selvitettiin myös, ovatko yläkoululaiset löytäneet digitaalisen pelaamisen kautta uusia harrastuksia (Kuvio 11).

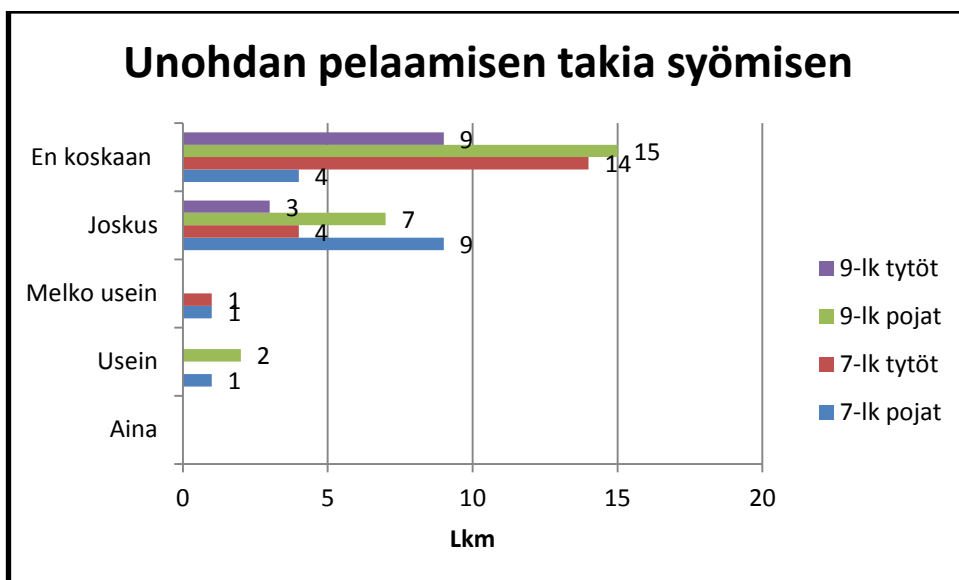


Kuvio 11. Olen löytänyt digitaalisen pelaamisen kautta uusia harrastuksia

Vastausten perusteella voidaan todeta, että suurin osa ei ole löytänyt uusia harrastuksia pelaamisen kautta. Kaikista vastanneista pieni osa (4,2 %, lkm=3) vastasi löytäneensä uusia harrastuksia digitaalisen pelaamisen kautta. Kun taas suurin osa (95,7 %, lkm=68) vastasi, etteivät olleet löytäneet uusia harrastuksia digitaalisen pelaamisen kautta.

5.5 Digitaalisen pelaamisen fyysiset ja psyykkiset tekijät

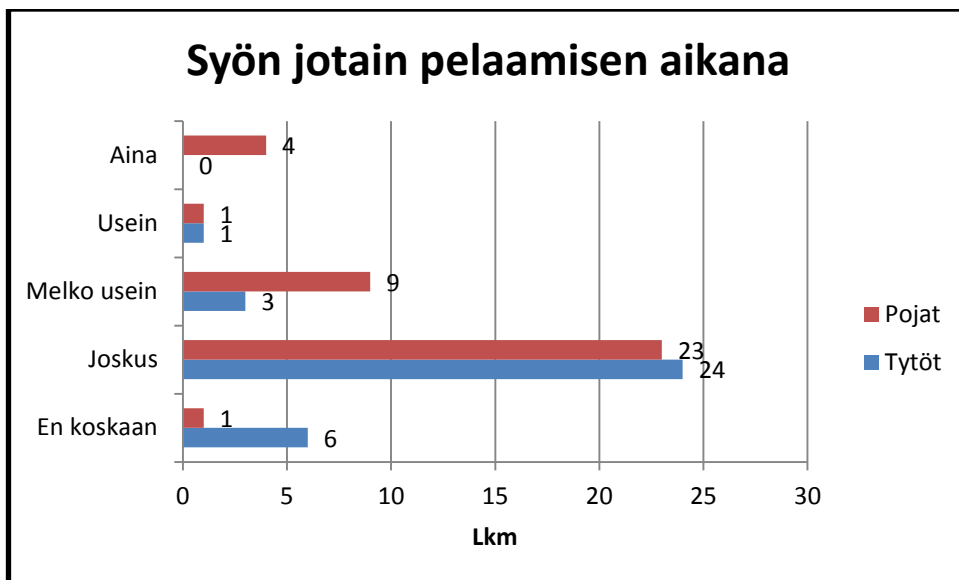
Selvitin, ovatko yläkoululaiset unohtaneet pelaamisen takia syömisen (Kuvio 12).



Kuvio 12. Unohtan pelaamisen takia syömisen

Yläkoululaisista kukaan ei ollut unohtanut aina pelaamisen takia syömistä. Verrattessa poikia ja tyttöjä keskenään, kaikista vastanneista pojat olivat ainoita, jotka vastasivat unohtavansa usein syömisen pelaamisen takia. 9-luokkalaisista yli puolet pojista (63 %, lkm=15) ja puolet kaikista tytöistä (50 %, lkm=23) vastasi, etteivät he olleet koskaan unohtaneensa syömistä pelaamisen takia.

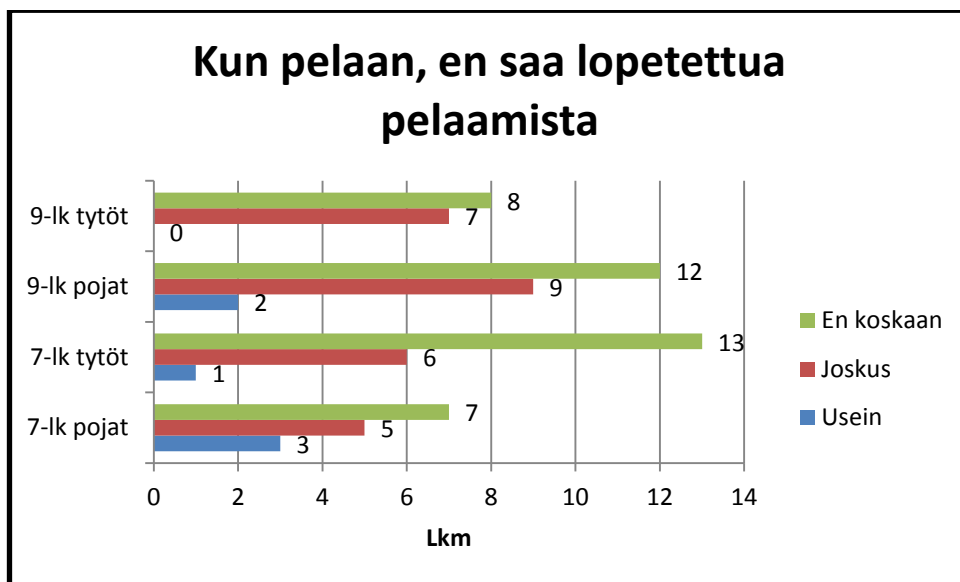
Opinnäytetyössä selvitettiin, syövätkö yläkoululaiset jotain pelaamisen aikana (Kuvio 13).



Kuvio 13. Syön jotain pelaamisen aikana

Kaikista vastanneista pojat olivat ainoita, jotka olivat syöneet aina jotain pelaamisen aikana, neljä kaikista pojista vastasi syövänsä aina pelaamisen aikana. Verratessa tyttöjen ja poikien vastauksia toisiinsa yli puolet tytöistä (62 %, lkm=24) vastasi syövänsä joskus jotain pelaamisen aikana. Yli puolet (56 %, lkm=23) pojista vastasi syövänsä joskus pelaamisen aikana. Verrattaessa tyttöjen ja poikien vastauksia väittämään ”en koskaan syö pelaamisen aikana”, tytöistä vajaa viidennes (16,2 %, lkm=6) ei syö koskaan pelaamisen aikana ja pojista vain yksi ei syö koskaan pelaamisen aikana.

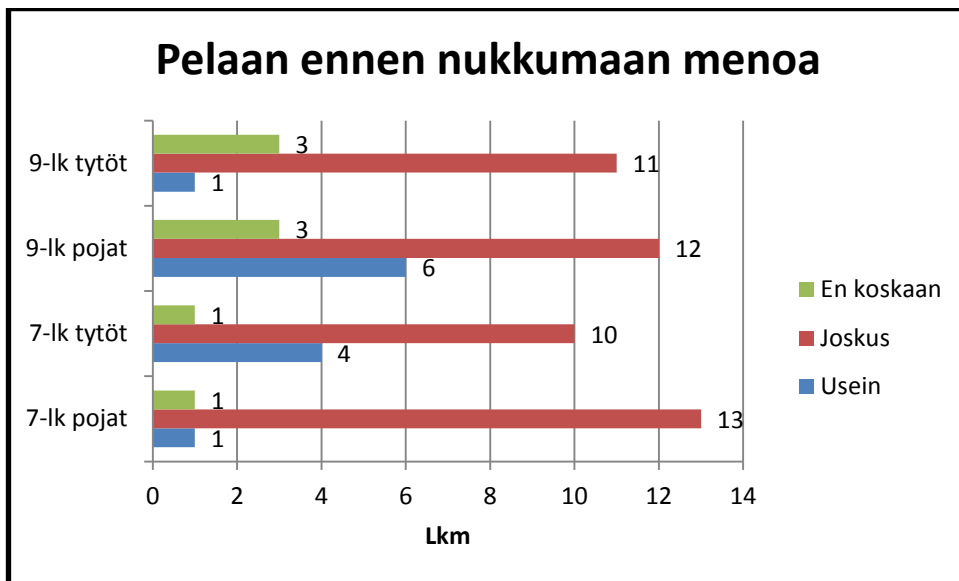
Opinnäytetyössä selvitettiin, saavatko yläkoululaiset lopetettua pelaamista pelaamisen aikana (Kuvio 14).



Kuvio 14. Kun pelaan, en saa lopetettua pelaamista

Kaikista vastanneista yläkoululaisista yli puolet sai lopetettua pelaamisen (53,2 %, lkm=40). Suurin osa oli tytöistä (56,8 %, lkm=21) sai lopetettua pelaamisen pelatesaan. 7-luokkalaisista tytöistä suurin osa (68,4 %, lkm=13) vastaasi saavansa lopetettua pelaamisen, kun taas 9-luokkalaisista vajaa puolet (44,4 %, lkm=8) vastasi saavansa lopetettua pelaamisen.

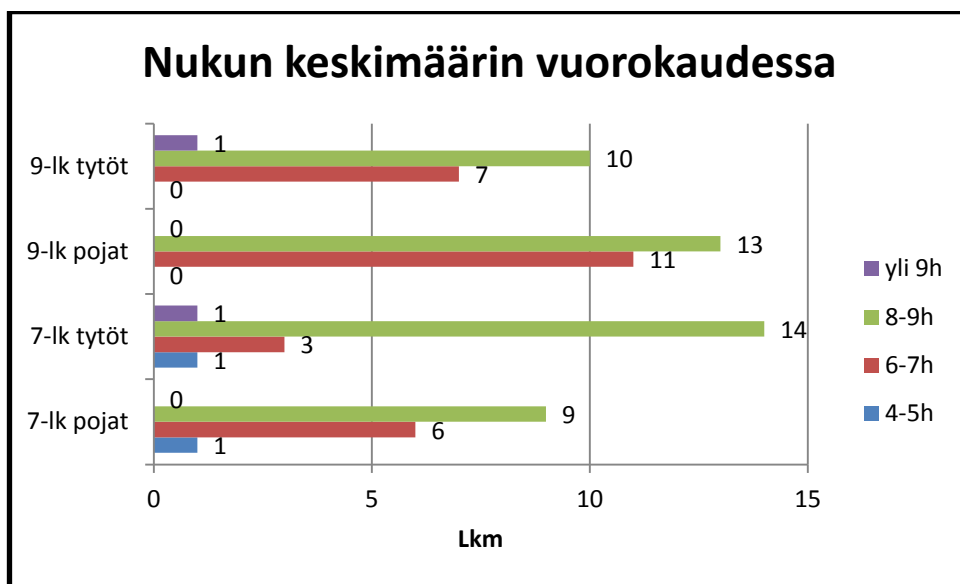
Opinnäytetyössä selvitettiin, pelaavatko yläkoululaiset ennen nukkumaan menoa (Kuvio 15).



Kuvio 15. Pelaan ennen nukkumaan menoa

Tulosten mukaan näyttää siltä, että yläkoululaista suurin osa (75,3 %, lkm=58) pelaa ennen nukkumaan menoa. 7-luokkalaisista yksi pojista pelasi usein ennen nukkumaan menoa, kun taas 7-luokkalaisista tytöistä muutama (21 %, lkm=4) pelasi usein ennen nukkumaan menoa. 9-luokalle mentäessä tilanne muuttuu päinvastaiseksi. 9-luokkalaisista pojista vajaa viidennes (16,6 %, lkm=6) pelasi usein ennen nukkumaan menoa, kun taas 9-luokkalaisista tytöistä yksi pelasi usein ennen nukkumaan menoa.

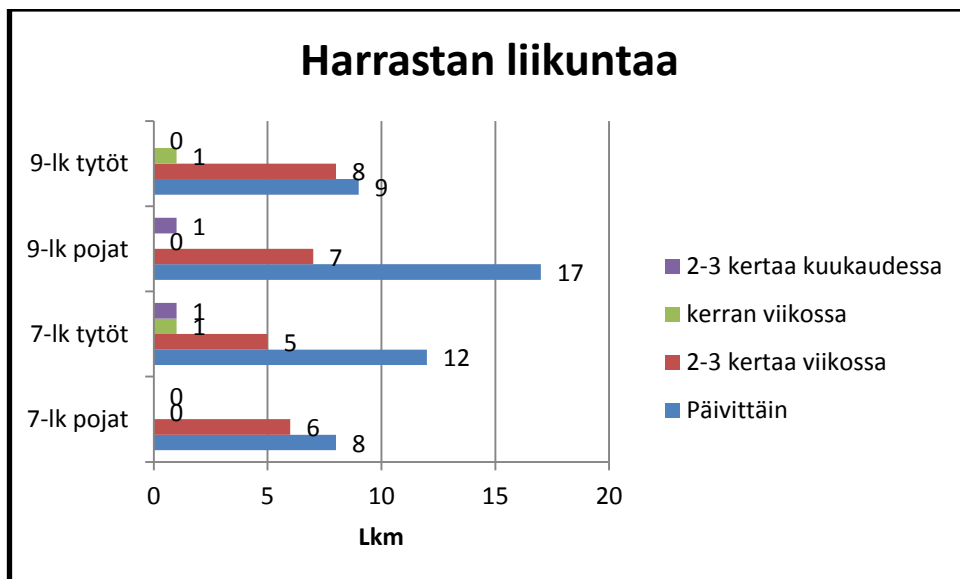
Opinnäytetyössä selvitettiin, kuinka kauan yläkoululaiset nukkuvat keskimäärin vuorokaudessa (Kuvio 16).



Kuvio 16. Nukun keskimäärin vuorokaudessa

Kyselyyn vastanneista yläkoululaisista tytöistä yli puolet (64,8 %, lkm=24) kertoi nukkuvansa 8-9 tuntia vuorokaudessa, kun taas pojista puolet (55 %, lkm=22) vastasi nukkuvansa 8-9 tuntia vuorokaudessa.

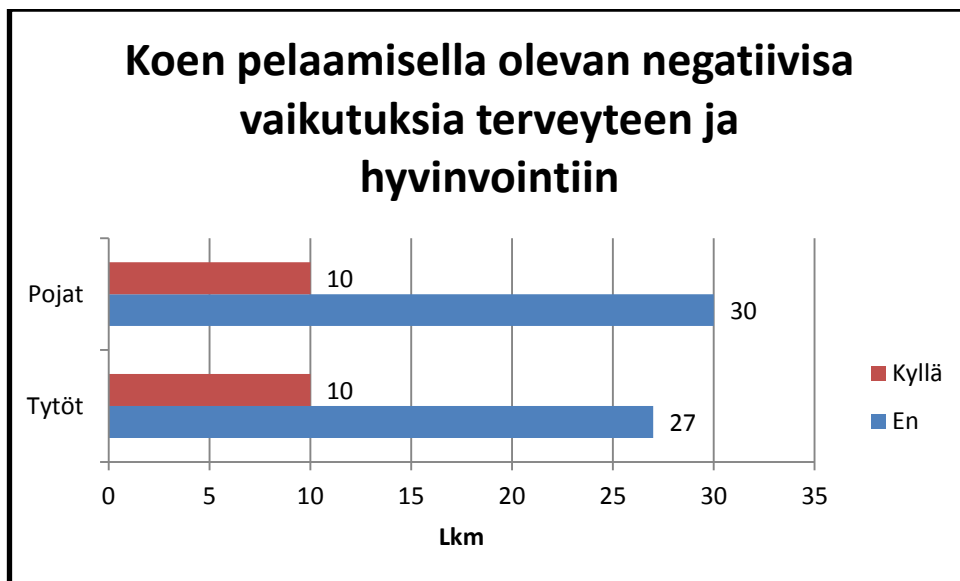
Opinnäytetyössä selvitettiin, kuinka paljon yläkoululaiset harrastavat liikuntaa (Kuvio 17).



Kuvio 17. Harrastan liikuntaa

Kysyttäessä, harrastavatko yläkoululaiset liikuntaa kuinka usein, tytöistä yli puolet (59,5 %, lkm=21) ilmoittaa harrastavansa päivittäin liikuntaa ja pojista vajaa puolet (45 %, lkm=23) harrasti liikuntaa päivittäin. 7-luokkalaisista tytöistä oli pieni osa (5,3 %, lkm=5) harrastaa liikuntaa 2-3 kertaa viikossa. 9-luokkalaisista pojista 2-3 kertaa viikossa liikuntaa harrastavia oli muutamia (4,2 %, lkm=7).

Opinnäytetyössä selvitettiin, kokevatko yläkoululaiset pelaamisella olevan negatiivisia vaikutuksia terveyteen ja hyvinvointiin (Kuvio 18.)



Kuvio 18. Koen pelaamisella olevan negatiivisia vaikutuksia terveyteen ja hyvinvointiin

Väittämällä ” koen pelaamisella olevan negatiivisia vaikutuksia terveyteen ja hyvinvointiin”, tyttöjen ja poikien vastaukset olivat samansuuntaisia. Pojista suurin osa (75 %, lkm=30) vastasi, etteivät koe pelaamisella olevan negatiivisia vaikutuksia terveyteen ja hyvinvointiin. Myös tytöistä suurin osa (75,6 %, lkm=27) ei kokenut pelaamisella olevan vaikutusta terveyteen ja hyvinvointiin. Kaikista vastanneista neljännes (26 %, lkm=20) vastasi pelaamisella olevan negatiivisia vaikutuksia terveyteen ja hyvinvointiin.

6 POHDINTA JA YHTEENVETO

6.1 Tutkimuksen eettiset näkökulmat

Tämän opinnäytetyön kohdalla noudatetaan tutkimuseettisiä ohjeita hyvästä tieteellisestä käytännöstä. Tutkimus ja analysointi suoritetaan rehellisesti, vastaajien oikeuksista huolehditaan kertomalla, että tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja vastanneiden anonymiteetistä huolehditaan tutkimuksen kaikissa vaiheissa. Vastaajien anonymiteetin säilyminen otetaan huomioon muun muassa siten, että vastaajien sukupuolta ei kysytä, koska tiedossa on, että ainakin suurin osa vastaajista on naisia. Tutkittaville kerrotaan, että heillä on oikeus saada lisätietoa tutkimuksen etenemisestä. Lisäksi kyselylomakkeeseen liitetään saatekirje, josta tutkittavalle käy ilmi tutkimuksen tarkoitus, tavoite, toteuttamistapa ja osallistumisen vapaaehtoisuus sekä yhteystiedot, mistä vastaaja pystyy kysymään tarvittaessa lisätietoa.

6.2 Tutkimuksen luotettavuus

Opinnäytetyön vastausprosentti oli 77 %. Opinnäytetyön tekijänä olin pyrkinyt laatimaan selkeän ja helposti vastattavan kyselylomakkeen. Kyselylomakkeen vastauksia analysoitaessa huomasin, että olisin voinut muokata kyselylomakkeen kysymyksien vastaus vaihtoehtojen muotoa selkeämmiksi. Lisäksi olisin voinut tarkemmin kysyä, minkälaisia haittoja yläkoululaiset kokevat olevan heidän hyvinvointiinsa ja terveyteensä. Yhtenä kysymyksenä olisi myös voinut olla pelaamisen vaikutus heidän sosiaaliseen elämäänsä ja kanssakäymiseensä kavereiden kanssa.

Tutkimuksellisesti aihe on hyvin ajankohtainen digitaalisen pelaamisen yhä enemmän lisääntyessä. Tutkimus on toistettavissa samanlaisessa vastaajaryhmässä toisessa yläkoulussa.

Tutkimuksen luotettavuutta lisää se, että kyselylomake on esitettävä ennen sen käyttöä tai että kyselylomake on ollut aikaisemmin käytössä toisessa tutkimuksessa muodostuvaa kyselylomaketta (Tilastokeskus 2013). Tässä opinnäytetyössä kyselylomakkeen esitettäminen on suoritettu Satakunnan ammattikorkeakoulussa sosiaali- ja

terveysalan Rauman toimipisteessä vuonna 2011 aloittaneilla terveydenhoitajaopiskelijoilla, jotka ovat suorittaneet kouluterveyshuollon harjoittelun. Lisäksi kysymyksiä koskevat muutosehdotukset on otettu huomioon kyselylomaketta korjattaessa.

Reliabiliteetti-käsite kuuluu yleensä määrälliseen, kvantitatiiviseen tutkimukseen. Reliabiliteetilla eli mittarin tai menetelmän luotettavuudella viitataan perinteisesti käytetyn tutkimusmenetelmän kykyyn antaa ei-sattumanvaraisia tuloksia, toisin sanoen käsitteellä tarkoitetaan tutkimusmenetelmän ja käytettyjen mittareiden kykyä saavuttaa tarkoitettuja tuloksia. Nykyisten tilasto-ohjelmien aikana reliabiliteettikysymys saattaa kaventua mittausvirheen arvioinniksi, joka on tilasto-ohjelmiin valmiiksi sisäänrakennettu. Reliabiliteetti-sana voidaan suomentaa sanoilla 'luotettavuus', 'käyttövarmuus' ja 'toimintavarmuus'. Kvantitatiivisen tutkimuksen kielessä sillä tarkoitetaan mittarin johdonmukaisuutta; sitä, että se mittaa aina, kokonaisuudessaan samaa asiaa. Arkikielen 'luotettavuus' on tutkimuksen kielessä validiteetti. Mittarilla tarkoitetaan tässä yhteydessä samaa asiaa mittaavaa asenneväittämä- tai kysymysjoukkoa. Jos mittari on täysin reliabeli, siihen eivät vaikuta satunnaisvirheet eivätkä olosuhteet. (UTA. 2012.) Kyselyn otanta oli hyvä ja vastausten jakauma poikien ja tyttöjen kesken oli tasaista.

6.3 Johtopäätökset

Opinnäytetyön tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää yläkoululaisten pelikäyttäytymistä sekä sen vaikutuksia heidän terveyteensä ja hyvinvointiinsa heidän itsensä kokemana. Yläkoululaisten keskuudessa pelaaminen koetaan positiiviseksi. Tutkimuksessa selvisi myös, että yläkoululaiset kokevat, että myös digitaalisten pelien kautta tapahtuu oppimista. Tulokset ovat samankaltaisia Luhtalan, Silvennoisen ja Taskisen (2012) tutkimuksessa esiin tulleiden pelaavien näkemyksien kanssa digitaalisesta pelaamisesta, digitaalisesta pelaamisen oppimista ja sen sosiaalisesta puolesta.

Ensin käsittelen ensimmäistä tutkimuskysymystä ”minkälaista on yläkoululaisten pelikäyttäytyminen”. Yläkoululaisista digitaalista pelaamista harrastavat suurin osa kyselyyn vastanneista eli 93,5 %. Yleensä ottaen pojat pelasivat enemmän digitaalisia pelejä kuin tytöt. Tyttöjen digitaalinen pelaaminen lisääntyi heidän siirtyessään 7-

luokalta 9-luokalle. Poikien digitaalinen pelaaminen sen sijaan vähentyi heidän siirtymässään 9-luokalle. Poikien käyttämä aika digitaaliseen pelaamiseen on suurempi kuin tyttöjen, siinä on huomattava ero.

Pojat käyttävät enemmän rahaa digitaaliseen pelaamiseen kuukausittain. Kolmasosa pojista käytti rahaa 2-3 kertaa kuukaudessa pelaamiseen. Kuitenkin suurin osa kaikista vastaajista ei käyttänyt ollenkaan rahaa digitaaliseen pelaamiseen.

Poikien suosituin pelaama peligenre oli seikkailupelit kun taas tyttöjen suosituin peligenre oli puzzlet. Puzzlet-pelit vaativat loogista ajattelua, joissa pitää ratkaista erilaisia ongelmia pelin edetessä.

Pojat ovat saaneet enemmän uusia ystäviä digitaalisen pelaamisen kautta kuin tytöt. Pojista viidennes vastasi, olen saanut useita uusia ystävyysuhteita digitaalisen pelaamisen kautta. Kaikista vastanneista sekä tytöistä että pojista puolet ei ollut saanut yhtään uusia ystävyysuhteita digitaalisen pelaamisen kautta.

Kysyttäessä ovatko he yhteydessä uusiin pelaamisen kautta tullessiin ystäviin viidennes pojista vastasi olevansa usein yhteydessä pelien kautta tutustumiinsa henkilöihin pelien ulkopuolella. Kaikista yläkoululaisista yli puolet vastasi, että he eivät olleet lainkaan yhteydessä pelien kautta tutustumiinsa henkilöihin digipelien ulkopuolella. Yläkoululaisista harvat pitävät yhteyttä pelien kautta tutustumiinsa henkilöihin pelien ulkopuolella.

Opinnäytetyössä selvitettiin myös, ovatko yläkoululaiset löytäneet uusia harrastuksia digitaalisen pelaamisen kautta. Vastausten perusteella voidaan todeta, että suurin osa ei ole löytänyt pelaamisen kautta uusia harrastuksia. Kaikista vastanneista harvat vastasivat löytäneensä uusia harrastuksia digitaalisen pelaamisen kautta. Suurin osa vastasi, etteivät he olleet löytäneet uusia harrastuksia digitaalisen pelaamisen kautta.

Yläkoululaisista ei kukaan ollut unohtanut pelaamisen takia syömistä. Verrattaessa poikia ja tyttöjä kaikista vastanneista pojat olivat ainoita, jotka vastasivat usein unohtaneensa pelaamisen takia syömistä. Muutamit pojista vastasivat syövänsä aina pelaamisen aikana.

Kaikista vastanneista yläkoululaisista puolet sai lopetettua pelaamisen. 7-luokkalaisista tytöistä suurin osa (68,4 %) sai lopetettua pelaamisen, kun taas 9-luokkalaisilla tytöistä vajaa puolet (44,4 %) sai lopetettua pelaamisen. Tästä voitaisiin päätellä, että tyttöjen siirtyessä 9-luokalle näyttää siltä, digitaalinen pelaamisen lopettaminen on vaikeampaa kuin aikaisemmin.

Näyttää siltä, että yläkoululaista suurin osa pelaa ennen nukkumaan menoa. 7-luokkalaisten harvat pojat pelasivat usein ennen nukkumaan menoa, kun taas tytöistä viidennes pelasi usein ennen nukkumaan menoa. 9-luokalle mentäessä tilanne muuttuu päinvastaiseksi. Nukkuminen on hyvin tärkeää kasvavalle nuorelle, keskimäärin nuoren pitäisi nukkua vuorokaudessa 8-9 tuntia. Kyselyyn vastanneista yläkoululaisista tytöistä yli puolet kertoi nukkuvansa 8-9 tuntia vuorokaudessa, kun taas pojista puolet vastasi nukkuvansa 8-9 tuntia vuorokaudessa.

Yläkoululaisista tytöistä yli puolet ilmoitti harrastavansa päivittäin liikuntaa ja pojista vajaa puolet ilmoitti harrastavansa liikuntaa päivittäin. Harvat 7-luokkalaisista tytöistä ja pojista harrastavat 2-3 kertaa liikuntaa kuukaudessa.

Toisessa tutkimuskysymyksessä kysyttiin ”kokevatko nuoret tietokonepelien pelaamisella olevan vaikutusta heidän terveyteensä ja hyvinvointiinsa”.

Pojista suurin osa vastasi, etteivät koe pelaamisella olevan negatiivisia vaikutuksia terveyteen ja hyvinvointiin. Myös tytöistä suurin osa ei koe pelaamisella olevan negatiivisia vaikutuksia terveyteen ja hyvinvointiin. Kaikista vastanneista neljännes vastasi pelaamisella olevan negatiivisia vaikutuksia terveyteen ja hyvinvointiin. Yleisesti näyttäisi siltä, että yläkoululaiset eivät koe pelaamisella olevan kovin suuria negatiivisia vaikutuksia terveyteen ja hyvinvointiin. Kuitenkin on hälyttävää se, että yli neljäsosa vastanneista koki pelaamiselle olevan negatiivista vaikutusta heidän terveyteensä ja hyvinvointiinsa. Yläkoululaisten liian vähäinen nukkuminen ja liiallinen syöminen voi olla yhteydessä digitaaliseen pelaamiseen. Tyttöjen kohdalla iän myötä lisääntyy digitaalisen pelaamisen lopettamisen vaikeus. Tällä on vaikutusta heidän terveyteensä ja hyvinvointiinsa. Tämä tuotti vastauksen toiseen tutkimuskysymyk-

seen. Samansuuntaisia tuloksia ovat saaneet Luhtanen, Silvennoinen ja Tenkanen 2012.

6.4 Pohdinta

Perehdyin hyvin opinnäytetyön aiheeseen. Pääsin tutkimaan erittäin ajankohtaista aihetta. Olen tyytyväinen opinnäytetyöni onnistumisesta. Myös monta uutta yhteistyötahoa on tullut tutuiksi eri asioita selvittäessäni työn aikana. Nuorten digitaalisen pelaamisen tutkiminen on hyvin tarpeellista, koska ongelmapelaaminen näyttää vain edelleen lisääntyvän. Tämä on laittanut minut ajattelemaan miten voisin omassa tulevassa sairaanhoitajan työssäni huomaamaan peli ongelmaiset nuoret ja auttamaan heitä paremmin oikean hoidon piiriin. Tässä on erittäin hyvä aihe uusille sairaanhoitaja ja terveydenhoitaja opiskelijoille tuleviin opinnäytetöihin.

Digitaalinen pelaamisen suosio kasvaa nuorten keskuudessa yhä edelleen ja pelien markkinat laajenevat nopeasti. Pelaamista ja pelaamisen hyötyjä tullaan varmasti tutkimaan lisää tulevaisuudessa. Kehitys ideana voisi olla, että nuorille pidettäisiin pelikasvatusta koulussa. Oppilaille pitäisi kertoa enemmän liiallisen digitaalisen pelaamisen vaaroista, mutta myös hyödyistä. Näin pelaamista voisi hyödyntää oppimisalustana kouluissa. Opetuskäyttöön voisi kehitellä erilaisia tukimateriaaleja nuoria varten. Digitaalisia pelejä voisi kehittää eri oppiaineisiin oppimisalustoiksi. Tällöin opiskelusta saataisiin mielekäästä myös niille, joilla normaali opiskelutyyli ei ole sopivaa.

Digitaalisen pelaamisen haittavaikutuksia tulisi tutkia vielä enemmän. Peliriippuvaisuus tulee olemaan tulevaisuudessa suurempi ongelma juuri digitaalisen pelaamisen lisääntymisestä johtuen. Nykypäivänä on tehty pelaamisesta entistä helpompaa ja myös kalliimpaa internetin välityksellä. Se koukuttaa nuoren entistä helpommin, vaikuttaa nuoren niin sosiaaliseen kuin taloudelliseen tilanteeseen. Pelaamiseen syntyy addictio aivan kuten huumeisiin ja alkoholiin. Peli ongelmaisille nuorille suunnattuja kuntoutuksia pitää tutkia ja kehittää vielä lisää.

LÄHTEET

Aalto-Setälä, T. & Marttunen, M. 2007. Nuoren psyykkinen oireilu – häiriö vai normaalia kehitystä? *Duodecim* 2007; 208

Aalberg, V. & Siimes, M. Lapsesta aikuiseksi. Nuoren kypsyminen naiseksi tai mieheksi. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Dunderfelt, T. 2011. Elämänkaari psykologia. Helsinki: WSOYpro Oy; 84-85

Ermi, L. & Mäyrä, F. (2005) Digitaaliset pelit nuorten arjessa. *Nuorisotutkimus* 23 (3), 67.

Sinkkonen, J. Nuoruusikä. 2010. WSOY.

Lastensuojelulaki 13.4.2007/414

Luhtala, K. Silvennoinen, I. & Taskinen, T. 2012. Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Tukiaineisto. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Nurmi, J-E., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L. & Ruoppila, I. 2006. Ihmisen psykologinen kehitys. WSOY.

Salokoski, T. 2007., Median vaikutus lapsiin ja nuoriin. Mediakasvatusseura.

Terveyskirjasto www-sivut. 2012. Viitattu 25.10.2013.
http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk00903

THL www-sivut. 2013. Viitattu 23.7.2013. http://www.thl.fi/fi_FI/web/fi/etusivu

Tilastokeskuksen www-sivut. 2007. Viitattu 1.8.2013.
<http://www.stat.fi/virsta/tkeruu/04/01/>

Tilastokeskuksen www-sivut. 2013. Viitattu 25.10.2013.
<http://www.stat.fi/virsta/tkeruu/04/01/>

Uta www-sivut. 2012. Viitattu. 25.10.2012.
<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/intro.html>

Hakuprosessin kuvaus

Liite 1

tietokanta	hakusanat ja hakutyypit	tulokset	hyväksytyt
Medic	nuor* AND digitaaliset peli*	12	1
Ovid-Medline	adolescent AND game AND health	68	2
Cinahl	teenagers AND digital games	7	1
Pubmed	adolescent AND video games AND excessive	248	3

AIKAISEMMAT TUTKIMUKSET

Liite 2

Tutkimuksen nimi, tekijä ja vuosi?	Ketä tutkittu, kuinka monta osallistui tutkimukseen?	Mitä on tutkittu?	Mitä tuloksia?	Missä maassa tutkimus on tehty?
Luhtala, K., Silvennoinen I., Tenkanen T. Pelaavat nuoret Vantaalla. Selvitys vantaalaisten koululaisten pelaamisesta ja pelihaitoista.	Vantaalaisille 5.-9. luokkalaisille nuorille toteutettiin tutkimus kyselynä, (N=2932)	Tarkoituksena tutkimuksessa oli selvittää Vantaalaisten nuorten pelaamista ja pelihaittoja.	Lasten ja nuorten keskuudessa pelaaminen on yleinen harrastus. Melkein 90% ilmoitti pelaavansa digitaalisia pelejä. Heidän pelaamiseen käyttämänsä aika oli pääosin kohtuullista, alle 14 tuntia viikossa pelasi 74%. Aikuisilta vaaditaan enemmän aktiivista otetta lastensa pelaamiseen. Nuoret kokivat yleisimpinä pelaamisen aiheuttamina haittoina häiriöt ja vaikeudet nukkumisessa, sekä opiskelun ja koulunkäynnin häiriintymisenä.	Suomi.
Salokoski, T. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen Suomi, 2005 Väitöskirja	Eri pelejä analysoitiin tässä tutkimuksessa (N=71) Koululaiskyselyllä mitattiin pelien suosiota, kyselyyn osallistui 1099 10-16 vuotiasta lasta ja nuorta eri kouluista Rovaniemellä ja Jyväskylässä.	Tavoitteena tutkimuksessa oli tarkastella elektronisia pelejä ja erityisesti riskipelaamista ottaen huomioon pelisisällöt sekä pelaajan yksilölliset tekijät ja pelaamiseen liittyvät riskipelaamisen taustalla olevat sosiaaliset elementit.	Sisällöllistä tietoa saatiin tuloksena eri peleistä. Keskeistä pelien juonen kannalta oli väkivalta yli puolessa peleistä (N=71). Pelaaminen on hyvin yleistä eri ikäisillä lapsilla ja nuorilla, Lähes kaikki (95%) pojista ja tytöistäkin suurin osa (79%) pelasi ainakin silloin tällöin. Tulokset vahvistivat	Suomi.

			käsitystä siitä, että pelaajan sosiaalisia ja yksilöllisiä tekijöitä tulee selvittää, jotta ymmärretään paremmin nuorten ja lasten pelaamista harrastuksena sekä voidaan paremmin tunnistaa pelaamisen riskitekijöitä.	
Salguero, R. & Morán, R. Measuring problem video game playing in adolescents Espanja, 2002.	13-18 -vuotiailla espanjalaisnuorilla kokeiltiin mitta-asteikkoa. N=223	Tarkoituksena oli suunnitella tutkimuksessa mittaasteikko (PVP=problem video game playing - scale), millä mitataan mahdollisia pakonomaiseen pelaamiseen liittyviä ongelmia.	Runasas videopelien pelaaminen on yhteydessä lukuisiin ongelmiin, mikä muistuttaa riippuvuusoireyhtymää. PVP osoittautui hyödylliseksi välineeksi kyseisiä ongelmia selvitettäessä.	Espanja.
Ermi, L., Heliö, S., Mäyrä, F. Pelien voima ja pelaamisen hallinta – lapset ja nuoret pelikulttuurin toimijoina Suomi, 2004	Tutkimuksen alkuvaihe toteutettiin kyselylomakkeena (N=284) Tamperelaisille 10-12 vuotiaille lapsille ja heidän vanhemmilleen. Kyselylomakkeisiin vastanneista 284:stä perheestä laadulliseen teemahaastatteluun (N=16) valittiin 16 lasta ja heidän vanhempansa. Haastatteluun valittiin poikia ja tyttöjä saman verran.	Tavoitteena tutkimuksessa on tarjota monipuolinen kuva lasten ja nuorten suhteesta peleihin. Tarkoituksena on myös selvittää mitä ja miten lapset ja nuoret pelaavat, sekä miten he omaa pelaamistaan jäsentävät.	Keskeiseksi havainnoksi tuli, että lapset ovat todella aktiivisia pelikulttuurien toimijoita. Tutkimukseen osallistuneista lapsista (N=284) 75% pelasi ainakin kerran viikossa ja 98% pelasi digitaalisia pelejä ainakin joskus. Pelikonsoli, tietokone tai televisio löytyi omasta huoneesta lähes joka toiselta.	Suomi.
Porter, G., Starcevic, V., Berle, D. & Fenech, P.	Internetissä anonyymisti toteutettu kansainvälinen	Tarkoituksena tutkimuksessa oli tunnistaa yksilöitä,	Suuria eroavaisuuksia havaittiin ongelmapelaajien	Uusi Seelanti.

<p>Recognizing problem video game use Uusi Seelanti, 2010</p>	<p>onlinekyselytutkimus N=1945</p>	<p>joilla on peliongelmaa ja verrata heitä useiden muuttujien avulla pelaajiin, keillä ei ole tällaista ongelmaa.</p>	<p>keskuudessa. Ongelmapelaajat pelasivat useammin ja pidempään kuin oli alunperin tarkoitus. He pelasivat myös usein, vaikka eivät olisi todellisuudessa halunneetkaan ja uskoivat, ettei heidän pitäisikään. Ongelmapelaajat pelasivat todennäköisemmin tiettyjä onlineverkkoroolip elejä, tutustuivat helpommin Internetissä uusiin ihmisiin. Oikeassa elämässä heillä oli vähemmän ystäviä ja heidän kofeiinin kulutuksena oli runsasta.</p>	
---	--	---	--	--

Tässä lomakkeessa olevien kysymysten avulla pyritään selvittämään nuorten digipelaamista ja sen vaikutuksia hyvinvointiin. Vastaukset käsitellään nimettöminä ja luottamuksellisina. Toivon, että vastaat jokaiseen kysymykseen.

Taustatiedot:

1. Sukupuoli:

Poika

Tyttö

2. Luokka-aste:

7-luokka

9-luokka

3. Pelaan digitaalisia pelejä? (Jos vastasit kysymykseen ”En”, voit siirtyä kysymykseen nro 16)

Kyllä

En

Pelaaminen:

4. Pelaan digipelejä?

Harvemmin kuin viikoittain

1-2 kertaa viikossa

3-6 kertaa viikossa

päivittäin

5. Käytän päivässä aikaa digipelaamiseen?

Alle 1h

2-4 h

5-7h

enemmän kuin 7 h

6. Käytän rahaa digipelaamiseen?

Päivittäin

2-3 kertaa viikossa

2-3 kuukaudessa

2-3 vuodessa

En koskaan

7. Pelaan yleensä minkä genren pelejä? (voit valita useamman vaihtoehdon)

Ajopelit

Urheilupelit

Seikkailupelit

Simulaatiopelit

Musiikki/ tanssipelit

Puzzlet (ongelmanratkaisu)

Joku muu genre, mikä? _____

8. Olen oppinut digitaalisen pelaaminen kautta seuraavia taitoja? (Laita raksi ruutuun.)

	En ollenkaan	Jonkin verran	Paljon
Kielitaidot			
Motoriset taidot, esim. käden koordinaatio kyky			
Sosiaaliset taidot			
Itseilmaisu			
Yhteistyötaidot			
Visuaaliset taidot			
Luovuus			
Ongelmanratkaisutaidot			
Tietotekniset taidot			

9. Olen saanut digitaalisen pelaamisen kautta uusia ystävyysuhteita?

En yhtään

Jonkin verran

Useita

10. Olen yhteydessä pelien kautta tutustumiisi henkilöihin pelien ulkopuolella?

En yhtään

Joskus

Usein

11. Olen löytänyt digitaalisen pelaamisen kautta uusia harrastuksia?

En

Kyllä, mitä? _____

12. Unohdan pelaamisen takia syömisen?

Aina

Usein

Melko usein

Joskus

En koskaan

13. Syön jotain pelaamisen aikana?

Aina

Usein

Melko usein

Joskus

En koskaan

14. Kun pelaan, en saa lopetettua pelaamista?

Usein

Joskus

En koskaan

15. Pelaan ennen nukkumaan menoa?

Usein

Joskus

En koskaan

16. Nukun keskimäärin vuorokaudessa?

4-5 tuntia

6-7 tuntia

8-9 tuntia

yli 9 tuntia

17. Harrastan liikuntaa?

Päivittäin

2-3 kertaa viikossa

kerran viikossa

2-3 kuukaudessa

18. Koen pelaamisella olevan negatiivisia vaikutuksia terveyteen ja hyvinvointiin?

Kyllä

En

Kiitos Vastauksistasi!

Hanna Koota
Syväraumankatu 27 B1
26100 Rauma
hanna.koota@student.samk.fi

Raumanmeren peruskoulu, Jarmo Lehtonen
Pyynpääntkatu 27
26100 Rauma
02 834 4454

Opiskelen Satakunnan ammattikorkeakoulun Steniuksen kampuksen toimipisteessä, hoitotyön koulutusohjelmassa. Tarkoitus on valmistua sairaanhoitajaksi syyskuussa 2014. Koulutukseeni kuuluu opinnäytetyön tekeminen, jonka aihe on nuorten digitaalinen pelaaminen.

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää yläkouluiikäisten nuorten pelikäyttäytymistä sekä sen vaikutuksia heidän terveyteensä ja hyvinvointiinsa heidän itsensä kokemana. Tutkimuksen toteutan kyselylomakkeen avulla, joka sisältää strukturoituja kysymyksiä.

Opinnäytetyöhön osallistuminen on vapaaehtoista ja tutkimuksen tuloksia käsitellään luottamuksellisesti. Tutkimuksessa saatua tietoa hyödynnetään ainoastaan tässä opinnäytetyössä.

Opinnäytetyötäni ohjaa Satakunnan ammattikorkeakoulussa Erja Hannula (TtM)
erja.hannula@samk.fi

Ystävällisin terveisin

Hanna Koota

_____ (kyllä/ei)
Päiväys lupa myönnetään Allekirjoitus

Ennen etenemisehdotus: Raportointi seminaari toukokuussa, kyselyn teetän
2.15.

Urkempi selvitys on sopimuksen liitteenä olevassa hyväksytyssä tutkimus-/projektiin suunnitelmassa.

Tämä sopimusta koskevat erimielisyydet pyritään ratkaisemaan ensisijaisesti neuvottelomalla osapuolten kesken. Mikäli
tämä ei päästä sopimukseen, erimielisyydet ratkaistaan Satakunnan käräjäoikeudessa.

Tämä sopimusta on laadittu kappaleita, yksi kullekin osapuolelle.

Ennen lukeneet sopimusehdot (sivu 2) ja hyväksymme ne.

Päiväys: 25.3.2014

Yhteistyöryhmän puolesta allekirjoitus, nimen ja nimen selvitys:


JARMO LEHTINEN

Yhteistyöryhmän johtajan allekirjoitus ja nimen selvitys:


Eeva-Kaisa Koski

Yhteistyöryhmän johtajan allekirjoitus:

Hanna Koota
Hanna Koota