

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## OPINNÄYTETYÖ

### **Videopelit osana nuorisokulttuuria**

Nuorten näkemykset videopelaamisesta omaan ja muiden kehitykseen

*Lauri Martiskainen ja Joni Stenberg*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma 210 op

Arvioitavaksi jättämisaika 04/2011

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Koulutusohjelman nimi

### TIIVISTELMÄ

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| <b>Työn tekijä</b> Lauri Martiskainen ja Joni Stenberg   | <b>Sivumäärä</b> 40 ja 4 liitesivua |
| <b>Työn nimi</b> Miten nuoret näkevät videopelaamisen vaikuttavan omaan kehitykseen?   |                                     |
| <b>Ohjaava(t) opettaja(t)</b> Jussi Muittari, Tuomo Paavola  |                                     |
| <b>Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja</b>   |                                     |
| <b>Tiivistelmä</b> <p>Tutkimuksen aiheena ovat videopelien vaikutukset nuorten kehitykseen. Tutkimuksen suoritusajankohdat sijoittuvat syksylle 2010 sekä keväälle 2011 Torniossa ja Sodankylässä.</p> <p>Tutkimus on kaksiosainen. Tavoitteena oli saada selville lukioikäisten nuorten näkemyksiä siitä, minkälaisia vaikutuksia videopelaamisella on nuorten kehitykseen. Toisena tutkimuksen osa-alueena selvitettiin sitä, miten nuoret itse ovat kokeneet videopelit omassa elämässään vaikuttavina tekijöinä.</p> <p>Tutkimus suoritettiin kvalitatiivisena tutkimuksena. Aineisto kerättiin teetättämällä kyselylomake Tornion keskuskoulun ensimmäisen vuosikurssin oppilailta sekä Sodankylän lukion nuorilla.</p> <p>Ennen varsinaisen tutkimuksen analysointia työssä perehdytään muun muassa sellaisiin kysymyksiin, mitä videopelaaminen tarkoittaa, mitä tiedämme aiheesta etukäteen, minkälaisia käsityksiä meillä on videopelien vaikutuksista, tai miksi aihe on tutkimisen arvoisen. Teoreettisen osuuden jälkeen kerrotaan syitä siihen, miksi kohderyhmäksi on valittu juuri nämä nuoret. Kyselytutkimuksen suoritustapa puidaan läpi, jotta voimme olla tietoisia siitä, kuinka luotettavasti tuloksiin on syytä suhtautua. Kyselytulokset puretaan tilastoiden ja kaavioiden avulla analysoiden sekä tuloksista tehdään erilaisia johtopäätöksiä siitä, millä tavoin videopelit vaikuttavat näiden nuorten elämässä sekä miten he kokevat itse videopelit. Lopuksi käydään avointa pohdintaa siitä, mitä saadut tulokset kertovat ja mitä tarjottavaa tuloksilla voi olla esimerkiksi jatkotutkimuksia ajatellen.</p> <p>Videopelit ovat tänä päivänä yksi keskeinen osa-alue nuorten elämää. Sen vuoksi siitä on hyvä kerätä myös mahdollisimman paljon tietoa, jotta kyetään jatkossakin pysymään tietoisina siitä, mihin suuntaan pelit ohjaavat nuorten käyttäytymismalleja. Siksi merkitys on myös ammattialalle suuri. Kun saamme lisäinformaatiota nuorten elämästä ja siitä millä tavoin eri asiat heidän elämäänsä vaikuttavat, voidaan heitä jatkossa myös ymmärtää yhä paremmin. Tällä tavalla heitä voidaan myös jatkossa ohjata kasvamaan arkielämässä entistä myönteisemmin seurauksin.</p> |                                     |
| <b>Asiasanat</b> Videopelit, nuoret, vaikutukset   |                                     |

# HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## Name of the Degree Programme

### ABSTRACT

|   |  |
|---|--|
| <b>Author</b> Lauri Martiskainen and Joni Stenberg  | <b>Number of Pages</b> 40 and 4 suffixes |
| <b>Title</b> How do young people feel the effects of videogames by their own development?   |  |
| <b>Supervisor(s)</b> Jussi Muittari, Tuomo Paavola  |  |
| <b>Subscriber and/or Mentor</b>   |  |
| <b>Abstract</b> <p>The subject of this research is to find out how videogames affect the development of young people. The time &amp; place of done research is autumn 2010 and spring 2011 in Tornio and Sodankylä.</p> <p>The research is duplex. The goal was to find out the view of sixth formers on what kind of effects videogames have towards youth development. The second sector of the research was to determine how the youth themselves have experienced the effects of videogames on their own lives.</p> <p>The research was executed on qualitative research. The material were collected by questionnaires which were answered by high school juniors of high schools of Tornio and Sodankylä.</p> <p>Before analyses of the research the work will answer questions like what does playing videogames mean, what kind of information we already have about this subject, what kind of ideas do we have about the effects of videogames or why the subject should be considered as worthy of research. After the theoretical part the selection of this particular group of young people will be explained. The methods of research will be explained in detail so we can be vary of how trustworthy we can consider the results to be. The results of the questionnaires will be researched with charts and statistics and they will give us conclusions about our main questions: how do videogames affect the lives of young people and how the young people see them affecting their own lives. Finally there will be open consideration about what those results tell us and what could these results have to offer for for example further research.</p> <p>Videogames are nowadays a central part of young people's life. That's why it's important to collect as much information as possible so that in the future we can learn what kind of effect videogames have on youth behaviour. That is why the meaning is huge for this profession. When we get more information about the lives of young people and how different things affect their lives, we can also learn to understand the youth even better and better. With the results we can learn to better guide them to grow up in day to day life with ever more positive consequences.</p> |  |
| <b>Keywords</b> Videogames, youth, effects  |  |

## SISÄLLYS

|  |    |
|--|----|
| 1 JOHDANTO   | 5  |
| 2 VIDEOPELAAMISEN MÄÄRITTELYÄ                                      | 6  |
| 2.1 Videopelit   | 6  |
| 2.2 Kehittäjät ja kehityksen askeleet                              | 7  |
| 2.3 Videopelien monet kohderyhmät                                  | 8  |
| 3 VIDEOPELIENTEN VAIKUTUKSET NUORIIN                               | 10 |
| 3.1 Syy tutkimukseen   | 10 |
| 3.2 Pelien merkitykset ja mikä motivoi nuoria pelaamaan            | 10 |
| 3.3 Ennakkotiedot videopelien vaikutuksista                        | 13 |
| 3.4 Nuoret valvonnan alaisena                                      | 15 |
| 3.5 Omat näkemykset videopelien vaikutuksista                      | 16 |
| 3.6 Aiheen tärkeys   | 19 |
| 4 TUTKIMUKSEN KOHDERYHMÄT  | 20 |
| 4.1 Tornion Keskuslukion ensimmäisen vuosikurssin nuoret           | 20 |
| 4.2 Sodankylän lukion nuoret                                       | 21 |
| 5 TUTKIMUKSEN KUVAUS JA KÄYTETYT MENETELMÄT                        | 22 |
| 5.1 Tutkimuksen suorittaminen                                      | 22 |
| 5.2 Aineiston käsittely ja analysointi                             | 22 |
| 5.3 Tutkimuksen luotettavuus                                       | 22 |
| 6 TULOKSET   | 23 |
| 6.1 Kohderyhmien näkemykset videopelien vaikutuksista nuoriin      | 24 |
| 6.2 Kohderyhmien omakohtaiset kokemukset videopelien vaikutuksista | 27 |
| 6.3 Pelikerrat   | 29 |
| 6.4 Pelien kerta-annokset  | 30 |
| 6.5 Pelit ja sosiaalisuus  | 31 |
| 6.6 Pelimieltymysten kirjo   | 32 |
| 6.7 Näkemykset pelimaailman heijastuksesta omaan elämään           | 33 |
| 7 POHDINTAA JA AJATUKSIA TUTKIMUKSESTA JA SEN TULOKSISTA           | 35 |
| 7.1 Tutkimuksen vastaukset   | 35 |
| 7.2 Tutkimuksen anti ja tarpeet jatkotutkimuksille                 | 36 |
| LÄHTEET  | 40 |
| LIITTEET   | 41 |

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyön nimi juontaa juurensa muun muassa siitä, kun eräänä päivänä pysähdyimme pohtimaan xboxia pelatessamme, mitä tekisimme jos kokisimme aikaharppauksen 20 vuotta taaksepäin säilyen itse tämän ikäisinä. Se olisi sanomatta selvää, että emme ainakaan pelaisi xboxia. Emmekä usko, että pelaisimme mitään muutakaan digitaaliaikakauden elektronista peliä tai konsolia. Luultavasti olisimme ulkona harrastamassa liikuntaa tai edistämässä sosiaalisia suhteitamme. Toki pelejä oli jo yhdeksänkymmentäluvun taitteessa, mutta ne eivät tuntuneet olevan niin yleisiä kuin nykypäivänä. On kauhean hyvä veruke painaa pelikonsolin virtanapista peli päälle sen sijaan, että keksisi muuta tekemistä. Mikäs sen mukavampaa tylsänä hetkenä kuin jauhaa muutama erä NHL-jääkiekkosimulaatiota. Pihapeleissä ei lyöntilaukaus edes kohoaisi, mutta pelien avulla maalien määttäminen on helppoa. Loistava oikotie onneen, ettemme sanoisi. Halusimme saada hypoteesiimme hiukan osviittaa.

Ehkä se oleellisempi ja kiinnostavampi ajatus piilee siinä, että mikäli me tai kuka tahansa muu olisi elänyt elämänsä eri tavalla, ilman videopelejä, olisimmeko me samanlaisia kuin nyt olemme? Mihin käyttäisimme aikamme, jota pelit vievät? Onko se loppuen lopuksi parempi, että kulutamme aikaa kotisohvilla, eikä kaupungin kortteleita kierrellessä? Ja jos pelit olisivat vaikuttaneet meihin, millä tavalla ne olisivat sen tehneet?

Nykyään pelikonsoleja on lähes joka mantereella, lähes jokaisen tavoitettavissa. Niitä löytyy monen kodista, joissa asuu lapsia tai nuoria, miksei aikuisiakin. Paljon on myös niitä, jotka eivät välitä viihde-elektronisista tuotteista, mutta uskallamme väittää ilman sen tarkempaa tilastollista faktaa, että niiden suosio on kasvanut paljon. Jazz-musiikin kerrottiin joskus turmelevan nuorisoa ja nykyisin usein koetaan, että videopelit turmelevat nuoria ja ajavat heitä jopa väkivaltaisuuksiin. Tämän vuoksi aihetta olisi syytä tutkia.

## 2 VIDEOPELAAMISEN MÄÄRITTELYÄ

### 2.1 Videopelit

Videopeli on terminä varmasti sellainen, joka tuo jokaiselle mieleen jotain. Ehkä yleisin stereotypia tai näkemys videopelaamisen määrittelyssä on sellainen mielikuva, jossa pelaajat hakkaavat käsissään olevia joystickkeja silmät tapittaen kohti kuvaruutua.

Terminä "videopeli" kuulostaa usein myös kovin alkeelliselta, sellaiselta kahdeksankymmentäluvulta lähtöisin olevalta pikselimössöltä näyttävältä tasohyppelyltä. Itse asiassa alun alkaen videopeli – termin sanalla "video" tarkoitettiin bittikarttagrafiikalla toteutettuja, yksinkertaisia tietokonepelejä, mutta tänä päivänä termi on yleistynyt tarkoittamaan kaikkia pelejä, joita pelataksaan tarvitaan näyttölaitetta. Tästä syystä kaikilla pelikonsoleilla ja tietokoneilla pelattavat pelit ovat videopelejä.

Videopelit ovat elektronisessa muodossa pelattavia pelejä, jotka tarvitsevat toimiakseen käyttöliittymän sekä näyttölaitteen. Käyttöliittymä tuottaa pelikuvaa näytölle. Käyttöliittymä puolestaan saa pelitiedostot pelialustan kautta, pelialustaan laitettun videopelin kautta. Pelialustalla tarkoitetaan esimerkiksi tietokonetta, matkapuhelinta tai pelikonsolia. Eri pelialustoilla pelattavia pelejä pelataan erilaisilla peliohjaimilla. Jokaisella pelialustalla on erilaisia peliohjaimia. Ne voivat poiketa toisistaan ominaisuuksiltaan ja ulkoisilta tekijöiltään, mutta kaikissa peliohjaimissa perusideana on kontrolloida pelattavaa peliä. Aivan yksiselitteistä määritelmää ei kuitenkaan videopeli – termille ole helppoa tarjota. Pelejä pelataan niin kotona kuin pelihalleissa, mutta myös monenlaisissa "välitiloissa" Internetiin kytkettyjen tietokoneiden ja erilaisten mukana kuljetettavien laitteiden avulla. Osa peleistä on tarkoitettu yksin pelaamiseen, kun taas toisia pelejä voi pelata samaan aikaan

kymmeniä tuhansia ihmisiä. Yhteistä kaikille peleille ja pelikoneille on oikeastaan vain niiden interaktiivisuus sekä niiden elektroninen ja digitaalinen perusta (Huhtamo & Kangas 2002, 9).

Tänä päivänä videopelaamisen ei tarvitse tarkoittaa sitä, että istutaan television tai tietokoneen äärellä näppäimistöä tai peliohjainta naputellen. Uusien pelikonsolien syntymisen myötä on mahdollistettu se, ettei pelaamisen tarvitse tapahtua yksitoikkoisesti samassa asennossa istuen vaan esimerkiksi japanilaisen Nintendo-yhtiön kautta kehitetty Nintendo Wii on vienyt teknologian sille tasolle, että pelaajan täytyy itse liikkua pelatessaan. Myös PS3 – konsolille on sittemmin kehitetty samantyylistä teknologiaa, jossa pelaaja itse liikkeentunnistavan Move-nimellä kulkevan peliohjaimen avulla kontrolloi peliä. Myös Microsoft on seurannut esimerkkiä omalta osaltaan, kun se lanseerasi vuoden 2010 marraskuussa Xbox 360 – alustalle uuden ulottuvuuden Kinect-sensorin myötä. ”Muutaman seuraavan vuosikymmenen aikana elektronisen peliteknologian edistysaskeleet saattavat saada nuoret viettämään enemmän aikaa interaktiivisen median (erityisesti elektronisten pelien ja Internetin) kuin television tai musiikin parissa (Huhtamo ym. 2002, 193).

## 2.2 Kehitys ja kehityksen askeleet

Jokainen meistä ymmärtää sen, että videopelit ovat viihdeteollisuutta. Tarkoituksena on viihdyttää pelaajia. On kuitenkin syytä muistaa, että tällaisia viihdykkeitä ei luoda meille silkkaa hyväntahtoisuutta, vaan pelintekijöiden taustamotivaattorina kehittää näitä pelejä on raha. Pelien kehittäjät tekevät työtä siinä missä muutkin kansalaiset.

Valmistajien näkökulmasta pelejä kehitetään rahan ja omien työpaikkojen säilyttämisen vuoksi ja ihmiset ostavat niitä viihteenä. Pelit nähdään usein aggression katalysaattoreina, mutta ne voivat olla myös opettavaisia ja sosiaalisesti kannustavia. Erkki Huhtamo & Sonja Kangas näkevät pelien juuri tällä tavalla teoksessaan Mariosofia – elektronisten pelien kulttuuri: Pelit toimivat usein yhteiskunnan ennakoivana varoitusjärjestelmänä: ne pehmit-

tävät kulttuurishokkia antamalla ihmisille keinon valmistautua tulevaisuuden mullistuksiin. Keskiajan Euroopan painetut pelikortit opettivat lukutaidottomille kansalaisille laskemista, symbolien tunnistamista ja tiedollisia taitoja kirjapainon tuoman vallankumouksen kynnyksellä. Samalla tavalla elektronisten pelien vallankumous valmisti kansalaisiaan lähestyvään tietokoneiden vallankumoukseen (Huhtamo ym. 2002, 191).

Tietokonepelaamisen kustannuksia ei rahoiteta samoilla taskurahoilla, kuin millä vanhempamme ovat rahoittaneet omat pelireissunsa Esson baarin flipperiä hakkaamalla. Pelituotanto on ollut pitkään tuottoisaa liiketoimintaa. Pelien vuosituotot voivat helposti ylittää jopa Hollywood- elokuvien ja äänilevyteollisuuden vuotuisen liikevaihdon. Laskelmien mukaan vuonna 1999 myytiin jopa 215 miljoonaa tietokone- ja videopeliä maailmanlaajuisesti (Interactive digital software 2000). On siis helppo päätellä, että tuo tahti ei ole mihinkään hiipunut 2000-luvulle tultaessa, etenkin kun pelit ovat vuosi vuodelta kehittyneet yhä hienommiksi ja realistisemmiksi. Olkoonkin, että myös laittomien latausten määrä on samalla kasvanut.

### 2.3 Videopelien monet kohderyhmät

Ei ole missään määritelty sitä, että videopelaamisen tarvitsee olla vain lasten tai nuorten harrastus. Nykyään yhä useampi aikuinen pelaa videopeljä (Nieminen, Saarikoski & Suominen. 1999, 143). Ei pidä ajatella, että videopelien pelaaminen olisi lokeroitu vain ja ainoastaan lasten tai nuorison toiminnaksi, sillä sitä se ei ole.

On myös myönnettävä, että videopelit eivät ole rajoittuneet ainoastaan poikien keskuuteen, vaan yhtä lailla tytöt ja naiset voivat pelata pelejä. Itse asiassa on hyvin paljon pelejä, joiden pelilliset tarkoitukset on suunniteltu nimenomaan naispuolisille henkilöille kuten EA-pelistudion kehittämät Sims-pelisarjat. Naispuolisten videopelitoiminta on erityisesti ollut viime aikoina nousujohteinen. Voidaan oikeastaan sanoa, että kaikissa yhteiskuntaryhmissä alettiin harrastaa videopeljä viimeistään 1990-luvulta lähtien ja sen myötä siitä tuli yksi suosituimmista nuorten ajanvietteistä. Yksi silmiin-



pistävä murros vuosituhaten taitteeseen tullessa pelikulttuurin saralla on ollut se, kuinka naisten suhteellinen osuus on kasvanut aktiivisten pelaajien keskuudessa. Nuoret tytöt ja vanhemmatkin naiset pääsivät yhä paremmin ja paremmin mukaan traditionaalisesti mieskeskeiseen pelimaailmaan. (Nieminen ym. 1999, 133-135).

Videopelien pelaajat muodostavat oman alakulttuurinsa. Tämän alakulttuurin ajattelun ja havainnoinnin perustana on ennen kaikkea pelien rakenne: maailmaa tulkitaan pelien todellisuuden muodostaman viitekehyksen kautta. Videopelien pelaajat jakavat yhteiset toimintaa ja organisaatiota koskevat käsitteet, periaatteet sekä uskomukset. Pelaamisen suosio perustuu pelikulttuurin sosiaaliseen vuorovaikutukseen. (Sinnemäki 1998, 122). Videopelit ovat olennainen osa nykyistä nuorisokulttuuria ja varmasti moneen nuoreen kohdistuu myös sosiaalinen paine, joka pakottaa nuoren yksilön pelaamaan saadakseen kaveripiirin hyväksynnän.

Videopelit kattavat varsin laajat pelikategoriat eli genret, jotka jakavat videopelit erilaisiin tyylihin tai tyyliuuntiin jakaen pelaajat myös pelillisiltä mieltymyksiltään eri ryhmiin. Pelejä ei ole aina kovin helppoa kategorioida yhteen tiettyyn peligenreen, koska monesti peleissä on ominaisuuksia useammasta kuin yhdestä lajityypistä. Toisaalta on myös sellaisia pelejä joita on vaikea sijoittaa mihinkään genreen. Esimerkkeinä näistä kategorioida voi mainita esimerkiksi sokkelo-, taso-, ja pulmapelit (esim. Super Mario –pelisarja), urheilupelit (esim. NHL, Fifa), ammunta- tai räiskintäpelit (esim. Halo, Half life), toiminta- ja taistelupelit (esim. Tekken), seikkailupelit, roolipelit (esim. Fallout, Final Fantasy), erilaiset simulaatiopelit sekä strategiapelit (esim. Command&Conquer, Warcraft). Lisäksi muina peligenreinä voidaan luetella esimerkiksi erilaiset opetukselliset tai luovuutta kehittävät pelit. Pelien kirjo on laaja.

Jokaiselle tuntuu löytyvän jotain. Laaja kysyntä tuottaa laajaa tarjontaa. Pelkästään näistä listauksista on helppo tehdä päätelmä, että erityisesti väkivaltaan kohdistuvat pelit ovat suosittuja. Niitä onkin markkinoitu menestyksekkäästi nuorille, ja kaikenikäiset saavat niitä käsiinsä. Jopa Yh-

dysvaltain hallitus valmistaa ja levittää väkivaltaisia pelejä videopelejä nuorille pelaajille ilman, että pelien vastaanottajien ikää tarkastetaan (muun muassa America's Army –peli, joka on ladattavissa internetistä ja saatavissa värväystoimistoissa) (Craig A. Anderson, Douglas A. Gentile & Katherine E. Buckley 2008, 17).

### 3 VIDEOPELIEN VAIKUTUKSEN NUORIIN

#### 3.1 Syy tutkimukseen

Siitä päivästä lähtien, kun ensimmäiset tietokoneet sekä videopelit ovat rantautuneet tavallisten kuluttajien käyttöön, voidaan sanoa, että aina tähän päivään saakka myös niiden osuus ja merkitys meidän arkielämässämme on kasvanut. Ennen kaikkea tietotekniikka on yksi keskeinen osa yhä useamman ihmisen työntekoa ja vapaa-aikaa. Tietokoneiden ja pelikonsolien kehityskaari on yhtälailla ollut kehityksellisesti, että suosionsa puolesta kasvava trendi aina nykyhetkeen asti (<http://www.taidemuseo.fi/suomi/tennispalatsi/ohjelma/gameon.html>).

Harvoin kuulee kyseenalaistettavan sitä, että löytyykö jonkun, kenen tahansa meidän kotiosoitteesta pelikonsoleita tai tietokoneita. Olennainen kysymys on sen sijaan nykyään se, mitä pelejä kenelläkin on tai miten tehokas prosessori keneltäkin löytyy. Mielestämme se kertoo siitä, että ne ovat osa meidän, ennen kaikkea nuorison arkielämää. Koska niiden suosio on koko ajan ollut nousujohteinen, emme täten myöskään aikaisemmin ole voineet tietää, minkälaisia vaikutuksia niillä tänä päivänä on käyttäjiinsä.

#### 3.2 Pelien merkitykset ja mikä motivoi nuoria pelaamaan

Interaktiivisuus luo illuusion vapaudesta, jota ei todellisuudessa ole olemassakaan. Pelin sisällä on vapautta, mutta ainoastaan pelin ohjelmoitsijan suomissa puitteissa (Nieminen ym. 1999, 137).

Ihminen on viime kädessä äärimmäisen leikkimielinen ja mukavuudenhaluinen nisäkäs. Kuten eräs edesmennyt hollantilainen historioitsija sekä merkittävä nykyaikaisen kulttuurihistorian perustaja, Johan Huizinga aikoinaan asian muotoili, voidaan viisaan ja harkitsevan ihmisen, homo sapiens, rinnalle asettaa toinen puolisko, homo ludensin, ihminen joka nauttii leikkimisestä, pilailusta sekä huvituksista. (Krohn 1996) Toisin sanoen, ihminen ei tyydy elämässä pelkästään keräämään tietoa tai järkeistämään asioita, vaan haluaa viihdearvoa elämän sisältöön. Siinä missä elokuvat ja televisio tarjoaa näihin tarpeisiin tyydykkeitä, voidaan videopelit yhtä lailla kategorioida tähän samaan muottiin. Sen vuoksi olisi tärkeää kiinnittää huomiota sisältöön, missä muodossa tätä viihdettä tarjotaan. Tärkeintä on kuitenkin viihdearvo. Kukaan tuskin haluaa tehdä mitään sellaista vapaaehtoisesti, mikä ei olisi mukavaa.

Voitaisiinko videopeleihin soveltaa esimerkiksi opetuksellisia piirteitä enemmän ja samalla vähentää niiden mahdollisia haittavaikutuksia, kuten väkivaltaa, kuitenkin siten, että pelaamisen viihdearvo säilyisi samalla tasolla? Varmasti esimerkiksi kouluissa toimisi opiskelumenetelmänä paremmin kokeisiin lukeminen opetuspelien kautta sen sijaan, että ahmitaan äärimmäisen tylsän- tai vaikeanoloista koulukirjaa. Kyllä monelle yläasteikäiselle teinin alulle esimerkiksi toisen maailmansodan vaiheet jäisivät taatusti paremmin mieleen pelaamalla tositapahtumiin sijoittuvaa maailmansota – teemalla höystettyä strategiapeliä kuin selaamalla toistakymmentä vuotta vanhaa kulunutta oppilaitoksen ”Euroopan historia” – kirjaa.

Steven Johnson on teoksessaan; Kaikki huono on hyväksi, ihmetelty edellä mainittua asiaa. Hän pelasi 7-vuotiaan veljenpoikansa kanssa Simcity2000- kaupunki simulaattoripeliä ja huomasi veljenpoikansa ymmärtäneen melko pian kuinka kaupungit toimii. Hän ihmetteli miksi seit-

semänvuotias omaksuu teollisuuden talouden hienoudet pelin muodossa, kun sama aihe luokkahuoneessa aiheuttaa hänessä kauhun tunteen (Steve Johnson 2006, 42).

Usein onkin niin, että vapaa-aika ja esimerkiksi koulunkäynti eivät mahdu samaan muottiin. Sen sijaan videopelit kulkevat vapaa-ajan kanssa käsi kädessä. Jos tilanne olisi se, että Suomen oppilaitosjärjestelmä siirtyisi ovelasti sellaisiin metodeihin, että kaikki opiskelu tehdään samaan tyyliin vapaa-ajan toimintojen, kuten videopelaamisen kautta, ehkä se ei olisi-kaan enää niin hauskaa. Siinä vaiheessa kun jostain asiasta tulee niin sanotusti pakkopullaa, on yleensä myös viihdearvo kaukana.

Steve Johnson ei anna painoarvoa kirjassaan niinkään motorisiin toimintoihin, joita pelit vaativat vaan alleviivaa pelimaailman asioita seuraavallisesti: ”Romaanit voivat hyvinkin kiihottaa mielikuvitusta ja musiikki voi synnyttää vahvoja tunteita, mutta pelit pakottavat päättämään, valitsemaan, priorisoimaan. Pelaamisen kaikki älylliset edut perustuvat tähän ominaisuuteen, koska ajattelemaan oppimisessa on viime kädessä kyse siitä, että oppii tekemään oikeita päätöksiä: on arvioitava todisteet, analysoitava tilanteet, pohdittava pitkän aikavälin tavoitteita ja sen jälkeen päätettävä” (Steve Johnson 2006, 50).

Tämän vuoksi asiaa on tärkeä tutkia ja halusimme saada juuri nuoret kertomaan mitä pelit heille merkitsevät. Kun seuraa videopelaajaa vierestä, voi pohtia, että pelaaja on erittäin taitava ja nopea sormiliikkeissään, mutta kun itse alkaa pelata, tajuaa pelaamisen olevan paljon enemmän kuin sorminäppäryyttä.

Mielestämme peleihin voitaisiin ujuttaa paljon opetuksellisia piirteitä, vaikkapa kielitaidonkartuttamista tai historiantuntemusta. Kun pelaaminen on vapaaehtoista, on se myös hauskaa ja samalla voi vahingossa oppia uusia asioita. Mitä näihin videopelien ei toivottuihin piirteisiin, kuten väkivaltaan tai seksiin tulee, ovat ne myös osa viihdettä. Useat meistä

vaativat näitä piirteitä peleihin. Turhaan ei peleissä ikärajoituksia ole. Se on eri asia taas, kuinka niitä noudatetaan.

### 3.3 Ennakkotiedot videopelien vaikutuksista?

Videopelien pelaaminen on osittain harmiton ja mukava ajanviettotapa. On kuitenkin huomioitava myös riskit, joita pelimaailman kehittymiseen voi liittyä. Yleisimmin esitetyt huolenaiheet ovat tutkijoiden ja vanhempien keskuudessa olleet peliriippuvuus ja pelien sisältämä väkivalta. Suuri osa peleistä ja niiden sisältämistä teemoista on suunnattu täysi-ikäisille pelaajille. Lapsia on pyritty suojaamaan pelien sisältäältä väkivallalta asettamalla ikärajasuosituksia sekä ehdottomia ikärajoja. Lasten ja nuorten kokonaisvaltainen sulautuminen heille sopimattomaan, aikuisille tarkoitettuun väkivaltaiseen pelimaailmaan on kauhukuva tutkijoiden, vanhempien ja kasvatustajien keskuudessa. Kauhukuvan todellisuusperän ja sen mahdollisten vaikutusten selvittäminen edellyttävät tältä alueelta tarkempia analyyseja ja syvällistä tutkimustietoa (Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen 2004, 191-192).

Aiemmat tutkimustulokset osoittavat, että lasten ja nuorten, erityisesti poikien suosimista peleistä suuri osa sisältää väkivaltaa (Funk 1993; Funk & Buckman 1996; Griffiths 1997; Griffiths, Davies & Chappell 2004; Salokoski, Mustonen, Sipari & Pulkkinen 2002; Särkelä 200). Väkivaltaisiksi peleiksi on kuitenkin usein luokiteltu ainoastaan maahantuojiin väkivaltaisiksi peleiksi kuvailemat peliteemat kuten erilaiset taistelu- tai räiskintäpelit. Tieteelliset analyysit videopelien sisällöistä kuitenkin osoittavat, että räiskintäpelien lisäksi myös muut pelityypit kuten vaikkapa ajo- tai urheilupelit saattavat sisältää hyvinkin väkivaltaista materiaalia, kuten esimerkiksi kolarointi tai jalankulkijoiden yli ajaminen. Erilaisten analyysien perusteella on todettu, että peräti kahdeksankymmentä prosenttiyksikköä kaikista peleistä sisältäisi jonkin asteista väkivaltaa (Marja Kankaanranta ym. 2004, 192).

Väkivalta peleissä tuskin yllättää ketään, sillä ”on muistettava, että tietokoneet, tietoverkot ja pelit ovat kaikki saaneet alkunsa 1960-luvun Yhdysvaltojen puolustushallinnon rahoittamista projekteista, joiden pääasiallinen luonne oli sotilaallinen” (Uusi media ja arkielämä: Steven Levy, Hackers: Heroes of computer Revolution 1984).

Tiedetään siis, että muun muassa väkivaltaa löytyy peleistä runsaasti. Koska pelit kehittyvät jatkuvasti, muuttuu väkivalta – termin merkitys myös yhtä lailla. Tänä päivänä ei välttämättä määritellä väkivaltaisiksi kaikkia pelejä, jotka vielä viisitoista vuotta sitten olivat väkivaltaisiksi määriteltyjä. Esimerkiksi silloiset väkivaltaiset pelit, joissa fiktiivinen satuhahmo popsii vaikkapa ötököitä suihin, kuulostavat varsin kesyiltä kun vertaa nykyajan realistisennäköisiin verta tihkuviin gangsteripeleihin.

Väkivalta ei suinkaan ole ainoa piirre peleissä, joihin on syytä kiinnittää huomiota, kun pohditaan videopelien ei-toivottuja-ominaisuuksia. Peliriippuvuus on yksi olennainen piirre, mistä on tehty havaintoja. Myös monia muita julkisessa keskustelussa esiintyviä videopeleihin liittyviä ongelmakohtia on havaittu, kuten vaikkapa negatiivinen vaikutus pelaajan sosiaaliin valmiuksiin, pelien lumetodellisuuden vaikutukset pelaajaan, tai miksei vaikkapa pelaajan fyysisen kunnon heikkeneminen.

On myös havaittu, että on olemassa pelejä, jotka sisältävät positiivisia vaikutuksia. Omista kokemuksista voimme kertoa sen verran, että ne eivät olleet yläasteen ja lukion englannintunnit, jossa tuli suurin osa englanninkielen taidoista omaksuttua. Sen sijaan erilaisia englanninkielisiä roolipelejä sekä muita englanninkielisiä pelejä pelaamalla voi sanoa, että englannin sanaoppi on jäänyt huomaamatta vähintään yhtä hyvin takaraivoon kuin koulun penkilläkin.

Ei siis mitään pahaa, ettei jotain hyvääkin. Vaikka videopelaamisen on ajateltu heikentävän keskittymiskykyä ja aiheuttavan lyhytjänteisyyttä, on myös olemassa mahdollisuus, että pelaaminen voi vuorovaikutuksellisine toimintoineen myös innostaa lasta tai nuorta keskittymään erilaisiin tehtä-

viin vaikkapa kirjaa paremmin ja mahdollistamaan tämän pienemmällä taitokapasiteetilla. Tietokoneet ja videopelit mahdollistavat perinteisten asioiden tekemiselle uudenlaisen toimintatavan ja -ympäristön.

### 3.4 Nuoret valvonnan alaisena

Suomessa vallitsevana käytäntönä on ollut, ettei videopelejä tai niiden sisältöä ole säännönmukaisesti valvottu. Kerran eräältä myyjältä kysyttiin videopelimyymälässä videopelien ikärajoitusten toimivuudesta. Vastaukseksi sai kuulla toteamuksen, että ikärajoituksia toki noudatetaan, mutta ongelma piilee siinä, että pelin ostaja on yleensä lapsen tai nuoren vanhempi. Tällöin myyntiä ei pysty millään tavoin rajoittamaan, vaikka tiedossa olisikin se tosiasia, että peli menee nimenomaan lapsen tai nuoren, eikä ostajan käyttöön. Vastuu on luonnollisesti viimekädessä vanhempien harteilla.

Vaikuttaa siltä, että videopelien ikärajoituksiin ei suhtauduta samanlaisella vakavuudella, kuin esimerkiksi elokuvien kohdalla, päihteistä puhumattaakaan. Oma näkemysemme tähän on se, että pelaajien vanhemmat eivät ole aina täysin tietoisia siitä, mitä pelit todellisuudessa voivatkaan sisältää. Vanhemmat käsittävät usein videopelit nimenomaan ”peleinä”. Eihän peleissä mitään pahaa voi olla, koska nehan ovat ”vain pelejä”? Tässä kohtaa sellaisten vanhempien, jotka ostavat lapsilleen pelejä jonka kyljestä löytyy K-18 -tarra, kannattaisi kiinnittää erityistä huomiota siihen, mitä he lapsilleen tarjoavat, tai ainakin olla siitä tietoisia. Seuraavaksi esittelemme humoristisen, joskin vakavaluontoisen lyhyen kertomuksen, joka on löytynyt internetin syövereistä [www.ircquotes.net](http://www.ircquotes.net) -nimiseltä sivustolta. Kertoja toimii ilmeisesti myyjänä peliliikkeessä:

<Seeji> meil firmas joku about 8vee yritti ostaa age of conania, en myyny koska k18

<Seeji> varttia myöhemmin sen äiti tulee huutamaan että miksi kiusaan poikaa enkä myy sille PELIÄ kun se on vain PELI niin miksi en myy lapsel-

le PELIÄ

<Seeji> mutta hauskinda vielä

<Seeji> näytin sille äiskälle sit videopätkän age of conanista

<Seeji> alko huuto miten kehtaan esitellä sille pornoa

<Seeji> mitä vittua noiden kanssa pitäis tehdä sit

### 3.5 Omat näkemykset videopelien vaikutuksista

Uskomme, että videopelit muokkaavat nuorten käsityksiä siitä, mikä on hyväksyttävää oikeassakin elämässä. Luulemme myös, että videopeleillä voi olla suurikin vaikutus pelaajan todellisuuden kuvaan. Emme oleta tai epäile sitä, etteivätkö pelaaminen voisi joissain tapauksissa edetä siihen pisteeseen, ettei pelaamista osaa erottaa täydellisesti todellisuudesta. Muutama vuosi sitten DNA -operaattorilla oli televisiossa mainos, jonka sloganhuuto oli ”elämä on”. Ei kestänyt kauaakaan niin ihmiset huutelivat sitä kylällä ja kotona. Eli viihdemaailman asiat ja teot vaikuttavat meihin kaikkiin. Pelejä pelatessa voi varmasti saada sellaisia roolimalleja, joista haluaisimme itsekin ottaa mallia. On mahdollista, että pelaajilla syntyy pelatessaan illuusio siitä, että se mikä pelatessa on hyväksyttävää, voisi olla myös todellisessa elämässä. Tällä voisi tietyissä peleissä olla positiivinen vaikutus, esimerkiksi sellaisissa tapauksissa, joissa otetaan mallia urheilupelien huippu-urheilijoista.

Kuitenkin valitettavan usein kuulee niistä ei-toivotuista tapauksista. Koska videopelit pyörivät kovin usein väkivaltapelien ympärillä, näkyy se myös todellisessa elämässä. Esimerkiksi uutisoinnissa on yhdistetty useita väkivaltaisia videopelejä erilaisiin väkivaltarikoksiin. Näitä ovat olleet muun muassa väkivaltaisten rikosten sarja Oaklandissa, viisi murhaa Minnesotassa, kuolemaan johtaneet pahoinpitelyt Ohiossa ja Michiganissa sekä sala-ampujan tapaus Washingtonissa (Craig A. Anderson ym. 2008, 17). Myös useat kouluammuskelutapaukset rinnastetaan ainakin jossain määrin väkivaltaa lietsoviin videopeleihin, aina Suomessa asti.



Voimmeko kuitenkin tehdä suoria johtopäätöksiä, että kun peleissä ilmenee ammuntaa, se ilmenee myös nuoren käyttäytymisessä. On myös niitä, jotka räiskintäpelejä pelaavat, mutta siihen se jää. Lista on kuitenkin surullinen: Yhdysvalloissa vuoden 1996–2000 välillä tapahtui yhteensä 7 eri kouluammuskelu tapausta. 33 kuoli näissä ammuskeluissa, joissa kaksi ampujaa tappoi myös itsensä, ja 44 haavoittui. Ampujia oli yhteensä yhdeksän. Jokainen noista nuorista pelasi kiihkeästi räiskintäpelejä (Huhtamo 2002, 192).

Itse emme haluaisi sokeasti syyttää yksin videopelejä tällaisista kauheista tapahtumasarjoista, joita maailmalla on koettu. Voisiko videopeli itsessään aiheuttaa pelaajan päässä niin suuria mielenhäiriöitä, että se yksistään riittäisi tekemään tällaisia tekoja? Olemme ainakin kovin vakuuttuneita siitä, että taustalla täytyy olla myös jotain muuta. Ehkä epätasapainoinen lapsuus, perheväkivalta tai muut pelaajan henkiseen kasvuun liittyneet asiat ovat voineet horjuttaa pelaajan henkistä puolta siinä määrin, että tällaiset pelit ovat olleet enintäänkin viimeisenä sytykkeenä tällaisille teoille. Syyseuraus-suhdetta näissä tapauksissa on vaikea tutkia. Mielestämme tärkeää olisikin valvoa ja seurata sitä asiaa, kenelle tällaisia pelejä voi myöntää. Käytännössä tämä tietysti on mahdotonta, sillä pelejä ostaessa kukaan ei tule kysymään, että onko pelaaja henkisesti täysin tasapainossa. Häiriökäyttäytymisen jälkeen vasta voidaan tehdä diagnooseja henkilöstä, eikä sitä ennen.

Se mitä itse pelaamiseen tulee, niin uskomme, että nuoret kyllä tiedostavat sen, paljonko pelaavat, mutta ehkä sitä ei aina haluta myöntää itsellensä. Kukapa sitä haluaisi luopua sellaisesta asiasta, tai välttämättä edes vähentää sellaista asiaa elämästään, mistä pitää.

Omasta näkökulmastamme tällaiset ”valvotaan tarkkaan mitä pelejä lapsemme pelaavat” – tyyliiset ajatusmallit ovat sinällään varsin kauniita ajatuksia, mutta se tuskin olisi ikinä se ratkaisukaava siihen, että lasten ja nuorten pelaamistottumukset muuttuisivat sellaisiksi, kuin vanhemmat haluaisivat niiden muuttuvan. Eivät meidänkään vanhemmat aina katsoneet

sitä kovin hyväksyttävästi, kun poika pelaa tietokoneella mieluummin sitä verta tihkuvaa Duke Nukem 3D –toimintaa tai Doom –pelisarjoja sen sijaan, että olisi sen sijaan ollut pihalla leikkimässä tai pelannut sitten edes pasianssia tai muuta ei-väkivaltaista peliä. Aikoinaan toimiva ratkaisu oli se, että pelejä saikin sitten pelata vain ja ainoastaan tiettyinä ajanjaksoina, tietyin ehdoin. Kun puhutaan henkisestä kasvusta, ei kaiken tulisi mielestämme olla kontrolloitua ja siloteltua, sillä sehän tekee nuorelle vääränlaisen maailmankuvan, mikäli pyrimme peitellä kaikki yleisesti paheksuttavat asiat elämästä.

On tietysti tärkeää, että vanhemmat pystyvät pitämään kontrollissa sen, mitä lapset pelaavat ja kuinka paljon. Tällaiseen tarkkailuun on varmasti lukemattomissa perheissä tarvettakin, koska jos lapselle antaa pelien suhteen vapaat kädet, niin varmasti he pelejä myös pelaavat. Pelimaailman tarjoamat onnistumiset tarjoavat dopamiinia sen verran, että pelaaminen on erittäin nautinnollista. On vaikeaa uskotella lapsille ja nuorille, että mukavinta ajanviettoa on leikkiä ulkona ja pelailla pihapelejä, koska heidän mielestään usein se mukavin ajanviettopaikka on tietokone tai pelikonsoli. Liika on liikaa, joten ehkä pelaamisen kulutettavaa aikaa tulisi säädellä. Dopamiinia saa kyllä pihaleikeistä, mutta pelien avulla sen saanti on helpompaa.

Voisiko olla niin, että paras lähtökohta lasten ja nuorten pelaamisen hillitsemiseen olisi se, että pyrittäisiin tarttumaan ennaltaehkäisevästi nuorison pelailutottumuksiin sen sijaan, että pyritään poistamaan jo olemassa olevaa ongelmaa. ”Ongelma” – termin käyttöön kannattaa suhtautua varauksella, koska emme väitä, että pelkkä pelaaminen on itsessään ongelma. Tarkoitamme tässä tapauksessa ongelmalla sellaista kohderyhmää, joille pelaaminen rajoittaa muuta elämää, sekä dominoi nuoren vapaa-aikaa ei-toivotussa määrin.

Se että kiinnittää huomiota siihen, mitä lapsi tekee pienestä pitäen, vaikuttaa takuulla myös siihen, mitä se tulee tekemään tulevaisuudessa. Esimerkiksi jos lapsi totutetaan pienestä pitäen siihen, että liikunta on hauskaa ja

heille opettaa niin sanotusti terveitä elämäntapoja, eivät tällaiset kasvatussmallit varmaankaan kasvata sitä riskiä, että lapsesta kasvaa väkivaltaa lietsova pelimaailman uhri.

Videopelit syntyivät 1970-luvulla. Tuolloin pelit olivat hyvinkin alkeellisia ja toiminnoiltaan yksinkertaisia. Viattomia pikkupelejä. Kun 1990-luvulla videopeleihin tuli mukaan seksi ja väkivalta, elettiin sitä vaihetta, jossa keuhkettiin sitä, mitä yleisö hyväksyisi. (Craig A. Anderson ym. 2008, 28). Mitä merkitystä pelien mahdollisilla haittavaikutuksilla olisi siinä vaiheessa jos sillä kuitenkin olisi mahdollista tehdä miljoonia? Asiat tärkeysjärjestykseen.

Tässä vaikeus mielestämme juuri piilee. Jopa parhaiten kasvatettu luokan priimus on helppo käännäyttää videopelien ihmeelliseen maailmaan, koska niistä tehdään nuorison silmiin niin äärettömän kiinnostavia. Se avaa täysin uuden maailman reaali- ja virtuaalimaailman rinnalle. Saa ajaa autolla ihmisten päältä ja ammuskella niitä. Se on fantasiaa, joka voidaan pelien avulla kokea.

### 3.6 Aiheen tärkeys

Aihe on tärkeä ja kiinnostava juurikin siitä syystä, että se on ajankohtainen ja näkyy arkielämän kuvassa; esimerkiksi luistelukentällä pelaamalla talvella tulee itsellemme toisinaan sellainen vaikutelma, että minne kaikki lapset ja nuoret ovat kadonneet kun he eivät ole luistelemassa. Talojen pihalla temmeltäviä lapsia ja nuoria ei tahdo nähdä enää joka päivä eikä muuallakaan ihmisten ilmoilla viettämässä aikaa. Se on asia, johon varmasti pystyisi oikeanlaisilla toimintamalleilla vaikuttamaan ainakin jossain määrin kaikkia miellyttävällä tavalla. ”Revitään peliohjaimet lasten ja nuorten käsistä ja pakotetaan pihalle leikkimään” – tyylinen metodi ei palvelisi kuin ehkä vanhempia, mutta tutkimuksessamme koetimme selvittää sitä, miten pelaavat lapset ja nuoret saadaan vapaaehtoisesti käyttämään vapaa-aikaa muilla tavoilla. On tärkeää selvittää, onko tällaista ongelmaa edes olemassa, että pelikonsolit vievät nuorten vapaa-aikaa turhan mittavissa määrissä. Tai mikä vielä oleellisempaa; Onko siitä haittaa lapsen tai nuoren kehityk-

sen kannalta? On myös muistettava se, että eriäviä näkemyksiä pelienvai-  
kutuksista vanhempien ja lasten välillä voi ilmetä, joten tutkimuksessamme  
halusimme tietää lasten, eli pelaajien näkemyksiä asioista.

Usein kuulee puhuttavan videopelejen haittavaikutuksista, kuten siitä, mi-  
ten pelaajilla menee silmät pilalle television väreistä tai siitä, miten lapset ja  
nuoret laiminlyövät muun sosiaalisen elämän sekä syrjäyttävät oman kas-  
vun ja kehityksen pelaamalla. Voisiko kuitenkin olla mahdollista, että täs-  
säkin tapauksessa kolikolla voisi olla toinen puoli?

Yhteinen uskomuksemme on se, että käsitykset videopelaamisesta ovat  
tänä päivänä hyvinkin erilaiset, kuin mitä ne olivat vaikkapa kaksikymmentä  
vuotta sitten. Nykyään pelikonsoleita ja tietokoneita löytyy lähes joka talou-  
desta, joten on ilman muuta selvää, että myös pelaaminen on yhtä lailla li-  
sääntynyt. Elämässä toimii usein sellainen kaava, että mitä enemmän ih-  
misten elämässä näkyy uusia asioita, sitä hyväksyttävämmiksi ne myös  
muuttuvat. Aikaisemmin videopelit olivat harvinaisempia, jolloin suhtautu-  
minen niihin on varmasti ollut myös erilaista. Asenteet ovat taatusti muut-  
tuneet videopelaamista kohtaan ja se on yleisesti hyväksyttävämpää toi-  
mintaa kuin aikaisemmin. Myös kulttuurilla on merkitys siihen, miten pelein-  
tä ajatellaan tällä puolen maapalloa kuin toisella puolella. Kuka meistä ei  
tänä päivänä ajattelisi, että videopelejä pelaamalla meidän kunto rappeu-  
tuisi tai sosiaaliset suhteet kärsisivät? Siis jos pelaaminen olisi ainut asia  
elämässä. Onkin hyvin mielenkiintoista nähdä, mitä kyselytutkimuksen tu-  
lokset sanovat näistä asioista.

## 4 TUTKIMUKSEN KOHDERYHMÄT

### 4.1 Tornion Keskuslukion ensimmäisen vuosikurssin nuoret

Keskeinen kriteeri kohderyhmässämme oli se, että nuoret ovat lukioikäi-  
siä, itsenäiseen ajatteluun jo kykeneviä henkilöitä, niin tyttöjä kuin poikia.

Tornion Keskuslukion rehtori oli myönteinen tutkimukseen liittyvän kyselyn suhteen, että lupautui teettää kyselyn yhdellä lukioluokalla. Kohdeyryhmänä Tornion keskuslukion ensimmäisen vuoden oppilasryhmä oli toisaalta myös optimaalinen valinta siitä syystä, että se täytti kriteerit sukupuolijakauman osalta. Lähtökohtana oli saada vastauksia niin tytöiltä siinä missä pojiltakin, sillä halusimme uskoa vakaasti myös siihen, että molemmista sukupuolista löytyy tänä päivänä sopivia henkilöitä vastaamaan videopelaamiseen liittyviin kysymyksiin.

Vastauksia Tornion Keskuslukiosta tuli yhteensä kaksikymmentyhdeksän kappaletta, joista kahdeksantoista oli poikien vastaamia ja yksitoista vastausta tyttöjen.

#### 4.2 Sodankylän lukion nuoret

Sama kysely teetettiin myös Sodankylän lukion ensimmäisen vuosiluokan oppilaille. Lehtori Outi Alajärvi vastasi sähköpostiimme opinnäytetyökyselystä nopeasti ja heti seuraavana aamuna saimme käydä teettämässä kyselyn luokalle. Aluksi ajattelimme vertailla tuloksia Tornion nuorten ja Sodankylän nuorten välillä, mutta emme nähneet paikkakuntien vaikuttavan pelaamiseen hirveästi. Toki vastauksissa voi olla eroja, mutta joystickit ja pelikonsolit ynnä muut pelaamiseen liitettävät asiat pysyvät samanlaisina paikkakuntien vaihtuessa. Paikkakunnalla toki voi olla jotain yleistä ja yhteistä vaikutusta nuorten pelikokemuksiin, mutta muiden elämän tai opittujen asioiden rajaaminen paikkakuntasidonnaisuuteen tutkimuksessamme on käytännössä mahdotonta. Kulttuurisidonnaisuus tuskin tulisi kyselyssä esille 250 kilometrin matkalla.

Silmään pistävää oli se, että sodankylän nuoret eivät vastanneet kovin aktiivisesti kysymykseemme siitä, miten he näkevät konsolipelien vaikuttavan heihin itseensä, vaikka vastasivat miten he isommassa mittakaavassa näkevät pelien vaikutuksen nuoriin. Mietin olemmeko antaneet ohjeet väärin, mutta tuskin se on syynä vähäisiin vastauksiin, nimittäin ohjeet olivat kaikille samat ja mielestämme tarpeeksi selkeät. He kyllä esit-

tivät jatkokysymyksiä siitä, minkä katsotaan olevan videopeli ja selitimme vastaukset joka jatkokysymykseen parhaimman tutkijantaitomme mukaan. Käymme kuitenkin myöhemmin läpi saamamme tulokset, joten tästä lisää tuonnempana.

Saimme sodankylästä tuliaisina yhteensä 27 vastauslomaketta. Vastauksen antaneista poikia oli 14 ja 13 tyttöä antoivat myös aikansa meidän kyselyymme.

## 5 TUTKIMUKSEN KUVAUS JA KÄYTETYT MENETELMÄT

### 5.1 Tutkimuksen suorittaminen

Kysely pyrittiin pitämään mahdollisimman yksinkertaisena ja selkeänä, jotta saadut vastaukset olisivat myös sellaisia. Aineisto olisi myös mahdollisimman helposti tulkittavissa, eikä tällä tavoin myöskään vääränlaisia johtopäätöksiä pääsisi syntyään. Kyselyn löydät kokonaisuudessaan liitteistä: Liite 1.

### 5.2 Aineiston käsittely ja analysointi

Tutkimustulokset tilastoitiin numeraalisilla menetelmillä ylös, joka mahdollisti yhteenvedojen tarkemman tarkastelun ja analysoinnin. Sekä Tornion, että Sodankylän päässä suoritettut tutkimukset nidottiin keskenään, jonka jälkeen niistä tehtiin yhtenevät tutkimustulokset. Sen suurempaa keskinäistä vertailua emme tutkimuksessamme nähneet tarpeelliseksi teetättää sillä valtakunnalliset eroavaisuudet näillä tutkimustulosmäärillä lienevät niin marginaalisia, tai ainakin satunnaisia ettemme nähneet siihen vertailuun sen suurempaa tarvetta. Olisi eri asia, jos tekisimme tutkimuksen täällä ja esimerkiksi Japanissa. Silloin voisimme vertailla asenteita, sillä kulttuurisidonnaisuus varmasti vaikuttaisi mielipiteisiin.

### 5.3 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimuksessa painotimme kohderyhmiä vastaamaan kyselyihin mahdollisimman totuudenmukaisesti ja uskomme näkemämme perusteella, että vastauksissa on myös paljon tarkkaa pohdintaa käytetty. Kaiken kaikkiaan kyselyvastauksia saimme kasattua viisikymmentäkuusi kappaletta, joten varmasti näiden vastauksien perusteella pystytään tekemään hyvinkin suuntaa-antavia johtopäätöksiä nuorten näkemyksiä ennen kaikkea paikallisella tasolla. Jos haluttaisiin saada enemmän valtakunnallisesti päteviä tutkimustuloksia, tarvittaisiin yhä enemmän vastaajia kyselyihin ympäri Suomen. Meidän tutkimuksessamme näillä vastauksilla saamme kuitenkin varsin kattavat vastaukset antamaan hyvää osviittaa siihen, miten videopelien suhtaudutaan juuri Torniossa ja Sodankylässä.

## 6 TULOKSET

Tutkimuksessa oli muutamia ydinkysymyksiä, kuten se, miten nuoret näkevät ja uskovat yleisellä tasolla videopelien vaikuttavan nuorten eri elämän osa-alueisiin kuten ihmissuhteisiin, henkiseen hyvinvointiin, koulunkäyntiin, liikuntatottumuksiin, väkivaltaan tai johonkin muuhun piirteeseen. Toinen keskeinen kysymys tutkimuksessa oli, kuinka videopelit vaikuttavat kohderyhmään itseensä eli miten vastaaja itse kokee videopelien vaikuttavan omiin ihmissuhteisiin, henkiseen hyvinvointiin, koulunkäyntiin, liikuntatottumuksiin, väkivaltaan tai johonkin muuhun ominaisuuteen.

Kohderyhmiltä tiedusteltiin myös sellaisia keskeisiä videopelailuun liittyviä kysymyksiä kuten sitä, paljonko vastaaja itse käyttää aikaa pelaamiseen ja kuinka usein hän itse pelaa. Kyselyssä selvitettiin sitä, minkälaisissa tilanteissa videopelien pelattiin, eli onko sosiaalinen ympäristö merkittävä tekijä pelaamisessa vai onko merkitystä pelaako yksin vai po-

rukassa. Kohderyhmältä tiedusteltiin myös heidän mielipiteitä siitä, mihin suuntaan ihmisten asenteet ovat muuttuneet videopelaamisen suhteen.

Koska videopelaaminen kattaa varsin laajan kirjon erityylisiä pelejä, halusimme tutkimuksessa myös selvittää, minkä tyyllisiä pelejä kohderyhmät itse pelailevat ja onko esimerkiksi poikien ja tyttöjen pelaamien pelien välillä huomattavia eroavaisuuksia. Etsimme tutkimuksessa myös erilaisia syitä siihen, miksi kohderyhmät pelaavat pelejä jos pelaavat. Halusimme tietää sen, että onko pelaaminen vain täytettä tylsään arkeen, kokevatko pelaajat olevansa jopa riippuvaisia pelaamisesta vai onko kysymys vain vilpittömästä hauskanpidosta. Lopuksi suoritimme kyselysämme avoimen kysymyksen siitä, että uskoisivatko kohderyhmät olevansa jollain tavalla erilaisia ihmisiä, mikäli heidän pelitottumuksensa olisivat erilaisia kuin mitä ne ovat.

Tutkimuksen kysymykset oli valittu ajatellen sitä, että niiden avulla pystyisimme saamaan mahdollisimman hyviä vastauksia siihen, mitä nuoret videopeleistä ajattelevat.

### 6.1 Kohderyhmien näkemykset videopelien vaikutuksista nuoriin

Tämä kysymys tuotti selkeää hajontaa vastauksissa ja saimme jokseenkin erilaisia näkemyksiä siitä, miten nuoret ajattelevat videopelien vaikutukset muissa ikäisissään. Se on toisaalta ymmärrettävää, sillä kysymys on laaja-alainen ja käsittää paljon. Saamamme vastaukset olivat hyviä ja kattavia, mutta niitä purkaessa tajusimme, että olisimme voineet kysyä tarkoittavatko he vaikutusta millä tavalla. Esimerkiksi vaikuttaisiko pelaaminen ihmissuhteisiin positiivisessa vai negatiivisessa mielessä. Lopujen lopuksi tällainen menettely olisi ehkä tuottanut vain lisää kysymyksiä, jotka olisivat olleet vaikea purkaa jos kysely laajenisi ja paisuisi tästä vielä enemmän.

Mitä ihmissuhteisiin tulee, niin vastaajista hieman yli kolmasosa oli sitä mieltä, että videopelit eivät vaikuta nuorten ihmissuhteisiin millään tapaa.



Sen sijaan lähes kaksi kolmasosaa oli sitä mieltä, että videopeleillä voi olla ainakin jonkin verran vaikutusta ihmissuhteisiin. Yksikään kyselyihin vastanneista tytöistä ei sen sijaan uskonut siihen, että videopelit voisivat vaikuttaa merkittävästi nuorten ihmissuhteisiin, kun taas vastanneista kolme poikaa oli sitä mieltä, että videopelien vaikutus on merkittävä nuorten ihmissuhteissa.

Henkinen hyvinvointi nähtiin lähes samanlaisessa valossa kuin ihmissuhteetkin. Noin neljäkymmentä prosenttia vastanneista oli sitä mieltä, että videopelit eivät vaikuta nuorten henkiseen hyvinvointiin millään tavoin kun taas lähes kuusikymmentä prosenttia ajatteli asian niin, että videopelailu saattaa määrittää nuoren henkistä hyvinvointia ainakin jossain määrin. Vastaajista myös yksi poika sekä kaksi tyttöä ajatteli, että videopelit ovat merkittävä tekijä nuorten henkisessä hyvinvoinnissa.

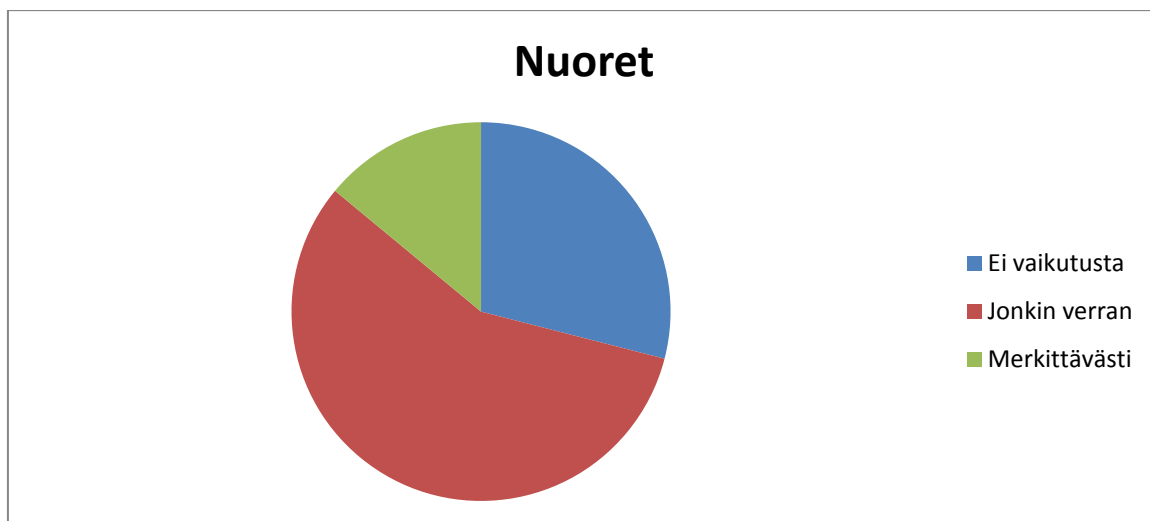
Koulunkäynnin suhde videopelaamiseen nähtiin sen sijaan selkeästi kriittisemmin. Vain viisitoista prosenttia eli lähestulkoon joka seitsemäs vastaaja ajatteli, että videopelaamisella ei ole merkitystä nuorten koulunkäyntiin millään tavalla. Lähes puolet vastaajista oli sitä mieltä, että videopelit vaikuttavat nuorten opiskeluun vähintään jonkin verran. Reilu kolmannes vastaajista uskoi siihen, että videopelaamisella on rooli nuorten koulunkäynnin suhteen. Tässä kysymyksessä poikien ja tyttöjen mielipiteet kohtasivat lähes identtisesti.

Jos videopelaaminen vastaajien mielestä vaikuttaa paljon koulunkäyntiin, niin vähintään yhtä suuresti vastaajat kokivat sen heijastavan myös liikuntatottumuksiin. Huomion arvoista on se, että peräti yhdeksän vastanneista pojista ajatteli, että videopelailu ei ja liikuntatottumukset eivät liity toisiinsa millään tavalla, kun taas tytöistä yksikään ei ollut samaa mieltä. Sen sijaan lähes viisikymmentä prosenttia, eli kutakuinkin puolet vastanneista ajatteli, että pelailu vaikuttaa nuorten liikkumiseen ainakin jonkin verran. Reilu kolmannes vastaajista uskoi vakaasti siihen, että videopelaamisella on merkittävä rooli siinä suhteessa, millaiset nuorten liikuntatottumukset ovat.

Videopelien vaikutus nuorten väkivaltaiseen käyttäytymiseen oli myös varsin mielenkiintoinen tutkimuskohde sillä poikien ja tyttöjen väliset mielipiteet poikkesivat tässä kohtaa rajusti toisistaan. Vastaajista kaksikymmentä poikaa ei usko videopelien tuottavan väkivaltaisuutta millään lailla. Tytöistä vain kaksi oli samaa mieltä tästä. Yhteensä noin neljäkymmentä prosenttia vastanneista uskoi siis, etteivät nuorten väkivaltaiset käyttös-mallit liity mitenkään videopelaamiseen. Lähes saman verran vastaajista, noin neljäkymmentäviisi prosenttia uskoi taas siihen, että videopelaami-nen jonkin verran liittyvän väkivaltaisuuteen. Vastaajien joukosta löytyi ainoastaan yksi poika, joka vastasi videopelien vaikuttavan merkittävästi nuorten väkivaltaisuuteen. Vastaava luku tytöissä oli viisi nuorta. Johto-päätöksenä voi väittää, että tytöt uskovat selkeästi poikia enemmän sii-hen, että videopelit tarjoavat väkivaltaisia käyttäytymismalleja nuorille.

Kyselyssä tiedusteltiin myös kohderyhmältä sitä, voisiko videopelit vai-kuttaa jollain muulla tavalla nuoriin. Tällä saralla oltiin melko vaitonaisia eikä muita mielipiteitä sen kummemmin herännyt. Mainintoja tuli kuiten-kin esimerkiksi sellaisista ajatuksista, että videopeleillä on merkitys nuor-ten englannin kielen oppimiseen positiivisella tavalla. Yksi vastaajista myös ilmoitti, että videopelaaminen passivoi nuorta pelaajaa.

Näiden näkemysten lisäksi oli kysymys yleisellä tasolla siitä, miten he kokevat ihmisten asenteiden muuttuneen ihmisten aikaisemmista asen-teista videopelejä kohtaan. Äännet jakautuivat kohtalaisen tasaisesti tässä kysymyksessä. Iso osa vastaajista, kolmetoista poikaa ja yhdeksän tyt-töä uskoi siihen, että asenteet ovat muuttuneet myönteiseen suuntaan. Yhtä lailla kolmetoista poikaa, joskin vain viisi tyttöä näki asian niin, että asenteet videopelejä kohtaan ovat pysyneet kutakuinkin samanlaisina kuin ennenkin. Seitsemäntoista vastaajaa, seitsemän poikaa ja kymme-nen tyttöä, koki asian niin, että asenteet ovat kääntyneet kielteisempään suuntaan.



Kuvio 1: Kokonaiskuva pelien vaikutuksesta nuoriin.

Ylhäällä kokonaiskuva siitä, miten kohderyhmät näkevät yleisellä tasolla videopelien vaikuttavan nuoriin. Kaiken kaikkiaan 29 % vastanneista ei usko videopelien vaikuttavan nuoriin ollenkaan. 57 % uskoo, että vaikutuksia on jonkin verran ja 14 % kaikista vastanneista uskoo, että videopelien vaikutukset ovat merkittäviä. Pojista 42 % vastasi, ettei vaikutusta ole, 48 % vastasi, että videopelit vaikuttavat jonkin verran. 10 % oli sitä mieltä, että videopelien vaikutukset ovat merkittäviä. Vastaava prosentuaalinen jakauma tyttöjen kohdalla oli 11 % - 73 % - 16 %.

## 6.2 Kohderyhmien omakohtaiset kokemukset videopelien vaikutuksista

Tuloksista löytyi selkeitä poikkeavuuksia kun vertailemme vastaajien omakohtaisia kokemuksia heidän näkemyksiinsä yleisellä tasolla. Yleisesti ottaen näyttäisi siltä, että vastaajat itse eivät ole yhtä kriittisiä oman pelaamisen suhteen, kuin mitä he ajattelevat pelimaailman muiden nuorten keskuudessa olevan.

Tästä hyvänä esimerkkinä ovat videopelaaminen ihmissuhteet. Suurin piirtein kaksi kolmasosaa ei usko pelaamisen vaikuttavan heidän ihmissuhteisiinsa millään tavalla. Kolmasosa sen sijaan oli itseään kohtaan siinä määrin kriittinen, että uskoi pelaamisella olevan jonkin verran suh-

teita mitä tulee ihmissuhteisiin. Kuitenkaan kukaan ei ole sitä mieltä, että heidän ihmissuhteensa olisivat joutuneet merkittävästi koetukselle videopelaamisen vuoksi.

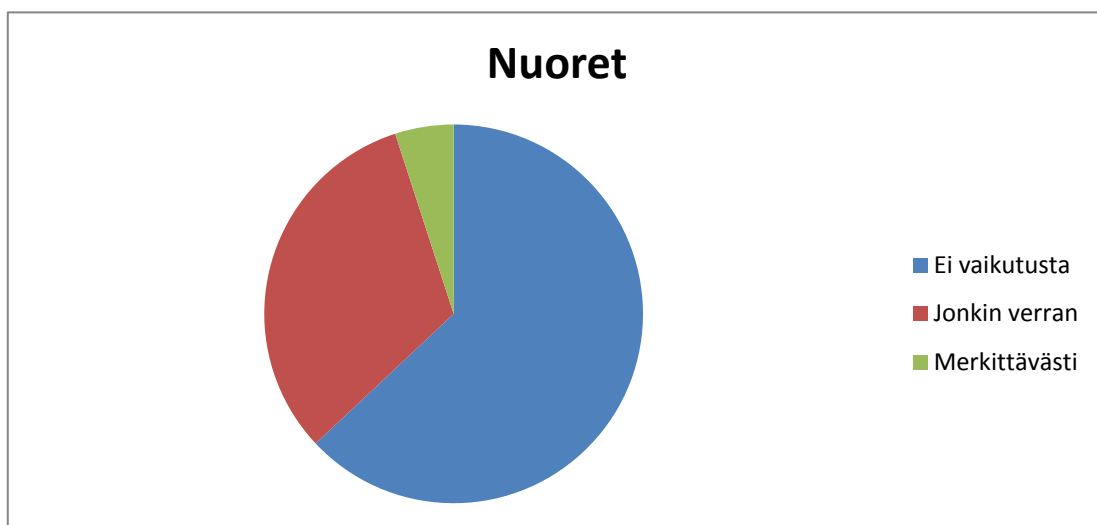
Videopelaaminen ja vastaajien henkiseen hyvinvointiin sai lähes samanlaisen vastaanoton kuin ihmissuhdekysymyksiin. Noin kuusikymmentä prosenttia näki asian niin, ettei pelaaminen ole horjuttanut heidän henkistä hyvinvointiaan millään tavoin kun taas nelisenkymmentä prosenttia uskoi sillä olevan jotain merkitystä.

Vastaajien joukosta löytyi itsekriittisyyttä siinä kohtaa, kun tiedusteltiin siitä, missä määrin videopelit haittaavat tai tukevat vastaajien koulunkäyntiä. Edelleen iso osa vastaajista, tismalleen puolet, näki asian niin, että videopelit ja koulunkäynti ovat kaksi eri asiaa, eikä niillä ole merkittävää suhdetta toisiinsa. Neljäkymmentä prosenttia vastaajista uskoi siihen, että pelaaminen vaikuttaa koulunkäyntiin ainakin jonkin verran. Kymmenesosa vastanneista uskoi pelaamisen heijastavan koulumenestykseen merkittäväällä tavalla.

Vastanneista löytyi samansuuntaisia mielipiteitä videopelien merkityksistä liikuntatottumuksiin kuin koulumenestykseenkin. Yli puolet uskoi tässä kysymyksessä siihen, etteivät videopelit pääse haittaamaan miten vastaajat liikuntaa harrastavat. Kolmasosa näki sen sijaan peleillä olevan jonkin verran yhteyttä omiin liikuntaharrastuksiin. Joka yhdeksäs oli omaa pelaamistaan kohtaan niinkin kriittinen, että uskoi pelaamisella olevan merkittävä yhteys heidän liikuntatottumuksiinsa.

Pelaamisen vaikutuksesta vastaajien väkivaltaisiin käyttäytymismalleihin oltiin hyvinkin skeptisiä. Lähestulkoon kolme neljännestä ei uskonut siihen yhtään, että videopelit olisivat laukaisseet heissä minkäänlaisia väkivaltaisia käyttäytymismalleja. Hieman yli neljännes kuitenkin uskoi siihen, että videopelit varmasti ainakin jonkun verran ovat päässeet heidän pänsisään tässä asiassa. Kukaan vastaajista ei kuitenkaan allekirjoittanut si-

tä, että pelaamisen merkitys olisi merkittävä tekijä mitä väkivaltaisuuteen tulee.



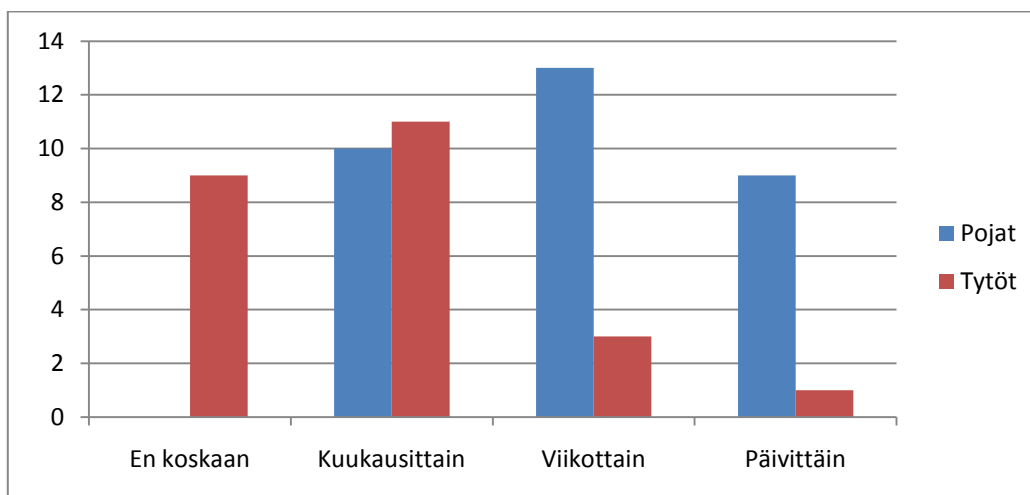
Kuvio 2: Nuorten näkemys pelien vaikutuksesta omaan elämään

Kaiken kaikkiaan 63 % kaikista vastanneista kokee, etteivät videopelit ole vaikuttaneet heihin itseensä millään muotoa. 32 % eli liki kolmannes ajattelee, että videopelit ovat heidän ajatuksia ainakin jonkin verran suuntaan tai toiseen liikuttaneet. Vain 5 % kokee, että pelit ovat muovanneet heitä merkittävästi. Pojista 63 % ei usko videopelien vaikuttavan heihin mitenkään, 30 % jonkin verran, ja ainoastaan 7 % kokee niiden olevan merkittäviä. Tyttöjen kohdalla prosentuaalinen jakauma oli poikien kanssa lähes identtinen.

### 6.3 Pelikerrat

Seuraava tutkimuskysymys oli varsin keskeinen ja olennainen tutkimuksen kannalta. Halusimme selvittää kuinka usein vastaaja itse pelaa videopelejä. Kukaan kyselyyn vastanneesta kolmestakymmenestä kahdesta pojasta ei kieltänyt sitä, ettei joskus pelaisi, kun taas yhdeksän vastanneista tytöistä väitti, ettei koskaan pelaa. Poikien joukosta löytyi kymmenen sellaista pelaajaa, jotka pelaavat vähintään kerran kuukaudessa. Tyttöjen vastaava luku oli yksitoista. Vähintään viikoittaisista pe-

laamista harrastavia poikia vastanneiden joukosta löytyi kolmetoista henkilöä. Sen sijaan tyttöjen osuus oli ainoastaan kolme henkilöä. Päivittäin pelaavia poikia oli yhdeksän henkilöä, mikä on hieman vajaa kolmasosa kaikista pojista. Vain yksi tyttö tunnustautui jokapäiväiseksi pelaajaksi. Kaikki pojat kuitenkin pelasivat videopelejä ainakin joskus.

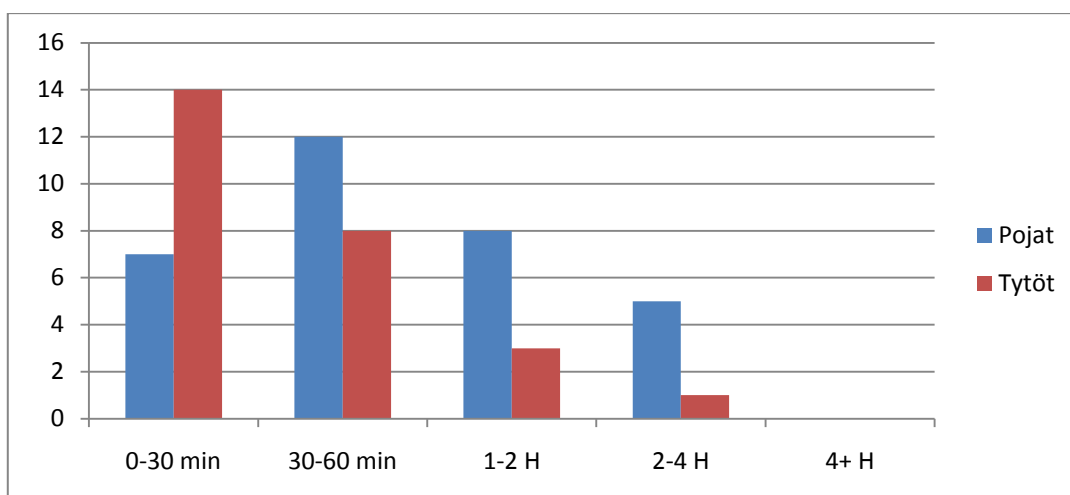


Kuvio 3: Pelikerrat

Yllä kuvio siitä, kuinka usein pelikonsolin kanssa ollaan tekemisissä. On edelleenkin nähtävissä se, että pojat ovat intohimoisempia pelien suhteen. Vain muutama tyttö pelaa tietokone- ja konsolipelejä viikoittain tai päivittäin, kun taas yhdeksän tyttöä ei kaiken kaikkiaan koske milloinkaan peleihin. Pojista samanlaista ei koskaan-pelaajaa ei löytynyt, joten pelaaminen on suuremmassa määrin osa poikien arkea kuin tyttöjen.

#### 6.4 Pelien kerta annokset

Halusimme selvittää kohderyhmien peliaktiivisuuden lisäksi myös sen, kuinka paljon vastaajat pelaavat keskimäärin yhdellä kertaa. Tämä tieto auttaa täydentämään käsitystämme siitä, kuinka aktiivista videopelien pelaaminen todellisuudessa on.



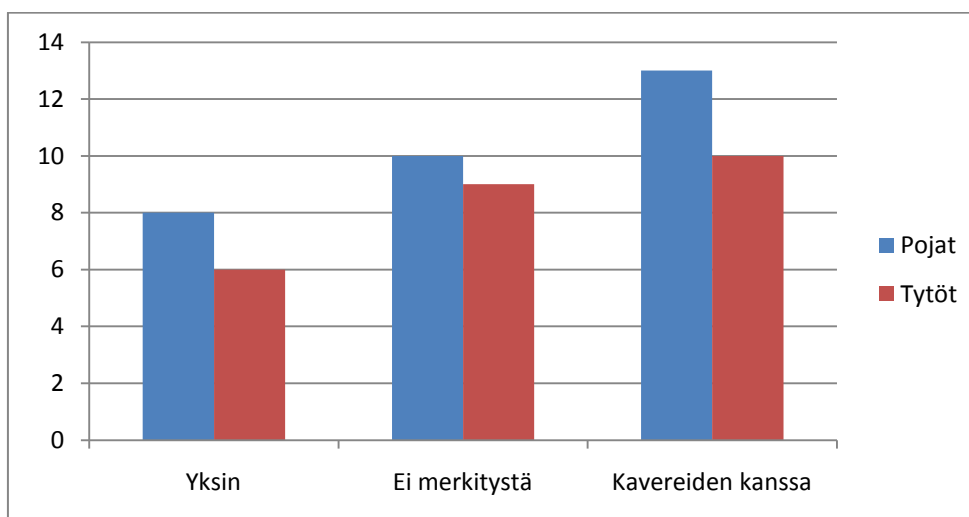
Kuvio 4: Pelien kerta annokset

Sellaisia pelaajia, jotka pelaavat maksimissaan puoli tuntia yhdellä kertaa, oli poikien joukossa seitsemän ja tyttöjen keskuudessa neljätoista. Kaksitoista poikaa ja kahdeksan tyttöä lokeroi itsensä siihen kastiin, että pelaamisajat pyörivät puolen tunnin ja tunnin välimaastossa. Yhdestä pelitunnista kahteen pelituntiin itsensä määritteleviä poikia oli kahdeksan henkilöä ja tyttöjä taasen kolme henkilöä. Sellaisia poikia, jotka pelailevat kahdesta tunnista aina neljään tuntiin kerrallaan, oli viisi kappaletta. Vain yksi vastanneista tytöistä tunnusti itsensä tähän pelaajaryhmään. Sellaisia pelaajia ei tyttöjen eikä poikienkaan joukosta löytynyt, jotka pelaavat päivittäin keskimäärin vähintään neljä tuntia.

## 6.5 Pelit ja sosiaalisuus

Videopelit näyttävät siis olevan tälle kohderyhmälle hyvinkin tuttu viihdekanava. Koska kyse on viihteestä ja viihde on usein kytköksissä sosiaaliseen ympäristöön, oli myös aiheellista selvittää se, minkälaisissa tilanteissa he videopelejä pääsääntöisesti pelaavat. Pojista kahdeksan ja tytöistä kuusi vastaajaa pelaa mieluiten yksinään. Syitä tähän voi olla useita. Voi olla, heillä ei mahdollisesti ole pelikavereita, tai ehkä he pelaavat vain sellaisia pelejä, jotka on tarkoitettu vain yksin pelattavaksi. Noin kolmannes, kymmenen poikaa ja yhdeksän tyttöä vastaajista sen sijaan väitti ettei ole merkitystä minkälaisessa tilanteessa he pelaavat. Tässä

kohtaa on toki huomioitava se, että tähän vaihtoehtoon ovat todennäköisesti vastanneet sellaiset henkilöt, jotka ovat ilmoittaneet, etteivät pelaalla ollenkaan videopelejä. Isoin äänisaalis näytti olevan vaihtoehto, jossa vastaajat pelaavat pääosin kavereiden kanssa. Kavereiden kanssa pelaavien henkilöiden joukossa oli kolmetoista poikaa sekä kymmenen tyttöä. Näyttäisi siis siltä, että videopelit ovat yksi tärkeä osa ihmissuhteita.



Kuvio 5: Pelit ja sosiaalisuus

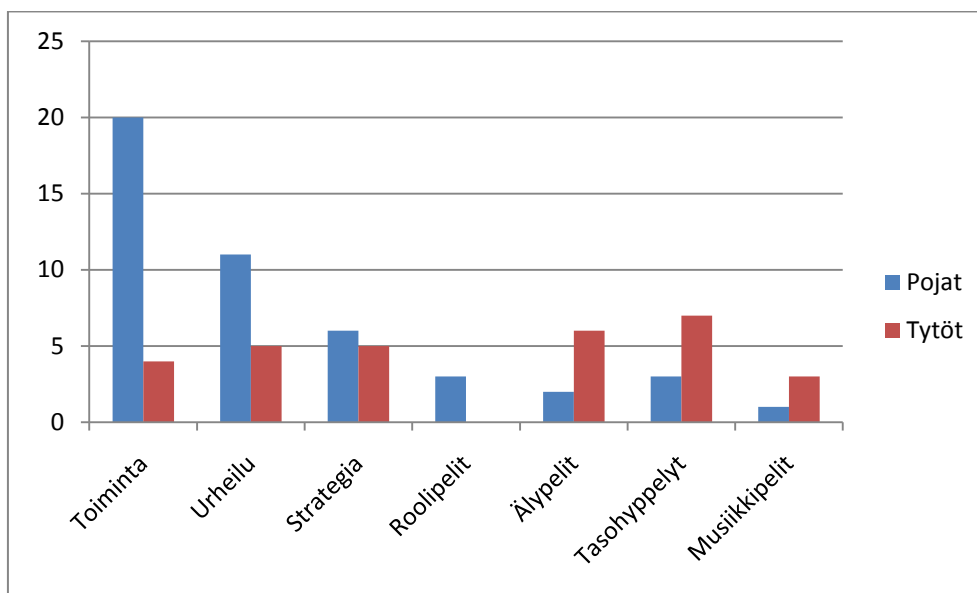
Kuvaaja osoittaa, että yksin pelaajia ja kavereiden kanssa pelaajia löytyy molempia. Monelle molemmat vaihtoehdot käyvät. Täytyy kuitenkin muistaa, että kysymys oli asteltu muotoon: minkälaisissa tilanteissa pelaat videopelejä pääasiassa.

## 6.6 Pelimieltymysten kirjo

Selvitimme kyselyissä myös sitä informaatiota, minkälaisia pelejä kohde-ryhmät pääsääntöisesti pelaavat. Poikien keskuudessa ylivoimaisesti suurimman äänisaaliin saivat erilaiset toimintapelit, joita kaksikymmentä vastaajaa eli lähes kaksi kolmasosaa tunnusti pelaavansa. Hyvänä kakosena tulivat erilaiset urheilupelit, joita yksitoista pelaajaa kertoi pelaavansa. Tytöistä neljä vastaajaa ilmoitti pelaavansa erilaisia toimintapelejä ja viisi vastaajaa urheilupelejä. Suurimmat äänisaaliit tyttöjen keskuudesta saivat erilaiset älypelit, joita kuusi tyttöä ilmoitti pelaavansa sekä taso-



hyppelyt, joiden pelipiiriin tunnustautui seitsemän tyttöä. Nämä pelikategoriat olivatkin selkeästi suosittumia tyttöjen, kuin poikien keskuudessa. Muita suosittuja peligenrejä kohderyhmien keskuudessa näyttäisivät olevan strategiapelit, roolipelit sekä erilaiset seurapelit, kuten Guitar Hero tai Singstar.



Kuvio 6: Pelimieltymysten kirjo

Oletimme poikien pelaavan toiminta ja urheilupelejä, sillä itse pelaaamme pelit ovat yleensä samaa genreä. Yllättävää mielestämme oli, etteivät roolipelit saaneet tyttöjen keskuudessa kannatusta, sen sijaan heidän mielestä tasohyppelyt ovat mukavaa ajanvietettä.

### 6.7 Näkemykset pelimaailman heijastuksesta omaan elämään

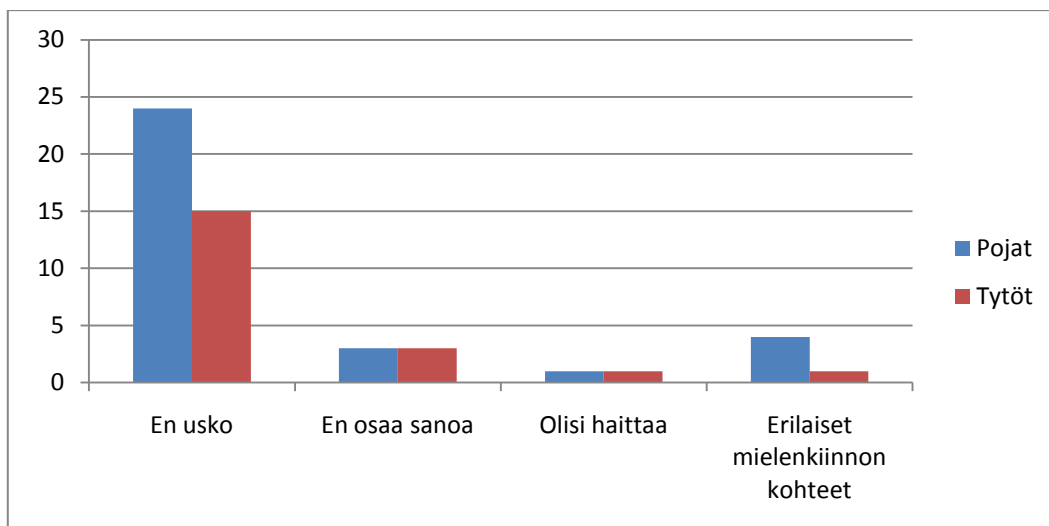
Seuraava tutkimuskysymys antaa hyvin osviittaa siitä, mikä videopelien todellinen merkitys on näiden nuorten parissa. Kohderyhmältä kysyttiin syitä siihen, miksi he ylipäänsä pelaavat. Kenties jopa odotettu vastaus monen vastauspaperista oli se, että he yksinkertaisesti kokevat sen olevan mukavaa ajanvietettä. Näin vastasi seitsemäntoista poikaa sekä yhdeksän tyttöä. Mielenkiintoista oli se, että vastaajien joukosta löytyi paljon henkilöitä, jotka kokevat pelaavansa lähinnä sen vuoksi, ettei heillä ole muuta tekemistä. Peräti neljätoista poikaa ajatteli näin sekä kymme-

nen tyttöä, mikä on suurempi ääniosuus kuin se, että pelaaminen on mukavaa. Lisäksi kolme tyttöä oli vastannut niin, että he pelaavat, koska kokevat olevansa riippuvaisia peleihin. Tämä oli sinänsä yllättävää huomata, sillä yksikään vastakkaisen sukupuolen edustaja ei vastannut kysymykseen samoin.

”Elektronisten pelien tuottajat ovat hyvin selvillä siitä, että pelien tulee täysin vallata nuorten mielet ja virittää heidän tarkkaavaisuutensa huippuunsa. Samoin kuin tupakkateollisuudessa tunnetaan perin pohjin nikotiiniriippuvaisuuden syyt ja synnyintavat, myös elektronisten pelien tuottajat ovat liittäneet tuote suunnitteluun järjestelmällisen tutkimuksen” (Huhtamo 2002, 206).

Uskomme riippuvuuksia olevan, mutta kuinka moni on valmis myöntämään sen, on eri asia. Tässä suhteessa tutkimustapa tulisi olla erilainen kuin meidän teettämä kysely, sillä riippuvuus usein koetaan olevan tietynlaista heikkoutta, eikä näin välttämättä saada totuudenmukaisia vastauksia.

Lopuksi halusimme kyselyssämme tiedustella sitä asiaa, että uskoisivatko vastaajat olevansa jollain tapaa erilaisia ihmisiä jos heidän pelitottumuksensa olisivat erilaiset kuin mitä ne ovat. Tähän kysymykseen oli yksi hyvin selkeä kanta; eivät uskoisi. Satunnaisia hajaääniä ilmeni myös sellaisissa vastauksissa kuten siinä, että he uskoisivat pelaamisesta olevan haittaa, uskoisivat että mielenkiinnon kohteet saattaisivat poiketa nykyisistä esimerkiksi harrastuksien muodossa, koulunkäynti paranisi. Osa vastaajista ei osannut sanoa tarkasti ja joku oli myös sitä mieltä, että ulkoilu lisääntyisi, mutta sen sijaan kavereiden määrä vähenisi.



Kuvio 7: Näkemykset pelimaailman heijastuksesta omaan elämään

Harva uskoi pelien vaikuttavan omiin tekoihinsa. Vain yksi poika ja yksi tyttö näkivät haittavaikutukset peleistä, kun taas haittavaikutukseen ei uskonut monikaan, kuten kuvaaja yllä osoittaa.

## 7 POHDINTAA JA AJATUKSIA TUTKIMUKSESTA JA SEN TULOISTA

### 7.1. Tutkimuksen vastaukset

Mitä kyselyn vastauksiin tulee, voinee sanoa jossain määrin, että vastaukset olivat monelta tosin varsin odotetunlaisia. Vastauksissa ilmeni selkeästi sellainen piirre, että nuoret näkevät videopelien vaikutukset yleisellä tasolla paremmin kuin omalla kohdalla. Toki itsekritiikkiäkin tuntui monen osalta löytyvän. Ja se mikä vastauksia tilastoidessa oikeastaan olikin yksi mielenkiintoisimmista piirteistä, liittyi vahvasti siihen, miten tytöt kokivat videopelien vaikutukset prosentuaalisesti vahvemmin kuin pojat. Esimerkiksi puolet tytöistä väitti, että heidän pelitottumuksensa kärsivät jonkin verran pelaamisen myötä.

Mikä voisi olla syynä siihen, että kohderyhmät olivat kyselyssä huomattavasti kriittisempiä videopelien vaikutuksia kohtaan yleisellä tasolla nuorten keskuudessa, sen sijaan että ajattelisivat ongelmien koskettavan heitä itseään. Aistittavissa on tämän perusteella se, että nämä nuoret tietävät sen, että videopelit voivat pahimmillaan tuottaa pelaajalle ongelmia, mutta sitä ei tietysti haluta myöntää, että ongelmia omalla kohdallaan olisi ollut. Toisaalta onhan ihminen usein luonteeltaan sellainen, ettei se halua näyttää, että hänessä olisi jotain vikaa. Kyllähän moni tupakoitsija tai alkoholistikin taatusti väittää pystyvänsä olemaan ilman, mutta niin tällaisetkin tapaukset usein myöhemmin vain löytää savuke suussa kontillinen olutta matkassaan. Toki poikkeavia tapauksiakin löytyy – ja miksipä Tornion ja Sodankylän lukion nuoret eivät voisi olla näitä.

Emme halunneet määritellä kyselyissämme riippuvuutta tarkemmin vaan luotimme nuorten omaan arviointikykyyn pelien kanssa. Jos olisimme tarkkaan määritelleet mitä riippuvuus tarkoittaa, olisimme luultavasti saaneet erilaisia vastauksia. Kyselyn päähenkilöinä olivat nuoret, joten koimme paremmaksi vaihtoehdoksi sen, että he itse määrittelevät pelaamisen.

## 7.2. Tutkimuksen anti ja tarpeet jatkotutkimuksille

Tutkimuksessamme kohderyhmään lukeutui molempien sukupuolien edustajia. Eroavaisuuksia näiden sukupuolien välillä tuntui löytyvän rutkasti. Yksi kiinnostava pohdinnan aihe on varmasti se, miksi tytöt ja pojat näkevät asiat videopelien suhteen niin toisistaan poikkeavalla tavalla. Toinen kiinnostava asia on se, että vaikka tyttöjen kiinnostus pelaamista kohtaan on lisääntynyt, jäävät ne kuitenkin edelleen toiseksi poikiin verrattuna prosentuaalisessa pelaajamäärässä. Pelejä kuitenkin tarjotaan tänä päivänä lähes yhtä lailla myös tyttöjen mielenkiinnon kohteiden mukaan.

Olisi mielenkiintoista saada lisäinformaatiota myös siitä, mitkä tekijät vastaajissa aiheuttavat vastauksissa hajontaa. Toisin sanoen olisi mielen-

kiintoinen tutkimuskohde tehdä tutkimus useasta erityyppisestä pelaajasta, sellaisista jotka kokevat pelien vaikutukset toisistaan poikkeavalla tavalla ja saada lisäselvitystä siihen, miksi he ajattelevat toisistaan poikkeavalla tavalla. Olisi mielenkiintoista selvittää, vaikuttavatko tällaisiin näkemyseroihin esimerkiksi henkilöiden omat taustat, perhetekijät tai vaikkapa kaveripiirit.

Sama tutkimus olisi tehtävä uudestaan muutaman vuoden kuluttua, jotta voisimme nähdä ovatko asenteet muuttuneet pelejä kohtaan. Kuinka aikaan sidonnaista asenteet pelejä kohtaan ovat. Olisiko tapahtunut jotain sellaista, joka olisi vaikuttanut asenteisiin pelejä kohtaan? Aikakausi ja kulttuuri ovat otettava huomioon tutkiessaan asenteita, sillä ajan ja kulttuurin mukaan ne voivat, ja varmasti muuttuvatkin.

Jos pureudumme hiukan syihin miksi nuori pelaa, useimmat vastasivat syyksi muun tekemisen puutteen ja halun pelata siitä syystä, että he kokevat sen mukavana ajanvietteenä. Pelaamisen syyt ovat siis suhteellisen primitiivisiä ja helppo ratkaisu viettää päiväänsä. Nuoret myös näkevät pelien vaikuttavan elämäänsä ainakin jonkin verran tai ei juuri ollenkaan. Vain harva katsoi niiden vaikuttavan merkittävästi arkeensa. Voimme kuitenkin sanoa, että pelit ovat tavalla tai toisella nykynuoren arkea. Jokaisella oli mielipide asiaan ja kukaan ei tuonut tyhjää lomaketta vastauksena.

Urheilu ja toimintapelit olivat poikien keskuudessa suosittuja kun taas tytöt pelaavat mieluiten tasohyppely- ja strategiapelejä poikia enemmän. Yhteistä näille peleille on se, että ne opettavat ratkaisemaan ongelmia. Esimerkiksi jääkiekkopeleissä on tarkoitus tehdä maali, mutta se vaatii myös oikeita ratkaisuja sen saavuttamiseksi. Syötöt, laukaukset, jäähyjen välttäminen ja niin edelleen on tehtävä oikein, jotta palkinto eli maali on saavutettavissa. Strategia-, toiminta- ja strategiapeleissä on sama, joskin erilainen päämäärä; ratkaista ongelma, joka tuo lopulta palkinnon ja peli voi jatkua. Pelifirmojen vastuulla on se millaisia ongelmia se meille tarjoaa ja miten niitä ratkotaan, mutta lopulta myös kuluttaja ratkaisee

sen millaisia pelejä hän haluaa ja tätä kautta tukee. Jos haluamme pelejä, jotka opettavat meitä kuten opettaja, on sille annettava tuki. Jos raha ei liiku, ei liiku myöskään ihminen tekemään sellaista peliä joka ei myy.

Pelit opettavat kyllä ajattelemaan loogisesti, joka on ehkä tärkeämpää kuin opettaa itse asia. Loogisuus saattaa viedä jopa lapsen oppimaan häntä kiinnostavaa aihetta. Hän ratkaisee ongelman, mitä hän voisi tehdä ja kuinka sen mahdollisesti voi tehdä. Alleviivattakoon vielä, että tuo on meidän esittämä hypoteesi, ei välttämättä mikään pesunkestävä toisuus. Yleensä peleissä on juoni, joka ajaa pelaajaa eteenpäin, eli vaikka peleissä aseita tai muuta haitalliseksi katsottavaa olisikin, se ei ole itse pelaamisen tarkoitus. Eteneminen ja uteliaisuus pakottavat jatkamaan. Kuinka paljon nuori pelaa, on ehkä se mahdollinen ongelma, jos ongelmasta ja peleistä puhutaan samassa lauseessa. Välissä on hyvä pelata, mutta useiden tuntien pelaamisen jälkeen on varmasti järkevä tehdä jotain muuta hyödyllistä.

Jatkotutkimuksia ajatellen olisi hyvä tehdä vanhemman ja lapsen välillä. Tällaisesta tutkimuksesta voisi olla hyötyä sekä lapselle, että hänen vanhemmalleen kun on selvästi nähtävissä mahdolliset näkemuserot. Tämän jälkeen on helppo sovittaa kompromisseja pelaamisen kanssa pelaajan ja vanhemman välillä, mikäli ongelmia ilmenee. Ääritapauksissa kuitenkin uskon vanhempien arviointikykyyn pelaamisesta. Eli kun lapsi selvästi viettää liikaa aikaa pelikonsolin äärellä, siihen tuskin kyselyjä tarvitsee vanhemmalle vaan vanhemmat voivat kysyä asiaa itseltään.

Harva nuori uskoi, että pelit vaikuttavat heidän aggressioihin merkittävästi. Kuitenkin osa näki niiden merkityksen väkivaltaan. Hetken pohditimme pelien suhdetta väkivaltaan, huomasimme paikan katsoa peiliin. Ketä me syytämme väkivallanteoista? Pelituotantoyhtiötä? Tuntuisi hullulta syyttää yhtiötä yksittäisen ihmisen teoista, joka ei liity tähän yhtiöön kuin siten, että hän tuki yhtiötä ostamalla sen tuottaman pelin. Yhtiöt ehkä tarjoavat meille väkivaltapelejä, mutta tuskin pakottavat meitä pelaamaan niitä. Mikä hullumpaa, tuskin mikään peliyhtiö haluaisi ohjelmoida

nuoria väkivaltaisiksi. Salaliittoteorioita luultavasti tämän suhteen löytyy. Saatamme syyttää pelejä kouluammuskelutapauksissa, sillä kouluammunnat, on asia jota on vaikea ymmärtää emmekä ehkä koskaan löydä syytä tällaisiin tekoihin.

Tutkimuksemme antaa tuskin suoraa syy-seuraus suhdetta mitä tulee peleihin, mutta uskomme jatkotutkimuksia varten kyselymme olleen tärkeä. Se antaa pohjaa ja vertailukohdan mahdollisille tuleville tutkimuksille.

Videopelit ovat viihdettä, mutta ennen kaikkea harrastus. Yhtä lailla nuoret voivat harrastaa videopelien sijaan ja myös sen yhteydessä metsästystä, joukkuelajeja, lenkkeilyä, roolipelejä tai vaikkapa musiikin tekoa. Eikö kysymys ole kuitenkin siitä kaikissa harrastemuodoissa, että toiminta kyetään säilyttämään harrastajan kontrollissa? Silloinhan se on hauskaa ja vapaata. Usein pelit ovat tehty tosimaailman pohjalta. Sotapelit yleensä pohjautuvat esimerkiksi toisesta maailmansodasta. Aihe on siis monisyinen ja monelta kantilta mietittävä. Suurin osa nuorista on sitä mieltä, ettei usko pelien vaikuttavan heidän elämäänsä sen kummemmin. Suurin osa vastasivat raa'asti katsottuna pelaavansa päivässä tunnin. Eli voimme yhteen ääneen todeta, että videopelaaminen ei ole mikään yleinen ongelma ainakaan tai se ei ole ongelma suurelle osalle nuoria tässä otannassa. Muutama nuori pelasi kahdesta neljään tuntiin ja he voisivat harkita mielestämme muuta ajanvietettä, mikäli he itse haluavat ja näkevät sen ongelmakseen.

Kaikessa harrastetoiminnassa on mukana tunnetta. Nuoret, sekä kaikki meistä harrastavat pääsääntöisesti syystä, että siitä nauttii. Sen vuoksi on helppo päätellä, että ne muovaavat ainakin joltain osin korviemme välissä käsitystä siitä, mikä hyväksyttävää ja mikä ei. Kaikissa vapaa-ajan-aktiiviteeteissa yhdistyy se, että niiden perimmäinen tarkoitus on viihdyttää, opettaa, kasvattaa tai tarjota elämyksiä. Jos seurauksena on kielteisiä piirteitä tai tapahtumia, on luultavasti tehty jotain väärin. Olipa kyseessä sitten jääkiekkoujoukkueen fanitoiminta tai videopelit.

## LÄHTEET

Anderson Craig A, Buckley Katherine E, Gentile Douglas A: KUVISTA TEOIKSI - Väkivaltapelien vaikutukset lapsiin ja nuoriin. Hakapaino, Helsinki 2008.

Huhtamo Erkki & Kangas Sonja: MARIOSOFIA - Elektronisten pelien kulttuuri. Gaudeamus, Helsinki 2002.

Häkkinen Päivi, Kankaanranta Marja & Neittaanmäki Pekka: Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylän Yliopistopaino 2004.

Johnson Steven: KAIKKI HUONO ON HYVÄKSI - Miten nykyinen populaarikulttuuri tekeekin meistä älykkäämpiä. Hakapaino, Helsinki 2006.

Krohn Irina: YLIOPPILASLEHTI - Haluatko leikkiä, Homo ludens? Sanomapaino Oy, Forssa 1996.

Nieminen Hannu, Saarikoski Petri & Suominen Jaakko: Uusi media ja arkielämä. Gummerus, Saarijärvi 1999.

[www.ircquotes.fi/list.php?sort=new&chan=%23desucon](http://www.ircquotes.fi/list.php?sort=new&chan=%23desucon)

<http://www.taidemuseo.fi/suomi/tennispalatsi/ohjelma/gameon.html>



## LIITTEET

## Liite 1

## Videopelikysely

Seuraavan kyselyn tarkoituksena on kerätä lukioikäisten oppilaiden näkemyksiä ja kokemuksia videopeleistä. Saatua tietoa tulemme hyödyntämään opinnäytetyössämme, jonka aiheena ovat "kuinka nuoret näkevät videopelien vaikutukset omaan kehitykseensä". Jokainen vastaus on tärkeä joten vastaa mahdollisimman totuudenmukaisesti. Ympyröi vastauksesi.

| Sukupuoli  | Poika         | Tyttö                   |           |
|--|---------------|-------------------------|-----------|
| <b>Videopelien ajatellaan vaikuttavan nuorten elämään monin eri tavoin. Miten näet videopelien vaikuttavan nuorten..</b> |               |                         |           |
| <b>ihmissuhteisiin?</b><br>merkittävästi   | Ei vaikutusta | vaikuttaa jonkin verran | vaikuttaa |
| <b>henkiseen hyvinvointiin?</b><br>merkittävästi   | Ei vaikutusta | vaikuttaa jonkin verran | vaikuttaa |
| <b>koulunkäyntiin?</b><br>merkittävästi  | Ei vaikutusta | vaikuttaa jonkin verran | vaikuttaa |
| <b>liikuntatottumuksiin?</b><br>merkittävästi  | Ei vaikutusta | vaikuttaa jonkin verran | vaikuttaa |
| <b>väkivaltaisuuksiin?</b><br>merkittävästi  | Ei vaikutusta | vaikuttaa jonkin verran | vaikuttaa |

**Johonkin muuhun, mihin?**

**Vastaa vielä samoihin kysymyksiin pohtimalla, miten videopelit vaikuttavat SINUUN ITSEESI. alleviivaa oikea vaihtoehto!**

**Kuinka usein itse pelaat?** En koskaan                      kuukausittain                      viikottain  
päivittäin

**Kuinka paljon käytät pelatessasi keskimäärin aikaa videopelien pelaamiseen kerrallaan?**

0-30 min      30-60 min      1-2 tuntia      2-4 tuntia      4 tuntia tai enemmän

**Ovatko ihmisten asenteet muuttuneet mielestäsi videopelejä kohtaan vuosien saatossa..**

Myönteisemmiksi                                      Eivät muuttuneet                                      Kiel-  
teisemmiksi

**Minkälaisissa tilanteissa pelaat videopelejä pääasiassa?**

Yksin                                      Ei merkitystä                                      Kave-  
reiden kanssa

**Minkälaisia videopelejä mieluiten pelaat? (esim. urheilupelit, älypelit, toimintapelit, strategiapelit, tasohyppelyt) Voit myös halutessasi mainita pelejä nimeltä.**

**Mikä seuraavista vaihtoehtoista kuvaa parhaiten sitä, miksi pelaat videopelejä?**

Tekisin jotain muuta jos vain keksisin mitä      Se on niin mukavaa      Koen olevani riippu-  
vainen peleistä

Muu syy, mikä?

Uskotko, että olisit erilainen ihminen jos videopelitottumuksesi olisivat toisenlaiset kuin ovat? Perustele.

Kiitoksia vastauksista!





|  |          |                 |       |                   |       |                   |       |        |  |
|--|----------|-----------------|-------|-------------------|-------|-------------------|-------|--------|--|
| Kuinka usein itse pelaat?  |          |                 |       |                   |       |                   |       |        |  |
| En koskaan   |          | Kuukausittain   |       | Viikoittaisesti   |       | Päivittäisesti    |       |        |  |
| Pojat  | Tytöt    | Pojat           | Tytöt | Pojat             | Tytöt | Pojat             | Tytöt |        |  |
| 0  | 9        | 10              | 11    | 13                | 3     | 9                 | 1     |        |  |
| Paljon pelaat kerrallaan?  |          |                 |       |                   |       |                   |       |        |  |
| 0-30 minuuttia   |          | 30-60 minuuttia |       | 1-2 tunnin verran |       | 2-4 tunnin verran |       | 4 h+   |  |
| Pojat  | Tytöt    | Pojat           | Tytöt | Pojat             | Tytöt | Pojat             | Tytöt | Kaikki |  |
| 7  | 14       | 12              | 8     | 8                 | 3     | 5                 | 1     | 0      |  |
| Ihmisten asenteet muuttuneet?  |          |                 |       |                   |       |                   |       |        |  |
| Myönteisemmiksi  |          | Ei muutosta     |       | Kielteisemmiksi   |       |                   |       |        |  |
| Pojat  | Tytöt    | Pojat           | Tytöt | Pojat             | Tytöt |                   |       |        |  |
| 13   | 9        | 13              | 5     | 7                 | 10    |                   |       |        |  |
| Minkälaisissa tilanteissa pelaat pääsääntöisesti?                              |          |                 |       |                   |       |                   |       |        |  |
| Yksin  |          | Ei merkitystä   |       | Kavereiden kanssa |       |                   |       |        |  |
| Pojat  | Tytöt    | Pojat           | Tytöt | Pojat             | Tytöt |                   |       |        |  |
| 8  | 6        | 10              | 9     | 13                | 10    |                   |       |        |  |
| Millaisia pelejä pelaat?   |          |                 |       |                   |       |                   |       |        |  |
|  | Yhteensä | Pojat           | tytöt |                   |       |                   |       |        |  |
| Toiminta   | 24       | 20              | 4     |                   |       |                   |       |        |  |
| Urheilu  | 16       | 11              | 5     |                   |       |                   |       |        |  |
| Strategia  | 11       | 6               | 5     |                   |       |                   |       |        |  |
| Roolipelit   | 3        | 3               | 0     |                   |       |                   |       |        |  |
| Älypelit   | 8        | 2               | 6     |                   |       |                   |       |        |  |
| Tasohyppy  | 9        | 3               | 7     |                   |       |                   |       |        |  |
| Musiikki   | 4        | 1               | 3     |                   |       |                   |       |        |  |
| Mikä seuraavista kuvaa parhaiten sitä, miksi pelaat?                           |          |                 |       |                   |       |                   |       |        |  |
| Ei muuta tekemistä   |          | Se on mukavaa   |       | Olen riippuvainen |       | Joku muu syy      |       |        |  |
| Pojat  | Tytöt    | Pojat           | Tytöt | Pojat             | Tytöt | Pojat             | Tytöt |        |  |
| 14   | 10       | 17              | 9     | 0                 | 3     | 0                 | 0     |        |  |
| Uskotko että olisit erilainen ihminen jos pelitottumuksesi olisivat erilaiset? |          |                 |       |                   |       |                   |       |        |  |
| En usko niin   |          | En osaa sanoa   |       | Olisi haittaa     |       | Eri mielenkiinnot |       |        |  |
| Pojat  | Tytöt    | Pojat           | Tytöt | Pojat             | Tytöt | Pojat             | Tytöt |        |  |
| 24   | 15       | 3               | 3     | 1                 | 1     | 2                 | 1     |        |  |