



# Nuorten aikuisten kokemukset toksisesta käyttäytymisestä ja sosiaalisten suhteiden muodostumisesta verkkopeleissä

Rikumikko Kangasmäki



Laurea-ammattikorkeakoulu

## Nuorten aikuisten kokemukset toksisesta käyttäytymisestä ja sosiaalisten suhteiden muodostumisesta verkkopeleissä

Rikumikko Kangasmäki  
Sosionomi AMK  
Opinnäytetyö

Lokakuu 2021

Rikumikko Kangasmäki

**Nuorten aikuisten kokemukset toksisesta käyttäytymisestä ja sosiaalisten suhteiden muodostumisesta verkkopeleissä**Vuosi 2021 Sivumäärä 40

---

Opinnäytetyö toteutettiin yhteistyössä Hyvinkään Nuorisopalveluiden (2021) kanssa. Tarkoituksena oli kartoittaa nuorten aikuisten osallisuutta toksisuuteen ja toksiseen käytökseen verkkopeleissä ja kuinka nuoret aikuiset muodostavat ihmissuhteita videopelien avulla. Hyvinkään Nuorisopalvelut sekä muut kotimaiset nuorison ja nuorten aikuisten parissa toimivat tahot voivat hyödyntää opinnäytetyön tuloksia ja tietoja kehittämistehtävissään tulevaisuudessa.

Opinnäytetyön tietoperustassa käsiteltiin sosiaalista ympäristöä, nuoren identifikaatiota ja itsemääräämisteoriaa sekä toksisuutta käsitteenä. Opinnäytetyön tutkielma tehtiin verkkokyselynä e-lomakkeen avulla, johon vastasi kotimaisia 18-29-vuotiaita nuoria aikuisia. Tutkimusaineisto kerättiin Google Forms-kyselyn avulla. Kyselyyn vastasi 656 henkilöä.

Tuloksista ilmeni, että nuorten aikuisten kokemukset toksisuudesta olivat melko samankaltaisia. Nuoret kohtaavat ja käyttäytyvät huonommin kuin vanhemmat ikäryhmät. Pelituntien lisääntyessä myös toksisuuden esiintyminen nousi. Naiset myös kohtaavat enemmän toksisuutta kuin miehet ja ovat myös vähemmän aiheuttamassa toksisuutta. Nuoret aikuiset kuuluvat laajalti johonkin peliporukkaan tai peliyhteisöön. Naiset muodostavat enemmän parisuhteita pelien kautta kuin miehet.

Asiasanat: Syrjäytymisen ehkäisy, toksisuus, verkkopelaaminen, identiteetti

Rikumikko Kangasmäki

**Young adults experiences on toxic behaviour and forming social bonds through video-games**

Year	2021	Pages	40
------	------	-------	----

---

This thesis was done in consultation with Hyvinkään Nuorisopalvelut. The focus and aim of this bachelor's thesis was to examine the current situation of young adults in video games and the amount of toxicity and toxic behaviour they encounter within them and also do they form relationships and contacts via video games. Hyvinkään Nuorisopalvelut and other domestic youth services may benefit from the information given from this research.

The basis of the study contains quantitative information regarding; alienation, the social environment, toxicity, toxic behaviour and identification. The research was concluded through an online enquiry by Google Forms, which contained 656 responses and all of these responses were from young adults aged 18-29 years.

The results show that the experiences of young adults facing toxicity were very alike. Younger ages would experience more toxicity, but were also impacted with worse behaviour. The increase of hours played per day also increased the occurrence of toxicity. Women faced more toxic behaviour than men and were also less prone to cause such behaviour. Young adults are largely the age bracket belonging to a community or gaming group. Women also create more relationships through online games.

Keywords: alienation prevention, toxicity, online gaming, identification

## Sisällys

1	Johdanto.....	8
2	Työelämäkumppanin esittely ja yhteistyön kuvaus.....	9
3	Pelaamisen maailma .....	10
3.1	Syrjäytymisen ehkäisy .....	10
3.2	Sosiaalinen ympäristö ja toksisuus.....	11
3.3	Nuoren identifikaatio .....	12
4	Kvantitatiivinen tutkimus .....	14
4.1	Aineiston analysointi.....	15
4.2	Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus.....	15
5	Tutkimuksen tulokset .....	17
5.1	Toksinen käyttäytyminen .....	19
5.2	Peliporukkaan ja yhteisöön kuuluminen .....	23
5.3	Ystävyys- ja parisuhteitten muodostaminen pelien avulla .....	25
5.4	Toksisuus pelitunteihin verrattuna .....	26
6	Johtopäätökset .....	28
7	Pohdinta .....	30
	Lähteet.....	32
	Kuviot .....	34
	Liitteet .....	35

## 1 Johdanto

Opinnäytetyö tehtiin yhteistyössä Hyvinkään kaupungin nuorisopalveluitten kanssa ja kartoitimme 18-29-vuotiaitten nuorten aikuisten sosiaalisia taitoja verkkopelaamisen yhteydessä ja minkälaisessa ympäristössä nuoret pelaavat.

Kartoitin opinnäytetyöni avulla nuorten aikuisten sosiaalisia taitoja ja käytöstapoja verkkopeliympäristössä. Tarkoitus oli perehtyä ajankohtaisten tapahtumien myötä esiintyneeseen toksisuuteen, huonoon käytökseen ja yhteisen mielenkiinnon kohteen hyödyntämiseen ihmissuhteitten muodostamisen apuvälineenä. Nuoret kasvavat ja oppivat käyttämään erilaisia digitaalisia työkaluja, jotka myös monella tapaa ohjaavat nuoren kasvua ja kiinnostusta uusia asioita kohtaan. Kiinnostuksen kohteet luovat ihanteita ja roolimalleja, mitä sosiaalisessa mediassa esiintyy valtavissa määrin. Nykypäivänä kuka tahansa voi olla tai kokea olevansa julkisuuden henkilö. Nuoren identifikaatioon kuuluu roolimallit sekä tavat ja miten nuori kokee kasvavansa yksilönä sekä yhteiskunnan jäsenenä. Verkkopelaamisessa yhdistyy monia kriteerejä, joita nuori pitää itselleen tärkeänä ja miellyttävänä. Jos tekeminen on miellyttävää, se yleensä tuo mukanaan taitojen oppimista ja halua perehtyä tarkemmin aktiviteetin sisältöön. Monesti pelaajat haluavat kohdata myös pelien ulkopuolella hyödyntäen yhteistä mielenkiinnon kohdetta (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 28).

Opinnäytetyön tavoite oli parantaa tietoisuutta kotimaisesta tilanteesta verkkopeleissä ja selvittää, muodostavatko nuoret aikuiset pelien avulla ihmissuhteita sekä miten he kohtaavat toksista käytöstä verkkopeleissä. Pelaamisesta löytyy tietoa kotimaisista sekä ulkomaalaisista lähteistä, ja tutkielman tekijänä olin halunnut perehtyä tarkemmin kotimaiseen tilanteeseen hyödyntäen ulkomaalaisista tutkimuksista saatua dataa. Ajankohtaisena esiintyneet sosiaalisen median keskustelut häirinnästä, naisvihasta sekä toksisesta käyttäytymisestä herättivät vahvan mielenkiinnon lähteä tutkimaan tarkemmin, kuinka syvälle juuret kantavat suomalaisessa pelikulttuurissa, mitä on mahdollisesti tehtävissä ennaltaehkäisyn osalta ja kuinka voimme jatkossa puuttua epäkohtiin. Nuorille on kasvualustana tärkeitä tarjota digitalisaation mahdollisuuksia turvana eikä uhkana. Sosiaalisen kasvun ja kasvuympäristön tukemiseksi nuorisokulttuurin turvaajina on tärkeää, että kasvattajat sekä lähiympäristössä olevat vaikuttajat tietävät, miten kohdata ja lähestyä ja käyttää digitaalisia alustoja. Myös pelien eri tunto-merkkien tunnistaminen auttaa, koska pelillistäminen mahdollistaa hyödyllisten taitojen oppimisen ja kehittämisen. Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen mukaan (2014, 106) peleillä on tutkitusti vahvaa näyttöä pelien positiivisista vaikutuksista sekä sosiaalisten taitojen vaikutuksesta.



## 2 Työelämäkumppanin esittely ja yhteistyön kuvaus

Hyvinkään kaupungin Nuorisopalvelut tukevat nuorten osallisuutta, toteuttavat vapaa-ajanohjelmia ja tarjoavat tukea ja neuvontaa. Nuorisopalvelut tarjoavat nuorille turvallisia paikkoja viettää vapaa-aikaa ja toimia yhdessä muiden nuorten ja nuorisotyöntekijöiden kanssa. (Nuorisopalvelut 2021.)

Hyvinkään kaupungin nuorisopalveluissa on järjestetty säännöllistä digitaalista pelitoimintaa jo vuodesta 2011 alkaen. Toiminta tavoittaa paljon sellaisia nuoria, jotka muuten eivät osallistuisi nuorisotyön palveluihin. Pelejä voidaan kuitenkin käyttää ”sisäänheittotuotteen” lisäksi myös erityisenä ohjauksen välineenä sekä kasvatuksellisenä menetelmänä. Erityisesti pelikasvatuksen kautta voidaan edistää pelien positiivisia puolia ja vähentää sen negatiivisia vaikutuksia nuorten elämään. (Joensuu 2021.)

Nuorisotyössä on viime aikoina ollut paljon esillä myös tavoitteellinen kilpapelaaminen ja e-urheilu. Hyvinkään nuorisopalveluiden pelitoiminta kohdentuu kuitenkin kasuaalimpaan pelaamiseen ja peliharrastajiin. Kasuaalin pelaamisen merkitystä nuorille on kuitenkin tutkittu melko vähän. Tämän opinnäytetyön tulokset tarjoavat Hyvinkään kaupungin nuorisopalveluille kiinnostavaa tietoa nuorten omista kokemuksista, joita voidaan käyttää apuna konkreettisessa toiminnan suunnittelussa. (Joensuu 2021.)

Nuorisopalveluiden rooli opinnäytetyön työelämäkumppanina on tarjota etenkin mahdollisuus tavoittaa hyvinkääläisiä nuoria kyselytutkimuksen vastaajiksi sekä ohjata opinnäytetyötä työelämää kehittävään suuntaan. Työelämäkumppanin oletuksena on, että hyvinkääläisten nuorten kokemukset eivät ainakaan merkittävästi eroa nuorten valtakunnallisista kokemuksista. Kyselyä jaetaan myös valtakunnallisten verkostojen ja peliharrastusyhteisöiden kautta, ja tuloksia voidaan soveltaa myös Hyvinkäällä tehtävään nuorisotyöllisen pelitoiminnan kehittämisessä.

### 3 Pelaamisen maailma

Pelaamisessa on tärkeää erotella kaksi isoa kategoriaa toinen toisistaan, jotka ovat yksinpelit ja moninpelit. Moninpelit ovat verkossa tai paikallisesti pelattavia pelejä, joita voi pelata esimerkiksi samalta päätelaitteelta omalta kotisohvalta. Opinnäytetyössä oli tarkoitus perehtyä enemmän verkkopelien maailmaan, koska siinä tulee mukana verkon välityksellä tapahtuva interaktio muitten pelaajien kanssa. Yksinpeleissä toimitaan pelkästään pelin antamien ohjeitten mukaisesti ja pelaaja voi mukauttaa niitä haluamallaan tavalla, jos säännöt sen sallivat. Pelisuunnittelu kohdistuu pelaajan taitojen haastamiseen ja uusien taitojen löytämiseen ja kehittämiseen. Moninpeleihin kuuluu myös verkkopelit, jotka ovat verkkoyhteyden avulla pelattavia pelejä, johon voi ottaa osaa kuka tahansa mistä tahansa päin maailmaa. Verkkopeleissä on mahdollisuus pelata ulkomaalaisten ja ventovieraitten pelaajien kanssa yhdessä tai joukkueena selvittääkseen erilaisia pelin asettamia haasteita.

Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen mukaan (2014, 32) verkkopeleissä korostuu informaalin eli epämuodollisen oppimisen kautta muodostuva innokkuus pelata ryhmässä tuntemattomien tai tuttujen kanssa. Pelejä ei siis aktiivisesti opiskella, vaan pelien hyötyvaikutukset tulevat esiin pelejä pelaamalla. Moninpeleissä pelaamisen kokemus muuttuu sen myötä valtavasti, sillä yleensä moninpelien aspektit muodostuvat ryhmätyöskentelyn ympärille - kaikkia haasteita ei pysty peleissä suorittamaan yksin, jolloin täytyy turvautua toisiin pelaajiin ja heidän apuunsa. Pelit kokonaisuutena voivat olla yksinpelissä tai moninpelissä samanlaisia, joten erotteleva osuus tulee pelaajien interaktioista, heidän tavastansa kommunikoida, luonteenpiirteistä ja esiintymistaidoista, sekä sosiaalisesta kynnyksestä ja ulospäinsuuntautuneisuudesta. Introvertin tai ekstrovertin luonteen omaava voi nähdä verkkopelit hyvin erilaisina kokemuksina. Atlassian blogi (2021) kertoo, että tieteen mukaan videopeleillä on positiivinen vaikutus ryhmätyöskentelyyn ja työpaikan yhteisöllisyyteen.

Kommunikaatiotaidot ovat suuressa osassa moninpeleissä. Yhteistyö vaatii erilaisten luonteitten, äänen ja pelitaitojen yhdistelmää. Miesten ja naisten kokemukset moninpeleissä ovat todella erilaisia varsinkin äänen käytön osalta. Useat naiset eivät esimerkiksi uskalla käyttää mikrofoniaan, koska heitä odottaa usein ennakkoluuloinen enemmistö, joka on valmis tuomitsemaan heidät jo ennen, kun peli on edes ehtinyt alkaa. Nuoruus nähdään kasvun, kehityksen ja suurten muutosten aikana, johon kuuluu voimakkaat tunteet ja impulsiivinen käyttäytyminen (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 105).

#### 3.1 Syrjäytymisen ehkäisy

Nuori määritellään yli 12-vuotiaaksi ja nuoret aikuiset 17-29-vuotiaiksi. Nuorisolaki 2 § nuori aikuinen on määritelty alle 29-vuotiaaksi (Nuorisolaki 1285/2016). Tässä opinnäytetyössä nuoresta puhutaan ikäluokissa 12-17-vuotiaat ja nuoret aikuiset 17-29-vuotiaat. Syrjäytyneiden määrää Suomessa on vaikea arvioida (THL 2021).

Syrjäytyminen on käsitteenä negatiivinen ilmaisu nuoren erkaantumisesta yhteiskunnasta ja kasvuympäristöstään. Syrjäytymiseen voi liittyä syrjäytymisriski tai syrjäytymisuhka. Syrjäytymistä ehkäistään vahvistamalla ihmisten osallisuutta ja työkykyä, vähentämällä työttömyyttä ja köyhyyttä sekä huolehtimalla sosiaaliturvasta ja peruspalveluista. (STM 2019.)

Syrjäytyminen on kiusatuksi tulemista, syrjityksi joutumista, yksinäisyyden tunnetta, mielialan alenemista, taloudellista köyhyyttä ja hankaluutta. (Vauhkonen & Hoikkala 2020.)

Pelikasvattajan käsikirjan mukaan ”esimerkiksi sosiaalisilta taidoiltaan heikot, kiusatut tai syrjäseuduilla asuvat nuoret voivat saada pelien parista itselleen tärkeitä sosiaalisia kontakteja” (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 34). Syrjäytyneelle videopelit voi olla tärkeä turva, jolla nuori pystyy luomaan mielekkyyttä omaan arkeen. Nuorisotyössä painotetaan mielekkään toiminnan tärkeyttä, jota ei saa ottaa nuorelta pois, sillä sen seuraukset voivat olla pahemmat, kun väline viedään pois. Pelaamisen käsikirjassa mainitaan myös pelien rinnastusta elokuvaan ja kirjoihin, sillä ne viihdyttävät, tukevat ja ruokkivat mielikuvitusta sekä auttavat ajatustoiminnan vilkastumista ja voivat luoda tuntemuksia, mitä ei tavallisessa arjessa pääse kokemaan (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 34-35).

Syrjäytymisen ehkäisyn työkaluna toimii yhteisöllisyys ja yhteisöön tai kaveriporukkaan kuuluminen. Pelejä hyödyntämällä voidaan luoda matalan kynnyksen toimintaa, jolla aktivoidaan nuoria ja nuoria aikuisia luomaan sosiaalisia yhteyksiä yhteistä mielenkiinnon kohdetta hyödyntämällä sekä harrastuneisuutta ja intohimoja tuetaan pelien avulla. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 88.)

Verkkopeleissä myös anonyymiteetin takana toimiminen voi antaa lisää itsevarmuutta muuten sulkeutuneemmille tai ujoille nuorille, joilla ei välttämättä ole yhtä tehokkaat sosiaaliset taidot kuin muilla nuorilla tai nuorilla aikuisilla. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 93.)

### 3.2 Sosiaalinen ympäristö ja toksisuus

Nuoren kasvuympäristöllä viitataan yksilön hyvinvoinnin osallisuuteen ja kasvun tukemiseen. Kasvuympäristöön kuuluu lasten ja nuorten perheiden hyvinvointi, koulun ja harrastusten sosiaalisten ympäristöjen vaikutus sekä vapaa-ajan toiminnan merkityksen nuoren kasvuun. (Ristikari ym. 2018, 3.)

Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen (2014, 88) mukaan, ”pelitoiminta voi toimia lisäksi menetelmänä osallisuuden tukemiseen. Osallisuudella tarkoitetaan nuoren mahdollisuutta vaikuttaa omaan toimintaympäristöönsä sekä siihen kulttuuriin, jossa toimivat.”

Toksisuus terminä on uusi ja nykyaikainen. Se on muodostunut nykyajan trendien myötä sosiaalisessa mediassa sekä verkkopeleissä. Virallista sanaselitystä ei toksisuudelle löydy

sanakirjasta, mutta nuoret ja nuoret aikuiset tunnistavat toksisuuden ja sen merkityksen. Non-toxic hankkeen (2018) selvityksessä toksisuutta kuvaillaan häirinnän, vihapuheen ja syrjinnän yhdistelmäksi. Toksisuudella tarkoitetaan negatiivista käyttäytymistä, joka tarttuu muihin. Toksisuudelle synonyymi olisi myrkyllinen käyttäytyminen, sillä myrky on yleensä kuvailtu syövyttäväksi kemikaaliksi, joka osuessaan toiseen pintaan aiheuttaa syöpymistä. Se on käännetty melkein suoraan englanninkielisestä lainasanasta toxicity ja tunnetaan terminä toxic behaviour, kun taas toksista henkilöä voidaan kutsua sanoilla toxic person (PsychCentral 2014).

Vuorovaikutus verkossa ja verkkopeleissä tähtää nuoren tavoittamiseen, kohtaamiseen, ohjaukseen, nuoren kasvuun ja nuoren kehityksen tukemiseen. Sama koskee myös nuoria aikuisia ja heidän saatavuutensa on yhtä merkittävää niin lapsille kuin nuorillekin. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 91).

Verkkopeleissä esiintyvää huonoa käytöstä on tutkittu useamman vuoden ajan. Hälyttävimpänä huomiona on kohonnut naisiin ja naispelaajiin kohdistuva viha sekä toksisuus, jonka juuret ovat jo niin syvällä, että toksisuudesta on muodostunut normi. Verkossa on helppo esiintyä nimimerkin ja anonyymiteetin takana. Kun eleisiin perustuva viestintä puuttuu, on suuri mahdollisuus myös väärinkäsityksille sekä kärjistymisille. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 92.)

Esports News UK:n haastattelussa McBeanin (2018) mukaan, joka viides nainen kohtaa sellaista määrää toksisuutta, etteivät he halua pelata pelejä enää. Pelaajat kohtaavat paljon toksisuutta ja myös monesti huomaamattaan se tarttuu heidän omiin käyttäytymismalleihinsa sekä kielenkäyttöön ympäristön myötä. Syynä on myös se, että pelejä on pidetty pitkään poikien ja miesten juttuna ja peliteollisuus itsessään on edelleen varsin miesvaltainen (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 118).

### 3.3 Nuoren identifikaatio

Przybylski (2006) määrittelee pelaajan luovan identifikaation oman persoonansa pohjalta. Peliä pelaava tunnistaa itsensä joko sosiaalisesti pelaajaksi, joka painottaa pelaamisensa sosiaalisiin kokemuksiin ja sosiaaliseen kanssakäymiseen muitten kanssa, saavutuksellisiin pelaajiin, jotka keskittyvät pelin tarjoamiin haasteisiin ja niiden suorittamiseen sekä immersiiivisiin pelaajiin, jotka pelaavat audiovisuaalisen sekä graafisen maailman tutkimiseen ja elämyksiin, joita peli pelaajalle tarjoaa. Identifikaatioon liittyy myös itsemääräämisteoria, jolla tarkoitetaan itseohjautuvuutta ja itsemääräytymistä. Kyseessä on motivaatio, jonka nuori itse luo eikä saa toisen vaikutuksen alaisuudesta eli häntä ei ole motivoitu ulkopuolelta. Itsemääräytymisteoriaa voidaan soveltaa verkkopeleissä, jossa nuori tai nuori aikuinen kokee joko pelin mekanismit kiinnostaviksi tai pelien interaktioitten merkityksen henkilökohtaisesti merkittäviksi. Meriläisen (2020, 25) mukaan ”motiivien ja niiden toteutumiseen vaikuttavien

tekijöiden tarkastelu on olennaista, kun pyritään ymmärtämään pelaavia nuoria ja tekemään niin henkistä kuin fyysistä hyvinvointia edistäviä ja ylläpitäviä pelikasvatusvalintoja.” Identifikaation rooli on tärkeä yhdistäessä sosiaaliset tilanteet toisten pelaajien kanssa.

Pelaajalla voi olla erilaisia olettamuksia omasta näkemyksestään pelaamisesta, esimerkiksi toinen pelaaja saattaa identifioida itsensä hyväksi pelaajaksi ja toinen vähemmän intensiivisesti pelaamiseen keskittyväksi pelaajaksi. Meriläisen tutkimuksessa (2020, 138) alaikäinen pelaaja tunnisti oman pelaamisensa addiktiomaiseksi.

Pelit tarjoavat mahdollisuuden nuorelle menestyä arkimaailman ulkopuolella. Esimerkiksi koulukiusattu nuori voi olla peliyhteisössä arvostettu jäsen tai ulkonäöstä murehtiva voi rakentaa pelissä hahmonsa sellaiseksi, jota pitää itselleen ihanteena. On myös inhimillistä käyttäytymistä tuntee itsensä hyväksytyksi ja kuulua osaksi yhteisöä. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 102.)

#### 4 Kvantitatiivinen tutkielma

Opinnäytetyö on muodoltaan määrällinen tutkielma. Määrällinen tutkielma kuvaa tilastojen avulla tietoa numerojen avulla (Vilka 2007). Kvantitatiivista tutkielmaa tehdessä tulee päättää kohderyhmä ja mikä menetelmä sopii parhaiten vastausten keruuseen (Heikkilä 2014, 17). Tutkielman tarkoituksena on vastata seuraaviin kysymyksiin;

- Miten paljon suomalaiset nuoret aikuiset kohtaavat toksisuutta verkkopeleissä ja osallistuvatko he itse toksiseen käyttäytymiseen?
- Muodostavatko suomalaiset nuoret aikuiset ihmissuhteita videopelien avulla?

Aloittaessani tutkielmaa aloin keräämään aineistoa erilaisista kotimaisista ja ulkomaalaisista lähteistä sähköisesti tutustuen artikkeleihin ja keskusteluun toksisesta käytöksestä, jota ilmaantui verkkopelaamisen yhteydessä. Toksisuudelle löydettiin syy ja seuraus suhteita ja erilaisia näkökulmia. ADL tutkimuksen mukaan (2020) yli puolet vastaajista ilmoittivat heitä vastaan tehdystä häirinnästä peleissä. Non-toxic hankkeen selvityksessä (Alin 2018) yli 90% vastaajista ilmoitti havainneensa pelikulttuurissa vihapuhetta ja häirintää.

Tutkielma tutkii myös mahdollista korrelaatiota sosiaalisten taitojen ja verkkopelaamisen välillä, voiko esimerkiksi hyvät käytöstavat verkossa ja rentomielinen pelaaminen luoda pohjaa ihmissuhteelle. Tutkielmaa varten käytetään sähköistä kyselylomaketta, johon 18-29-vuotiaat nuoret voivat vastata. Opinnäytetyön tarkoitus on kysyä, kohtaavatko nuoret verkkopelaamisessa toksista käytöstä ja muodostavatko nuoret pelien ympärille ja pelien ulkopuolella ystävyyssuhteita. Pyrin tutkimuksen avulla kartoittamaan nuorten aikuisten käyttäytymismalleja verkkopeleissä ja muodostavatko nuoret positiivisia yhteyksiä negatiivisista olosuhteista huolimatta. Kyselylomakkeella nuorilla on matala kynnyks lähestyä kyselyä, koska he voivat tehdä sen täysin itsenäisesti omilla päätelaitteillaan. Lomakkeeseen pystyi vastaamaan kuka tahansa. Lomakkeessa oli sisällytettyä sarja kysymyksiä liittyen tutkimukseen ja vastaaja sai itse laittaa oman ikänsä ja sukupuolensa tekstikenttiin. Lomaketta jaettiin sekä yhteistyökumppanien sosiaalisissa medioissa että tutkielman tekijän omissa sosiaalisissa medioissa, kuten Twitterissä ja Instagramissa. Kyselyn on tärkeä olla selkeä ja sisältää tarpeeksi informaatiota vastaajalle. Internetkyselyn teko vaatii asiantuntemusta (Heikkilä 2014, 17). Kyselyn alustaksi valitsin Google Formsia, sillä se on ilmainen ja riittävän monipuolinen keräämään dataa eikä se vaadi vastaajalta minkään apuohjelman asentamista. Google Formsin tiedot olivat myös yhteensopivia luettavaksi SPSS-järjestelmään tarkempaa tilastointia ja analysointia varten.

Tutustuin tutkimuksen edetessä eri tutkimuksiin kansainvälisistä yliopistoista, missä on kartoitettu pelien positiivisia puolia ja hyötyjä, jotka motivoivat myös tähän opinnäytetyöhön. Nuo tutkimukset myös herättivät paljon ajatuksia tutkimuksen edetessä, että ei pitäisi keskittyä pelkästään positiivisten asioiden etsimiseen ja kieltää negatiivisten asioiden olemassaoloa.

Opinnäytetyön tekijänä halusin kovasti edesauttaa ja ajaa pelien asemaa Suomessa, mutta on tärkeää pystyä kohtaan kylmät faktat sellaisinaan kuin ne ovat ja nimenomaan ajankohdattaiset naisvihan ja toksisuuden ilmiöt ovat vaikuttaneet tutkimuskysymysten muutokseen. Lähtökohta on ollut täysin erilainen kuin tutkimuksen edetessä, joka myös on tärkeä osa tutkimusprosessia.

#### 4.1 Aineiston analysointi

Kyselytutkimuksessa käytettiin määrällisen tutkimuksen analysointimenetelmiä. Tutkielman oli tarkoitus antaa suoria vastauksia asioiden nykytilasta ja selvittää mahdollisia muuttujia. Tutkielma kuvaili nuorten aikuisten verkkopelaamisen nykytilannetta, joten tulosten kuvailuun käytetään tilastoanalyysia. Aiheen laajuuden vuoksi tutkielmassa ei hyödynnetty laadullisia menetelmiä määrällisten tukena. Tilastointien apuna käytettiin Spearmanin järjestyskorrelaatiokertoimia. Järjestyskorrelaatiokertoimet perustuvat havaintojen järjestykseen ja voivat havaita epälineaarisia riippuvuuksia (Heikkilä 2014, 92).

Pearsonin korrelaatiota käytettiin järjestysasteikon tasoisten muuttujien välistä riippuvuutta. Keskiarvotestien avulla voidaan selvittää ryhmien keskiarvojen eroavaisuuksia (Heikkilä 2014, 174).

Khi:n neliön nominaaliarvoja käytettiin vertailemaan oletettua jakaumaa verrattuna todellisuuteen. Tutkin, miten saisin parhaiten kuvailtua tutkimustulosten löytöjä. Lähdin liikenteeseen iän ja sukupuolen kuvaamisesta samoissa graafeissa, jotta olisi helpompi kuvata vastaajien kokonaismäärää rinnastettuna sukupuoliin, sillä vastaajia oli todella paljon. Ne vastaukset, joissa ei haluttu ilmaista omaa sukupuolta jätettiin pois, sillä niiden merkitys nähtiin tarpeettomaksi vastaajien määrän vuoksi eivätkä ne vaikuttaisi kokonaisuuteen merkittävässä määrin. Näitä vastauksia oli 6. Käytin tutkimuksen toksisuuteen käsittelevissä kysymyksissä piirakkadiagrammeja prosenttien avulla, joihin otettiin huomioon kaikki vastaukset. Kun halusin tarkentaa sukupuoliin kohdistuneita vastauksia ja vielä tarkemmin selvittää eri ikäisten kohtaamaa tai aiheuttamaa toksisuutta päätin jakaa vastaajien iät kolmeen eri ikäluokkaan, jotta voimme paremmin tutkia onko esimerkiksi nuorempien vastaukset erilaisia kuin vanhempien vastaajien. Käytin ristiintaulukointia ihmissuhteitten muodostamiseen liittyvissä kysymyksissä, jotta pystyisin selvittämään, onko eroavaisuuksia miesten tai naisten välillä. Viimeisenä käytin korrelaatiota ja Spearmanin järjestyskorrelaatiokertoimia selvittääkseni ikään, pelitunteihin ja toksisuuteen liittyviä tai poissulkevia huomioita tai yhtäläisyyksiä.

#### 4.2 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Laadukkaan opinnäytetyön edellytyksenä on akateeminen työ, johon on keskitetty paljon aikaa ja resursseja ja jossa esiintyy luotettavuus, pätevyys sekä eettisyys. Onnistuneessa opinnäytetyössä on luotettavaa aineistoa analysointia ja tuloksia varten. (Heikkilä 2014, 27-30.)

Reliabiliteetti eli luotettavuus tarkoittaa työn tarkkuutta. Työn tulosten tulkinta tulee olla tarkasti avattua ja siihen vaikuttaa myös tutkimustulosten määrä. Aikataulussa pysyminen on tärkeää, jotta tutkimustulos olisi edelleen ajankohtainen. (Heikkilä 2014, 27-30.)

Kyselyn eettisyyteen vaikuttaa se, että lomakkeessa ei kysytä henkilötunnuksia ja ei täten luovuta vastaajan henkilötietoja ja säilyy anonymiteetin takana. Kysely ei siis käsittele henkilötietoja ja kyselyyn vastaavat henkilöt eivät ole tunnistettavissa (Vastuullinen opinnäytetyö 2020). Tutkielman kyselyä käytetään vain ja ainoastaan tutkielman litterointia varten ja yksittäisiä kyselylomakkeita ei käytetä muuhun tutkimustyöhön, henkilökohtaiseen käyttöön tai muuhun kaupalliseen työhön. Kyselylomakkeessa on riskinsä siinä, että vastaaja vastaa summanmutikassa kysymyksiin vain päästääkseen nopeasti loppuun tai vastaa epärehellisesti anonymiteetin takia. On myös mahdollista, että kysymykset voivat tuottaa haasteita vastata, joten vastauslomakkeessa arviointiasteikon 3 otetaan huomioon en osaa sanoa vastausvaihtoehtona. Huonossa tapauksessa kyselyyn voi tulla bottihyökkäys tai saman henkilön useita täytettyjä identtisiä vastauksia, joita voi ainoastaan tarkkailla vastaanottoajan myötä tai luoda asetukset evästeiden avulla, että voi lähettää vain yhden vastauksen.

Validiteetti eli pätevyys ilmaisee sen, miten hyvin tutkimuksessa käytetty mittaus- tai tutkimusmenetelmä mittaa juuri sitä tutkittavan ilmiön ominaisuutta, mitä on tarkoituskin mitata. (Hirsjärvi ym 2002, 213).

Tutkielman luotettavuuden takaamiseksi oli tärkeää perehtyä kriittisyyteen ajatteluun ja arvioida käytettyjen lähteitten luotettavuutta. Lähdekritiikki korostuu, kun on käytössä useita eri lähteitä ja niiden uskottavuutta on hyvä punnita eri perspektiiveistä. Tutkielmassa on tärkeä edetä johdonmukaisesti ja järjestelmällisesti sekä esittää asiakokonaisuuksien avulla, miten tieto on tuotettu (Vilka 2007, 163).

Vastaukset kuitenkin jäävät talteen tutkimuksen litteroinnin ajaksi ja niitä voi tarkastella hetkenä minä hyvänsä, joten niitä voi prosessoida rauhassa eikä tarvitse turvautua esimerkiksi ulkoa muistamiseen. Vastaukset ovat myös lukittuja, joten niitä ei lähettämisen jälkeen enää voi muokata vastaajan toimesta. Kvantitatiivisen tutkimuksen vastaukset ovat kuitenkin suoranaisesti yksiselitteisiä, joten niiden tilastointi on yksinkertaista. Tutkielman uskottavuus kasvaa otantakoon kasvaessa, jolloin voidaan alkaa luomaan johtopäätöksiä tutkimuskysymyksistä ja niiden paikkansapitävyydestä. Tutkimusraportin vakuuttavuus ja uskottavuus ovat riippuvaisia siitä, miten tutkimuksen tulokset kirjoitetaan (Vilka 2007, 159). Tavoitteena on saada noin 100 vastaajaa määrällisen tutkimuksen pätevyuden takaamiseksi. Minimimäärään päästyä kysely suljetaan, jotta kyselyn tulokset voidaan litteroida loppuun ennen määräaika. Kysely voidaan suorittaa täysin etänä, mikä sopii todella hyvin näin maailmanlaajuisen pandemian vallitessa.

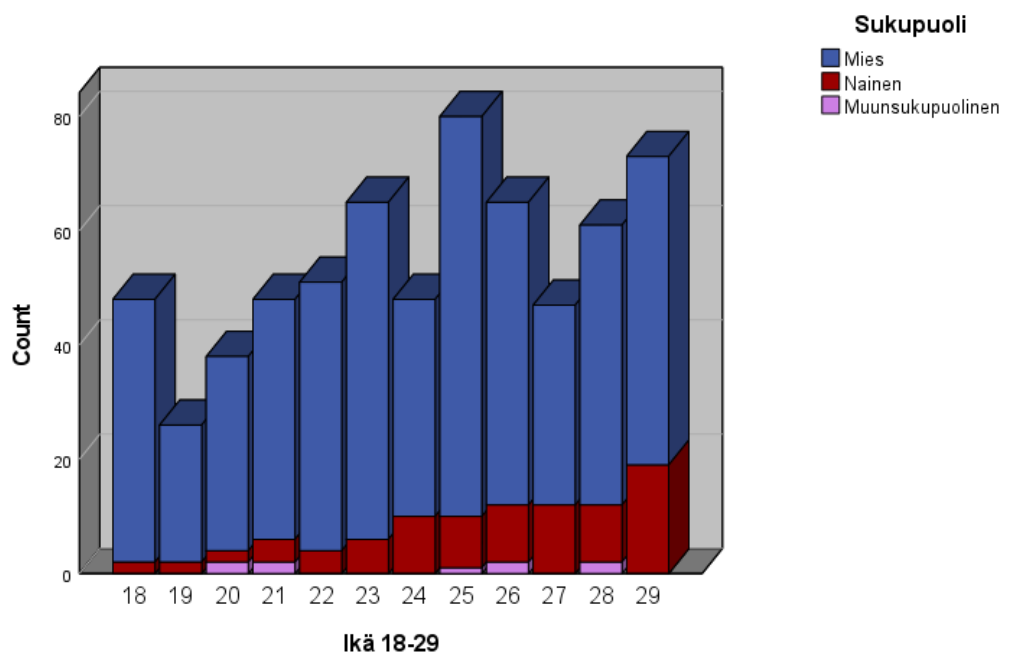


## 5 Tutkimuksen tulokset

Tutkielman tilastointia varten käytettiin e-kyselylomaketta, jota jaettiin yhteistyökumppanin toimesta omilla viestintäkanavilla sekä sosiaalisten median kanavien kautta, joihin kuuluu Twitter, Instagram, Facebook, sekä verkossa toimivat viestintävälineet. Tutkimustuloksista nostetaan esiin tärkeitä huomioita, joita voidaan hyödyntää sekä nuorten aikuisten parissa tapahtuvassa työssä, mutta myös nuorisotyön kohdalla.

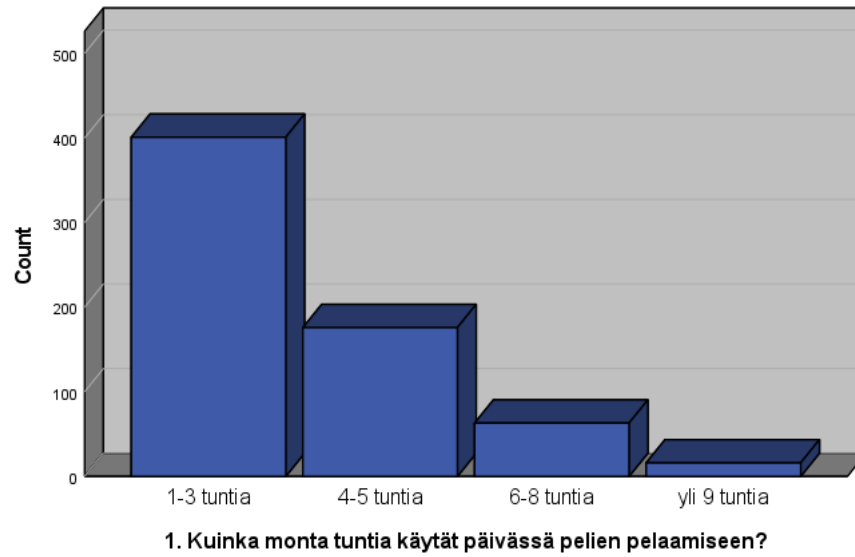
Aineistoa kerättiin kuukauden ajan heinäkuun ja elokuun 2021 välissä. Kyselyyn vastaaminen suljettiin 15.8.2021. Kyselyyn osallistui n=656 virallista vastausta, jotka ovat annetun ikäryhmän sisällä. 9 vastausta poistettiin tutkimuksesta, koska ne eivät kuuluneet annettuun ikäryhmään ja vaikuttavat tutkimuksen uskottavuuteen. Vastaukset ovat purettu auki prosentteina ja vastaajamäärinä kuvaamaan määriä. Kyselyn vastaukset on kuvattu pylväsdiagrammeilla sekä piirakkadiagrammeilla ja ristiintaulukoinnilla. Sukupuolivaihtoehtoja annettiin neljä: ”mies”, ”nainen”, ”muunsukupuolinen” ja ”en halua vastata”. Vastaajista valtaosa (84,3 %) oli miehiä. Naisia oli 13,9 %, muunsukupuolisia 1,5 % ja 0,9 % ei halunnut vastata sukupuoltaan.

Vastaajista suurin osa oli 25-vuotiaita ja vähiten taas 19-vuotiaita. Naisista eniten vastauksia löytyi 26-29-vuotiaitten ryhmästä. Kaaviosta on jätetty pois 6 ”en halua vastata” vastausta.



Kuvio 1: Vastaajien sukupuolet ja iät

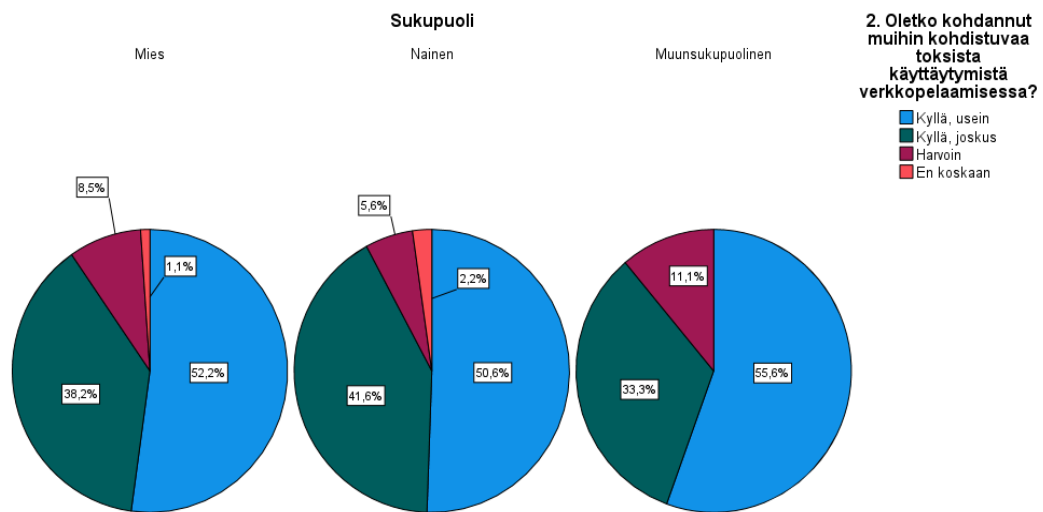
Tutkimuksessa kysyttiin kuinka monta tuntia vastaajat käyttävät pelien pelaamiseen päivässä. Suurin osa vastasi ”1-3 tuntia” (61,1 %), toiseksi eniten vastattiin ”4-5 tuntia” (26,8 %), kolmanneksi eniten vastattiin ”6-8 tuntia” (9,6 %) ja vähiten vastauksia sai ”yli 9 tuntia” (2,4 %).



Kuvio 2: Pelituntien määrä päivittäin

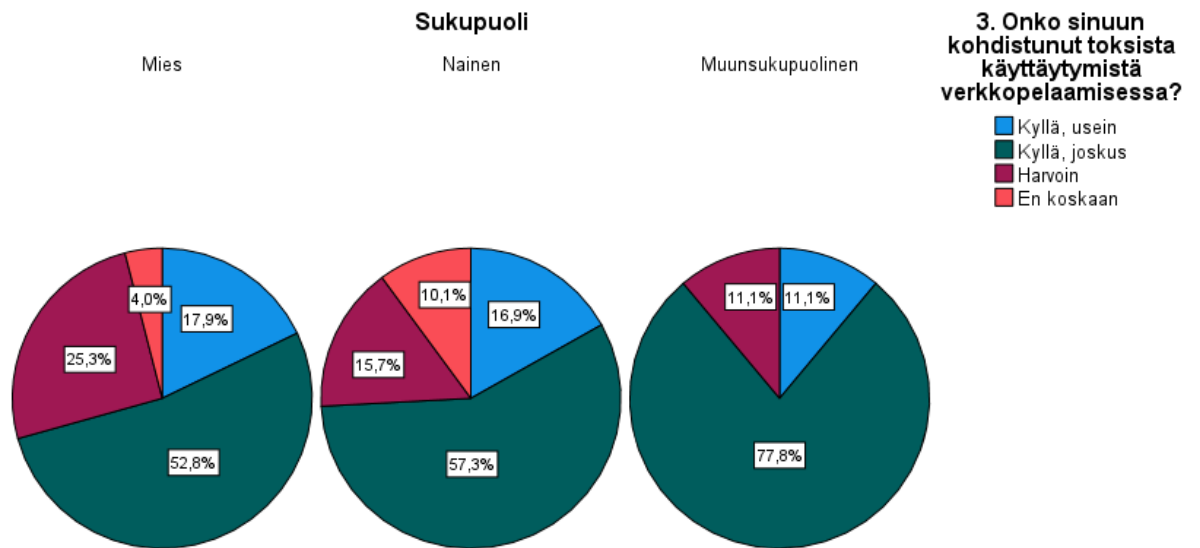
## 5.1 Toksinen käyttäytyminen

Kyselyssä selvitettiin vastaajien suhtautumista toksisuuteen ja toksiseen käyttäytymiseen. Vastaajien toksisen käyttäytymisen observointiin kaikista sukupuolista yli puolet vastasivat ”kyllä, usein”- vaihtoehtoon. Miehistä 52,2 %, naisista 50,6 % ja muunsukupuolisista 55,6 % sa-  
noo näkevänsä toksista käyttäytymistä usein verkkopelaamisessa. Kolmasosa kohtaa toksista käyttäytymistä usein ja vain vähemmistö sanoo huomaavansa toksista käyttäytymistä harvoin tai ei koskaan.



Kuvio 3: Vastaajan ympärillä kohdistunut toksisuus

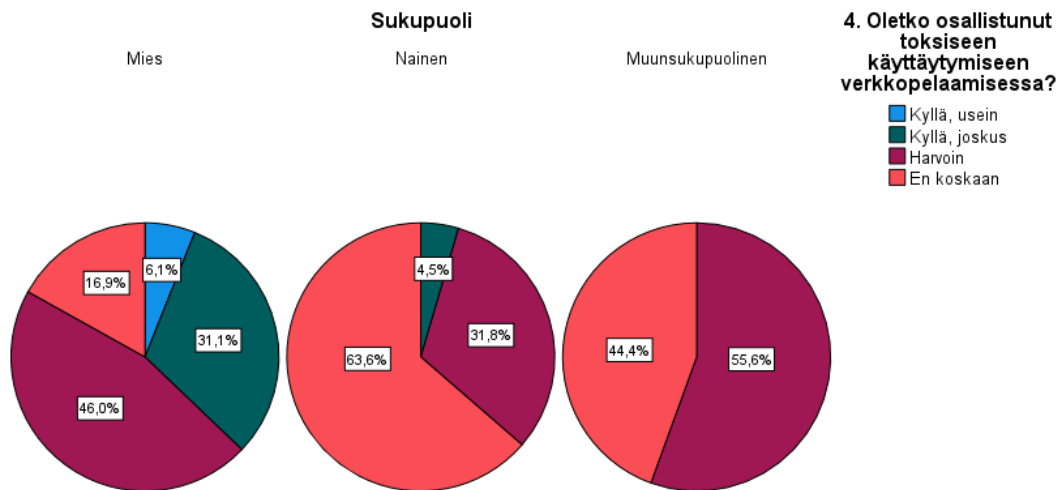
Kyselyssä vastaajilta kysyttiin, onko heihin kohdistunut toksista käyttäytymistä. Miehistä ja naisista yli puolet vastasivat ”kyllä, joskus”. Muunsukupuolisista lähes neljä viidestä (77,8 %) kokee joskus olevansa toksisen käyttäytymisen kohteena. Vastausvaihtoehdosta ”kyllä, usein” on enää alle viidesosa miehistä 17,9 %, naisista 16,9 % ja muunsukupuolisista 11,1 %. Miehistä, joka neljäs (25,3 %) kokee olevansa harvoin toksisen käyttäytymisen kohteena ja naisilla 15,7 % sekä muunsukupuolisilla 11,1 %.



Kuvio 4: Vastaajaan kohdistunut toksisuus

Kyselyssä kysyttiin, osallistuuko nuoret aikuiset toksiseen käyttäytymiseen verkkopelaamisessa. Miehistä suurin osa (46 %) vastasi osallistuvansa toksiseen käyttäytymiseen harvoin ja 31,1 % joskus. Miehistä 16,9 % ei osallistu ollenkaan. Miehistä 6,1 % vastasi usein, kun taas naisista ja muunsukupuolisista ei kukaan. Naisista 63,6 % ei osallistu ollenkaan, 31,8 % harvoin ja 4,5 % joskus. Muunsukupuolisista 55,6 % osallistuu harvoin ja 44,4 % ei koskaan.

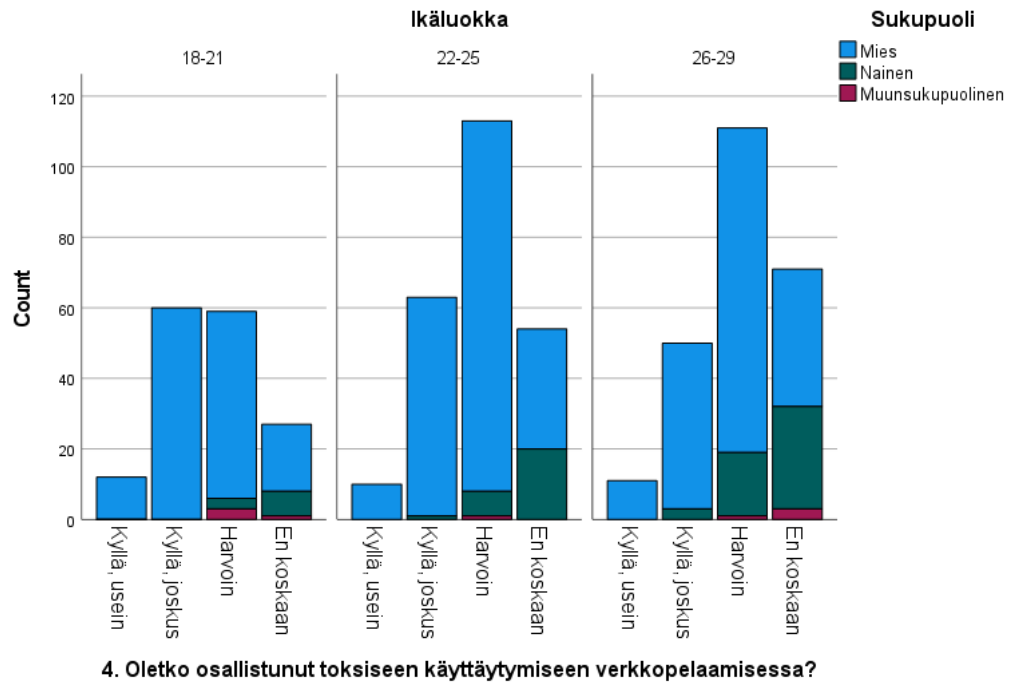
Vastausten perusteella miehet olisivat valmiimpia osallistumaan toksiseen käyttäytymiseen ja naiset kertovat olevansa enemmän toksisuuden kohteena, kuin sen aiheuttajina.



Kuvio 5: Vastaajan itse kohdistama toksisuus

Kyselyn kolmen toksisuuteen käsittelevän kysymyksen vastaukset jaettiin kolmeen ikäryhmään: 18-21-vuotiaat, 22-25-vuotiaat ja 26-29-vuotiaat. Ikäryhmiin sisällytettiin eri sukupuoli-vastausvaihtoehdot. 18-21-ikäryhmästä ”kyllä, joskus” ja ”harvoin”-vastausten vastausmäärät olivat n. 60 vastauksen luokkaa, kun taas kahdella muulla ikäryhmällä ”harvoin”-vastausten määrä itsessään on n. 110 vastauksen luokkaa. ”En koskaan”-vastannutta oli nuorimmalla ikäryhmällä yli 20 vastausta, keskimmaisella ikäryhmällä yli 50 vastausta ja vanhimmalla ikäryhmällä n. 70 vastausta.

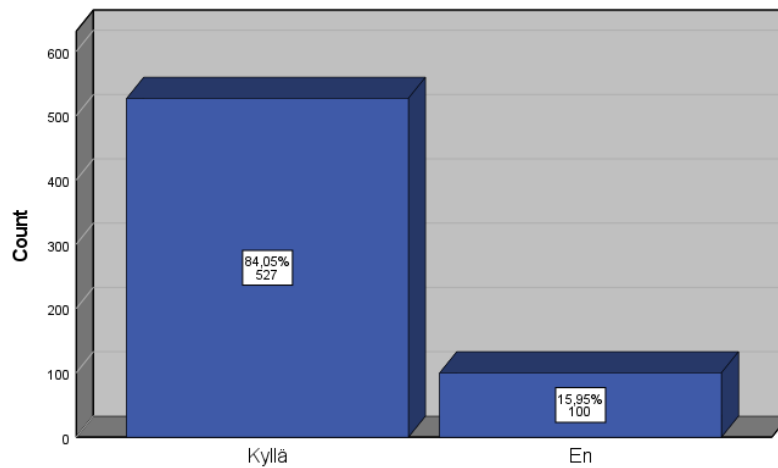
Graafien mukaan nuorin ikäryhmä osallistuisi enemmän toksiseen käyttäytymiseen verrattuna kahteen muuhun ikäryhmään. Naisten vastausmäärä kasvaa ”harvoin” ja ”en koskaan”-vastausvaihtoehdoissa, mutta kyselyn vastanneita vanhempia naisia oli enemmän kuin nuorempia.



Kuvio 6: Toksiseen käyttäytymiseen osallistuminen eri ikäluokissa

## 5.2 Peliporukkaan ja yhteisöön kuuluminen

Seuraavaksi kyselyssä tutkittiin peliporukkaan tai peliyhteisöön kuulumista. Vastaajista neljä viidestä (80,3 %) sanoo kuuluvansa peliporukkaan, 15,2 % vastasivat ”en” ja 4,4 % vastasi ”en osaa sanoa”. Graafissa näkyy vain ”kyllä” ja ”en”-vastausten summa.

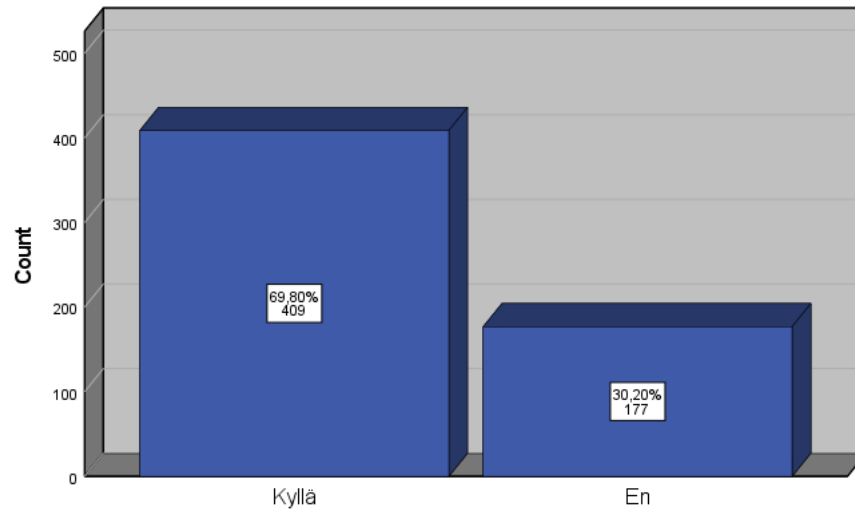


5. Koetko kuuluvasi osaksi jotain peliporukkaa?

### Kuvio 7: Peliporukkaan kuuluminen

Seuraavassa kysymyksessä kysyttiin, kuuluuko olevansa osaksi jonkun pelin peliyhteisöä. Vastaajista yli puolet (62,3 %) sanoi ”kyllä” ja 27 % vastasi ”en”. Kymmenesosa (10,7 %) vastasi

”en osaa sanoa”. Graafissa näkyy vain ”kyllä” ja ”en”-vastausten summa.



6. Koetko kuuluvasi osaksi jonkun pelin peliyhteisöä?

Kuvio 8: Peliyhteisöön kuuluminen



Ristiintaulukoinnin osalta käytimme vain vastaajan antamia vastauksia, eikä sukupuolia tutki-  
maan yhteyksiä yleisesti käyttäjän osalta. Vastaukset ristiintaulukoitiin yhteyksien varalta ja  
nousi esiin kertoimella (sig 0000) vahva kerroin molempiin vastauksiin ”ei”-vastauksen anta-  
neet. Molempiin ”ei”-vastauksen antaneita oli 58 kappaletta (10,3 %). Tämä voi viitata esi-  
merkiksi syrjäytymisvaarassa oleviin nuoriin tai nuoriin aikuisiin, mutta voi myös mahdollisesti  
tarkoittaa, että he viihtyvät ja ovat onnellisempia pelaamaan pelejä yksinään. Esiintyi myös  
huomio, että 34 vastaajaa pelaa pelejä yksin, mutta kokevat olevansa osana peliyhteisöä.

		6. Koetko kuuluvasi osaksi jonkun pelin peliyhteisöä?		Total	
		Kyllä	En		
5. Koetko kuuluvasi osaksi jotain peliporukkaa?	Kyllä	Count	365	106	471
		Expected Count	333,8	137,2	471,0
	En	Count	34	58	92
		Expected Count	65,2	26,8	92,0
Total	Count	399	164	563	
	Expected Count	399,0	164,0	563,0	

Chi-Square Tests					
	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)	Exact Sig. (2- sided)	Exact Sig. (1- sided)
Pearson Chi-Square	61,267 <sup>a</sup>	1	,000		
Continuity Correction <sup>b</sup>	59,319	1	,000		
Likelihood Ratio	55,818	1	,000		
Fisher's Exact Test				,000	,000
Linear-by-Linear Association	61,158	1	,000		
N of Valid Cases	563				

Kuvio 9: Vastaajien ristiintaulukointi peliyhteisöön kuulumisesta verkkopelien avulla

### 5.3 Ystävyys- ja parisuhteitten muodostaminen pelien avulla

Viimeiseksi kyselyssä tutkittiin ihmissuhteitten muodostamisesta, joihin kuului ystävyysuh-  
teet sekä parisuhteet videopelien avulla. Miehistä 423 vastasi saaneensa ystävyysuhteita pe-  
lien avulla ja 33 sanoi muodostaneensa parisuhteita pelien avulla. Naisista 62 vastasi saa-  
neensa ystävyysuhteita ja 30 sanoi muodostaneensa parisuhteita pelien avulla.

Annettuja vastauksia ristiintaulukoitiin mahdollisten yhteyksien varalta ja tutkittiin muodos-  
taako miehet vai naiset enemmän ystävyysuhteita vai parisuhteita keskenään. Muunsukupuol-  
iset jätettiin pois taulukoinneista vastaajien määrän vähäisyyden vuoksi, joka voisi vaikuttaa  
tilastollisen luotettavuuteen. Tilastollista yhteyttä tutkittiin khii neliöön testin avulla.

Ystävyysuhteitten osalta yhteys oli heikko, koska sekä miehet että naiset olivat vastanneet melkein yhtä suurissa määrin ”kyllä” ja ”en”. Mutta parisuhteitten muodostamisessa havaittiin tilastollisesti merkitsevä relevanssi (sig 0000), että naiset ovat todennäköisempiä muodostamaan parisuhteita miesten kanssa. Naisista yli kolmasosa (30) oli vastannut kyllä.

		8. Oletko saanut peleistä kontakteja, keiden kanssa olet muodostanut parisuhteita?			
			Kyllä	En	Total
Sukupuoli	Mies	Count	33	514	547
		Expected Count	54,3	492,7	547,0
	Nainen	Count	30	58	88
		Expected Count	8,7	79,3	88,0
Total		Count	63	572	635
		Expected Count	63,0	572,0	635,0

#### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	66,776 <sup>a</sup>	1	,000		
Continuity Correction <sup>b</sup>	63,673	1	,000		
Likelihood Ratio	48,434	1	,000		
Fisher's Exact Test				,000	,000
Linear-by-Linear Association	66,671	1	,000		
N of Valid Cases	635				

Kuvio 10: Vastausten ristiintaulukointi parisuhteitten muodostamisesta verkkopelien avulla

#### 5.4 Toksisuus pelitunteihin verrattuna

Viimeisenä tutkittavana kohteena vertailimme eri ikäryhmien ja eri pelituntien määrän korrelaatiota toksiseen käyttäytymiseen Spearmanin järjestyskorrelaatiokertoimen avulla. Korrelaatiota varten annettiin vastaajan ikä, pelitunnit sekä vastaajan vastaukset kolmeen toksisuuteen liittyvään kysymykseen. Selvisi, että mitä enemmän pelaa pelejä, sitä enemmän kohtaa toksista käyttäytymistä. Tuloksista löytyi myös, että iän kasvaessa pelaamiseen käytettävä aika lievästi vähenee. Tämän selittää esimerkiksi työelämä, perheen muodostaminen tai muut velvoitteet. Löytyi myös yhteys toksisen käyttäytymisen ja toksisen käyttäytymisen kohtaamisen osalta. Vastaajat, jotka ovat osallistuneet toksiseen käyttäytymiseen myös kohtasivat enemmän toksista käyttäytymistä heitä kohtaan.

Correlations							
		Ikä 18-29		1. Kuinka monta tuntia käytät päivässä pelien pelaamiseen?	2. Oletko kohdannut muihin kohdistuvaa toksista käyttäytymistä verkkopelaamisessa?	3. Onko sinuun kohdistunut toksista käyttäytymistä verkkopelaamisessa?	4. Oletko osallistunut toksiseen käyttäytymiseen verkkopelaamisessa?
Spearman's rho	Ikä 18-29	Correlation Coefficient	1,000	-,111**	-,033	-,054	-,159**
		Sig. (2-tailed)	.	,005	,404	,166	,000
		N	656	656	654	653	647
	1. Kuinka monta tuntia käytät päivässä pelien pelaamiseen?	Correlation Coefficient	-,111**	1,000	,155**	,156**	,109**
		Sig. (2-tailed)	,005	.	,000	,000	,005
		N	656	656	654	653	647
	2. Oletko kohdannut muihin kohdistuvaa toksista käyttäytymistä verkkopelaamisessa?	Correlation Coefficient	-,033	,155**	1,000	,574**	,293**
		Sig. (2-tailed)	,404	,000	.	,000	,000
		N	654	654	654	651	645
	3. Onko sinuun kohdistunut toksista käyttäytymistä verkkopelaamisessa?	Correlation Coefficient	-,054	,156**	,574**	1,000	,384**
		Sig. (2-tailed)	,166	,000	,000	.	,000
		N	653	653	651	653	644
	4. Oletko osallistunut toksiseen käyttäytymiseen verkkopelaamisessa?	Correlation Coefficient	-,159**	,109**	,293**	,384**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	,005	,000	,000	.
		N	647	647	645	644	647

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Kuvio 11: Vastaajien iän, pelituntien ja toksisuuteen liittyvien kysymysten vastausten yhdistäminen Spearmanin järjestyskorrelaatiokertoimeen

## 6 Johtopäätökset

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, miten paljon suomalaiset nuoret ja nuoret aikuiset kohtaavat toksista käyttäytymistä verkkopeleissä ja kuinka he muodostavat pelien avulla ihmissuhteita. Opinnäytetyö on aloitettu 2021 alussa ja jatkettu syksyyn saakka. Tutkimuskysymysten avulla on pystytty selvittämään nuorten aikuisten nykyistä tilaa verkossa ja kuinka nuorten oppimat sosiaaliset taidot vaikuttavat ihmissuhteitten muodostamiseen. Tutkimuksessa selvitettiin kuinka paljon tunteja 18-29-vuotiaat käyttävät verkkopelien parissa. Tutkielmassa saatiin paljon hyödyllistä tietoa nuorten käyttäytymisestä verkossa, yhteenkuuluvuuden tunteesta, nuorten yhteisöllisyydestä ja halukkuudesta muodostaa ihmissuhteita.

Tutkielmasta selvisi, että nuoret käyttävät enemmän aikaa pelaamisen parissa kuin vanhemmat ikäryhmät. Pelaaminen kokemuksena vaihtelee myös pelituntien määrään nähden. Vastausten ristiintaulukoinnin pohjalta nousi esiin, että pelaamisen määrä on verrattavissa toksisuuden ilmenemiseen. Mitä enemmän nuori tai nuori aikuinen pelaa, sitä todennäköisemmin hän kohtaa toksisuutta peleissä. Nuoret käyttävät paljon aikaa sosiaalisen median parissa, mikä näkyy myös pelitunneissa viikoittain ja vaikuttaa moneen muuhun tekijään, esimerkiksi fyysisen liikunnan määrän tai muiden harrastusten parissa käytettävän ajan vähenemiseen. Non-toxic hankkeen tutkimuksessa (2020) 79% nuorista pelaajista käyttää viikoittain tai useammin pelejä ja 45% pelaa päivittäin.

Vastaajien kokemukset toksisuudesta ja toksisesta käyttäytymisestä voivat vaihdella suuresti, mutta tutkielmassa saatiin selville sen laajuudesta ja esiintyvistä määristä. Jokainen ikäryhmä kohtaa toksisuutta erilaisissa määrissä, mutta iän kasvaessa oma käyttäytyminen myöskin paranee. Toksiseen käyttäytymiseen osallistumisessa ”harvoin”-vastauksen antaneitten määrä kasvoi melkein kaksinkertaiseksi 22-25-vuotiaissa sekä 26-29-vuotiaissa ikäryhmissä verrattuna nuorimpaan ikäryhmään 18-21-vuotiaat. Toksinen käyttäytyminen voi monesti viitata huonoihin käytöstapoihin, ihmisen luonteenpiirteisiin ja heidän tapaansa tuoda asioita ulos, kasvatukseen, sosiaaliseen ympäristöön ja kaveriporukoihin tai peliporukoihin ja työpaikan sosiaaliseen ilmapiiriin. Toksiseen käyttäytymiseen on aina hyvä puuttua, oli kyseessä tuntematon tai lähipiirin henkilö. Aiempiin tutkimuksiin verraten lukemat ovat aika lähellä toisiaan ja toksisuuden määrä on todellakin suuri, kuten kappaleessa 4 mainitut ADL ja Non-Toxic hankkeen selvityksessä kerrotaan ja niitä voi verrata kappaleen 5.1 tutkimustuloksiin.

Tutkimuksessa selvitettiin nuorten ja nuorten aikuisten osallisuutta yhteisöön ja muihin ihmisiin. Nuoret löytävät yhä helpommin muita pelaajia ja valinnanvara kasvattaa omaa verkostoaan on helpompaa kuin aiemmin. Pelit tarjoavat paljon mahdollisuuksia ja pelien määrä myöskin tarjoaa suuremman kattavuuden tarpeille ja sosiaalisten välien muodostamiselle. Yhä useampi osaa myös oma-aloitteisesti ottaa selvää pelin yhteisöstä ja yhteisöistä sekä

kilpapelaaamisen piireistä. Monet verkkopelit omaavat oman kotimaisen kattoyhteisön, joka tuo pelaajia yhteen peliseuran, kilpailujen, tiedotuksen ja tapahtumien muodossa.

Viimeisenä tutkimuksessa tutkittiin nuorten sosiaalisten taitojen hyödyntämistä ihmissuhteiden muodostamisessa. Tutkimuksesta selvisi, että valtaosa muodostaa pelien ympärille ja ympäriltä ystävyssuhteita keskenään. Yhteinen mielenkiinnon kohde toimii helppona matalan kynnyksen toimijana tuodessaan ihmisiä yhteen. Ainoastaan muutama muodostaa parisuhteita tai intiimejä suhteita pelien avulla. Naiset olivat paljon avoimempia suhteen muodostamiselle kuin miehet.

## 7 Pohdinta

Tutkielmaa aloittaessa omasin ennakko-oletuksia, joita pyrin kyselyn avulla joko vahvistamaan tai murtamaan. Joidenkin seikkojen osalta koin vahvaa omistautumista ottaa tarkemmin selvää pitääkö tietyt väitteet paikkaansa vai löytyisikö taustalta syitä, jotka eivät välttämättä sisällä oletettuja seurauksia. Tutkijan on pystyttävä olemaan puolueeton ja siksi tietoperustaan on tärkeä tukeutua. Vaikka olenkin alan ammattilainen ja pioneeri e-urheilun kentällä käytän silti jo valmista materiaalia lähteinä. Opiskelijan tehtävänä on kuitenkin toimia opiskelijana - ei kaikkietävänä ammattilaisena.

Tutkimuksen pohjalta löytyi paljon merkittäviä huomioita toksisuudesta ja toksisesta käyttäytymisestä. Suomessa toksisuus on valitettavan arkipäiväistä ja sen huomaamiseksi on mennyt liian kauan aikaa, koska se on syvästi juurtunut suomalaisessa kulttuurissa. Verkossa anonyyminä esiintyminen mahdollistaa erilaisen käytöksen ja käyttäytymismallin, joka muotoutuu ja muokkaantuu ihmisen arkiseen olemukseen. Positiiviset sekä negatiiviset tavat ovat molemmat helposti yhdistettävissä. Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen mukaan (2014, 106) ”pelejä pelataan kaikkialla ja kaiken aikaa, yksin, yhdessä ja yksin yhdessä.”

Tänä päivänä monet nuoret ja nuoret aikuiset kokevat pelialustat mahdollisuuksina, mutta monesti ennakko-oletukset ovat vahvasti läsnä ja tuntemattomiin suhtaudutaan jo valmiiksi jollain tapaa - harva haluaa lähestyä positiivisesti toista henkilöä, johon ei halua investoida ollenkaan aikaa. Ystävyyssuhteen luomisessa täytyy yleensä nähdä paljon vaivaa ja on helpompaa ottaa vastakohtainen lähtöasetelma ja vastata tuleen tulella, joka voi johtaa toksiseen käytökseen. Myös monet näistä kohtaamisista ovat väliaikaisia tai kestävät vain lyhyen aikaa, jolloin ei synny mitään sitoumuksellista yksilöitten välille. Ne yksilöt, jotka muodostavat peleistä kohdatut tutuiksi, yleensä jatkavat myös seurustelua pelien ulkopuolella ja saattavat muodostaa pysyviä ystävyyssuhteita ja potentiaalisia rakkauselämän lisiä. Yleensä ne, jotka kokevat peleissä onnistumisia ja positiivisia hetkiä sekä yhdistäviä tekijöitä toisistaan todennäköisemmin muodostavat siteitä. Puhutaan paljon nuorten niin sanotusta vihakulttuurista, joka perustuu agitoinnin ja välittämisen risteytyksestä. Vihapuhe ja vihakulttuuri näkyy erilaisena vanhemmille sukupolville ja yleensä vain negatiivisena asiana. Nuorille se kuitenkin tuntuu olevan arkipäiväistä, ja heistä monet ovat kehittäneet toleranssin sen ympärille, joten he voivat nähdä positiivisessa valossa verbaalisen kielenkäytön. Se, onko se positiivinen asia, että nuoret ovat oppineet tällaiseen tapaan, lienee edelleen suuri kysymys. Nuoret kuitenkin kokevat tuntemuksia impulsiivisemmin ja yleensä paranevat tilanteista aikuisia paljon nopeammin (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 105).

Tuloksien pohjalta pystyy luomaan paljon uusia kehittämisehdotuksia sekä jatkotutkimuksia ja kyselyitä. Naisten kohtaamasta toksisuudesta voisi hyvin saada tarkempaa dataa laadullisten tutkielmien muodossa. Toksisesta käyttäytymisestä voi myös esittää tarkempia kysymyksiä ja

auttaa kasvatuksellista toimintaa ymmärtämään syitä ja seurauksia paremmin sekä tarjota mahdollisia työkaluja tilanteen parantamiseksi ja ennaltaehkäisemiseksi. Opinnäytetyöhön liittyen on esitetty myös paljon toiveita datan käyttöön ja tutkimiseen erilaisilta kotimaisilta tahoilta ja organisaatioilta. Opinnäytetyön tulokset auttavat hahmottamaan tulevia tutkimuksia ja tutkielmia.

Kokonaisuutta ajatellen näin laajan opinnäytetyön aiheen vastaanottaminen ja käsittely olisi varmasti ollut helpompaa isomman ryhmän kanssa. Yksin työskentely aiheutti paljon ongelmatilanteita, kun vertailin henkilökohtaisia kokemuksia ja asioita, joista puhun työelämässäni arkisesti, mutta en voi käyttää opinnäytetyössäni, koska akateemisessa työssä niitä ei voida käyttää uskottavina. Työn vaiheet vaihtelivat suuresti ja tein jokaista osapuolta vähän sieltä täältä, johon on varmasti syyttämisen myös omaa kärsimättömyyttä pysyä aiheessa. Opinnäytetyön vaiheet ovat kuitenkin tärkeitä kasvamisen vaiheita opiskelijalle ja seuraavan tutkimustyön tekeminen tulisi olemaan huomattavasti helpompaa aiemman kokemuksen hyödyntämisen avulla.

Pelaamisella on tärkeä rooli nykypäivän yhteisössä palautumisen, harrastustoiminnan sekä kilpailullisuuden muodossa. Nykytutkimuksen valossa pelaamisen hyötytaidot ovat kiistämättömiä, vaikka sosiaalisissa interaktioissa onkin paljon muuttujia. On kuitenkin tärkeää, että pelaamiseen liittyvää toimintaa ei kokonaan keskeytetä. Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen mukaan (2014, 106) ”liiallinen pelko ja siitä kumpuava jyrkkä pelien kieltäminen ja demonisointi eivät ole kestävä ratkaisu pelihaittojen ehkäisemiseen.”.

## Lähteet

## Painetut

Harviainen, T. J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2014. Pelikasvattajan käsikirja. 2. painos. Tampere: Tammerprint Oy.

Heikkilä, T. 2014. Tilastollinen tutkimus. E-kirja. Helsinki: Edita Publishing.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Kirjayhtymä.

Vauhkonen, T. & Hoikkala, T. 2020. Syrjäytymisen lasku. E-kirja. Nuorisotutkimusseura

## Sähköiset

ADL. 2020. Free to play? Hate, harassment and positive social experience in online games 2020. Viitattu 27.10.2021. <https://www.adl.org/free-to-play-2020>

Alin, E. Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri-hanke. 2018. Viitattu 22.10.2021. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>

Arene 2020. Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset. Viitattu 19.5.2021 <https://www.arene.fi/wp-content/uploads/Raportit/2020/Areenen%20ONT%20eettiset%20ohjeet%20esitysmateriaali%202020.pdf?t=1578486373>

Atlassian. 2021. Blogi. Video games can help your team work smarter (no, seriously). Viitattu 14.9.2021. <https://www.atlassian.com/blog/teamwork/video-games-can-help-your-team-work-smarter-no-seriously>

Esports News UK. 2021. Women in Games responds to media reports on harassment in the industry, will reveal new research on toxicity at upcoming conference. Viitattu 14.9.2021 <https://esports-news.co.uk/2021/08/03/women-in-games-comments-media-reports-toxicity-activision-blizzard-harassment/>

Finlex. 2007. Lastensuojelulaki. Viitattu 28.4.2021 <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417#L1>

Hyvinkään Nuorisopalvelut. 2021. Viitattu 24.10.2021. <https://www.hyvinkaa.fi/kulttuuri-ja-vapaa-aika/nuoriso/>

Meriläinen, M. 2020. Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä. Väitöskirja. Kasvatustieteellisiä tutkimuksia. Helsingin yliopisto. Viitattu 28.4.2021 <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/309143>

Przybylski, A., Rigby, C. & Ryan, R. 2006. The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. Viitattu 28.4.2021 [https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2006\\_RyanRigbyPrzybylski\\_MandE.pdf](https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2006_RyanRigbyPrzybylski_MandE.pdf)

Siuttila, M. 2020. Non-toxic - Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä. Viitattu 22.11.2021. <https://hel.fi/static/liitteet-2019/KuVa/julkaisut/NonToxic251120.pdf>



Sosiaali- ja terveysministeriö. Syrjäytymisen ja köyhyyden ehkäiseminen. Viitattu 28.4.2021.  
<https://stm.fi/syrjaytymisen-ja-koyhyden-ehkaisy>

THL. 2021. Viitattu 24.10.2021. <https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/hyvinvointi-ja-terveys/nuorten-syrjaytymisen-ehkaisy#maara>

Vilka, H. 2007. Tutki ja mittaa - määrällisen tutkimuksen perusteet. Viitattu 19.5.2021.  
<http://hanna.vilka.fi/wp-content/uploads/2014/02/Tutki-ja-mittaa.pdf>

Julkaisemattomat

Joensuu, M. 2021. Sähköposti 28.5.2021.

## Kuviot

Kuvio 1: Vastaajien sukupuolet ja iät.....	17
Kuvio 2: Pelituntien määrä päivittäin .....	18
Kuvio 3: Vastaajan ympärillä kohdistunut toksisuus .....	19
Kuvio 4: Vastaajaan kohdistunut toksisuus.....	20
Kuvio 5: Vastaajan itse kohdistama toksisuus .....	21
Kuvio 6: Toksiseen käyttäytymiseen osallistuminen eri ikäluokissa .....	22
Kuvio 7: Peliporukkaan kuuluminen.....	23
Kuvio 8: Peliyhteisöön kuuluminen.....	24
Kuvio 9: Vastaajien ristiintaulukointi peliyhteisöön kuulumisesta verkkopelien avulla .....	25
Kuvio 10: Vastausten ristiintaulukointi parisuhteitten muodostamisesta verkkopelien avulla	26
Kuvio 11: Vastaajien iän, pelituntien ja toksisuuteen liittyvien kysymysten vastausten yhdistäminen Spearmanin järjestyskorrelaatiokertoimeen .....	27

## Liitteet

Liite 1: Kyselyyn vastaajien saateteksti .....	36
Liite 2: Vastaajien kyselylomake .....	37

## Liite 1: Kyselyyn vastaajien saateteksti

# ONT kyselylomake

---

Opinnäytetyön kyselylomakkeen avulla tutkitaan 18–29-vuotiaitten suomalaisten nuorten ja nuorten aikuisten sosiaalisia taitoja verkkopeleissä. Tarkoitus on tutustua tarkemmin verkkopeleissä esiintyvään käytökseen sekä ihmissuhteitten muodostamiseen. Tutkielmaa suoritetaan yhteistyössä Hyvinkään kaupungin nuorisopalveluiden kanssa. Tutkielman vastaukset ovat anonyymejä. Tutkielman tulokset julkaistaan Theseuksessa opinnäytetyöhön liitettynä. Tutkielman suorittaja on Laurea-ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelija.

Pohjustusta ja termistöä:

Tutkielmassa pyydetään kertomaan moninpelien ja verkkopelien kokemuksista. Tämä tarkoittaa kaikkia tietokoneella, puhelimella ja konsolilla tai muilla laitteilla pelattavia pelejä, joissa on joko moninpeli- tai verkkopeliominaisuus.

Toksisuudella ja toksisella käytöksellä tarkoitetaan verkkopelaamisessa esiintyvää huonoa tai vihamielistä käytöstä. Toksisuus on lainasana englannin kielen sanasta toxicity ja toxic behaviour.

Ellei toisin mainita, klikkaa oikeaa vaihtoehtoa vastaavaa numeroa. Vastausvaihtoehdot ovat numeroitu.

---

## Liite 2: Vastaajien kyselylomake

Ikä 18-29 \*

Lyhyt vastausteksti  
.....

Koetko olevasi \*

- Mies
- Nainen
- Muunsukupuolinen
- En halua vastata

1. Kuinka monta tuntia käytät päivässä pelien pelaamiseen? \*

1. 1-3 tuntia
2. 4-5 tuntia
3. 6-8 tuntia
4. yli 9 tuntia

2. Oletko kohdannut muihin kohdistuvaa toksista käyttäytymistä verkkopelaamisessa? \*

- 1. Kyllä, usein
  - 2. Kyllä, joskus
  - 3. Harvoin
  - 4. En koskaan
  - 5. En osaa sanoa
- 

3. Onko sinuun kohdistunut toksista käyttäytymistä verkkopelaamisessa? \*

- 1. Kyllä, usein
- 2. Kyllä, joskus
- 3. Harvoin
- 4. En koskaan
- 5. En osaa sanoa

4. Oletko osallistunut toksiseen käyttäytymiseen verkkopelaamisessa? \*

- 1. Kyllä, usein
  - 2. Kyllä, joskus
  - 3. Harvoin
  - 4. En koskaan
  - 5. En osaa sanoa
- 

5. Koetko kuuluvasi osaksi jotain peliporukkaa? \*

- 1. Kyllä
  - 2. En
  - 3. En osaa sanoa
- 

6. Koetko kuuluvasi osaksi jonkun pelin peliyhteisöä? \*

- 1. Kyllä
- 2. En
- 3. En osaa sanoa

7. Oletko saanut peleistä kontakteja, keiden kanssa olet muodostanut ystävyysuhteita? \*

- 1. Kyllä
  - 2. En
  - 3. En osaa sanoa
- 

8. Oletko saanut peleistä kontakteja, keiden kanssa olet muodostanut parisuhteita? \*

- 1. Kyllä
- 2. En
- 3. En osaa sanoa