

Lasten ja nuorten pelaaminen on monipuolista ja sukupuolittunutta

Artikkeli

Kalle Laakso, Mikko Meriläinen, Riikka Aurava, Jaakko Stenros
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Tämä artikkeli tarkastelee, miten lapset ja nuoret pelaavat digitaalisia pelejä, miten pelikulttuureihin osallistuminen rakentuu, ja kuinka sukupuoli ja ikä vaikuttavat näihin. Vuosittain 2019–2022 kahdelta helsinkiläiseltä ikäkohortilta kerätty pitkittäisaineisto antaa laajan kuvan 11–16-vuotiaiden koulu-
laisten pelikulttuurisesta osallistumisesta. Lähes kaikki vastaajat pelasivat ainakin joskus ja suuri osa päivittäin. Pelaamisessa tapahtuu muutoksia vastaajien iän myötä; pelaamisen motiivit, sosiaalisuus ja pelaamisen määrä ovat keskeisesti sukupuolittuneita ilmiöitä. Tyttöjen pelaaminen vähenee selkeästi yläkoulun aikana ja sosiaalisen pelaamisen välttely on yleistä jo nuorena. Pelien striimaaminen on keskeinen pelikulttuuriosallistumisen portti. Tutkimuksemme kohdistuu nivelvaiheisiin, joissa siirrytään lapsuudesta nuoruuteen ja alakoulusta yläkouluun ja edelleen toisen asteen opintoihin.

Avainsanat: Pelikulttuuri, pelaaminen, nuoret, lapset, sukupuoli

Abstract

In this article, we analyze the digital game playing and game culture participation of children and youth and how age and gender affect their playing habits. Our annually collected longitudinal data from 2019 to 2022 of two cohorts aged 11–16 shows how the gaming culture of Helsinki school children develops through the critical junctions of adolescence. Almost all respondents played games actively and many played daily. During the research period, we can see changes in gaming habits and participation and a gendered effect in the motives, sociality, and the quantity of gaming. Girls are dropping out of gaming as they get older and avoid social playing already when young. The streaming of games is connected to other types of game culture participation.

Keywords: Game culture, gaming, adolescence, children, gender

Johdanto

Viimeisten kahden vuosikymmenen aikana pelitutkimuksen kentällä on ansiokkaasti dokumentoitu, jäsennelty ja pyritty ymmärtämään moninaisia pelikulttuureja (esim. Friman ym. 2022; Stenros & Kultima 2018). Tarkastelun painopiste on pitkään ollut aikuisten pelaamisessa, ja etenkin ennen 2020-lukua lasten ja nuorten pelaaminen ja osallistuminen pelikulttuureihin on saanut pelitutkimuksen kentällä huomiota melko rajallisesti (esim. Fromme 2003) – siitäkin huolimatta, että lapsia ja nuoria on tutkittu aktiivisesti esimerkiksi peliopimisen (esim. Benavides-Varela 2020), pelien psykologisten vaikutusten (esim. Kühn ym. 2018; Shao & Wang 2019) ja ongelmapelaamisen (esim. Männikkö 2017) viitekehyksissä.

Tässä artikkelissa tarkastelemme 11–16-vuotiaiden lasten ja nuorten osallistumista pelikulttuuritoimintaan kahden helsinkiläisen ikäryhmäkohortin kautta, joita on pitkittäistutkimuksessa seurattu neljä vuotta (2019–2022). Analysoimme lasten ja nuorten pelaamisen määrää, pelaamistapoja, motiiveja, sekä nuorten osallistumista pelikulttuureihin laajemmin. Kysymme, kenen kanssa lapset ja nuoret pelaavat digitaalisia pelejä, miten pelikulttuureihin osallistutaan, ja kuinka sukupuoli ja ikä näihin vaikuttavat. Artikkelissa osoitamme, että valtaosa lapsista ja nuorista pelaa pelejä, mutta pelaamisen tavat ja pelikulttuurinen toiminta ovat sukupuolituneita, ja sukupuolierot kasvavat iän myötä.

Vaikka lasten ja nuorten pelaamista ja pelikulttuureja on viime vuosina tarkasteltu Suomessa laadullisin menetelmin yksityiskohtaisesti (esim. Kahila ym. 2020; Meriläinen 2023; Meriläinen & Ruotsalainen 2023; Siuttila, Joelsson & Karhulahi 2022), näiden tutkimusten otokset ovat tyypillisesti olleet varsin pieniä. Laajemmat väestötutkimukset, kuten Pelaaja-barometrit (esim. Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022) ja lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimukset (esim. Tarvainen ym.

2023) ovat tarjonneet yleisluontoisempaa tietoa lasten ja nuorten peliharrastuksesta. Toistaiseksi Suomessa ei kuitenkaan ole kerätty laajaa pitkittäisaineistoa, jonka perusteella voitaisiin muodostaa yleiskuvaa lasten ja nuorten pelaamisesta. Tutkimuksemme vastaa tähän tarpeeseen: runsas pitkittäisaineisto mahdollistaa lasten ja nuorten pelaamisen laajempien trendien tarkastelun aiempaa laadullista tutkimusta yleistettävämmin ja toisaalta barometritutkimuksia tarkemmin.

Lasten ja nuorten pelaaminen ja osallistuminen pelikulttuureihin

Digitaalisten pelien pelaaminen on Suomessa lasten ja nuorten yleinen vapaa-ajanviettotapa ja monille mieluinen ja aikaa vievä harrastus (esim. Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022; Tarvainen ym. 2023). Pelaaminen on usein sosiaalista toimintaa, ja erilaisen peleihin liittyvän tekemisen ympärille syntyy kaveriporukoita ja harrastajayhteisöjä. Oma-aloitteisen tekemisen lisäksi peleihin liittyvää toimintaa järjestetään niin nuorisotoimissa (esim. Tuominen 2016) kuin kouluissakin (esim. Aurava & Meriläinen 2021).

Määrällistä tietoa suomalaisten pelaamisesta on kerätty ja julkaistu vuodesta 2009 *Pelaajabarometreissä*, ja näistä ovatkin peräisin tyypillisesti käytetyt tunnusluvut nuorten pelaamisen määrästä. Uusimman barometrin (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022) mukaan 10–19-vuotiaista suomalaisista 76 % pelaa digitaalisia viihdepelejä viikoittain ja 42 % päivittäin. Vain vähän yli 3 % ikäluokasta ei pelaa lainkaan digitaalisia pelejä. Digitaalinen pelaaminen on hienoisessa, muutaman prosenttiyksikön laskussa edellisen barometrin jälkeen, joka kerättiin koronapandemian alkuvaiheessa (ks. Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022).

Yleiskuvaa lasten ja nuorten pelaamisesta on saatu myös *Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksista* (esim. Salasuo, Tarvai-

nen & Myllyniemi 2021; Tarvainen ym. 2023), joissa pelaaminen on alkanut yhä enemmän näkyä osana 7–29-vuotiaiden vapaa-aikaa. Näissä tutkimuksissa pelaamisen rooli on mielenkiintoinen, sillä sitä pidetään toisaalta yhtenä mieluisimmista harrastuksista, mutta toisaalta osa vastaajista ei vaikuta ajattelevan pelaamista lainkaan harrastuksena, vaan enemmänkin ajanvietteenä (Tarvainen ym. 2023). Pelikulttuurin erilaiset osallistumisen muodot ja oheistoiminta jäävät usein käsittelemättä tai ne niputetaan ylipäänsä ”pelaamiseksi”. Ei myöskään ole tavatonta, että sellaista pelaamista tai pelikulttuuritoimintaa, joka ei ole järjestäytyntä, ei tunnisteta ”harrastamiseksi” (vrt. Opetus- ja kulttuuriministeriö 2022; Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016, 7–8).

Kuudes- ja yhdeksäsluokkalaisten Kahilan ym. (2020) tutkimuksessa niin sanotusta *metapelistä*¹, eli erilaisista pelaamiseen liittyvistä aktiviteeteista, tunnistettiin kuusi toimintaluokkaa: pelaamisen mahdollistaminen ja valmistelu, strategisointi, keskustelu, tiedonhaku, luominen ja jakaminen sekä kuluttaminen. Erilaista pelaamiseen liittyvää tekemistä esiintyi niin kasvotusten sisarusten ja ystävien kanssa kuin laajemmin erilaisilla verkkoalustoilla. Toiminta oli hyvin monipuolista, pelitaktikoiden suunnittelusta *Fortnite*-digipelissä nähtävien tanssien opetteluun.

Pelikulttuuritoiminnan monimuotoisuutta ovat tuoneet esiin myös Meriläinen ja Ruotsalainen (2023), jotka ovat tarkastelleet 15–25-vuotiaiden digipelisuhdetta. Heidän tuloksissaan peliharrastus näyttää monimuotoisena kokonaisuutena erilaisia aktiviteetteja. Suhde pelaamiseen voi vaihdella huo-

¹*Metapelaamisella* tai *metalla* on pelikulttuureissa monia päällekkäisiä merkityksiä, jotka eroavat Kahilan ym. (2020) merkityksestä. Näillä käsitteillä tarkoitetaan pelikulttuurissa usein design-näkökulmasta sitä, kuinka peli vuorovaikuttaa ympäristönsä kanssa tai kuinka peli elää ja muuttuu pelaamistapojen muuttuessa (ks. Garfield 2000; Boluk & Lemieux 2017).

mattavan paljon intensiteetiltään, elää ajan ja elämäntilanteen mukaan, ja sitä muokkaavat paitsi omat mieltymykset, myös esimerkiksi materiaaliset resurssit, ihmissuhteet ja yhteiskunnan rakenteet. Pelikulttuurit kytkeytyvät muun muassa nuorten harrastamiseen, perhe-elämään, sosiaalisiin identiteetteihin ja tulevaisuudensuunnitelmiin. Pelikulttuureihin osallistumisen laaja ja monipuolinen tarkastelu on tärkeää, kun pyritään ymmärtämään pelien ja pelaamisen asemaa lasten ja nuorten elämässä (ks. Meriläinen 2020; 2023).

Erilaiset osallistumisen tavat esiintyvät usein yhdessä, mutta voivat erota toisistaan huomattavasti: siinä missä esimerkiksi YouTube-videoiden tekeminen tai fanifiktio kirjoittaminen ovat uuden luomista, pelistriimien seuraaminen tai tiedon hakeminen ovat ensisijaisesti muiden tekemän sisällön kuluttamista. Kuluttaminen ei kuitenkaan tarkoita passiivisuutta: pelistriimien ja -videoiden katsominen, tiedonhaku ja peliyhteisöjen seuraaminen ovat keskeisiä tapoja vahvistaa pelilukutaitoa (Buckingham & Burn 2007), laajentaa pelisivitystä (Meriläinen 2020) ja kasvattaa pelikulttuurista pääomaa (Consalvo 2007). Peleihin liittyvä tekeminen voi kytkeytyä myös muihin fanikulttuureihin, yhteisöllisyyteen ja medioihin. Etenkin suosittujen nimikkeiden ympärille syntyy usein monipuolisia paratekstuaalisia kokonaisuuksia, jotka koostuvat esimerkiksi peleistä, kirjoista, elokuvista ja leluista (esim. Booth 2015; Välisalo 2023).

Striimauskulttuurin räjähdysmäinen kasvu on luonut uusia yhteisöjä ja pelikulttuuriosallisuuden muotoja viimeisen kymmenen vuoden aikana (Uszkoreit 2018; Taylor 2018). Pelistriimaaminen ei vaadi merkittäviä alkuinvestointeja, ja tarjolla on lukuisia alustoja, kuten *Twitch* ja *YouTube*, jotka mahdollistavat osallistumisen pelistriimauskulttuuriin tuottajana ja kuluttajana. Striimaamista ei kuitenkaan voida väittää helpoksi, ja striimaamisen ympärille on muodostunut moni-

mutkainen huomiotalous, joka tuottaa elannon tai valtavan menestyksen hyvin pienelle osalle striimaajista, hieman tuloja muille ja useille ei mitään (Johnson, Carrigan & Brock 2019). Striimaajat ovat opetelleet uusien teknologioiden ja ohjelmien käyttämistä, esiintymistä ja sosiaalisen virtuaalisen tilan hallitsemista (Taylor 2018; Ruberg, Cullen & Brewster 2019).

Nuorten mahdollisuudet osallistua ja harrastaa eivät ole tasarvoiset, vaan niihin vaikuttavat sekä yksilölliset että yhteiskunnalliset tekijät (esim. Meriläinen & Ruotsalainen 2023; Salasuo, Tarvainen & Myllyniemi 2021). Pelien ja pelaajayhteisöjen kommunikointi on monesti aggressiivista ja vihamielistä, ja pelaajiin kohdistuu pelien parissa esimerkiksi sukupuoleen, ikään, kieleen, seksuaalisuuteen ja vammaisuuteen perustuvaa häirintää (esim. Alin 2018; Meriläinen & Ruotsalainen 2022). Pelit, tietokoneet, pelilaitteet ja pelien lisäominaisuudet maksavat, mikä paitsi asettaa nuoret lähtökohtaisesti keskenään erilaisiin asemiin, voi myös johtaa syrjintään (ks. Children's Commissioner for England 2019).

Lasten ja nuorten pelaaminen heijastelee yhteiskunnan laajempia sukupuolittuneita rakenteita. Peliharrastus korostuu etenkin nuorten miesten elämässä (Tarvainen ym. 2022), ja peliteollisuudessa rakennetaan käsitystä peliharrastajasta (eng. *gamer*), joka on valkoinen mies (Taylor 2018, 187–188; Cote 2018). Pelaajien käsitykset "aidosta pelaajuudesta" sisältävät erilaisia normeja naisille ja miehille, mikä tekee pelikulttuurista ja pelaajaidentiteetistä tytöille ja naisille vaikeammin saavutettavan (Ruberg, Cullen & Brewster 2019; Friman 2022a). Pelien sisällöt tukevat usein näitä käsityksiä, ja pelien tarjoamia näkökulmia on käsitelty niin kutsutun miehi- sen katseen kautta (eng. *male gaze*), jossa pelattavat ja samais- tuttavat hahmot ovat miehiä. Mieshahmot viestivät useam- min voimaa ja energisyyttä, naishahmot ovat seksualisoituja

ja katseen kohteena (Ståhl 2021, 24–25).

Sukupuolittuneisuus näkyy striimauskulttuurissakin. Peli- striimaus on uudehko kulttuurimuoto, jossa käydään kamp- pailua legitimiudesta, uskottavuudesta ja aitoudesta. Tämä näyttäytyy esimerkiksi naisstriimaajien väheksyntänä ja ke- hojen kommentointina (Ruberg, Cullen & Brewster 2019; Uszkoreit 2018). Rodullistetut striimaajat kohtaavat merkit- tävästi rasismia ja joutuvat tarkemmin rakentamaan ja hal- litsemaan yhteisöjään, jotta voisivat tehdä striimausta työnä tai harrastuksena (Taylor 2018; Ruberg, Cullen & Brewster 2019). Naisten, sukupuolivähemmistöjen ja rodullistettujen pelikulttuuriosallisuudessa on haasteita, joita valkoiset mies- pelaajat eivät joudu kohtaamaan (esim. Friman 2022a, 2022b; Järvinen & Isotalus 2022).

Aineisto ja menetelmät

Tarkastelemme määrällisen, pitkittäisen kyselyaineiston avulla kahden helsinkiläisen vuosiluokkakohortin osallistu- mista pelikulttuureihin. Käyttämämme aineisto on kerätty *Growing Mind* -tutkimushankkeessa (Growing Mind 2023) neljänä peräkkäisenä vuonna (2019–2022). Growing Mind on Suomen Akatemian Strategisen tutkimuksen neuvoston rahoittama pitkittäishanke, jonka tavoitteena on kehittää koulua vastaamaan digitaalisen aikakauden tarpeisiin.

Kyselyt toteutettiin *Qualtrics*-alustalla koulupäivän aikana oppitunneilla. Nuorempaa A-kohorttia ($n=1257$) seurattiin viidenneltä luokalta kahdeksannelle luokalle, vanhempaa B- kohorttia ($n=1217$) seitsemänneltä luokalta toisen asteen en- simmäiselle vuodelle. A-kohortin vastaajista suurin osa on syntynyt vuonna 2008, ja B-kohortin vuonna 2006. Kysely to- teutettiin suomenkielisissä kouluissa suomeksi, ruotsinkieli- sissä kouluissa ruotsiksi ja kahdessa kansainvälisessä koulus- sa englanniksi. Kyselyn ajankohtana valtaosa vastaajista oli

lähiopetuksessa. Tutkijat eivät olleet läsnä vastaamistilanteissa.

Kyselyt koostuivat noin 70 kysymyksestä (kyselyihin tehtiin pieniä korjauksia tutkimuskauden aikana), jotka käsittelevät monipuolisesti digitaalisen teknologian käyttöä koulussa ja vapaa-ajalla (ks. Korhonen ym. 2020). Mikäli vastaaja kertoi pelaavansa digitaalisia pelejä vähintään pari kertaa vuodessa, hän sai vastattavakseen lisäkysymyksiä digitaalisesta pelaamisesta ja pelikulttuuriin osallistumisesta (ks. Ducheneaut ym. 2009; Peeples, Yen & Weigle 2018; Sotamaa 2010). Tässä tutkimuksessa keskitytään ensisijaisesti näihin vastaajiin. Vastaajien pelaamismotiiveja tarkasteltiin itseohjautuvuusteorian (Ferguson & Olson 2013; Ryan, Rigby & Przybylski 2006) pohjalta rakennetuin kysymyksin. Tutkimusprojektissa tehtiin vuosittain toinen yhtä laaja kysely, joka keskittyi hyvinvointiin ja sosiaaliseen yhteenkuuluvuuteen. Tästä kyselystä on tutkimuksessamme käytetty osioita, jotka kertovat vastaajan yksinäisyyden ja masentuneisuuden tunteista.

Käytämme tutkimuksessamme vakiintunutta aktiivipelaajuuden määritelmää. Tämä määrittely juontuu Pelaajabarometriä käytännöstä, jossa kyseinen kynnys otettiin käyttöön vuonna 2009 (Karvinen & Mäyrä 2009). Kyselyssämme pelaajuutta kartoitettiin kysymyksillä ”pelaan pelejä yksin”, ”pelaan pelejä tuttujeni kanssa” ja ”pelaan muiden pelaajien kanssa, joita en tunne”. Säännölliseksi tai aktiiviseksi pelaajaksi määriteltiin karsimalla vastaajat, jotka vastasivat kaikkiin ”en koskaan” tai ”pari kertaa vuodessa”. Säännöllinen pelaajuus siis tarkoittaa pelaamista kerran kuukaudessa tai useammin. Pelimääriä mitattiin muuhun tutkimukseen verrattuna eri tavalla vuonna 2019, jolloin vastaajat kirjasivat itsearvioitun tuntimäärän avovastauksena. Huumorivastusten vähentämiseksi myöhemminä vuosina vastaukset valittiin valmiista vaihtoehdoista tunteina viikossa keskimäärin

(”alle 2”, ”2–7”, ”7–14” ... ”yli 60”).

Analyysissä käytettiin *IBM SPSS Statistics 28* -ohjelmistoa. Tutkimuksessa käytetyt tilastolliset menetelmät ovat pääasiassa kuvailevia: riistiintaulukointia, keskiarvovertailua, korrelaatioanalyysia, sekä frekvenssianalyysia. Summamuuttujat, kuten yksinäisyyden kokemus ja masentuneisuus, on käsitelty niiden kysymyspatteristoissa ensin eksploraatiivisen faktorianalyysin kautta, jonka jälkeen valituille muuttujille on tehty reliabiliteettianalyysi. Masentuneisuusmuuttuja perustuu aiempaan tutkimukseen (Salokangas, Poutanen & Stengård, 1995; Salokangas, Stengård ja Poutanen, 1994; Tuominen-Soini, Salmela-Aro & Niemivirta, 2008; Tuominen-Soini ja Salmela-Aro, 2014) ja yksinäisyysmuuttujan pohjana on aineistoon muokattu UCLA -loneliness scale -mittari (Russell, Peplau & Ferguson 1978), jota faktori- ja reliabiliteettianalyysien pohjalta muokattiin merkittävästi reliabiliteetin saavuttamiseksi. Cronbachin alfa -arvo on kaikissa käytetyissä summamuuttujissa vähintään 0,7 (ks. liite 1).

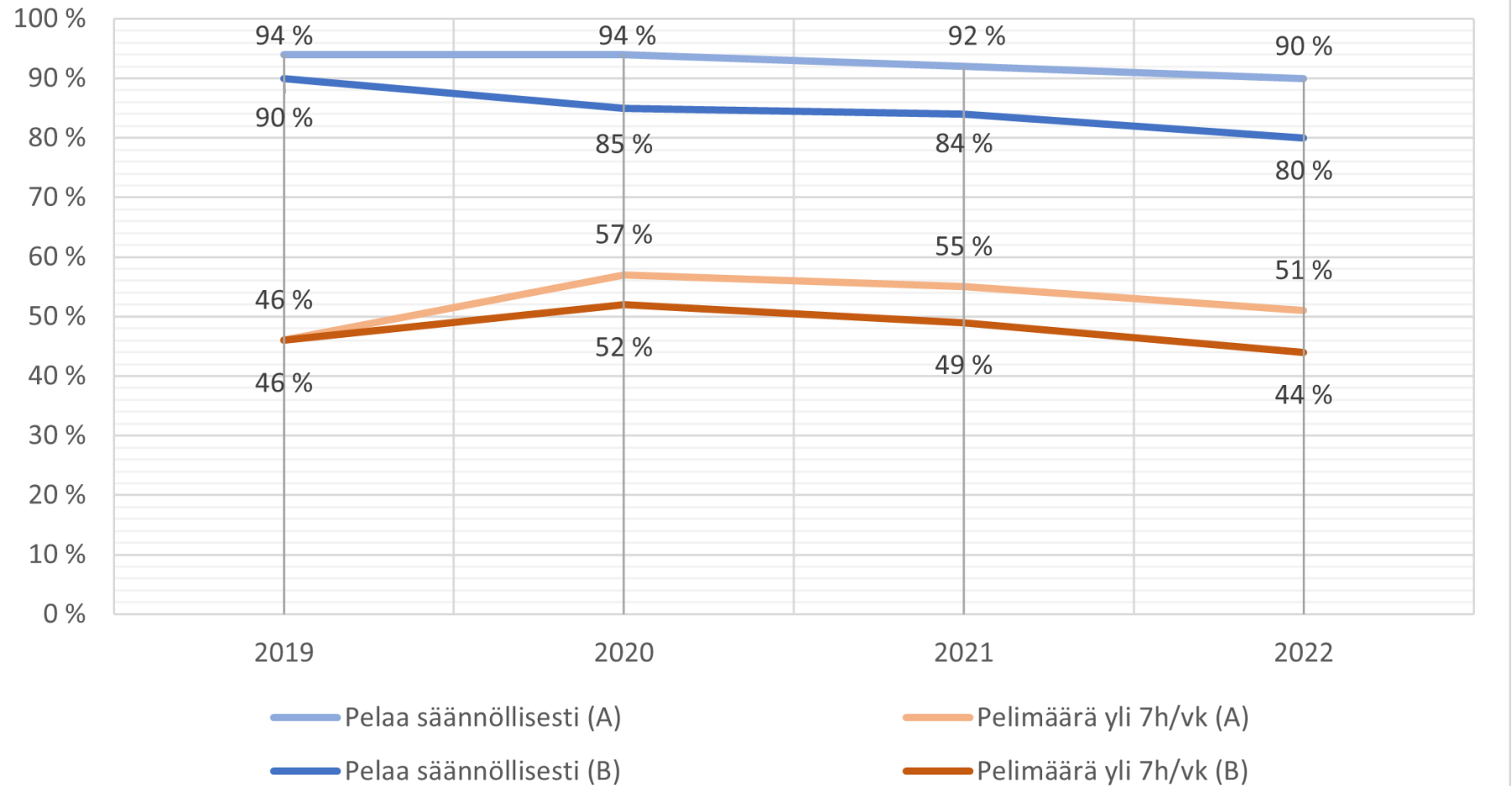
Tulokset

Tuloksissamme esittelemme pitkittäisaineistossamme tapahtuvaa ajallista muutosta ja vertailemme ikäkohortteja ja sukupuolia pelaamisen ja pelikulttuuriin osallistumisen suhteen. Esittelemme ensin digitaalisten pelien pelaamista: aktiivisten pelaajien määrää, pelaamiseen käytettyä aikaa, pelaamismotiiveja ja pelaamisen sosiaalisuutta. Lopuksi keskitymme sukupuolittuneiden erojen raportointiin.

Pelaamisen määrä

Suurin osa helsinkiläisistä koululaisista on aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia. Keskimäärin 89 % vastaajista kertoi pelaavansa vähintään kuukausittain. Vuonna 2020 päivittäin

Säännöllinen pelaaminen ja pelimäärä kohorteissa A & B



Kuvio 1. Säännöllinen pelaaminen ja pelimäärä A- ja B-kohorteissa vuosina 2019–2022.

kuudesluokkalaisista pelasi 51 % ja kahdeksaluokkalaisista 41 %. Vastaajien pelaamattomuus lisääntyy iän myötä: vuonna 2019 viidesluokkalaisista vain alle 3 % ei pelannut lainkaan, vuonna 2022 vanhemman ikäryhmän vastaajista 11 % raportoi, ettei pelaa lainkaan pelejä. Myös säännöllinen pelaaminen näyttää harvenevan yläkoulussa (kuvio 1).

Aktiivisten pelaajien pelaamiseen käyttämä tuntimäärä saavuttaa huippunsa vuonna 2020 molemmissa kohorteissa ja laskee sen jälkeen. Vastaavaa kasvua ei kuitenkaan tapahdu aktiivipelaajien määrässä. Koko tutkimuksen aikana, eli vanhemman kohortin siirtyessä seitsemänneltä luokalta toiselle asteelle aktiivisten pelaajien määrä laskee enemmän kuin nuoremmissa kohortissa, joka siirtyy viidenneltä luokalta kahdeksannelle. Pelimäärien jakautuminen ja muutos tutkimuksen alusta loppuun on nähtävissä kuvioista 2, josta voidaan havaita matalimpien tuntimäärien osuuden kasvu tutkimuksen lopussa. Vaikka suurin osa aktiivipelaajiksi lasketavista vastaajista pelaa alle 14 tuntia viikossa, myös paljon pelaavia (yli 20 tuntia viikossa) lapsia ja nuoria on runsaasti.

Ensimmäisenä tutkimusvuonna 2019 A-kohortin viidesluokkalaiset arvioivat viikoittaiseksi pelaamismääräkseen noin 9,7 tuntia ja B-kohortin seitsemäsluokkalaiset keskimäärin noin 10,9 tuntia. Vuodesta 2020 alkaen monivalinnoilla mitattu pelaamisen viikoittainen keskiarvo on 7–14 tuntia molemmilla kohorteilla kaikissa aikapisteissä.

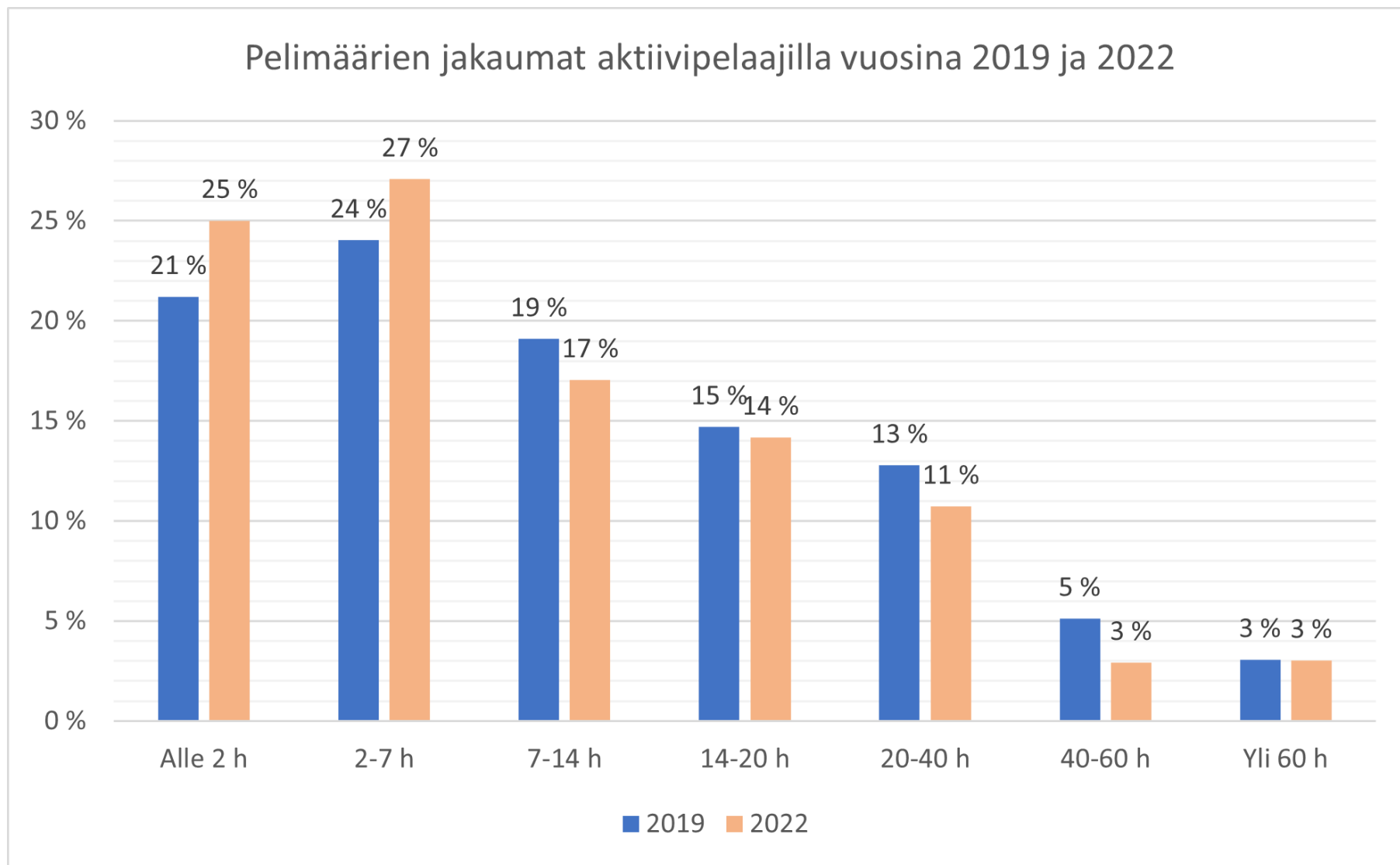
Pelaamisen tärkeys ja motiivit

Käsitykset pelaamisen tärkeydestä vaihtelevat aineistossa huomattavasti. Hieman yli kolmannes (35 %) vanhimmista vastaajista (kohortti B vuonna 2022) kokee pelaamisen tärkeäksi harrastukseksi, mutta neljännes (25 %) vastasi olevansa pelaamisen tärkeydestä ”täysin eri mieltä”. On tärkeä huomio, että lähes puolelle vanhimmista vastaajista (46 %) pelaaminen on lähinnä ajan tappamista.

Pelaaminen ajan tappamisena on yleisempi motiivi vanhemmilla vastaajilla (kuvio 3). Kun verrataan molempia kohortteja ja eri vuosien vastauksia, voidaan nähdä jonkin verran ajallista muutosta pelaamisen merkitykselliseksi kokemisessa. Pelaamisen kokeminen ajan tappamisena kasvaa, mutta myös pelaaminen tärkeänä harrastuksena lisääntyy selkeästi vuonna 2020 ja vähenee taas vuoteen 2022 mennessä molemmissa kohorteissa.

Oman rauhan saaminen ja rentoutuminen ovat aineistossamme yleisiä pelaamisen motiiveja. Vanhimman ryhmän, eli B-kohortin vuoden 2022 pelaajista omaa rauhaa pelaamalla tavoittelevia on 53 % ja rentoutuakseen pelaavia 66 %. Myös pahan olon helpottaminen pelaamalla on melko yleistä: sitä tekee 39 % aktiivisista vanhimmista pelaajista. Pelaaminen tunteiden hallintakeinona kasvattaa merkitystään tutkimuksen aikana: vuoden 2022 vastauksissa molemmissa kohorteissa omaa rauhaa ja rentoutumista pelaamalla haki vastaajista lähes 20 prosenttiyksikköä ja pahaa oloa helpotti 10 prosenttiyksikköä suurempi osuus vastaajista kuin tutkimuksen alussa. Tunteiden hallintaan liittyviä muuttujia on sijoitettu aiemmassa itseohjautuvuusteoriaan perustuvassa tutkimuksessa pelaamisen *omaehtoisuuden* (engl. *autonomy*) alle (Ferguson & Olson 2013; Meriläinen 2020; Ryan, Rigby & Przybylski 2006), ja käsittelemme näitä muuttujia (oman rauhan tavoittelu, rentoutuminen, pahan olon helpottaminen) tässä artikkelissa jatkossa ‘omaehtoisuus’ -summamuuttujana (ks. kuvio 4).

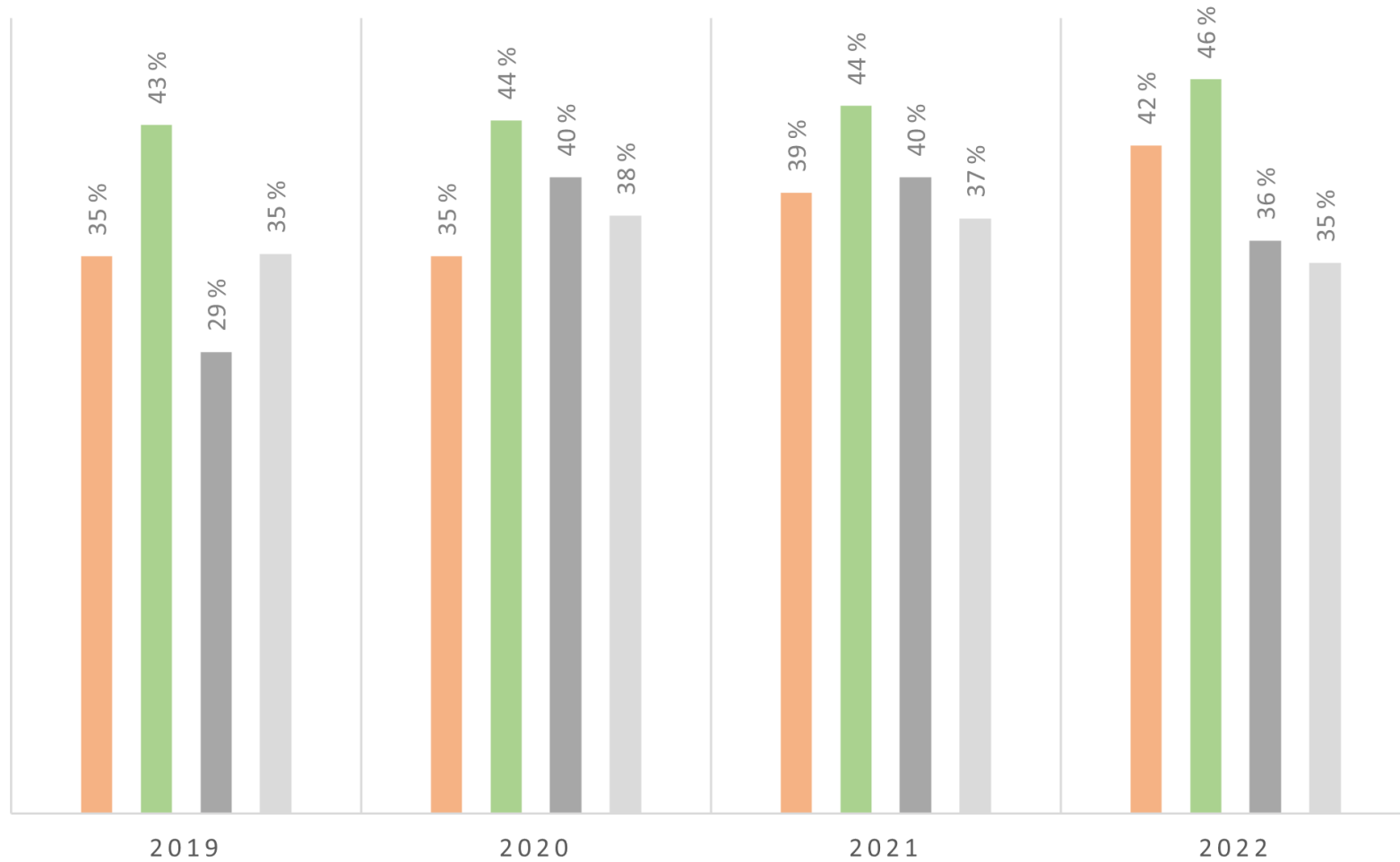
Kehittyminen pelaajana on yleinen pelaamisen motiivi, jonka kokee tärkeäksi 32 % tutkimuksen vanhimmista vastaajista. Kilpaileminen sekä haasteista nauttiminen näyttävät 58 %:n vastaajajoukolla tärkeinä asioina. Vielä tätä suurempi osa (noin 60 %) pelaajista saa osaamisen ja onnistumisen kokemuksia peleistä. Näiden tekijöiden yhteistä summamuut-



Kuvio 2. Pelituntimäärien jakauma kaikilla aktiivipelaajilla vuonna 2019 ja 2022 ($n=2089$ vuonna 2020, $n=1883$ vuonna 2022).

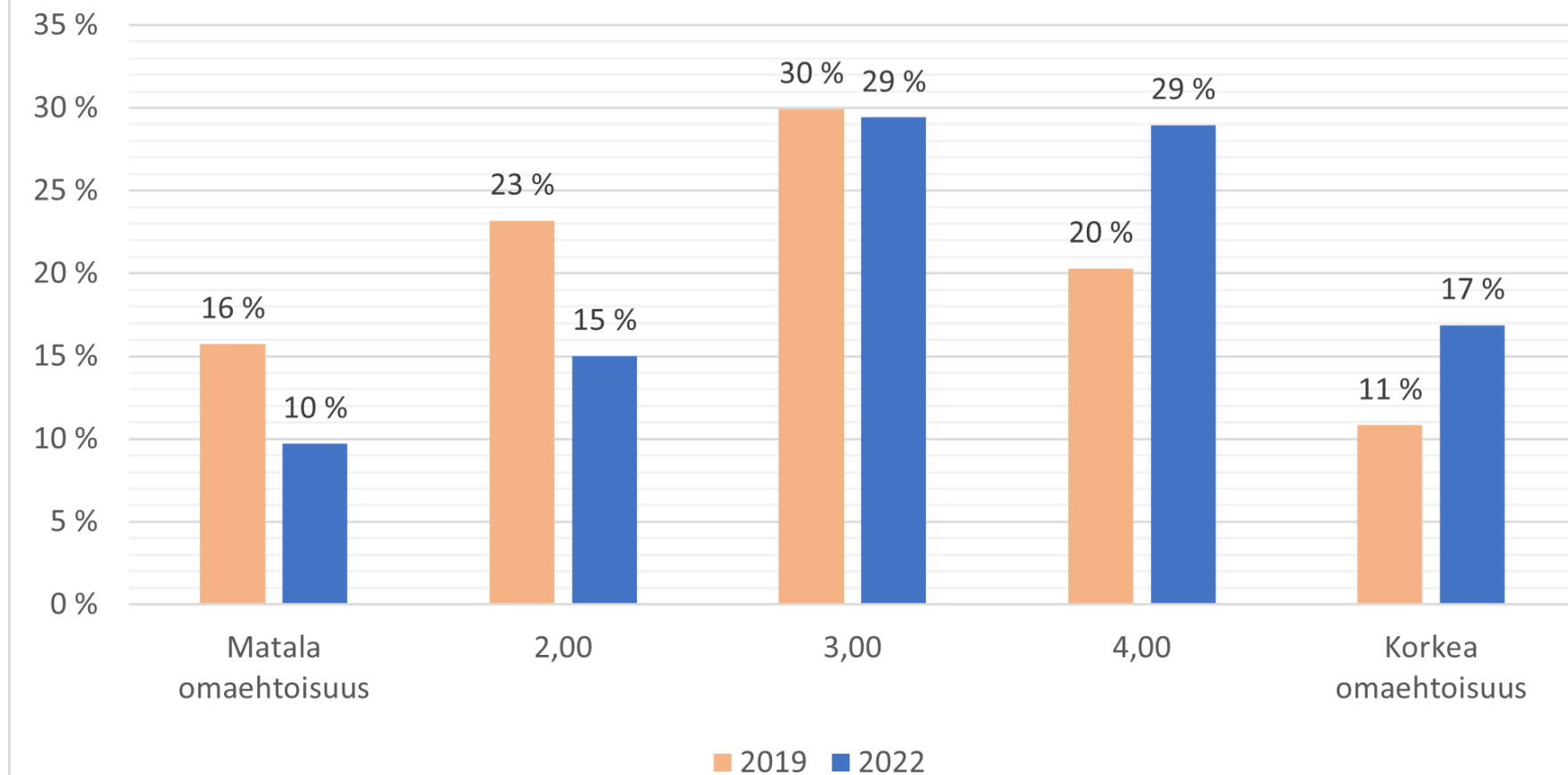
TÄRKEÄ HARRASTUS VAI AJANTAPPOA?

- Pelaaminen on lähinnä ajan tappamista A ■ Pelaaminen on lähinnä ajan tappamista B
- Pelaaminen on minulle tärkeä harrastus A ■ Pelaaminen on minulle tärkeä harrastus B



Kuvio 3. Onko pelaaminen tärkeä harrastus vai tapa tappaa aikaa? A- ja B-kohortit vuosina 2019–2022.

Omaehtoisuus pelaamisen motiivina tutkimuksen alussa ja lopussa, kaikki vastaajat.



Kuvio 4. Pelaamisen omaehtoisuuden muutos kohorteissa tutkimuksen alusta loppuun.

tujaa käsitellään itseohjautuvuusteorian muuttujan nimellä *osaaminen* (engl. *competence*) (Ferguson & Olson 2013; Ryan, Rigby, & Przybylski 2006). Kilpailullisuus, haasteet, kehittyminen pelaajana ja onnistumisen kokemukset muuttuvat pelaamismotiiveina tutkimuksen aikana huomattavasti vähemmän kuin edellä käsitellyt tunteiden hallintakeinot. Muutokset vaihtelevat yhdestä kolmeen prosenttiyksikköä lukuun ottamatta haasteita ja kilpailullisuutta, jonka yleisyys kasvaa mittausaikana kahdeksan prosenttiyksikköä. Osaamismotiivin summamuuttujan jakauma tutkimuksen alussa ja lopussa on esitetty kuviossa 5.

Itseohjautuvuusteorian (Ferguson ja Olson 2013; Ryan, Rigby ja Przybylski 2006) kolmantena ja viimeisenä muuttujana on yhteenkuuluvuus, joka sisältää kysymykset ”Pelaan pitääkseni yhteyttä ystäviini” ja ”Pelaan tutustuakseni uusiin ihmisiin”. Kysymykset puuttuivat inhimillisen virheen vuoksi vuoden 2019 kyselystä. Uusiin ihmisiin tutustuminen pelaamisen motiivina laskee vuosina 2020–2022 kummallakin kohortilla 6 prosenttiyksikköä, mutta pelaaminen olemassaolevien ystävyssuhteiden ylläpitämisenä säilyy lähes samanaikaisena. Yhteenkuuluvuudessa ei siis ole havaittavissa tämän ajan sisällä merkittäviä muutoksia (kuvio 5).

Kummallakaan kohortilla ei ole tutkimuksen ensimmäisessä aikapisteessä 2019 tilastollisesti merkitseviä korrelaatiota pelaamisen ja masentuneisuuden tai yksinäisyyden kanssa. Vuoden 2022 vastaajien joukossa pelaamisen määrällä on kuitenkin pieni, mutta tilastollisesti merkitsevä negatiivinen korrelaatio yksinäisyyden kanssa ($r=-,107$ $p<,05$). Tässä aikapisteessä sekä aktiivisella pelaajuudella ($r=-,158$ $p<,001$) että pelaamisen määrällä ($r=-,096$ $p<,05$) on vähäinen negatiivinen yhteys masentuneisuuden kanssa.

Pelaaminen sosiaalisena toimintana

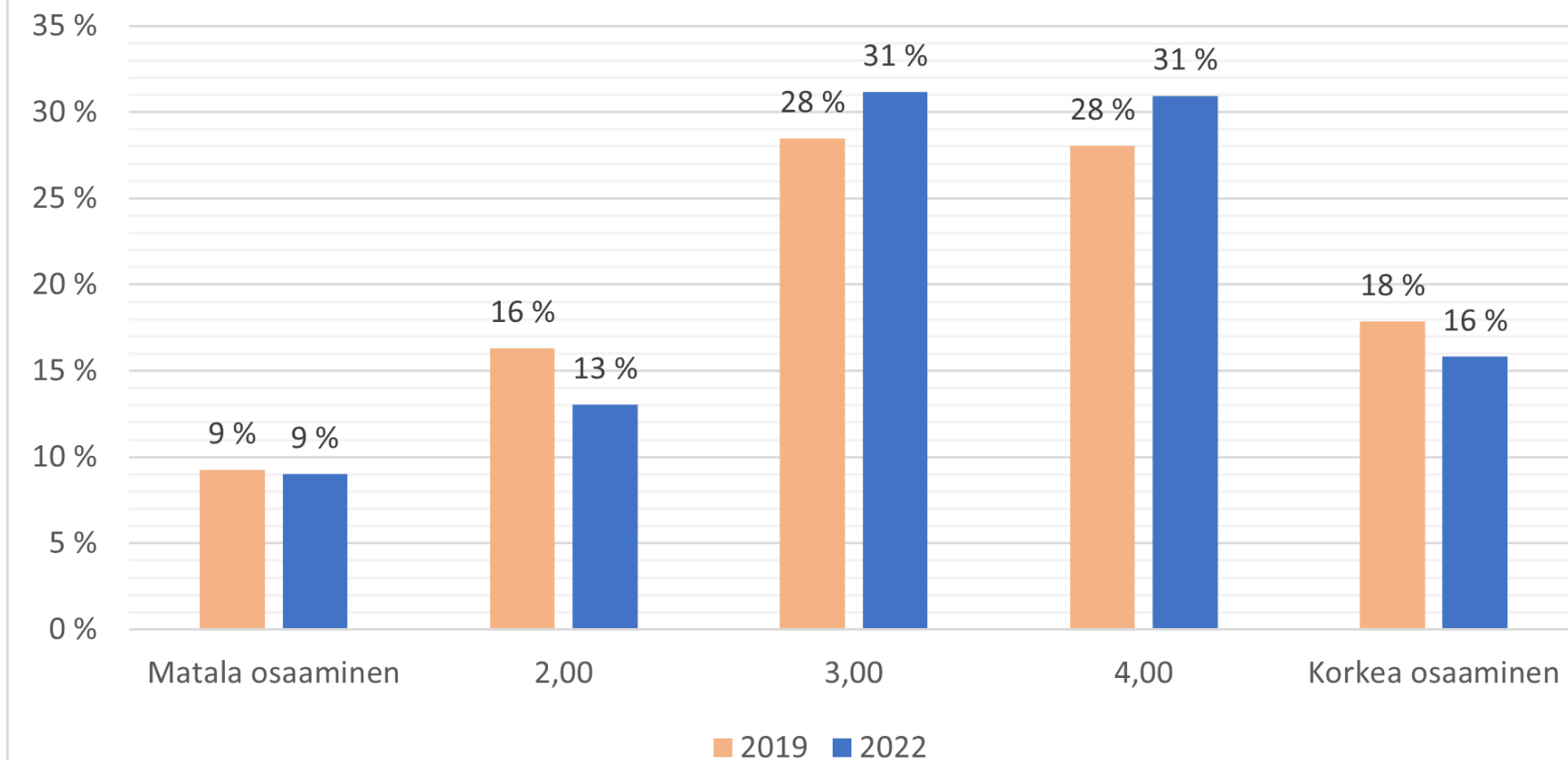
Pelejä pelataan sekä yksin että yhdessä, tuttujen ja tuntemattomien kanssa. Kun tarkastellaan vuotta 2020, jolloin pelaamisen määrä oli korkein, kohorttien vastaukset ovat melko samanlaisia keskenään. Yhdistetyssä kohorttiaineistossa yksin ja tuttujen kanssa pelaaminen on ollut yleisempää kuin tuntemattomien kanssa pelaaminen. Se, kenen kanssa pelataan, on silti melko eriytynyttä. Korrelaatiokertoimet yksin pelaamisen ja muiden kanssa pelaamisen välillä ovat heikkoja koko tutkimuksen aikana ($r=,278$ – $,318$, $p<,001$). Tuttujen kanssa pelaamisen ja tuntemattomien kanssa pelaamisen välillä erot ovat kohtalaisia ($r=,473$ – $,559$, $p<,001$). Ainakin vastaajien pelaamisessa painottui siis joko moninpelaaminen tai yksinpelaaminen tasapainoisen yhdistelmän sijaan.

Yhdessä pelaaminen oli huipussaan vuonna 2020, jolloin myös yksin pelaamattomuus oli poikkeus (kuvio 7). Vuonna 2022 yhdessä pelaaminen väheni ja yksin pelaamisen määrän hajonta kasvoi (kuvio 8). Molempina vuosina myös tuntemattomien kanssa pelaamisen hajonta on suuri.

Muu osallistuminen pelikulttuureihin

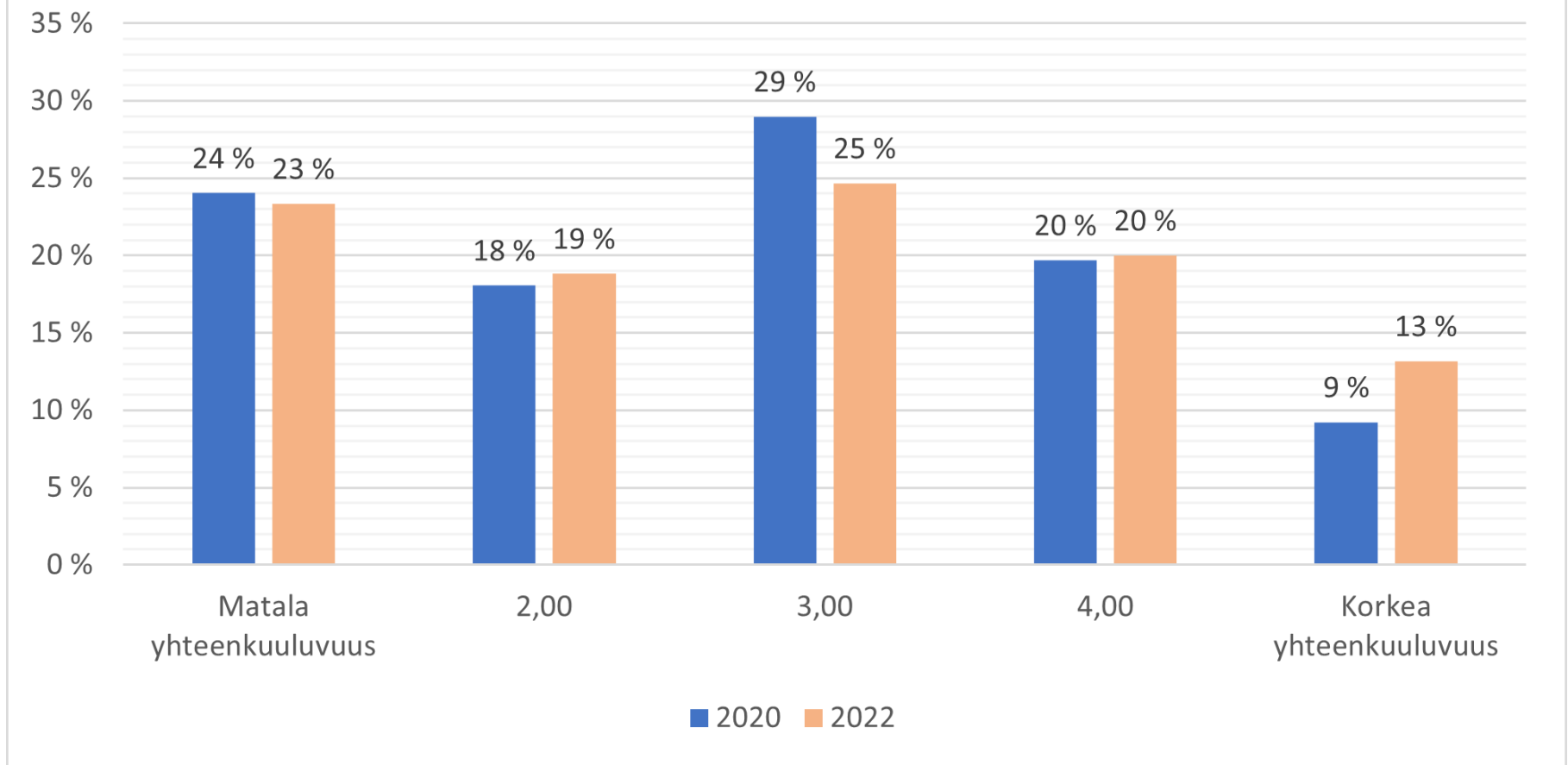
Selvitimme pelaamisen lisäksi laajempaa osallistumista pelikulttuureihin. Vastaajilta kysyttiin, kuinka usein he suunnittelevat pelejä, tekevät peleihin liittyvää sisältöä (kuten fanifiktiota, piirroksia tai cosplayta), muokkaavat pelejä tai pelihahmoaan. Pelihahmon muokkaaminen oli yleisintä: se onkin monien pelien tyypillinen ominaisuus. Olemassa olevia pelejä muokkasi esimerkiksi uutta sisältöä tekemällä yli puolet aktiivisista pelaajista. Peleihin liittyvää sisältöä loi 29–42 % ja omia pelejä suunnitteli ja toteutti 18–28 % aktiivisista pelaajista (kuvio 9). Pelikulttuurinen osallistuminen pysyi melko vakaana koko tutkimuksen ajan. Suurimmat vaihtelut

Osaaminen pelaamisen motiivina tutkimuksen alussa ja lopussa, kaikki vastaajat.



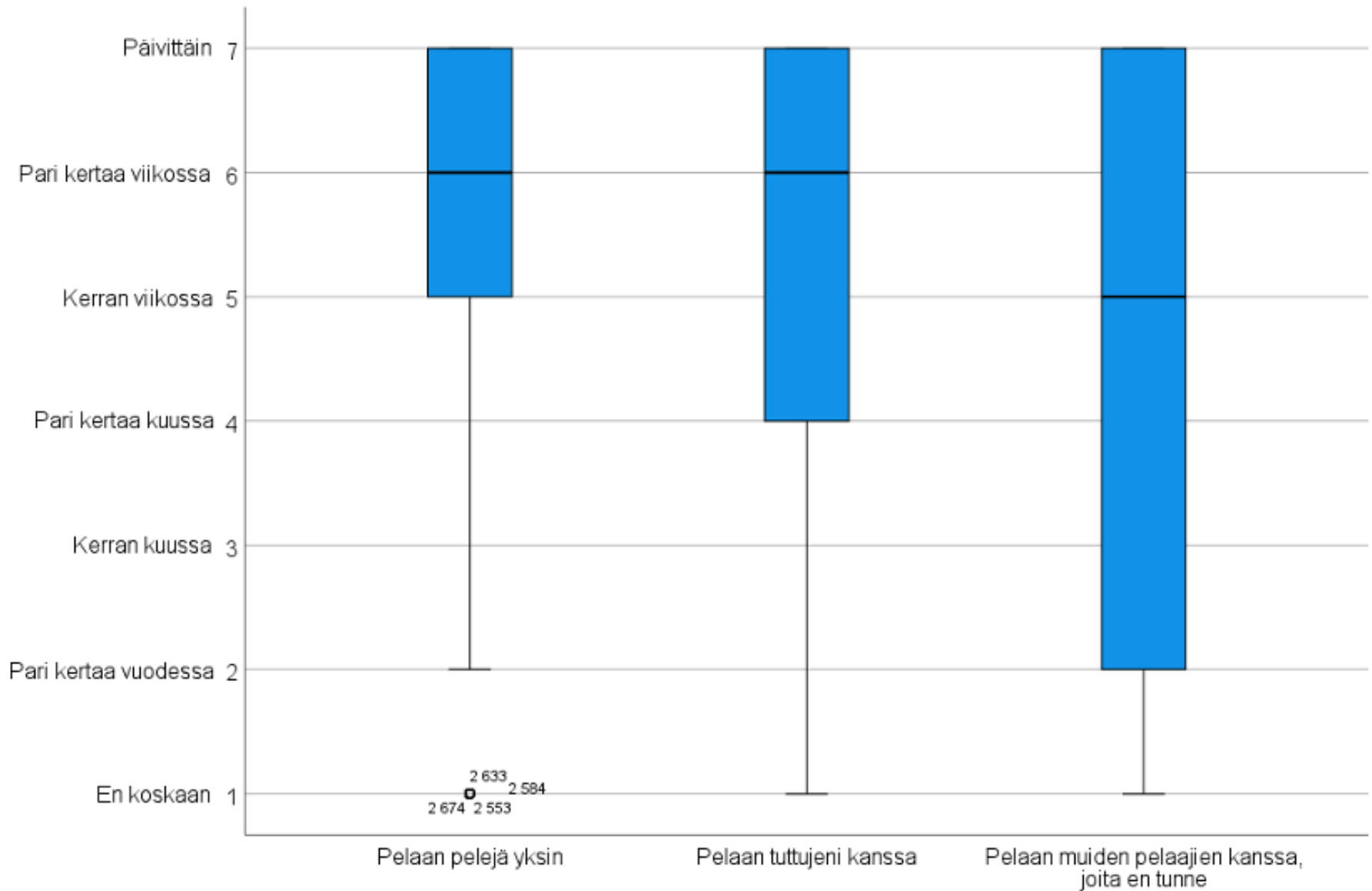
Kuvio 5. Pelaamisen osaamismotiivin muutos kohorteissa tutkimuksen alusta loppuun.

Yhteenkuuluvuus pelaamisen motiivina tutkimuksen alussa ja lopussa, kaikki vastaajat.



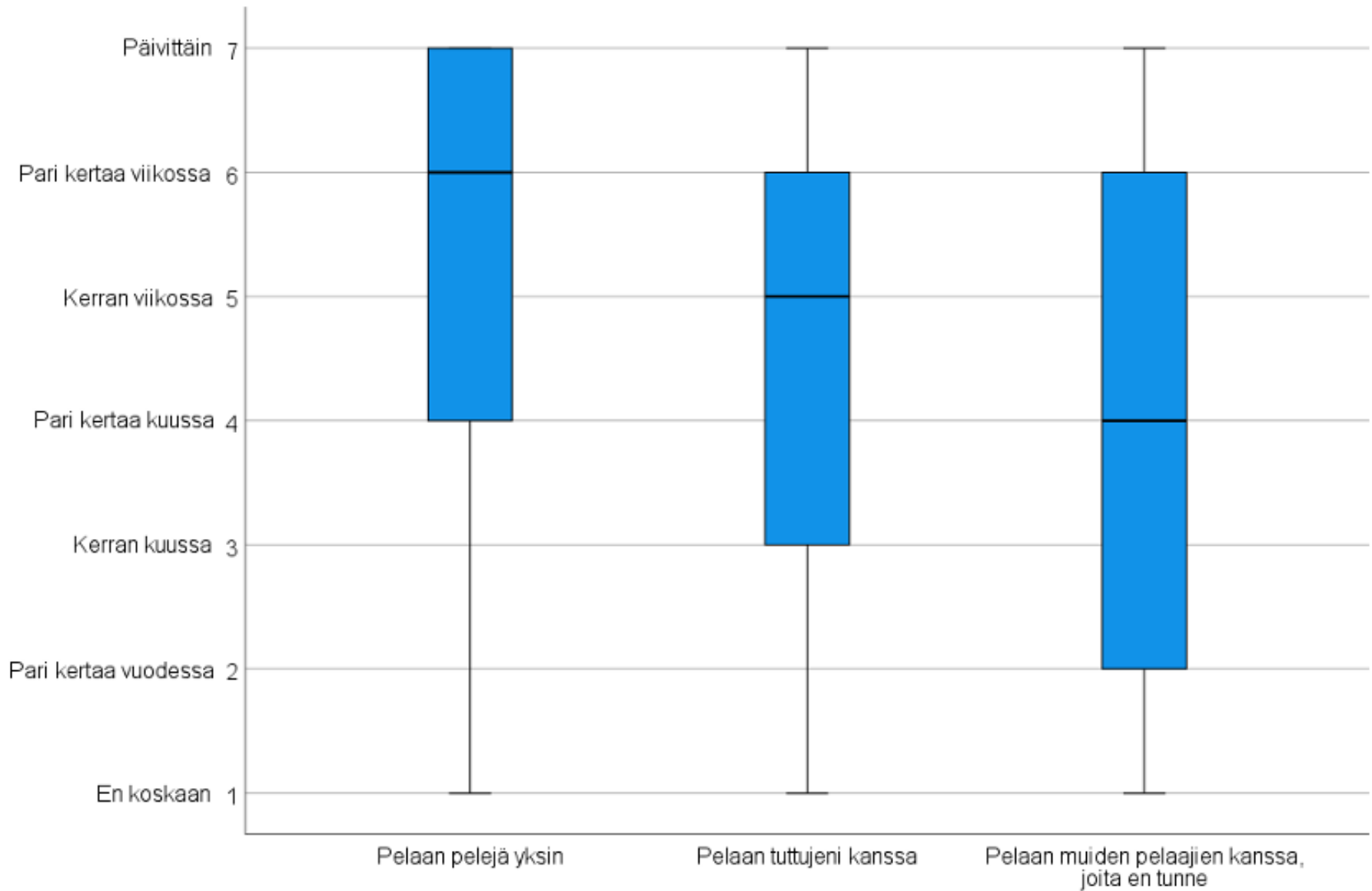
Kuvio 6. Yhteenkuuluvuuden muutos kohorteissa tutkimuksen alusta loppuun.

Pelaamisen jakautuminen aktiivipelaajilla 2020 kohortit A & B



Kuvio 7. Pelien pelaaminen yksin ja yhdessä, kaikki aktiivipelaajat vuonna 2020.

Pelaamisen jakautuminen aktiivipelaajilla 2022 kohortit A & B



Kuvio 8. Pelien pelaaminen yksin ja yhdessä, kaikki aktiivipelaajat vuonna 2022.

kohorttien sisäisistä keskiarvoista löytyivät A-kohortin pelien muokkaamisessa (52–62 %) ja peleihin liittyvän sisällön tuottamisessa (31–42 %). Molemmat kasvavat vuonna 2020 korkeimpaan arvoon ja vähenevät noin 10 prosenttiyksikköä vuoteen 2022.

Pelistriimien seuraaminen ja oman pelistriimin jakaminen

Striimien jakaminen ja katsominen ovat yleistä pelikulttuuritoimintaa. Pelistriimien seuraaminen oli koko seurantajakson ajan yleisempää nuoremman A-kohortin parissa, ja viimeisessä aikapisteessä, heidän ollessaan kahdeksannella luokalla, pelistriimejä seurasi 65 % ja omaa pelistriimiään jakoi 24 % ikäryhmästä. B-kohortissa samaan aikaan 46 % seurasi ja 15 % jakoi striimiä peleistä. Pelistriimien katsominen ja oman pelaamisen jakaminen on selkeästi yleistynyt nuoremman kohortin parissa mittausjakson aikana (kuvio 10).

Pelistriimien katsominen ja jakaminen ovat yhteydessä laajasti pelikulttuuriseen toimintaan (taulukko 1). Ne korreloivat vähintäänkin heikosti (korrelaatio $\geq 0,3$) lähes kaikkien mitattujen pelikulttuurimuuttujien kanssa, mutta voimakkaasti korrelaatio löytyy pelien tekemisen ja striimien jakamisen väliltä ($r=,516$, $p<,001$).

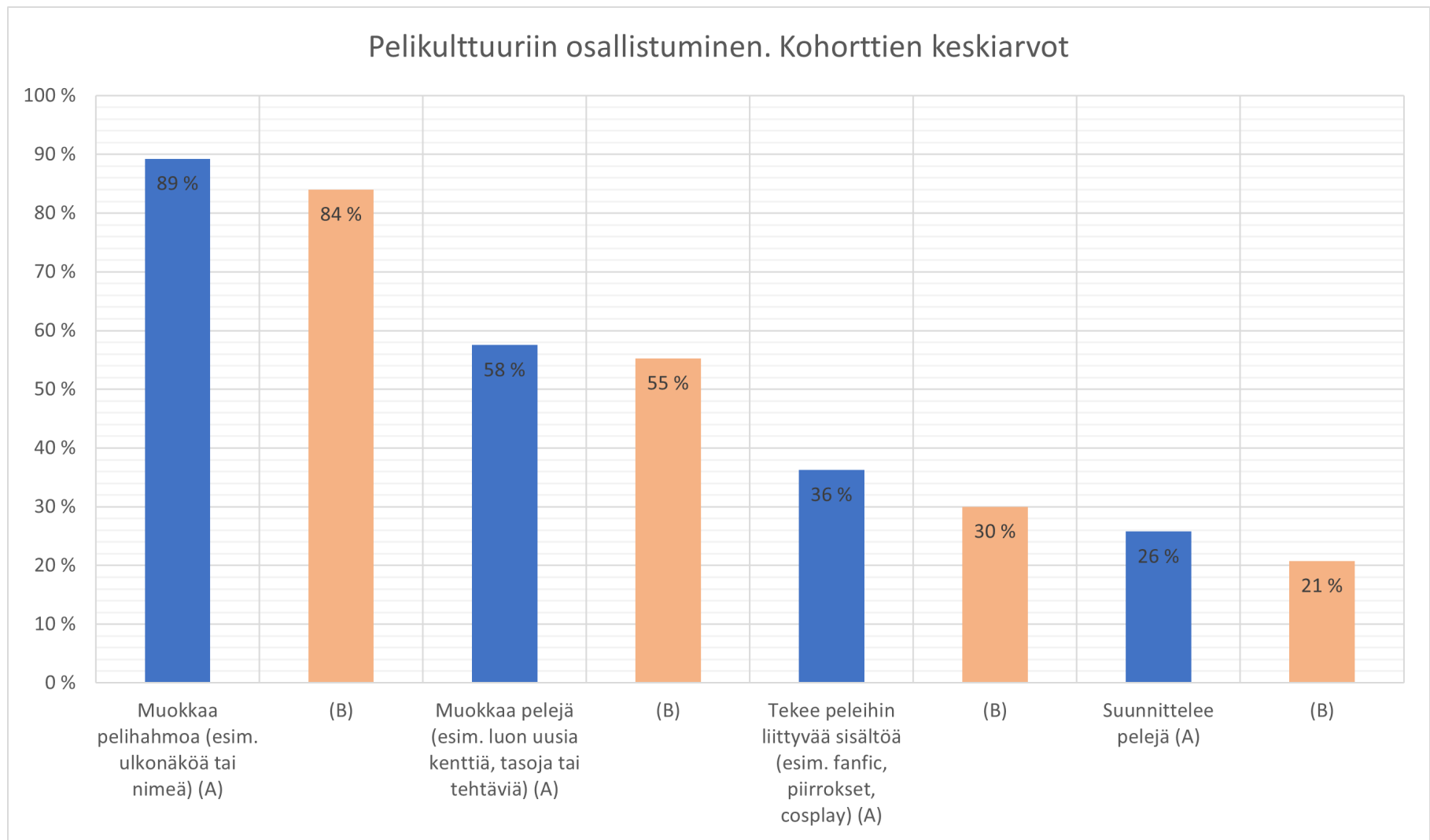
Sukupuolen vaikutus pelaamiseen

Aineistossamme näkyy selkeitä sukupuolittuneita eroja. Sukupuolta kysyttiin koko tutkimuksen ajan vähintään kolmiportaisesti. Myös vaihtoehto 'en halua vastata' oli mahdollista valita. Tutkimuksen viimeisessä aikapisteessä ei-binääriset vastaajat (ml. 'en halua vastata') muodostavat hieman alle 8 % vastaajapopulaatiosta. Sukupuolen vaikutus korostuu aineistossamme iän myötä. Vaikka suurin osa pelaa digitaalisia pelejä aktiivisesti, pelaamisessa on myös selkeitä sukupuol-

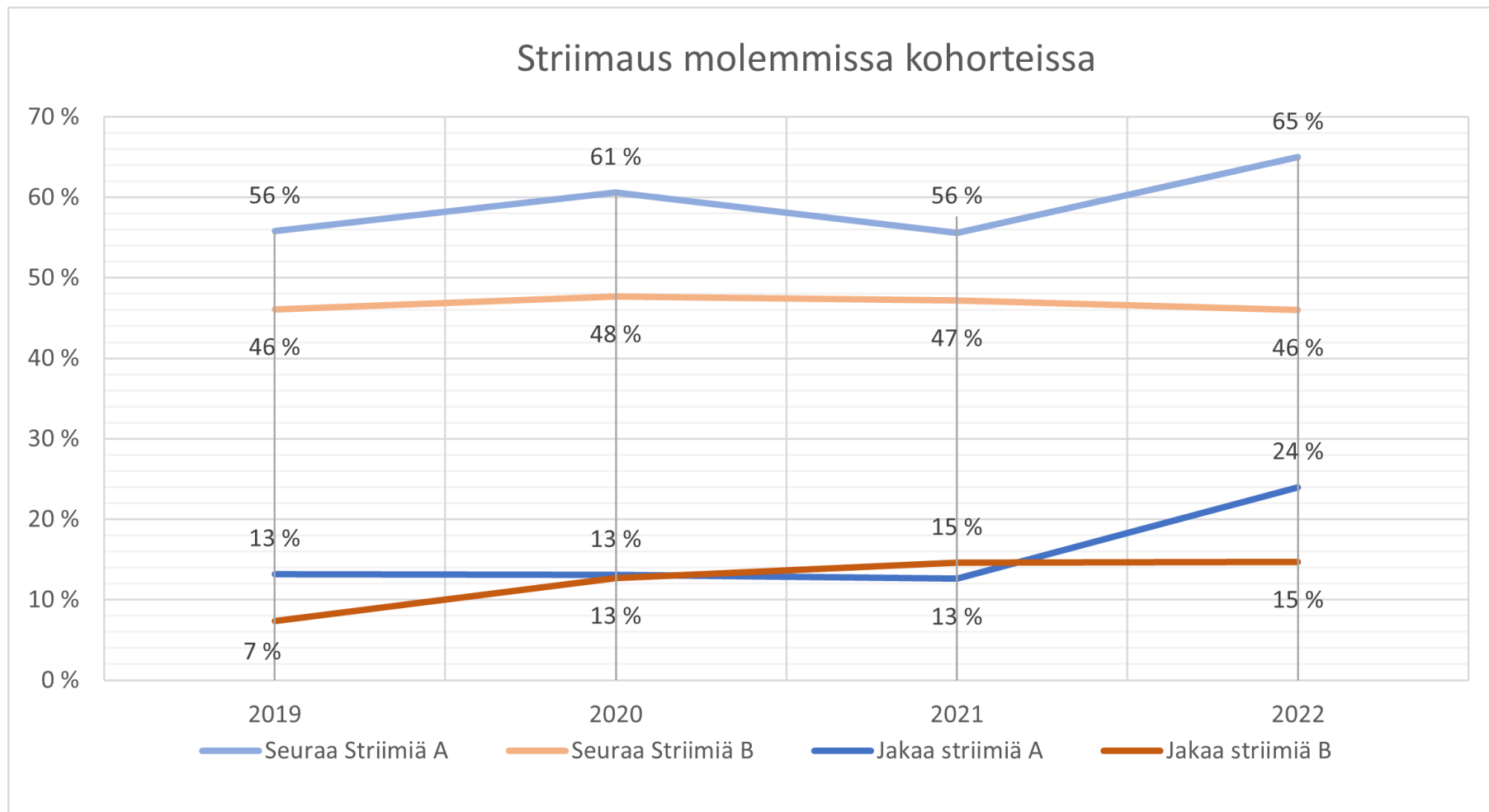
lieroja. Analysoimme seuraavaksi aktiivisten pelaajien sukupuolijakaumaa ja sen muutosta, minkä jälkeen tarkastelemme aktiivisten pelaajien pelaamismääriä sukupuolen kautta. Päättämme tulososiomme sukupuolittuneiden pelaamismotiivien ja -tapojen tarkasteluun, sekä pelikulttuurin sukupuolittuneisuuteen.

Aktiivisten pelaajien sukupuolijakaumassa näkyy muutos molemmissa kohorteissa. Vuonna 2019 viidennen luokan (A-kohortti) ja seitsemännen luokan (B-kohortti) vastaajien sukupuolijakauma näyttää vielä hyvin samalta, mutta vuoteen 2022 mennessä molemmissa kohorteissa tapahtuu noin 7 prosenttiyksikön pudotus tyttöjen suhteellisessa osuudessa aktiivisista pelaajista (kuvio 11). Toisella asteella opiskelevista aktiivipelaajista tyttöjä on 41 %, poikia 51 %. Tämä sukupuolittunut vaikutus korostuu, kun huomioidaan, että poikien lähtökohtainen edustus tässä kohtaa kyselyaineistoa on 43 % ja tyttöjen 50 %. Suhteessa koko populaatioon vuonna 2022 b-kohortin osalta ei-binääristen vastaajien osuus aktiivipelaajista kasvaa yhden prosenttiyksikön ja tyttöjen osuus pienenee noin 9 prosenttiyksikköä.

Pelaajien sukupuolijakaumassa tapahtuu merkittäviä muutoksia yläkouluun siirryttäessä sekä sen aikana (kuvio 12). Aktiivisesti pelaavien poikien määrä ei vähene iän myötä juurikaan, mutta aktiivisesti pelaavien tyttöjen määrä vähenee merkittävästi yläluokille siirryttäessä. Viidennellä luokalla pojista lähes kaikki ovat aktiivisia pelaajia, tytöistä noin 90 %. Tytöistä koko ajan vähenevä osa pelaa digitaalisia pelejä aktiivisesti, ja toisen asteen ensimmäisenä vuonna enää 65 %. Pojista lähes kaikki (97 %) jäävät edelleen aktiivisiksi pelaajiksi. Ei-binäärisistä vastaajista aktiivisia pelaajia on alakoulukäisinä yhtä suuri osuus kuin pojista, mutta toisella asteella aktiivisia pelaajia on enää 86 % (kuvio 13).



Kuvio 9. Peleihin liittyvä toiminta. Tekee ainakin joskus mainittua toimintaa. Vertailu kohorttien välillä. Keskiarvot.



Kuvio 10. Pelistriimien seuraaminen ja jakaminen A- ja B-kohorteissa vuosina 2019–2022.

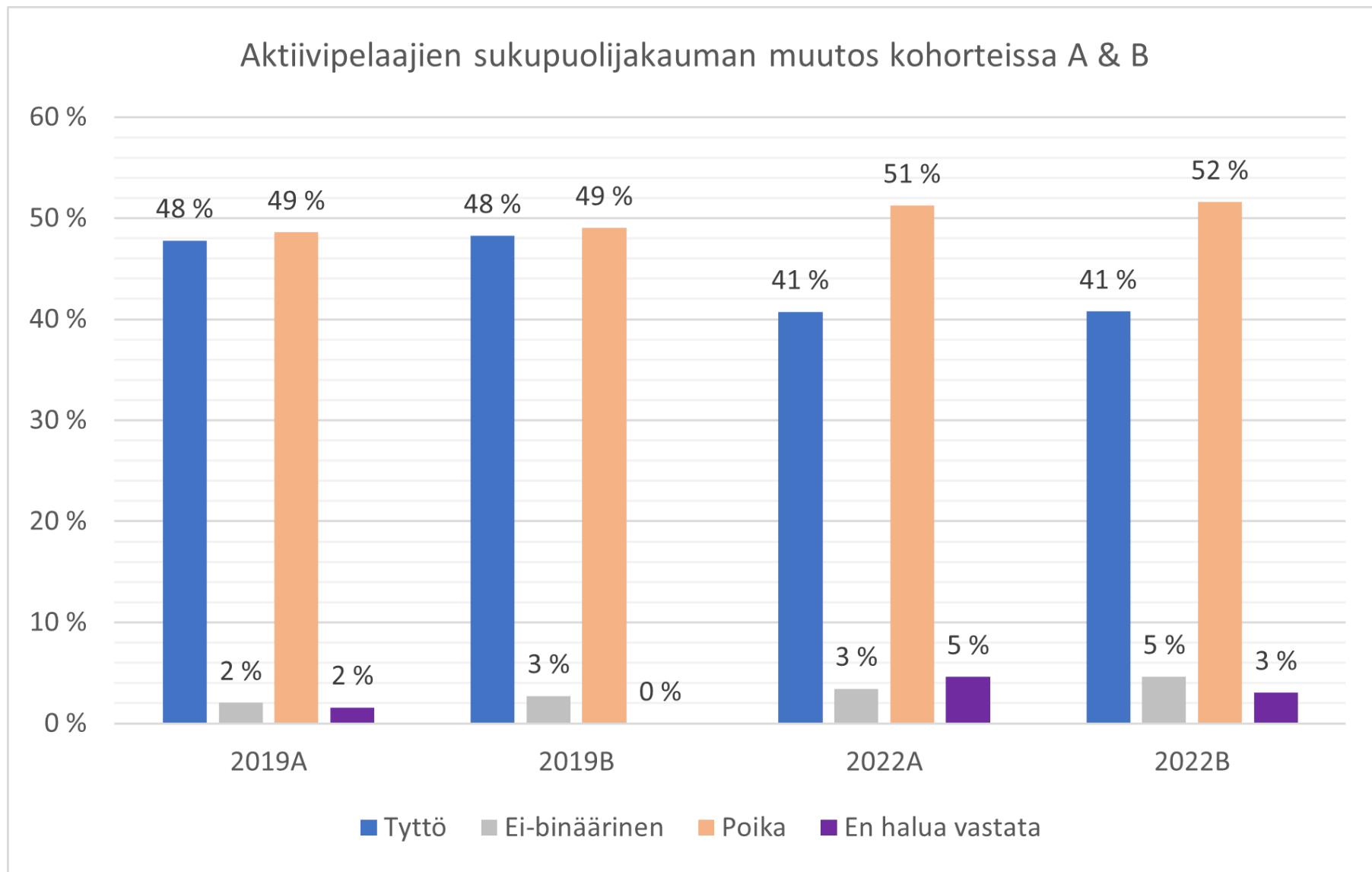
	Muokkaan pelihahmoani (esim. ulkonäköä tai nimeä)	Muokkaan pelaamiani pelejä (esim. luon uusia kenttiä, tasoja tai tehtäviä)	Luon peleihin liittyvää sisältöä (esim. fanfic, piirroksset, cosplay)	Suunnittelen ja / tai teen omia pelejä	Seuraan muiden tekemiä pelistriimejä	Jaan striimiä omasta pelaamisestani	Pelimäärä
Muokkaan pelihahmoani (esim. ulkonäköä tai nimeä)	–						
Muokkaan pelaamiani pelejä (esim. luon uusia kenttiä, tasoja tai tehtäviä)	,412**	–					
Luon peleihin liittyvää sisältöä (esim. fanfic, piirroksset, cosplay)	,302**	,425**	–				
Suunnittelen ja / tai teen omia pelejä	,220**	,496**	,590**	–			
Seuraan muiden tekemiä pelistriimejä	,380**	,366**	,366**	,334**	–		
Jaon striimiä omasta pelaamisestani	,245**	,357**	,441**	,516**	,502**	–	
Pelimäärä	,333**	,217**	,136**	,197**	,437**	,253**	–

Taulukko 1. Pelikulttuurikorrelaatiot 2022 A- ja B-kohorteissa (** p <,01; * p <,05).

Aktiivipelaajien pelituntimäärät sukupuolittain

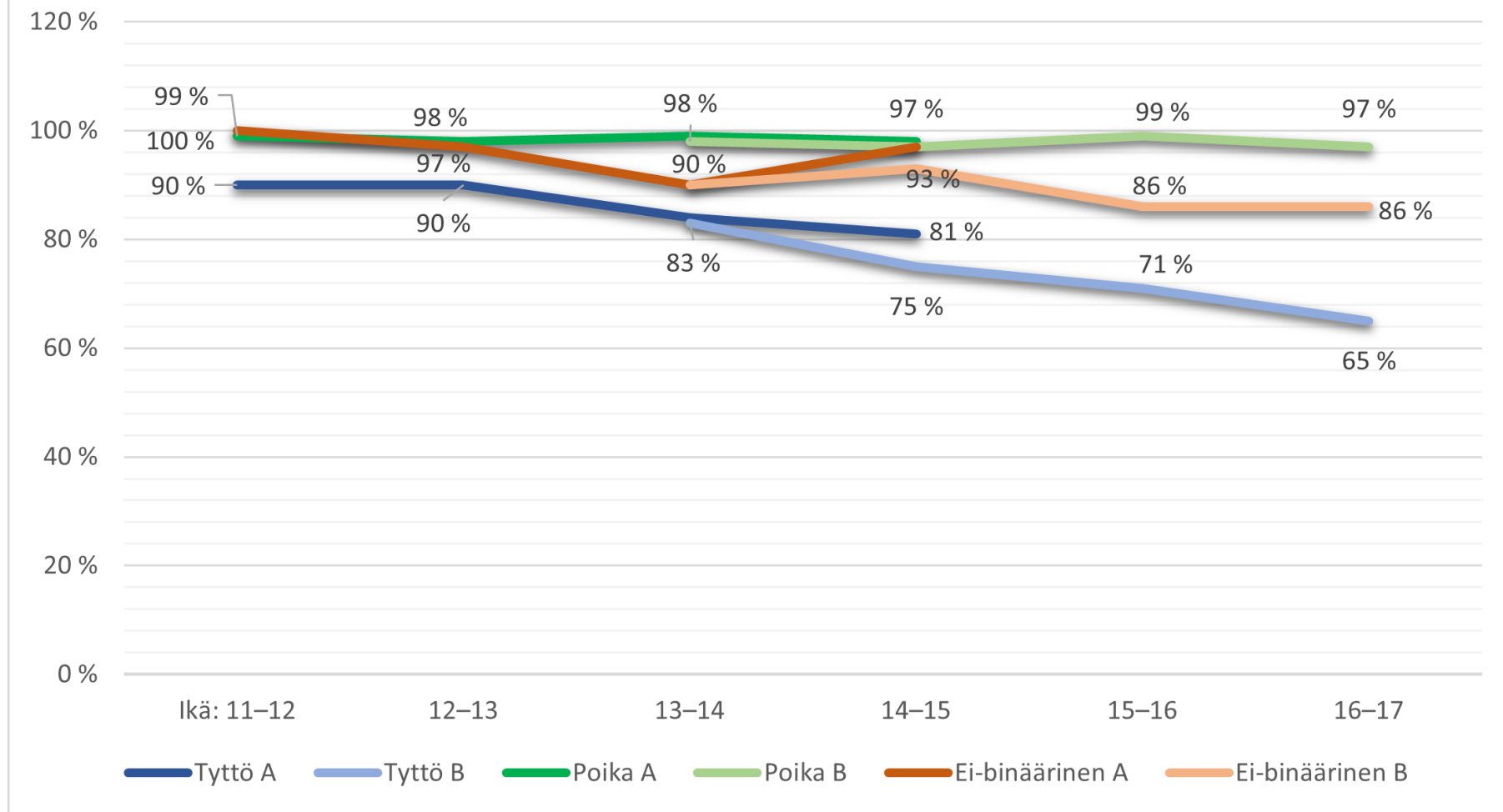
Vaikka alakoululaisista vastaajista lähes yhtä suuri osuus luokitellaan aktiiviseksi pelaajiksi, pelaamisen säännöllisyydessä ja pelaamiseen käytetyssä ajassa on havaittavissa sukupuolittunut ero jo silloin, ja ero korostuu yläkouluaikana. Vuonna 2020 aktiivisesti pelaavista kuudesluokkalaisista pojista 54 % ja kahdeksaluokkalaisista 48 % pelasi päivittäin. Aktiivisesti pelaavista kuudesluokkalaisista tytöistä päivittäin pelasi 41 %, kahdeksaluokkalaisista 27 %. Aktiivisesti di-

gitaalisia pelejä pelaavat tytöt käyttävät tyypillisesti pelaamiseen korkeintaan seitsemän tuntia viikossa, pojilla määrät ovat selkeästi suurempia. Tyttöjen pelimäärän keskiarvo on 2–7 tuntia viikossa jokaisessa aikapisteessä, kun taas poikien ja ei-binääristen keskiarvo vastaa koko joukon keskiarvoa, eli 7–14 tuntia viikossa (kuvio 13). Vanhimpien vastaajien viimeisessä mittauspisteessä (kuvio 14) näkyy pelituntimäärien jyrkkä sukupuolittuminen.



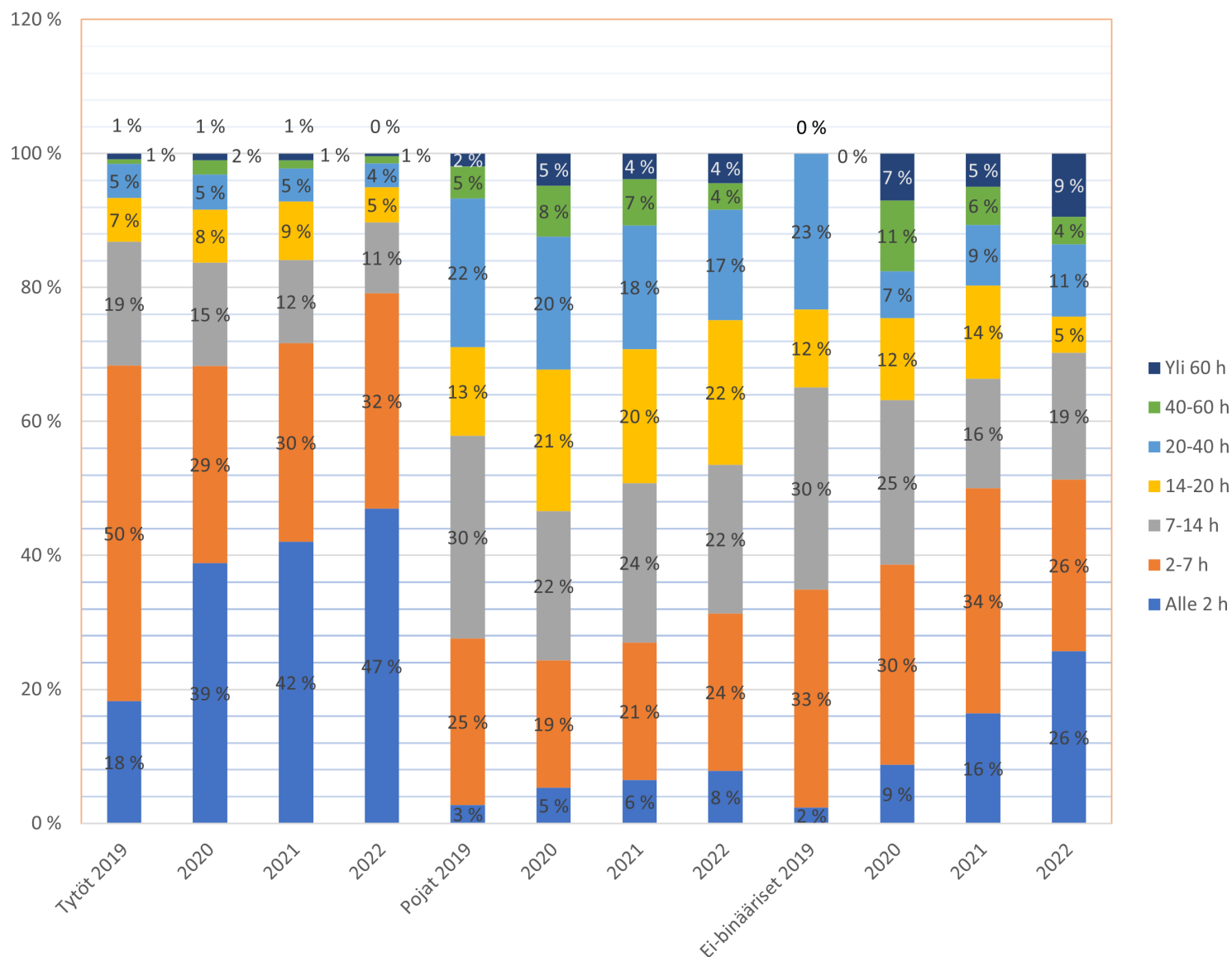
Kuvio 11. Aktiivipelaajien sukupuoli- ja ikäkauma A- ja B-kohorteissa vuosina 2019 ja 2022.

Aktiivipelaajuuden muutos sukupuolittain kohorteissa A & B

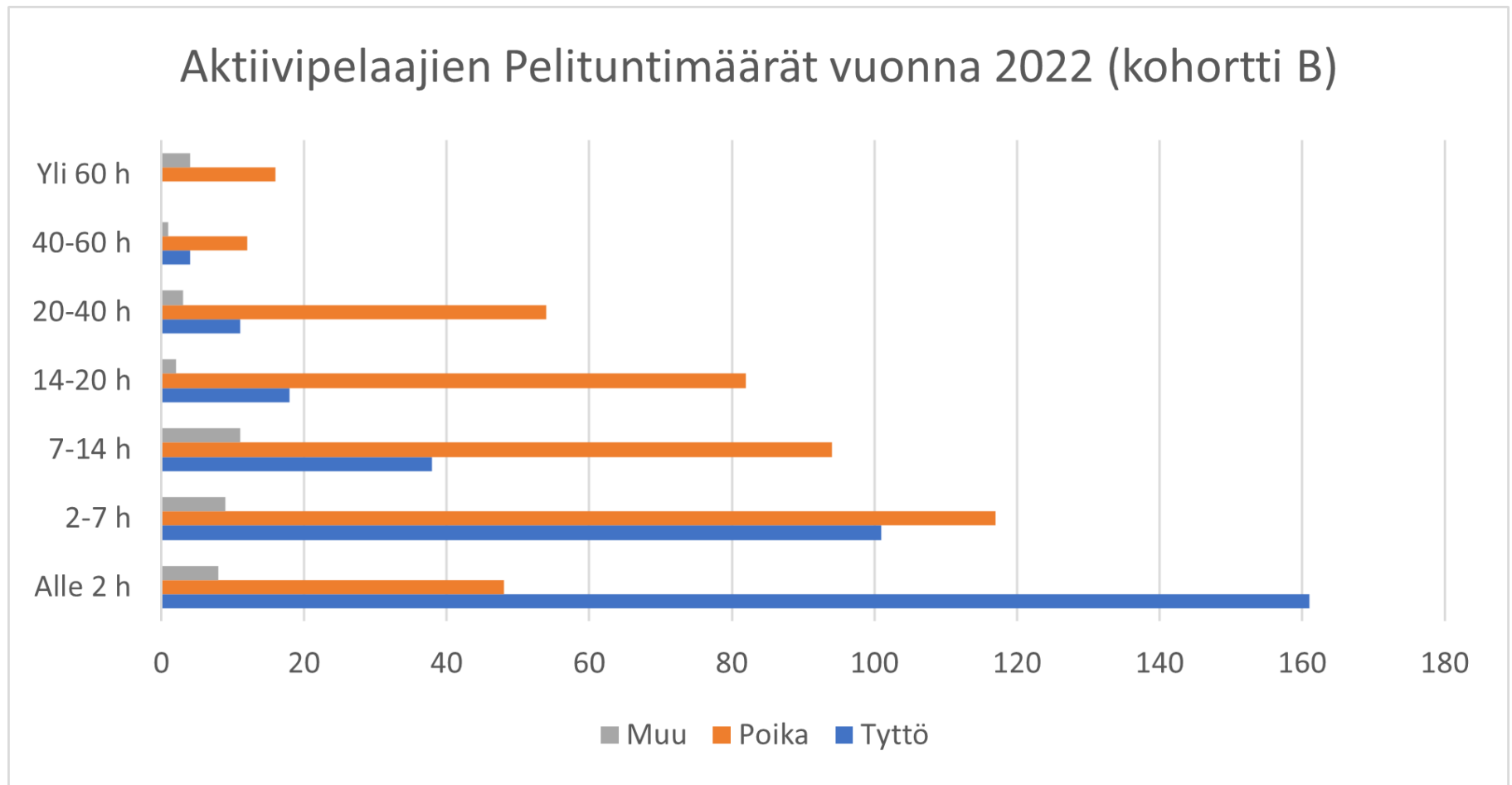


Kuvio 12. Aktiivipelaajuuden muutos sukupuolittain A- ja B-kohorteissa vuosina 2019–2022.

Pelimäärien prosentuaalinen jakautuminen aktiivisilla pelaajilla



Kuvio 13. Pelimäärien jakautuminen sukupuolittain vuosina 2019–2022, kohortit A ja B yhdistetty. Tuntia viikossa.



Kuvio 14. Aktiivipelaajien pelituntimäärät vuonna 2022, B-kohortti, toisen asteen ensimmäinen vuosi. Vastaajamäärät.

Sukupuolittuneet pelaamismotiivit, pelaamisen tavat ja tärkeys

Vuonna 2022 molemmissa kohorteissa on tapahtunut sukupuolittunut muutos aktiivipelaajien määrässä, joten olemme yhdistäneet kohortit tarkastellaksemme pelaamisen motiiveja. Lisäksi kohortit yhdistämällä saamme ei-binääristen vastaajien joukko sen kokoiseksi, että tuloksia voidaan paremmin yleistää. Pelaamismotiiveissa on nähtävissä sukupuolittuneita eroja sekä omaehtoisuuden (kuvio 15) että osaamismotiivin (kuvio 16) osalta. Tyttöillä sekä omaehtoisuus- että osaamismotiivit olivat harvinaisempia kuin muilla vastaajilla. Itseohjautuvuusteorian kolmantena muuttujana yhteenkuuluvuus pelaamisen motivaationa näyttäytyy myös voimakkaan sukupuolittuneelta: tytöistä suurin osa sijoittuu matalan yhteenkuuluvuuden puolelle (kuvio 17). Myös ei-binääristen vastaajien matala yhteenkuuluvuus korostuu.

Pelaaminen vaikuttaa keskimäärin olevan pojille tärkeämpää kuin tytöille. Pelaaminen tärkeänä harrastuksena korostuu pojilla (kuvio 18) ja pelaaminen ajan tappamisena tyttöillä (kuvio 19). Tyttöjen kokemus pelaamisesta tärkeänä harrastuksena sisältää myös merkittävän osan ”täysin eri mieltä” olevia vastaajia: viimeisessä aikapisteessä 2022 tytöistä 45 % ei pidä pelaamista tärkeänä harrastuksena, ja sama ilmiö on nähtävissä myös tutkimuksen alussa vuonna 2019. Ero sekä poikiin että ei-binäärisiin vastaajiin on huomattavan suuri.

Tytöillä pelaamisen sosiaalisuus näyttää erilaiselta kuin pojilla. Vuonna 2022 vanhemman B-kohortin tytöistä 42 % ei pelaa koskaan tuntemattomien kanssa – pojissa vastaava osuus on 9 % (taulukko 2). Ei-binääristen pelaamisen sosiaalisuus sijoittuu pääasiallisesti tyttöjen ja poikien väliin.

Tyttöjen pelaamattomuus tuntemattomien kanssa on nähtävissä jo kaikkein nuorimmassa ryhmässä: vuoden 2019 viidesluokkalaisista aktiivisista pelaajatytöistä 51 % ei pelaa

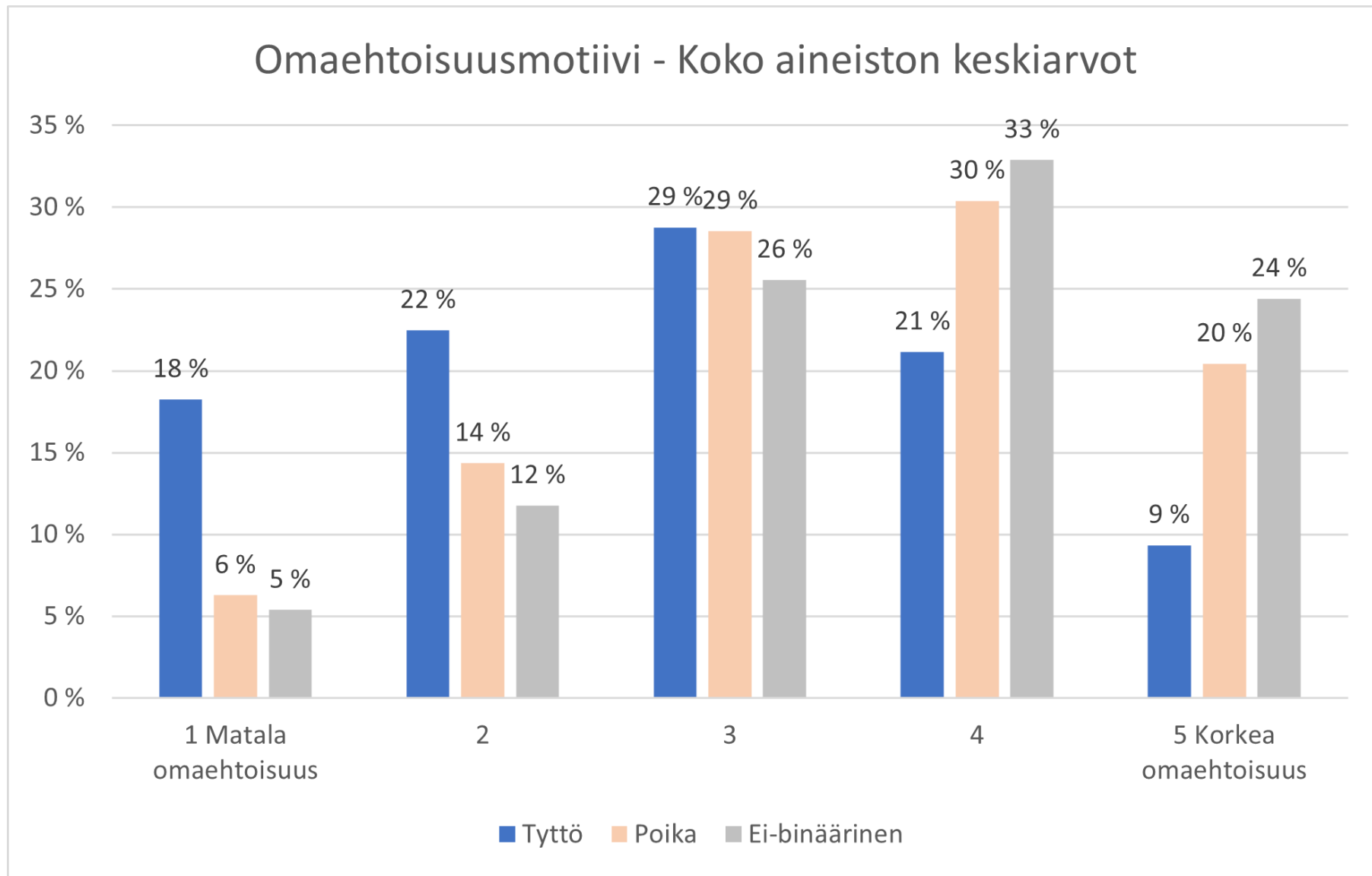
koskaan tuntemattomien kanssa (kuvio 20). Tuttujenkaan kanssa tytöt eivät pelaa yhtä usein kuin pojat – yksin pelaaminen on tyypillistä aktiivisesti pelaaville tytöille. Tyttöillä kaikki pelaamisen tavat vähenevät tasaisesti vuosina 2019–2022 (kuviot 20, 21 ja 22). Vain vuosi 2020 on poikkeus, jolloin erityisesti tyttöillä on nähtävissä, että muiden – sekä tuttujen että tuntemattomien – kanssa on pelattu enemmän kuin muulloin. Seuraavissa kuvioissa on tarkasteltu pelitapaa (yksin, tuttujen ja tuntemattomien kanssa) tarkemmalla aikaikkunalla, eli pari kertaa viikossa tai useammin.

Sukupuolen vaikutus pelikulttuuriseen osallistumiseen

Pelikulttuurinen toiminta on sukupuolittunutta, ja tytöt osallistuvat siihen vähemmän kuin pojat – vain peleihin liittyvän sisällön luomista kuten piirtämistä, kirjoittamista tai cosplayta tytöt ja pojat harrastavat suurin piirtein saman verran (taulukko 3). Ei-binääriset vastaajat asettuvat muissa pelikulttuurisen osallistumisen muodoissa samoihin prosenttilukuihin kuin pojat, mutta peleihin liittyvän sisällön luominen korostuu: peräti 50 % ei-binäärisistä pelaajista ilmoitti vuonna 2022 harrastavansa sitä, siinä missä prosenttiluvut ovat tyttöillä ja pojilla 18 prosenttia. Tyttöjen osallistuminen striimaamiseen on huomattavasti alhaisempaa kuin muilla sukupuolilla. Ei-binääristen vastaajien huomattavan suuria prosenttiyksikkömuutoksia selittää osaltaan ryhmän pieni koko.

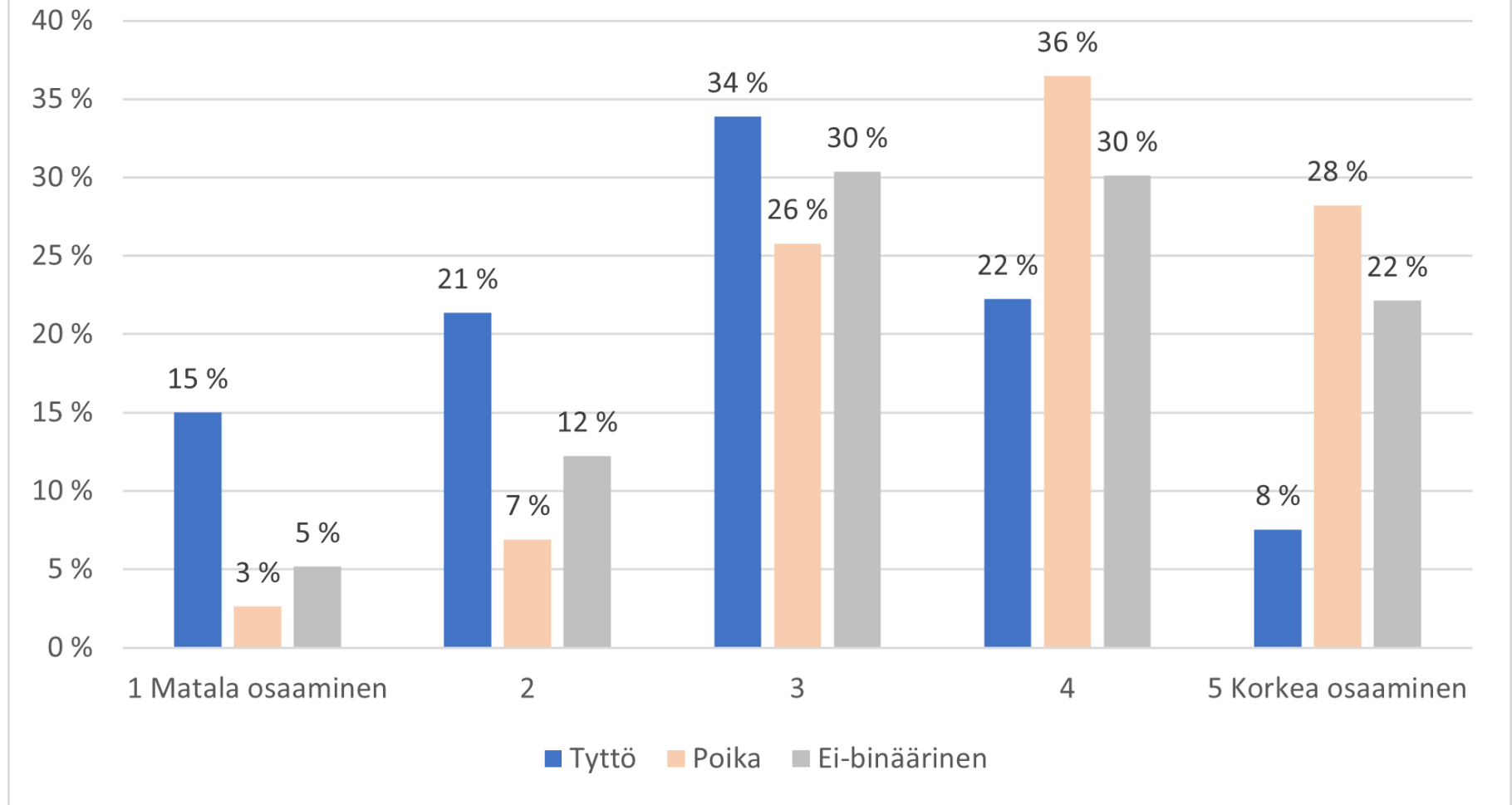
Tulosten yhteenveto

Tutkimus tukee aiempien suomalaisten lasten ja nuorten pelaamista käsittelevien tutkimusten tuloksia, joskin tutkimuksen helsinkiläisten vastaajien pelituntimäärät olivat alhaisempia kuin valtakunnallisessa Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksessa (Salasuo, Tarvainen & Myllyniemi 2021). Etenkin aktiivisten pelaajien määrä ja sen muuttuminen iän myötä näyttävät samansuuntaisina sekä vuosien 2020



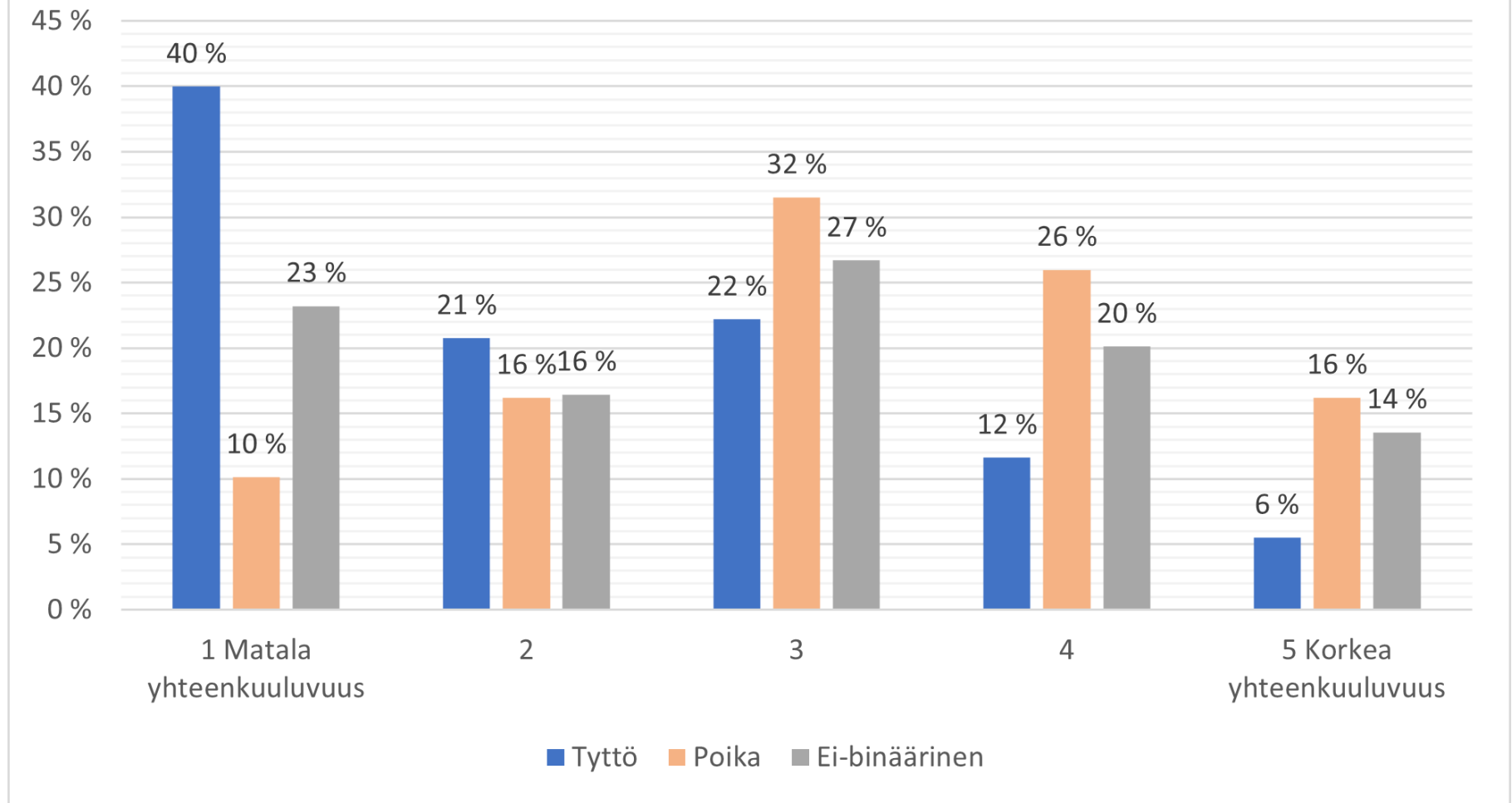
Kuvio 15. Omaehtoisuus pelaamismotiivina sukupuolittain. Koko aineiston keskiarvot.

Osaamismotiivi - Koko aineiston keskiarvot

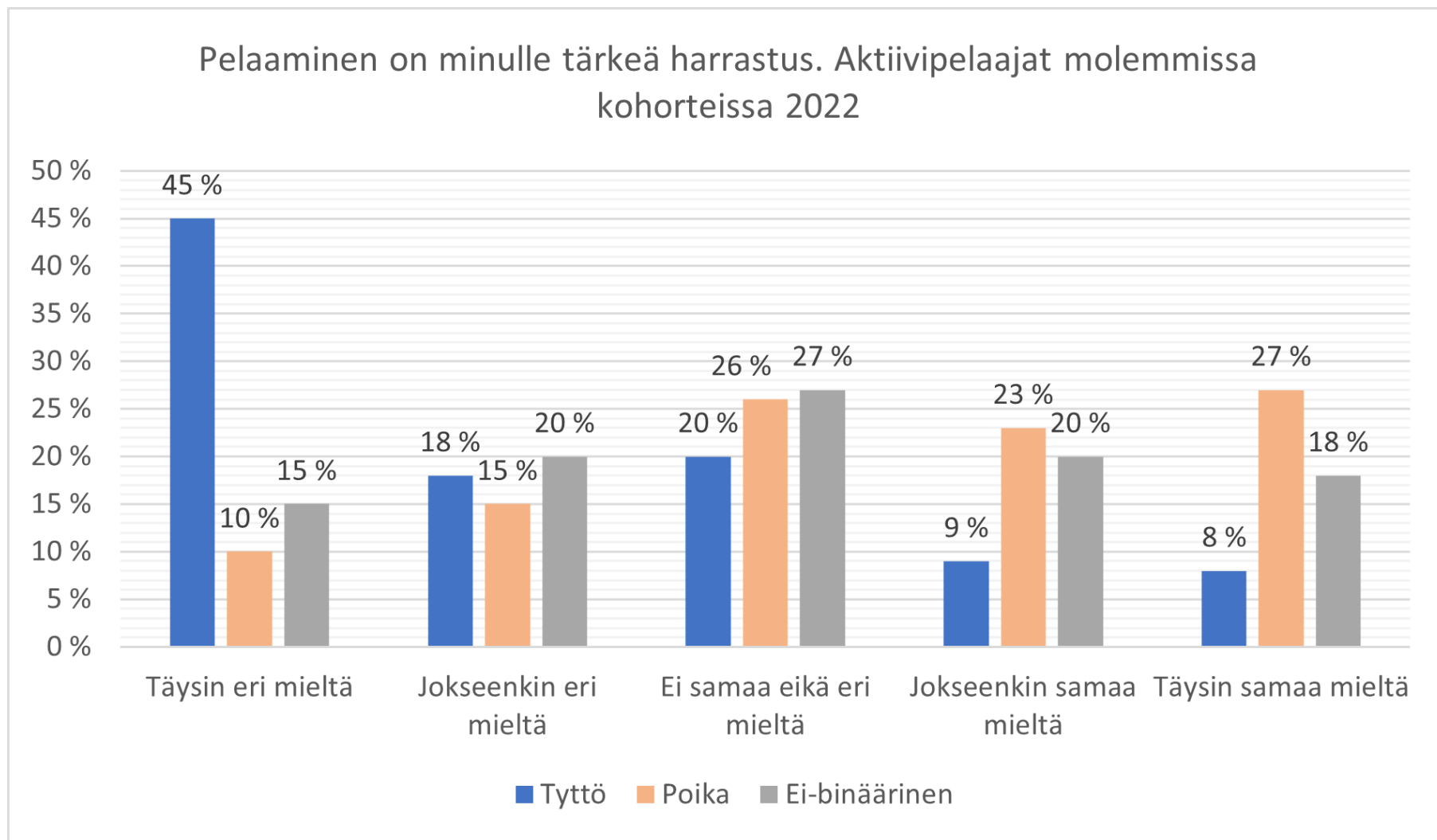


Kuvio 16. Osaaminen pelaamismotiivina sukupuolittain. Koko aineiston keskiarvot.

Yhteenkuuluvuus - koko aineiston keskiarvot

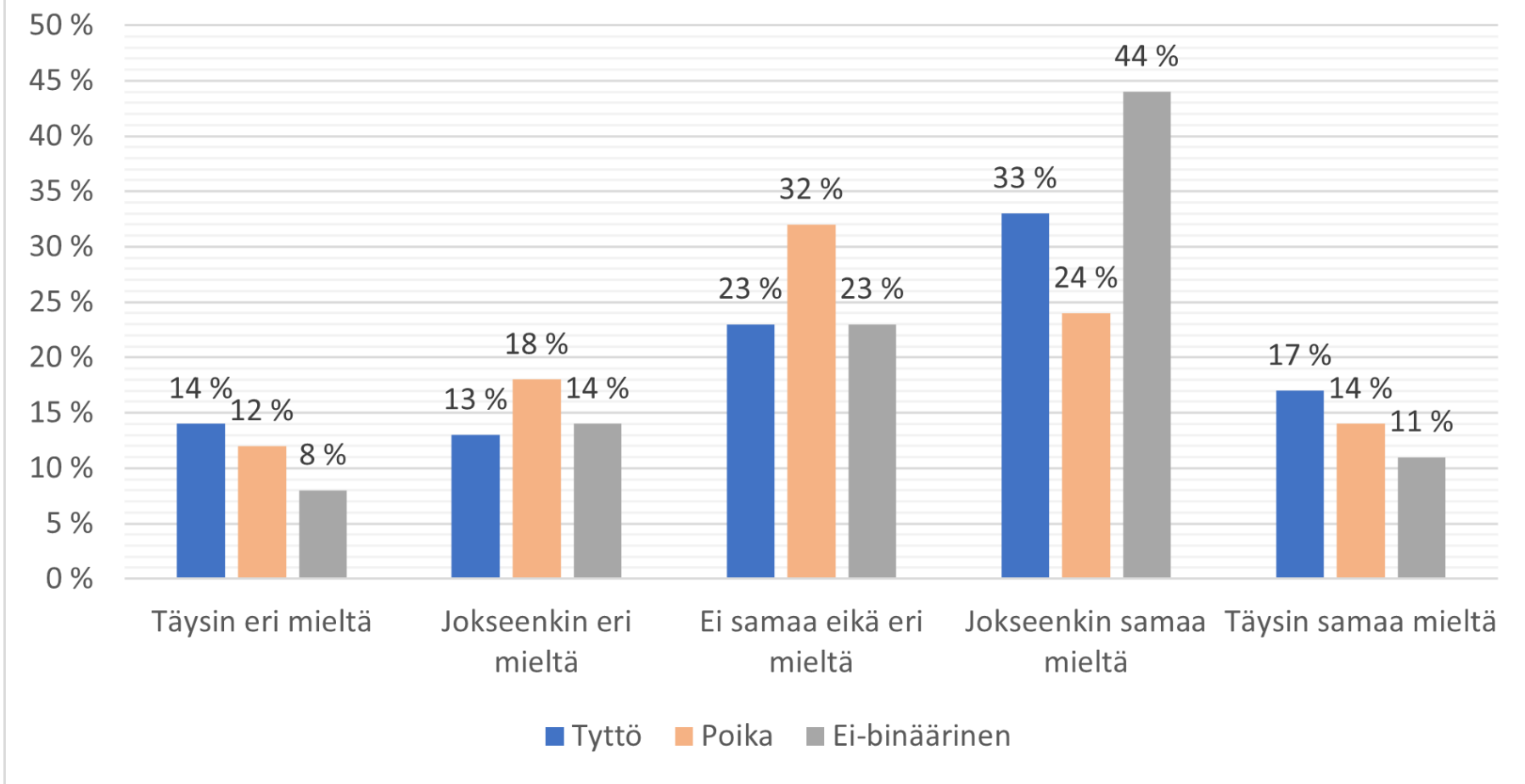


Kuvio 17. Yhteenkuuluvuus sukupuolittain. Koko aineiston keskiarvot.



Kuvio 18. Pelaaminen tärkeänä harrastuksena sukupuolittain 2022, kohorttien A ja B aktiivipelaajat yhdistetty.

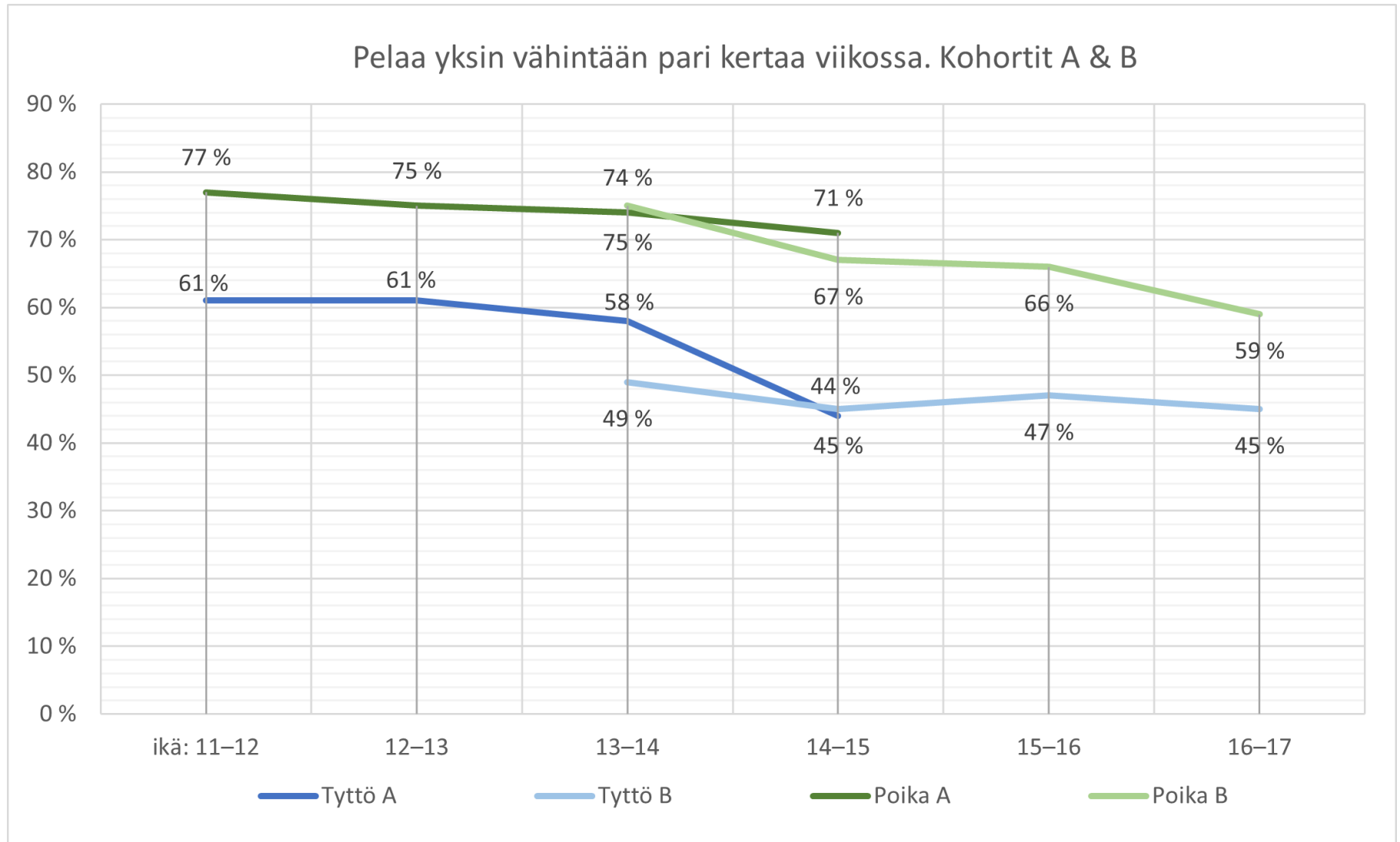
Pelaaminen on lähinnä ajan tappamista. Aktiivipelaajat molemmissa kohorteissa 2022



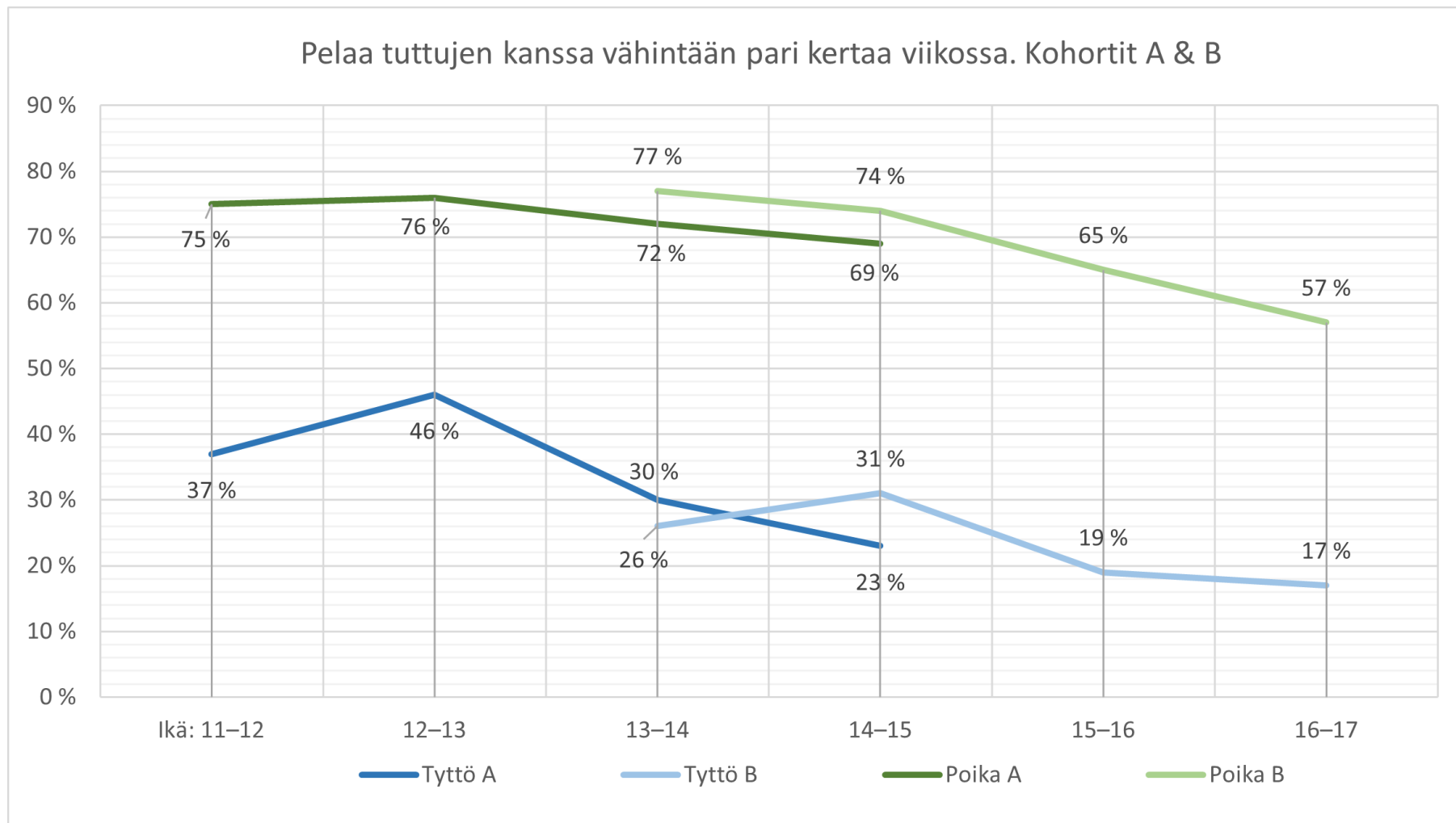
Kuvio 19. Pelaaminen ajan tappamisena sukupuolittain 2022, kohorttien A ja B aktiivipelaajat yhdistetty.

		Yksin	Tuttujen kanssa	Tuntemattomien kanssa
	ei koskaan	3 %	16 %	42 %
Tyttöjen pelaamistavat	harvoin	19 %	33 %	24 %
(%- osuus aktiivipelaavista tytöistä)	joskus	34 %	34 %	20 %
	usein	45 %	17 %	14 %
	ei koskaan	3 %	2 %	9 %
Poikien pelaamistavat	harvoin	11 %	13 %	20 %
(%- osuus aktiivipelaavista pojista)	joskus	27 %	28 %	22 %
	usein	59 %	57 %	50 %
	ei koskaan	0 %	5 %	24 %
Ei-binääristen pelaamistavat	harvoin	13 %	32 %	29 %
(%- osuus aktiivipelaavista ei- binäärisistä)	joskus	34 %	37 %	11 %
	usein	53 %	26 %	37 %

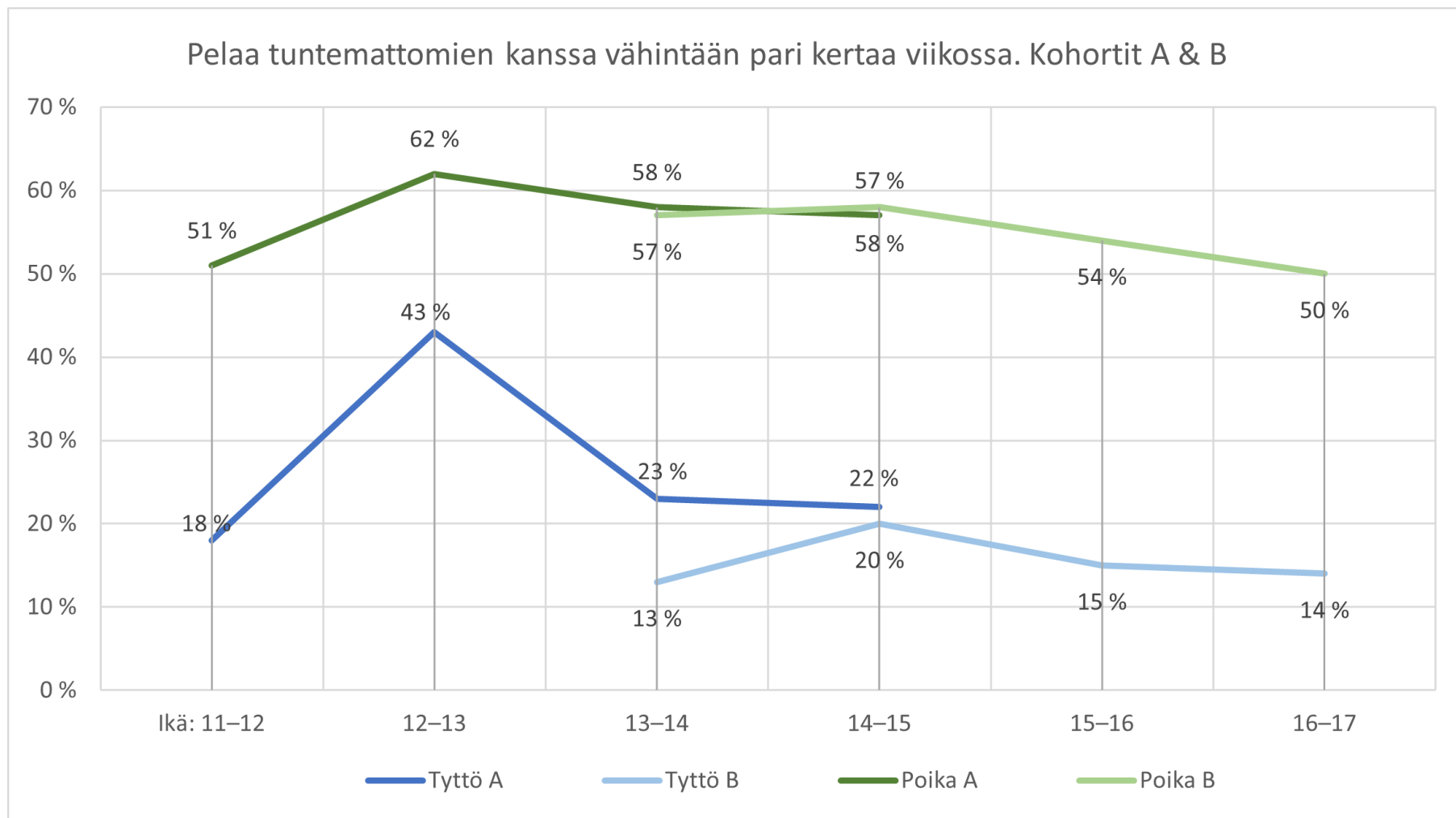
Taulukko 2. Aktiivipelaajien pelaamisen sosiaalisuus 2022, B-kohortti.



Kuvio 20. Yksin pelaaminen vähintään pari kertaa viikossa tytöillä ja pojilla A- ja B-kohorteissa iän mukaan esitettynä.



Kuvio 21. Tuttujen kanssa pelaaminen vähintään pari kertaa viikossa tytöillä ja pojilla A- ja B-kohorteissa vuosina 2019–2022, iän mukaan esitettynä.



Kuvio 22. Tuntemattomien kanssa vähintään pari kertaa viikossa pelaaminen tytöillä ja pojilla A- ja B-kohorteissa vuosina 2019–2022, iän mukaan esitettyinä.

	n=761 ($\Delta = -260$)	n=960 ($\Delta = -77$)	n=74 ($\Delta = +27$)
	Tytöt	Pojat	Ei-binääriset
Muokkaa pelihahmoa	52 % ($\Delta = -8$ %)	66 % ($\Delta = 0$ %)	66 % ($\Delta = -22$ %)
Muokkaa pelejä	27 % ($\Delta = -7$ %)	43 % ($\Delta = -4$ %)	31 % ($\Delta = -37$ %)
Tekee peleihin liittyvää sisältöä (esim. fanfic, cosplay)	18 % ($\Delta = -1$ %)	18 % ($\Delta = -4$ %)	50 % ($\Delta = 0$ %)
Suunnittelee pelejä	8 % ($\Delta = +2$ %)	18 % ($\Delta = +1$ %)	13 % ($\Delta = -5$ %)
Seuraa striimiä	32 % ($\Delta = +1$ %)	67 % ($\Delta = -10$ %)	53 % ($\Delta = -26$ %)
Jakaa striimiä	6 % ($\Delta = +2$ %)	24 % ($\Delta = +7$ %)	21 % ($\Delta = +6$ %)

Taulukko 3. Aktiivisten pelaajien pelikulttuuritoiminta sukupuolittuneesti 2022 ($\Delta =$ muutos vuoteen 2019). Kerran kuukaudessa tai useammin aktiviteettia tekevien vastaajien osuus.

ja 2022 Pelaajabarometreissä (Kinnunen, Taskinen ja Mäyrä 2020; Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022) että Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksissa (Salasuo, Tarvainen & Myllyniemi 2021; Tarvainen ym. 2023).

Vastaajien iän myötä pelaamisen motiiveista korostuvat ne, jotka liittyvät tunteiden hallintakeinoihin ja oman rauhan tavoitteluun. Pelaaminen kuitenkin menettää merkitystään tärkeänä harrastuksena lukuun ottamatta vuotta 2020, joka oli koronapandemian ensimmäinen vuosi ja johon ajoittuivat

suurimmat rajoitukset fyysiselle yhdessäololle. Pelaamisen tärkeyden kokemus ei kuitenkaan laske enää vuoden 2020 jälkeen tutkimuksen alkua vastaavalle tasolle.

Striimauksen merkitys korostuu aineistossa: striimejä seuraa noin puolet vastaajista. Kohorttien välillä on merkittävä ero sekä striimien jakamisen että seuraamisen suhteen, sillä nuorempi kohortti harrastaa molempia enemmän kuin vanhempi. Huomioitavan tuloksesta tekee se, että kohorttien välinen ikäero on vain kaksi vuotta ja muissa asioissa kohorttien vä-

liset erot ovat paljon pienempiä. Striimauksella on yhteyksiä muuhun pelikulttuuriseen toimintaan kuten pelien tekemiseen ja fanifiktio kirjoittamiseen. Oleellinen havainto on myös, että tyttöjen osallistuminen striimaukseen on vähäistä.

Pelaaminen ja muu pelikulttuurinen osallistuminen on monin tavoin sukupuolittunutta, ja sukupuolten erot korostuvat vastaajien iän myötä. Tytöistä pienempi osa voidaan laskea aktiivisiksi pelaajiksi, ja he pelaavat määrällisesti vähemmän kuin pojat. Siinä missä pojat pelaavat niin yksin, tuttujen kuin tuntemattomienkin kanssa, tytöt pelaavat tyypillisemmin yksin. Pelaaminen ei ole tytöille tärkeä harrastus yhtä usein kuin pojille, ja suuri osa tytöistä on myös jyrkästi eri mieltä peliharrastuksen tärkeydestä.

Sukupuoleltaan ei-binääristen vastaajien pelaaminen ja heidän pelikulttuuriosallistumisensa vastaa usein poikien osallistumista, mutta paikoin he sijoittuvat myös tyttöjen ja poikien väliin esimerkiksi pelaamisen sosiaalisuuden suhteen. Ei-binäärisiä vastaajia on aktiivipelaajien joukossa suhteellisesti enemmän kuin koko tutkimuksen vastaajissa. Ei-binäärisillä vastaajilla aktiivisten pelaajien määrä pienenee hieman, mutta heidän suhteellinen osuutensa aktiivipelaajista kasvaa vuodesta 2019 vuoteen 2022.

Pohdinta

Tuloksemme kertovat paitsi nuorten monipuolisesta pelaamisesta, myös sen muutoksista iän myötä ja sukupuolittuneisuudesta. Määrällisen pitkittäistutkimuksemme tulokset laajentavat, tukevat ja täydentävät aiempia (Kahila ym. 2020; Meriläinen 2023) laadullisella tutkimuksella pienemmistä otoksista tehtyjä havaintoja lasten ja nuorten monipuolisesta osallistumisesta pelikulttuuriin.

Aineistossamme pelaamiseen käytetty aika vähentyy iän lisääntyessä. Tätä selittävät osaltaan iän myötä lisääntyvät

vastuut ja muut pelaamisen kanssa kilpailevat vapaa-ajan aktiviteetit ja ihmissuhteet (esim. Meriläinen 2021). Pelaaminen myös eriytyy iän myötä: monilla vastaajista, etenkin tytöillä, suhde digitaaliseen pelaamiseen (ks. Meriläinen ja Ruotsalainen 2023) laimenee, kun taas joillain se muuttuu intensiivisemmäksi. Pelaamisen määrän väheneminen on linjassa aiemman harrastamistutkimuksen kanssa: niin urheiluharrastukset (Zacheus ja Saarinen 2019; Salasuo, Tarvainen ja Myllyniemi 2021) kuin harrastaminen ylipäänsä (Salasuo, Tarvainen ja Myllyniemi 2021) vähenevät yläkouluun siirryttäessä.

Tälläkin tavalla digipelien pelaaminen on yksi harrastus muiden joukossa. Edelleen on kuitenkin tavanomaista, että muita tapoja osallistua pelikulttuuriin ei ole huomioitu nuorten harrastuskyselyissä. Esimerkiksi Opetus- ja kulttuuriministeriön koululaiskyselyssä harrastustoiveiden listalta löytyvät ”tietokonepelikerho” ja ”pelisuunnittelu- ja koodaus” (OKM 2022), mutta vapaamuotoista pelikulttuuritoimintaa, kuten itsenäistä pelaamista, pelien muokkausta tai vaikkapa fanifiktio tekemistä, ei tunnisteta lainkaan. Harrastamisen tulkitseminen ohjatuksi, usein tavoitteelliseksi, aikaan ja paikkaan sidotuksi toiminnaksi on yleistä (OKM 2022; Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016, 7–8), eivätkä kyselyihin vastaavat aina itsekään hahmota muuta vapaa-ajan toimintaa harrastamiseksi. Tämä saattaa heijastua myös tutkimuksemme vastauksiin kysyessämme, onko pelaaminen vastaajalle tärkeä harrastus.

Viikoittaisen pelaamisen määrässä on selkeä ero tämän tutkimuksen ja vuosien 2020 ja 2022 pelaajabarometri tulosten välillä, joissa viikoittainen pelimäärä 10–19-vuotiailla oli korkeampi (Kinnunen, Taskinen ja Mäyrä 2020; Kinnunen, Tuomela ja Mäyrä 2022). Eroa voivat selittää erilainen mittaus-tapa, itsearviointin epä tarkkuus (ks. Scharrow 2016), pelaajabarometriin suurehko virhemarginaali tai laajempi ikähaa-

rukka. On mahdollista, että helsinkiläisnuoret pelaavat maan keskiarvoa vähemmän, mutta näin suuri ero olisi aiemman tutkimuksen valossa (Salasuo, Lehtonen ja Tarvainen 2023) yllättävä. Huomionarvoista on myös se, että pelaajabarometrin vastaajiksi voi valikoitua enemmän pelaamista harrastava ryhmä, mikä voi myös selittää eroa tämän tutkimuksen pelimäärän kanssa.

Korona ja sen mukanaan tuomat rajoitukset ovat vaikuttaneet lasten ja nuorten harrastamiseen (esim. Nyssölä ja Manner 2023), ja näkyvät myös aineistossamme. Koronarajoitusten alkaminen näkyy aineistossamme selkeästi vuonna 2020, mutta rajoitusten päättymisen vaikutusta on vaikea arvioida. Rajoitusten purkaminen oli asteittaista, minkä takia sen vaikutuksia on vaikea ajoittaa, vaikka ne oletettavasti näkyvät tuloksissamme.

Pelaamisen motiiveista omaehtoisuus kasvoi tutkimuksen aikana molemmissa kohorteissa. Osaamis- ja yhteenkuuluvuusmotiivit eivät kasvaneet vastaavasti. Siirtymä lapsuudesta nuoruuteen on huomattavien fyysisten, psykologisten ja sosiaalisten muutosten aikaa ja usein kuormittava vaihe elämässä (esim. Arnett 1999). Siirtyminen yläkouluun muuttaa esimerkiksi kaveripiiriä ja lisää koulun kuormittavuutta, ja lapset ja nuoret voivatkin hakea pelaamisella helpotusta stressiin ja kontrollin tunteen puutteeseen (Ferguson ja Olson 2013; Meriläinen 2020, 146–147). Myös koronapandemian voi olettaa lisänneen sekä stressiä että tylsistymistä ja vaikuttaneen siksi tämän motiiviin kasvuun (esim. Barr ja Copeland-Stewart 2021; Bengtsson, Bom ja Fynbo 2021).

Omaehtoisuusmotiivin kasvu voi kertoa sekä myönteisestä vastapainosta arjen kuormitukselle (esim. Meriläinen ja Ruotsalainen 2023) että liiallisesta pelaamisen käyttämisestä tunteiden säätelyn välineenä, ongelmallisuuteenkin asti. Pelaamisen motiivi ei kerro, saavuttaako pelaaja tavoittelemiaan

kokemuksia (esim. Snodgrass ym. 2018), tai helpotetaanko pahaa oloa purkamalla sitä muihin pelaajiin.

Pelaamisella oli hyvin pieni mutta tilastollisesti merkitsevä negatiivinen yhteys masentuneisuuteen ja yksinäisyyteen, eli pelaajat olivat hieman epätodennäköisemmin masentuneita tai yksinäisiä verrattuna ei-pelaajiin. Tämä tukee tulkintaa, että pelaamista käytetään tunteiden hallintakeinona, mutta suorat yhteydet pelaamisen ja yksinäisyyden tai masentuneisuuden välillä ovat hyvin vähäisiä. Vaikka pelaaminen voi toki olla yksittäisille nuorille masentuneisuuden tai yksinäisyyden selittäjä tai hallintakeino, laajemmalla kohorttitasolla näin ei kuitenkaan vaikuta olevan (ks. Meriläinen 2020, 144).

Striimaus vaikuttaa keskeiseltä ja edelleen kasvavalta pelikulttuurisen toiminnan ja peleihin liittyvän sosiaalisuuden muodolta. Striimauksen kytkeytyminen muuhun pelikulttuuriseen osallisuuteen, esimerkiksi pelien ulkopuolisen sisällön tuottamiseen, osoittautuu tämän tutkimuksen aineistossa merkittäväksi ilmiöksi. Tämä tukee aikaisempaa tutkimusta striimauksen tärkeyden kasvusta (ks. Ruberg, Cullen ja Brewster 2019; Uszkoreit 2018). Striimauskulttuurin kytkeytyminen erityisesti pelien tekemiseen voi puhua sen puolesta, että striimit ovat olennainen tietolähde pelaajille ja pelien tekijöille. Striimauksen voidaan nähdä tukevan monia Kahilan ym. (2020) määrittelemiä metapelaamisen muotoja, sillä se yhdistää sisällön kuluttamisen, keskustelun ja tiedonjaon (Taylor 2018; Ruberg, Cullen & Brewster 2019). Striimit ja muut pelaamiseen liittyvät oheistekstit ja -videot ovat tärkeitä tiedon ja pelikulttuurisen pääoman lähteitä, ja striimien käsittely pelkästään oheistekstinä on myös kyseenalaistettu, sillä sen merkitys voi olla peliä tärkeämpi (Consalvo 2007; 2017).

Sukupuolittunutta mutta ei yksioikoista

Tämän tutkimuksen keskeisin havainto on nuorten pelaamisen sukupuolittuminen: erot näkyvät jo alakouluiässä ja kasvavat iän myötä huomattavasti. Tyttöjen sosiaalinen pelaaminen on koko mittausajan muita sukupuolia harvinaisempaa, ja pelaaminen on heille harrastuksena vähemmän tärkeä. Ei-binääriset vastaajat sijoittuvat usein tyttöjen ja poikien väliin, mutta ovat usein lähempänä poikia pelitavoiltaan.

Vähäisempää sosiaalista pelaamista erityisesti tuntemattomien kanssa selittänee merkittävästi verkkopelien käytöskulttuuri: sukupuolittunut syrjintä, vähättely ja vainoaminen kohdistuu tyttöihin paljon useammin kuin poikiin (esim. Kuznekoff ja Rose 2012; Meriläinen ja Ruotsalainen 2022). Pelaaminen on etenkin pojille merkittävä tapa vahvistaa ystävyys-suhteita (esim. Moberg ja Vogt 2022; Siutila, Joelsson ja Karhulahti 2022), mutta sen rooli tyttöjen sosiaalisessa elämässä vaikuttaa olevan huomattavasti vähäisempi. Se, onko tyttöjen vähäisempi sosiaalinen pelaaminen tämän syy vai seuraus, kaipaa lisää tutkimusta.

Se, että suuri osa tytöistä on vahvasti sitä mieltä, että pelaaminen ei ole heille tärkeä harrastus, voi kertoa siitä, että pelaamista tai pelaajuutta torjutaan sosiaalisena identiteettinä tyttöjen keskuudessa joko tietoisesti tai tiedostamatta (ks. Shaw 2012; Friman 2022b, 136–137). Ilmiön syitä voidaan hakea paitsi pelikulttuurin syrjinnästä ja naisvihamielisyydestä, myös laajemmasta pelikulttuurien sukupuolittuneisuudesta: pelejä on tyypillisesti suunnattu etenkin miehille (Shaw 2012), ja vanhemmat ja kaverit saattavat ohjata poikia useammin pelaamisen pariin kuin tyttöjä. Loukkaava kielenkäyttö ja syrjivien valtarakenteiden ylläpitäminen verkkopeleissä on myös nähty normalisoituna ”pelaajakielenä”, joskin tälle ilmenee vastustusta myös pelaajakulttuurin sisällä (Meriläinen ja Ruotsalainen 2022; Ståhl 2021, 100).

On huomionarvoista, että ei-binääristen pelaajien suhteellinen osuus aktiivipelaajissa vahvistuu samalla kun tyttöjen edustus putoaa. Tämä havainto kyseenalaistaa selitysmallia, jossa tyttöjen suurempi katoaminen pelaamisen piiristä selittyisi pelkästään tai ensisijaisesti pelaajakulttuurien seksisillä, vihamielisyydellä tai miesvaltaisuuksella, sillä nämä rakenteet vaikuttavat haitallisesti myös ei-binäärisiin pelaajiin (esim. Järvinen ja Isotalus 2022). Aiemmasta tutkimuksesta (Salasuo, Tarvainen ja Myllyniemi 2021) tiedetään, että tyttöjen kaikenlainen harrastaminen vähenee teini-ikässä poikia enemmän, mikä selittänee osaltaan sukupuolieroa myös pelaamisen suhteen.

Pelikulttuurien tunnistetun syrjinnän valossa ei-binääristen pelaajien aktiivista pelikulttuuriosallistumista voi pitää yllättävänäkin. Digitaalinen pelaaminen on osa nuorten identiteettityötä (Granic, Morita ja Scholten 2020), ja onkin mahdollista, että pelaaminen ja muu pelikulttuuriosallistuminen, kuten cosplay ja fanifiktio kirjoittaminen, korostuvat nuorilla, joiden sukupuoli-identiteetti ei asetu luontevasti tyttö-poika-binääriin. Peleihin kytkeytyvä fiktio voi tukea nuorten sukupuoli-identiteettityötä, sillä se mahdollistaa monenlaisia rooli- ja identiteettikokeiluja sekä esimerkiksi sukupuolella leikittelyä (ks. Eklund 2011; Osborne 2012). Kohtaamastaan syrjinnästä huolimatta sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin kuuluvat nuoret löytävät peleistä ja pelaamisesta samantlaisia myönteisiä puolia kuin muutkin pelaajat (O’Brien ym. 2022).

Striimaaminen on erityisen sukupuolittunutta. Ruberg ym. (2019) esittävät, että striimauskulttuuri hakee alana legitimitettä ja että tämä näkyy naisstriimaajien kehojen kommentointina ja kontrollointipyrkimyksenä. Naisten striimaustointina asetetaan vahvemman julkisen tarkastelun ja keskustelun kohteeksi: naisten vaateetusta, kehon käyttöä sekä au-

diovisuaalisten laitteiden ja kuvasuhteiden hyödyntämistä kritisoidaan liian seksuaalisena (emt.; Uszkoreit 2018, 166). Kun striimausta tarkastellaan oppimisympäristönä, jossa opitaan pelien pelaamista ja taktiikkaa (Chen ja Chang 2019, 565), naisten vähäisempi osallisuus striimauskulttuurissa sulkee heidät ulos näistä oppimisen muodoista. Koska striimauskulttuuriin osallistumisella on yhteyksiä laajasti muuhunkin pelikulttuuritoimintaan, voidaanakin kysyä, sulkeeko striimauskulttuurin sukupuolittuneisuus myös ulos laajemmasta pelikulttuuriosallisuudesta.

Tyttöjen pelaajuuden väheneminen ja sosiaalisen pelaamisen välttely voivat muodostua ongelmallisiksi eri tavoin. Naisten ja tyttöjen vähäisempi moninpelaaminen heikentää heidän mahdollisuuksiaan kehittyä pelaajina, kehittää pelaamiseen liittyviä taitoja tai tulla e-urheilun ammattilaisiksi (Siuttila ja Havaste 2019; Uszkoreit 2018). Pelaaminen voi opettaa myös muita hyödyllisiä taitoja, sillä esimerkiksi yhteistyö ja tiedonhaku sekä luovuus ja strategisointi on nähty osana lasten ja nuorten pelaamista (Kahila ym. 2020). Oleellisimmaksi ongelmaksi muodostuu kuitenkin suuren väestönosan työntäminen ja ajautuminen sivuun keskeisen kulttuurimuodon parista: pelikulttuurissa nuoret ilmaisevat itseään, rakentavat identiteettejään, helpottavat stressiä ja tappavat aikaa (esim. Meriläinen & Ruotsalainen 2023). Tällaisten mahdollisuuksien tulee kuulua kaikille.

On tärkeää korostaa, että peliharrastuksen sukupuolittuneisuus ei ole vain yksilöiden ongelma, vaan paljon laajempi yhteiskunnallinen ilmiö. Se kietoutuu syrjiviin asenteisiin, jotka pitävät yllä sukupuolten epätasa-arvoa esimerkiksi koulutuksessa ja työelämässä ja vaikuttavat niin ammatinvalintaan, yhteiskunnalliseen osallistumiseen kuin hyvinvointiin.

Tutkimuksen vahvuudet ja rajoitteet

Tutkimuksemme keskeinen vahvuus on sen laaja kohorttiosasto ja harvinainen pitkittäisasetelma. Lasten ja nuorten pelaamista on tarkasteltu Suomessa aiemmin laadullisin menetelmin (esim. Kahila ym. 2022; Meriläinen 2021, 2023; Siuttila, Joelsson ja Karhulahti 2022) ja poikittaistutkimuksin (esim. Meriläinen 2020; Männikkö ym. 2017), joista laadullisten tutkimusten rajoitteena voidaan pitää heikompaan yleistettävyyttä ja pienempiä otoskokoja ja poikittaistutkimusten taas ajallisen perspektiivin puuttumista. Tutkimuksemme täydentää oleellisesti kuvaamme pelikulttuurista osana suomalaislasten elämää. Pääkaupungin nuorison osalta aineisto on erittäin kattava, sillä lähes koko ikäluokka Helsingissä on vastannut kyselyihin. Erityisen arvokkaana pidämme tarkastelun kohdistumista tärkeisiin nivelvaiheisiin, joissa siirrytään lapsuudesta nuoruuteen ja alakoulusta yläkouluun ja edelleen toisen asteen opintoihin. Aineistomme tarkastelujakso (2019–2022) kattaa myös poikkeuksellisen pandemia-ajan.

Tutkimuksemme rajoitteet kumpuavat sen määrällisestä tutkimusotteesta. Aineiston laajuus lisää sen luotettavuutta ja antaa mahdollisuuden kuvata yleisiä trendejä, mutta ei paljasta, mitä pelaaminen ja pelikulttuureihin osallistuminen merkitsee lapsille ja nuorille. Aineisto on hankittu osana laajaa kyselytutkimusta, mikä rajoitti esitettyjen kysymysten määrää: esimerkiksi erilaisia pelikulttuureihin osallistumisen tapoja on yhdistetty samaan kysymykseen, eikä esimerkiksi pelinimekkeitä, lajityyppejä tai pelaamiseen käytettyjä välineitä ole tiedusteltu. Jotkin pelikulttuureihin osallistumisen tavat ovat myös saattaneet jäädä kokonaan havaitsematta, koska kyselyssä ei ole käytetty avokysymyksiä. Kyselytutkimus keskittyi digitaaliseen mediaan, mikä rajasi pois esimerkiksi lautapeliin pelaamisen, joka yleisesti käsitetään osaksi pelikulttuuria. Kyselyjen täyttämisen oli työlästä ja ai-

kaavievää ja kysymyksissä käytetty käsitteistö oli toisinaan hankalasti ymmärrettävää, mikä vaikutti erityisesti vastajiin, jotka joutuivat vastaamaan muulla kuin äidinkielellään tai joilla on hahmotusvaikeuksia.

Aineistomme on kerätty helsinkiläisissä kouluissa, ja on mahdollista, että pääkaupungissa asuvien lasten ja nuorten pelaaminen ja pelikulttuurinen poikkeaa muusta Suomesta. Tähän viittaa esimerkiksi se, että vastaajamme käyttivät pelaamiseen vähemmän aikaa kuin Pelaajabarometriä sekä Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimuksen vastaajat – on esimerkiksi mahdollista, että harrastusmahdollisuudet Helsingissä ovat monipuolisemmat kuin pienemmillä paikkakunnilla, mikä vähentäisi pelaamiseen käytettävää aikaa. Toisaalta lasten ja nuorten vapaa-aika vaikuttaisi olevan melko samankaltaista eri puolilla Suomea (ks. Salasuo, Lehtonen & Tarvainen 2023). On myös mahdollista, että koska tätä aineistoa ei ole kerätty ainoastaan peleihin keskittyen, kuten vaikka Pelaajabarometri, on pelaamattomuus tavoitettu tarkemmin.

Pelikulttuurissa on vahva edustus sukupuoleltaan ei-binäärisiä vastaajia, mutta yksittäiset aikapistet sisältyvät silti vain muutamia kymmeniä vastaajia, jolloin tilastollinen yleistettävyyks ei ole luotettavaa. Ei-binääristen vastaajien osuus myös kasvaa tutkimuksen alusta loppuun niin koko populaatiossa kuin myös suhteellisesti pelaajien joukossa, ja tutkimuksen vahvuutena voidaan toisaalta pitää melko laajaa ei-binääristen vastaajien edustusta.

Olemme keskittyneet tässä tutkimuksessa käytännön syistä intersektionaalisista muuttujista ainoastaan sukupuoleen. Ratkaisun taustalla oli halu esitellä lasten ja nuorten pelaamisen suuria pitkittäislinjoja ja analyysissa paljastuneita sukupuolieroja rajallisen mittaisessa artikkelissa. Intersektionaaliselle tilastoanalyysille on tunnustettu useita haasteita sosiaalisten kategorioiden määrittelyn vaikeudesta analyysimene-

telmien haastavuuteen. Kattava intersektionaalinen analyysi edellyttäisi juuri siihen keskittynyttä tutkimusasetelmaa (ks. Bauer ym. 2021).

Olemme käyttäneet tutkimuksessa Pelaajabarometriä myötä vakiintunutta määritelmää aktiivisesta pelaajuudesta, mikä tarkoittaa vähintään kerran kuukaudessa pelaamista. Kynnys tulla lasketuksi aktiiviseksi pelaajaksi on siis hyvin matalalla. Kerran kuukaudessa pelaavan pelaajan osallistuminen pelikulttuuriin on olettavasti hyvin erilaista kuin vannoutuneen peliharrastajan, joka tämänkin tutkimuksen keskiarvon mukaan pelaa 7–14 tuntia viikoittain, ja monesti useita kymmeniä tunteja viikossa (esim. Meriläinen 2020). Jatkossa onkin pohdittava, vastaako vuodelta 2009 peräisin oleva aktiivisen pelaajan määritelmä enää tämän päivän todellisuutta.

Tutkimusetiikka

Tutkimus noudattaa Tutkimuseettisen neuvottelukunnan tutkimuseettisiä ohjeita ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettisistä periaatteista (TENK 2019) ja hyvästä tieteellisestä käytännöstä (TENK 2023) sekä EU:n tietoturvalainsäädäntöä (EU 2016).

Tutkimukseen vastaaminen aiheutti vähäistä haittaa vastajille, sillä kyselyt olivat pitkiä ja niiden kielimuoto etenkin ensimmäisenä vuonna oli hankala. Kyselyiden tekemiseen oli lupa Helsingin kaupungin kasvatuksen ja koulutuksen toimialalta (KASKO). Suostumukset osallistua tutkimukseen kerättiin osallistujilta ja heidän huoltajiltaan, ja otoksesta on poistettu vastaajat, joilta molempia suostumuksia ei ole saatu. Vaikka huoltajien ensimmäisenä tutkimusvuonna antamat suostumukset olivat voimassa koko aineistonkeruajan, viesti lähetettiin heille vuosittain ennen aineistonkeruuta. Samoin joka kyselyssä pyydettiin vastajilta osallistumissuosittamus. Huoltajan suostumuksen pystyi antamaan usealla eri

kielellä (suomi, ruotsi, englantia, viro, venäjä, somali ja arabia). KASKO:n linjauksen mukaisesti huoltajan suostumusta ei kysytty B-kohortilta viimeisellä tiedonkeruukierroksella heidän täytettyään 15 vuotta (ks. TENK 2019).

Pseudonymisoitua aineistoa säilytetään Helsingin yliopiston tietoturvasuojatussa tilassa, johon on pääsy salassapitosopimuksen allekirjoittaneilla tutkijoilla. Tutkimushankkeen päätyttyä aineisto anonymisoidaan.

Jatkotutkimusta

Lapset ja nuoret pelaavat ja osallistuvat pelikulttuureihin monin tavoin ja heidän pelikulttuurinsa ovat monipuolisia ja eläväisiä. Aineistossamme esiintyvät aktiviteetit kuten pelien innoittama piirtäminen ja kirjoittaminen, fanikulttuureihin osallistuminen, cossaaminen, pelien muokkaaminen ja omien pelien tekeminen, ovat toistaiseksi saaneet tutkimuksessa harmillisen vähän huomiota.

Lisätutkimusta kaipaa myös lasten ja nuorten pelaamisen sukupuolittuneisuus. Kaikki eivät koe pelaamisen yhteisöjä omakseen, vaan tytöt välttelevät jo alakoulussa sosiaalista pelaamista varsinkin tuntemattomien kanssa, ja ilmiö voimistuu iän myötä. Pelistriimien seuraaminen ja oman pelaamisen jakaminen on samoin sukupuolittunutta, mitä voidaan pitää huolestuttavana, sillä striimaus vaikuttaa olevan tärkeä väylä sekä pelaamisen sosiaalisuuteen että muunlaisiin pelikulttuuriolosuhteiden muotoihin. Striimaaminen oheisilmiöineen tarjoaakin kiinnostavan jatkotutkimusaiheen.

Kirjoittajien työnjako

Kaikki kirjoittajat osallistuivat artikkelin kirjoittamiseen. RA, MM ja JS suunnittelivat kyselyn ja osallistuivat aineiston keruuseen, KL vastasi aineiston tilastollisesta käsittelystä.

Lähdeluettelo

Alin, Ella. 2018. Non-toxic. *Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Helsinki: Helsingin kaupunki. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>

Arnett, Jeffrey Jensen. 1999. "Adolescent storm and stress, reconsidered". *American Psychologist* 54 (5): 317–26. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.54.5.317>.

Aurava, Riikka ja Mikko Meriläinen. 2021. "Expectations and realities: Examining adolescent students' game jam experiences". *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10782-y>.

Barr, Matthew, ja Alicia Copeland-Stewart. 2021. Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture* 17 (1): 122–139.

Bauer, Greta R., Siobhan M. Churchill, Mayuri Mahendran, Chantel Walwyn, Daniel Lizotte ja Alma Angelica Villa-Rueda. 2021. *Intersectionality in quantitative research: A systematic review of its emergence and applications of theory and methods*. *SSM Population Health* 14:100798. doi: 10.1016/j.ssmph.2021.100798

Benavides-Varela, Silvia, Claudio Zandonella Callegher, Barbara Fagiolini, Irene Leo, Gianmarco Altoè ja Daniela Lucanelli. 2020. "Effectiveness of digital-based interventions for children with mathematical learning difficulties: A meta-analysis." *Computers & Education* 157. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103953>.

Bengtsson, Tea T., Louise H. Bom ja Lars Fynbo. 2021. "Playing Apart Together: Young People's Online Gaming During the COVID-19 Lockdown." *Young* 29 (4_suppl): 65–S80. <https://doi.org/10.1177/11033088211032018>

- Boluk, Stephanie ja Patrick Lemieux. 2017. *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. University of Minnesota Press.
- Booth, Paul. 2015. *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games*. Bloomsbury Academic.
- Buckingham, David ja Andrew Burn. 2007. "Game Literacy in Theory and Practice." *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 16 (3): 323–349.
- Chen, Chi-Ying, ja Shao-Liang Chang. 2019. "Moderating Effects of Information-Oriented versus Escapism-Oriented Motivations on the Relationship between Psychological Well-Being and Problematic Use of Video Game Live-Streaming Services." *Journal of Behavioral Addictions* 8, (3): 564–73. doi:10.1556/2006.8.2019.34.
- Children's Commissioner for England. 2019. *Gaming the System*. <https://www.childrenscommissioner.gov.uk/wp-content/uploads/2019/10/CCO-Gaming-the-System-2019.pdf>.
- Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Consalvo, Mia. 2017. "When Paratexts Become Texts: De-Centering the Game-as-Text." *Critical Studies in Media Communication* 34 (2):177–183. <https://doi.org/10.1080/15295036.2017.1304648>
- Cote, Amanda C. 2018. "Writing"Gamers": The Gendered Construction of Gamer Identity in Nintendo Power (1994–1999)". *Games and Culture* 13 (5): 479–503. <https://doi.org/10.1177/1555412015624742>
- Ducheneaut, Nicolas, Mark W. H. Wen, Nicholas Yee ja Greg Wadley. 2009. "Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds." *CHI'09: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Boston, Massachusetts, USA, April 4–9, 2009*, 1151–1160. <http://doi.org/10.1145/1518701.1518877>
- Eklund, Lisa. 2011. "Doing Gender in Cyberspace: The Performance of Gender by Female World of Warcraft Players." *Convergence* 17 (3): 323–342. <https://doi.org/10.1177/1354856511406472>
- EU (2016). REGULATION (EU) 2016/679 OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 27 April 2016 on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46/EC (General Data Protection Regulation). *Official Journal of the European Union*. Luettu 30.8.2023. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679>
- Ferguson, Christopher J. ja Cheryl K. Olson. 2013. "Friends, Fun, Frustration and Fantasy: Child Motivations for Video Game Play." *Motivation and Emotion* 37 (1): 154–164. <https://doi.org/10.1007/s11031-012-9284-7>
- Friman, Usva. 2022a. "Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity". Väitöskirja, Turun yliopisto.
- Friman, Usva. 2022b. Sukupuoli, pelaajaidentiteetti ja pelikulttuurinen osallisuus. Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat, Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros. Tampere: Vastapaino.
- Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, toim. 2022. *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino.
- Fromme, Johannes. 2003. "Computer Games as a Part

of Children's Culture." *Game Studies* 3 (1). <https://www.gamestudies.org/0301/fromme/>

Garfield, Richard. 2000. "Metagames." Teoksessa *Horsemen of the Apocalypse*, toimittaja Jim Diets, 24–26. Jolly Roger Games.

Granic, Isabela, Hiromitsu Morita ja Hanneke Scholten. 2020. "Beyond Screen Time: Identity Development in the Digital Age". *Psychological Inquiry* 31 (3): 195–223. <https://doi.org/10.1080/1047840X.2020.1820214>

Growing Mind. 2023. "Educational Transformations for Facilitating Sustainable Personal, Social, and Institutional Renewal in the Digital Age". Luettu 17.4.2023. <https://growingmind.fi/theproject/>

Helsinki. 2023. "Kasvatuksen ja koulutuksen toimialaan liittyvät tutkimukset". Luettu 24.8.2023. <https://www.hel.fi/fi/paatoksenteko-ja-hallinto/tietoa-helsingista/tietosuoja-ja-tiedonhallinta/tutkimusluvut/kasvatuksen-ja-koulutuksen-toimialaan>.

Johnson, Mark R., Carrigan, Mark ja Brock, Tom. 2019. "The imperative to be seen: The moral economy of celebrity video game streaming on Twitch.tv". *First Monday* 24 (8). <https://doi.org/10.5210/fm.v24i8.8279>

Järvinen, Vilppu ja Pekka Isotalus. 2022. "Äänivaikutelmat ja sukupuolen moninaisuus FPS-pelien ääniviestimissä. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, toimittajat Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo ja Petri Saarikoski, 4–26. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/117029/75274>

Kahila, Juho, Matti Tedre, Sanni Kahila, Henriikka Vartiainen, Teemu Valtonen ja Kati Mäkitalo. 2020. "Children's gaming involves much more than the gaming itself: A stu-

dy of the metagame among 12- to 15-year-old children." *Games & Culture* 27 (3): 768–786. <https://doi.org/10.1177/1354856520979482>

Karvinen, Juho ja Frans Mäyrä. 2009. "Pelaajabarometri 2009: Pelaaminen Suomessa." Interaktiivisen median tutkimuksia 3. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7868-0>.

Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen ja Frans Mäyrä. 2020. "Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan." Tampere: Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>

Kinnunen, Jani, Milla Tuomela ja Frans Mäyrä. 2022. "Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia." Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>

Korhonen, Tiina, Netta Tiippana, Noora Kääriäinen, Mikko Meriläinen, ja Kai Hakkarainen. 2020. *Growing Mind: Socio-digital participation in and out of school context: Students' experiences 2019*. University of Helsinki, Department of Educational Sciences. <https://doi.org/10.31885/9789515150189>

Kuznekoff, Jeffrey H. ja Lindsey M. Rose. 2012. "Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues." *New Media & Society* 15 (4): 541–556. doi:10.1177/1461444812458271

Kühn, Simone, Dimitrij Tycho Kugler, Katharina Schmalen, Markus Weichenberger, Charlotte Witt ja Jürgen Gallinat. 2018. "Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study". *Molecular Psychiatry* 24: 1220–1234. <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>

Merikivi, Jani, Sami Myllyniemi ja Mikko Salasuo. 2016. *Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta*. Nuorisotutkimusverkos-

ton/Nuorisotutkimusseuran verkkojulkaisuja 104.
<https://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisut/verkkokauppa/verkkojulkaisut/1405-media-hanskassa>.

Meriläinen, Mikko. 2020. "Kohti pelisivistystä. Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä". *Kasvatustieteellisiä tutkimuksia* 66. Väitöskirja, Helsingin yliopisto. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/309143>

Meriläinen, Mikko. 2021. "Crooked views and relaxed rules: How teenage boys experience parents' handling of digital gaming". *Media and Communication* 9 (1): 62–72. <https://doi.org/10.17645/MAC.V9I1.3193>

Meriläinen, Mikko. 2023. "Young People's Engagement with Digital Gaming Cultures – Validating and Developing the Digital Gaming Relationship Theory". *Entertainment Computing* 44: 100538. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100538>

Meriläinen, Mikko ja Maria Ruotsalainen. 2022. "Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, toimittajat Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo ja Petri Saarikoski. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura, 49–71. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/116988/75278>

Meriläinen, Mikko ja Maria Ruotsalainen. 2023. The light, the dark, and everything else: making sense of young people's digital gaming. *Frontiers in Psychology* 14: Article 1164992. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1164992>

Moberg, Karolin Elisabeth ja Kristoffer Chelsom Vogt. 2022. "Gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid". *Nordisk tidsskrift for ungdomsforskning* 3 (2): 171–189. <https://doi.org/10.18261/ntu.3.2.3>

Männikkö, Niko. 2017. Problematic gaming behavior among adolescents and young adults: Relationship between gaming behavior and health. Väitöskirja. Oulun yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:9789526216584>.

Männikkö, Niko, Joël Billieux, Tanja Nordström, Kaisa Koivisto ja Maria Kääriäinen. 2017. "Problematic Gaming Behaviour in Finnish Adolescents and Young Adults: Relation to Game Genres, Gaming Motives and Self-Awareness of Problematic Use". *International Journal of Mental Health and Addiction* 15 (2): 324–338. <https://doi.org/10.1007/s11469-016-9726-7>

Nyyssölä, Anni ja Manner Joel. 2023. "Nuorten hyvinvointia tukeva vapaa-aika ja siihen korona-aikana tulleet säröt." *Näkökulma* 90. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto. <https://www.nuorisotutkimusseura.fi/nakokulma90>

O'Brien, Robert T., Kelly W. Gagnon, James E. Egan ja Robert W.S. Coulter. 2022. "Gaming Preferences and Motivations Among Bullied Sexual and Gender Minority Youth: An Interview Study". *Games for Health Journal* 11 (2): 79–84. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0059>

Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2022. "Valtakunnallisen Koululaiskyselyn 2022 tulokset." <https://okm.fi/koululaiskyselyt-harrastamisesta>

Osborne, Heather. 2012. "Performing Self, Performing Character: Exploring Gender Performativity in Online Role-Playing Games" *Transformative Works and Cultures* 11. <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0411>

Peeples, Dale, Jennifer Yen ja Paul Weigle. 2018. "Geeks, Fandoms, and Social Engagement." *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America* 27 (2): 247–267. [doi:10.1016/j.chc.2017.11.008](https://doi.org/10.1016/j.chc.2017.11.008)

-
- Ruberg, Bonnie, Amanda L. Cullen ja Kathryn L. Brewster. 2019. "Nothing but a 'Titty Streamer': Legitimacy, Labor, and the Debate over Women's Breasts in Video Game Live Streaming." *Critical Studies in Media Communication* 36 (1): 1–16. DOI:10.1080/15295036.2019.1658886
- Russell, Dan, Letitia A. Peplau ja Mary L. Ferguson. 1978. "Developing a Measure of Loneliness." *Journal of Personality Assessment* 42: 290–294.
- Ryan, Richard M., C. Scott Rigby ja Andrew Przybylski. 2006. "The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach". *Motivation and Emotion* 30: 347–363. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Salasuo, Mikko, Kati Lehtonen ja Kai Tarvainen, toim. 2023. *Nuoruuden pohjoisin ulottuvuus. Tutkimus Pohjois-Lapin seutukunnan ja saamelaiseen yhteisöön identifioituvien lasten ja nuorten vapaa-ajasta ja harrastamisesta*. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Valtion nuorisoneuvosto, Valtion liikuntaneuvosto, Nuorisotutkimusverkosto. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja 75.
- Salasuo, Mikko, Kai Tarvainen ja Sami Myllyniemi. 2021. Tilasto-osio. Teoksessa *Harrastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020*, toimittaja Mikko Salasuo. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Valtion nuorisoneuvosto, Nuorisotutkimusverkosto. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja 68.
- Salokangas, Raimo K. R., Outi Poutanen ja Eija Stengård. 1995. "Screening for Depression in Primary Care: Development and Validation of the Depression Scale, a Screening Instrument for Depression." *Acta Psychiatrica Scandinavica* 92: 10–16.
- Salokangas, Raimo. K. R., Eija Stengård ja Outi Poutanen. 1994. "DEPS: Uusi väline depression seulontaan". *Duodecim* 110: 1141–1148.
- Scharkow, Michael. 2016. "The Accuracy of Self-Reported Internet Use—A Validation Study Using Client Log Data". *Communication Methods and Measures* 10 (1): 13–27. <https://doi.org/10.1080/19312458.2015.1118446>
- Shao, Rong ja Yunqiang Wang. 2019. "The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect." *Frontiers in Psychology* 10: 384. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00384>
- Shaw, Adrienne. 2012. "Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity". *New Media and Society* 14 (1): 28–44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Siuttila, Miia ja Ellinoora Havaste. 2019. "A Pure Meritocracy Blind to Identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit." *Transactions of the Digital Games Research Association* 4 (3): 97. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.97>
- Siuttila, Miia, Tapani Joelsson ja Veli-Matti Karhulahti. 2022. "'Mammat menee kahville, me koneelle'. Kilpapelaminen poikien elämässä." *Nuorisotutkimus* 40 (2): 41–60.
- Snodgrass, Jeffrey G., Andrew Bagwell, Justin M. Patry, H. J. Francois Dengah, Cheryl Smarr-Foster, Max Van Oostenburg ja Michael G. Lacy. 2018. "The partial truths of compensatory and poor-get-poorer internet use theories: More highly involved videogame players experience greater psychosocial benefits". *Computers in Human Behavior* 78: 10–25. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.020>
- Sotamaa, Olli. 2010. "When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture." *Games and Culture* 5 (3): 239–255. <https://doi.org/10.1177/1555412009359765>

Stenros, Jaakko ja Annakaisa Kultima. 2018. "On the Expanding Ludosphere". *Simulation & Gaming* 49 (3): 338–355. <https://doi.org/10.1177/1046878118779640>

Ståhl, Matilda. 2021. "Community, Diversity and Visuality: An Ethno-Case Study on Constructing Identities and Becoming Legitimate Participants in Online/Offline Communities". Väitöskirja, Åbo Akademi. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-4127-7>

Tarvainen, K., Manner, J. Myllyniemi, S., & Salasuo, M. 2023. "Tilasto-osio". Teoksessa *Vaihteleva vapaa-aika. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2022*, toimittaja Sinikka Aapola-Kari. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja 74.

Taylor, T.L. 2018. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press.

TENK. 2019. *Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarvointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje*. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. Toinen, uudistettu painos. Luettu 24.8.2023. <https://tenk.fi/fi/ohjeet-ja-aineistot/ihmistieteiden-eettisen-ennakoarvioinnin-ohje>

TENK. 2023. *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan HTK-ohje 2023*. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023. Luettu 5.10.2023. https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf

Tuominen, Pasi. 2016. *Nuorisotyö lanittaa*. Verke; Helsinki.

Tuominen-Soini, Heidi, Katariina Salmela-Aro ja Mika Niemivirta. 2008. "Achievement Goal Orientations and Subjective Well-Being: A Person-Centered Analysis." *Learning and Instruction* 18: 251–266. doi:10.1016/j.learninstruc.2007.05.003

Tuominen-Soini, Heidi ja Katariina Salmela-Aro. 2014.

"Schoolwork Engagement and Burnout among Finnish High School Students and Young Adults: Profiles, Progressions, and Educational Outcomes." *Developmental Psychology* 50: 649–662. doi:10.1037/a0033898

Uszkoreit, L. 2018. "With Great Power Comes Great Responsibility: Video Game Live Streaming and Its Potential Risks and Benefits for Female Gamers." Teoksessa *Feminism in Play*, toimittajat Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees ja Emma Vossen. Palgrave Macmillan.

Välisalo, Tanja. 2023. "Who is your favourite character? Audience engagement with fictional characters". Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9275-0>

Zacheus, Tuomas ja Arttu Saarinen. 2019. "Lasten ja nuorten liikunnan harrastaminen ja sen taustalla vaikuttavat syyt." Teoksessa *Oikeus liikua. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2018*, toimittajat Tiina Hakanen, Sami Myllyniemi ja Mikko Salasuo. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja 61. <https://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisut/verkkokauppa/verkkojulkaisut/2055-oikeus%20liikkua>

Liite 1: Summamuuttajat

Masentuneisuus. Cronbach alfa =,921

Millainen mielialasi on ollut viimeksi kuluneen KUUKAUDEN aikana? -

1. Tunsin itseni surumieliseksi.
2. Tunsin itseni tarmottomaksi.
3. Tulevaisuus tuntui toivottomalta.
4. En nauttinut elämästäni.
5. Tunsin itseni arvottomaksi.
6. Tunsin, että kaikki ilo oli hävinnyt elämästäni.

7. Minusta tuntui, ettei alakuloisuuteni hellittänyt edes perheeni tai ystäväni avulla.

2. Pelaan tutustuakseni uusiin ihmisiin

Yksinäisyys. Cronbach alfa =,803

1. Kuinka usein koet, että sinulla ei ole ystäviä?
2. Kuinka usein koet, että sinut jätetään ulkopuolelle asioista?
3. Tunnen jääväni muiden ulkopuolelle.
4. Olen yksinäinen.

Omaehtoisuusmotiivi. Cronbach alfa =,823

Kuinka hyvin seuraavat pelaamiseen liittyvät väittämät kuvaavat sinua?

1. Pelaan saadakseni omaa rauhaa ja mahdollisuuden olla itsekseni
2. Pelaan rentoutuakseni
3. Pelaan pelejä helpottaakseni paha oloa

Osaamismotiivi. Cronbach alfa =,813

Kuinka hyvin seuraavat pelaamiseen liittyvät väittämät kuvaavat sinua?

4. Minulle on tärkeää kehittyä pelaajana
5. Nautin peleissä kilpailemisesta ja haasteista
6. Saan peleistä osaamisen ja onnistumisen kokemuksia

Yhteenkuuluvuusmotiivi. Cronbach alfa =,753

Kuinka hyvin seuraavat pelaamiseen liittyvät väittämät kuvaavat sinua?

1. Pelaan pitääkseni yhteyttä ystäviini