

NUORET HELSINGISSÄ 2011 –TUTKIMUS

Nuoret Helsingissä 2011 -tutkimus on Helsingin kaupungin tietokeskuksen, opetusviraston ja nuorisoasiainkeskuksen yhteishanke. Tutkimuksella tuetaan tietoa nuorten vapaa-ajasta ja harrastuksista. Osa kysymyksistä koskee nuorten koulunkäyntiä ja tulevaisuuden suunnitelmia, perhettä ja muita asioita kuten yleistä viihtymistä omalla asuinalueella, vaikutusmahdollisuuksia ja ympäristöasenteita. Tutkimus jatkaa Helsingin kaupungin nuorisotutkimuksen perinteitä, sillä nuorten vapaa-aikaa on tietokeskuksessa tutkittu aiemmin myös vuosina 1982, 1990 ja 2000.

Tarkempaa tietoa tutkimuksesta löytyy Nuoret Helsingissä 2011 -tutkimuksen Internet-sivuilla, joilla voit tutustua muihin jo julkaistuihin artikkeleihin ja esittää kysymyksiä suoraan tutkijoille. Uusia artikkeleita julkaistaan sivuilla viikoittain. Tulokset julkaistaan tutkimusraporttina vuoden 2012 aikana Helsingin kaupungin tietokeskuksen tutkimuksia -sarjassa.

Tutkimusaineisto koostuu peruskoulun 5.–9. luokkalaisten ja lukion 1. ja 2. vuositasen oppilaiden, eli iältään 11–19-vuotiaiden vastauksista 42 koulusta eri puolelta Helsinkiä.

Yhteystiedot:

Tutkija Vesa Keskinen,
puh. 040 334 4784,
vesa.keskinen(at)hel.fi

Projektitutkija

Anna Sofia Nyholm,
puh. 040 334 4785,
sofia.nyholm(at)hel.fi

**Nuoret Helsingissä 2011
-tutkimuksen internet-sivut:**
[http://www.hel2.fi/tietokeskus/
Nuoret_Helsingissa_2011/](http://www.hel2.fi/tietokeskus/Nuoret_Helsingissa_2011/)

**Helsingin kaupungin
tietokeskuksen internet-sivut:**
<http://www.hel.fi/hki/Tieke/fi/Etusivu>

PELIT JA PELAAMINEN

Ehkä suurin muutos 2000-luvun suomalaisnuorten vapaa-ajassa on tietotekniikan, erityisesti internetin, käytön valtava lisääntyminen. Internettiin on uusien vapaa-ajanviettopojen (esim. tietokonepelit) lisäksi siirtynyt huomattava osa vanhoista nuorten suosimista harrastuksista kuten lukeminen, musiikin kuuntelu ja kavereiden kanssa viestittely. Nuoret lukevat omalla äidinkielellään kolmanneksi yleisimmin juuri internetissä (ks. artikkeli "Lukemisessa suuria muutoksia")

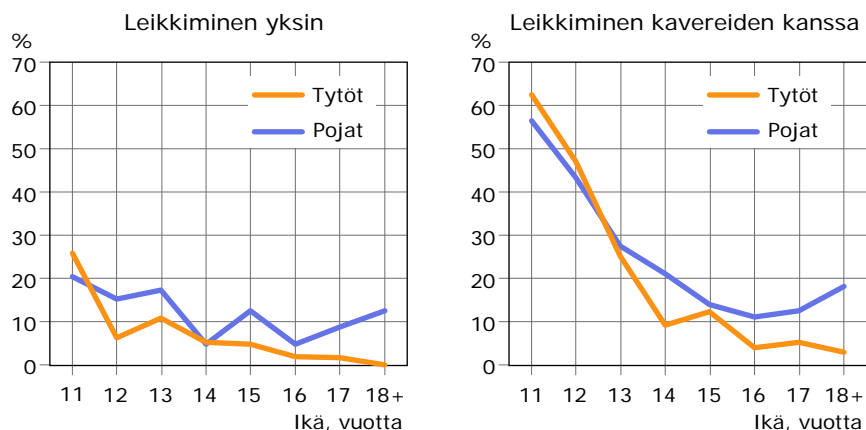
Vuoden 2011 tutkimuksen pelaamista koskevassa kysymyskonnaisuudessa kysyttiin uutena aihealueena leikkimistä yksin tai kavereiden kanssa. Tämä itsestään selvä lapsuuteen ja nuoruuteen kuuluva asia on jäänyt aikaisemmissa tutkimuksissa tarkastelun ulkopuolelle.

Leikin loppu

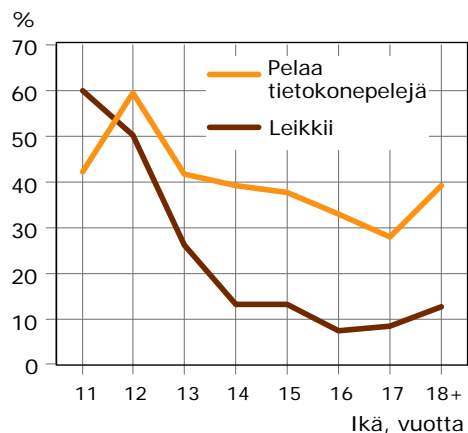
Kavereiden kanssa leikkiminen on vahvasti ikäsidonnaista. Pelaamisen ja leikkimisen ero on häilyvä. Voi olla, että nuoret viroksuvat leikkimisen käsitettä. Puhutaan kavereiden kanssa olemisesta, vaikka tähän hengailuun liittyisi leikkimistä tai pelaamista. Erityisesti tämä näyttää koskevan 11–15-vuotiaita poikia. Heitä vanhemmilla pojilla tällaista "sanakamoa" ei ehkä enää niin ole (vrt. kuvio 1). On tosin myös mahdollista, että 18–19-vuotiaat pojat ovat vastanneet pilailumielessä leikkivänsä. Tämä ikäisiä poikia aineistossa on 55, joten sattuma ei selitä tulosta.

Joka tapauksessa näyttää vahvasti siltä, että nykyvarhaisnuorten leikkiminen loppuu sanan perinteisessä mielessä varsin nuorena ja muuttuu virtuaaliseksi tietokonepelaamiseksi (Kuvio 2). On huomattava, että tietokonepelit ovat usein myös eräänlaista leikkimistä.

Kuvio 1. Viikoittainen leikkiminen iän ja sukupuolen mukaan Helsingissä 2011, N=1 362



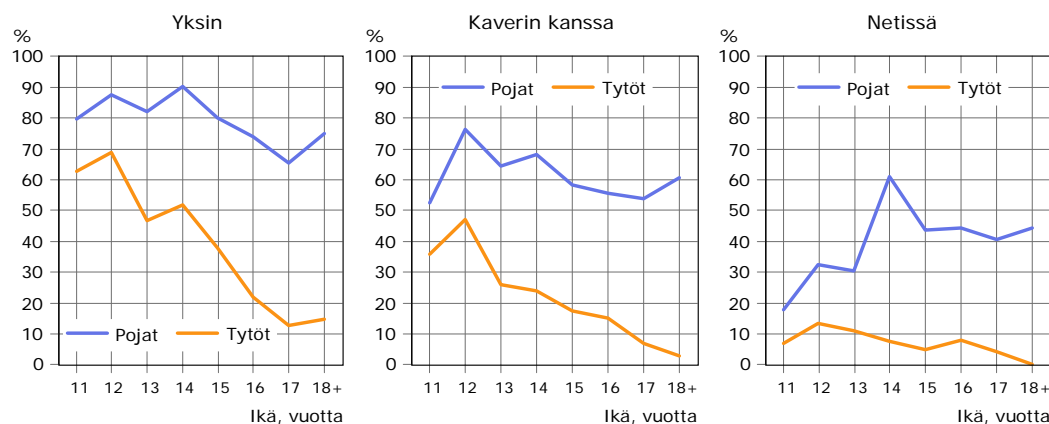
Kuvio 2. Viikoittainen kavereiden kanssa leikkiminen ja viikoittainen tietokone- ja konsolipelien pelaaminen iän mukaan Helsingissä 2011



Tietokone- ja konsolipelit

Tietokonepelit ovat varsin suosittuja. Näyttää siltä, eli jonkinlainen pelikonsoli löytyy jokaisesta kodista. Vähintään kerran viikossa tietokonepelejä pelaa 59 % helsinkiläisnuorista. Kavereiden kanssa tietokonepelejä pelaa yhtä usein 41 % ja netissä, vaikka toisella puolella maapalloa olevan pelikaverin kanssa, joka viides. Tietokonepelaaminen on yhä poikien ominta juttua, mutta ei enää niin vahvasti kuin kymmenen vuotta sitten.

Kuvio 3. Tietokone- ja konsolipelien pelaaminen vähintään kerran viikossa iän ja sukupuolen mukaan Helsingissä 2011, 11-19-vuotiaat (N=1 376)



Vuoden 2000 "Kiirettä pitää" tutkimuksessa tietokonepelejä päivittäin pelaavia helsinkiläisnuorista oli 29 % (Keskinen 2001, 47). Kymmenen vuotta myöhemmin heitä oli 38 %¹. Eniten on lisään-

¹ Pelaa päivittäin joko yksin, kaverin kanssa tai netissä.

tyntyt tyttöjen pelaaminen. Tämä selittynee yksinkertaisesti sillä, että nykyään tietokonepelejä suunnataan myös tytöille. On myös totta, että tyttöjen liikkumavara on suurempi eli tyttöjen on helpompaa leikkiä ja pelata poikien pelejä (tietokone- yms.) kuin poikien leikkiä esimerkiksi nukeilla.

Taulukko 1. Lähes päivittäin tietokonepelejä pelaavat tytöt ja pojat Helsingissä vuosina 2000 ja 2011, %

	2000, %	2011, %	Muutos, %-yksikköä
Yhteensä	29	39	+10
Tyttö	11	27	+16
Poika	47	54	+ 7

Seuraava tarkastelu perustuu kollegoiden haastatteluihin sekä omakohtaisiin havaintoihin:

Tytöt suosivat liikkumisella (Twister) ja osoittamalla ohjattavia wii-pelejä ja karaokeperiaatteella toimivia Singstar-pelejä. Pojat pelaavat mm. seikkailu-, taistelu-, ralli- ja formulapelejä. Oman kokonaisuuden muodostavat urheilupelit (FIFA, NHL). Tietokoneella ei vain pelata pelejä – siellä myös rakennetaan erilaisia ”maailmoja” (SIMS – simulaattoripelit, Roller-Coaster – huvipuistopeli, rautatiesimulaattorit jne.).

Taulukko 2. Pelaaminen ja leikkiminen Helsingissä 2011, 11–19-vuotiaat, N=1 376

	Lähes päivittäin	Viikoittain	Kuukausittain	Harvemmin	Ei lainkaan	%
Tietokone-, konsoli- tms. pelit yksin	36,3	22,2	9,7	17,7	14,0	100
Tietokone-, konsoli- tms. pelit yhdessä kavereitten kanssa	16,4	24,6	16,9	25,8	16,3	100
Seurapelit (Monopoli, shakki, korttipelit...)	3,0	9,9	24,9	43,6	18,6	100
Tietokone-, konsoli- tms. pelit jonkun muualla olevan kanssa	11,6	9,4	9,2	29,0	40,8	100
Leikkiminen kavereitten kanssa	12,7	13,3	7,4	18,1	48,5	100
Peliautomaatit (joista ei saa rahavoittoja; simulaattorit, flipprit...)	2,2	1,8	4,7	27,4	64,0	100
Keräily (kortit, lehdet, pienoismallit, rahat, tarrat...)	3,0	4,6	7,1	20,0	65,3	100
Leikkiminen yksin	5,2	4,6	4,0	19,8	66,4	100
Perinteiset roolipelit (esim. AD&D, Vampire, myös miniatyyripelit)	1,5	2,3	4,8	17,5	74,0	100
Näytelmäroolipelit (larppaus)	1,3	1,6	3,5	12,4	81,2	100
Cosplay (esim. manga/anime costume play)	1,2	1,0	1,6	8,8	87,4	100

Keräily

Keräilyn suosio on ollut varsin vakaata ajasta riippumatta. Nyt sen suhteen on tapahtunut jotakin vaikeasti tulkittavaa. Vuonna 2000 Helsingin koululaisista yli puolet (56 %) keräsi ainakin satunnaisesti jotakin (Keskinen 2001, 34). Keväällä 2011 keräilijöitä oli enää reilu kolmannes (35 %) nuorista. Mikä selittää keräilyn suosion romahtamisen? Onko niin, että nyt kyllä ”kerätään” jotakin, mutta sitä ei kutsuta keräilyksi? Ainakin tietokoneen muistiin kerätyt valokuvat ja musiikkitiedostot saattavat olla tällaista. Selvää kuitenkin on, että nyt on aikaisempaa vaikeampaa löytää nuorta, joka kerää systemaattisesti kansioon keräilykortteja tai esineitä vitriiniin. Keräilylle on ollut tyypillistä, että kerätään omaan lapsuuteen ja nuoruuteen liittyviä nostalgisia asioita. Onko tämä lainalaisuus katkeamassa tietokoneistumisen myötä, kun kaikki on netissä?

Seura- ja roolipelit

Perinteiset seurapelit kuten lauta- ja korttipelit ovat pitäneet hyvin pintansa, vaikka tietokonepelit ovat vieneet niiltä ainakin viikoittaista peliaikaa. Lautapeliin ja muiden seurapeliin valttina on sosiaalisuus. Ihminen pelaa toista ihmistä vastaan, ja se on se taika mikä jaksaa kiinnostaa. Pelaamisen useuden mukaan tarkasteltuna näyttää siltä, että pelilaudat ja – kortit kaivetaan esiin kausiluonteisesti.

Seurapeliin pelaaminen on yhtä tuttua tytöille ja pojille. Kuvi- on 4 tuloksen voi tulkita ”peliin kautta” siten, että varsin yleisesti lasten pelien (esim. Alias) pelaamisesta siirrytään hieman harvempaan perhepelien pelaamiseen (esim. Menolippu) ja sen jälkeen innostus herää uudelleen enemmän aikuisille suunnattujen pelien parissa (esim. CSI).

Taulukko 3. Seura- ja roolipeliin pelaaminen Helsingissä vuosina 2000 (N=2 734) ja 2011** (N=1 369), 11–19-vuotiaat*

	Viikoittain		Kuukausittain		Harvemmin		Ei lainkaan		Yhteensä, %	
	2000	2011	2000	2011	2000	2011	2000	2011	2000	2011
Seurapelit (Monopoli, shakki, korttipelit...)	25	13	31	25	35	44	8	19	100	100
Peliautomaatit (joista ei saa rahavoittoa)	8	4	13	5	39	27	40	64	100	100
Perinteiset roolipelit (esim. AD&D, Vampire)	6	4	5	5	16	17	73	74	100	100
Näytelmäroolipelit (larppaus)	4	3	5	4	17	12	74	81	100	100
*10-18-vuotiaat vuonna 2000 **11-19-vuotiaat vuonna 2011										

Tietolaatikko lautapeleistä

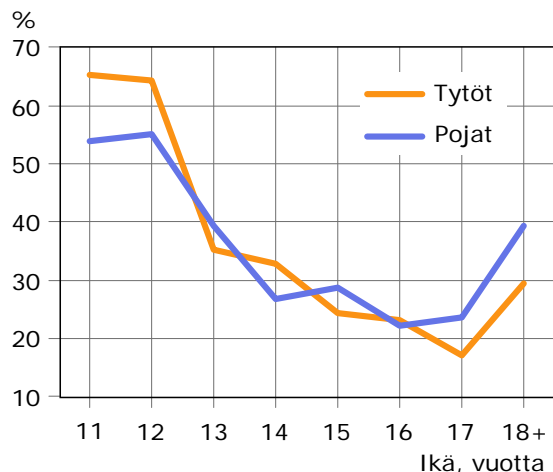
Lautapelimaailmassa on kymmenessä vuodessa tapahtunut paljon muutoksia ja uudistumista. Kansainväliset suosikit (vuoden pelit ja peliehdokkaat) julkaistaan myös suomeksi. Niitä myös mainostetaan näillä meriiteillä. Enenevästi on tuotteistettu tv-sarjoihin, elokuvaan, kirjoihin ja jopa musiikkiin liittyviä pelejä. Trivial Pursuitin myötä on tullut paljon tietokilpailuaiheisia pelejä aiheesta kuin aiheesta. Kotimainen pelituotanto on kaiken kaikkiaan lisääntynyt ja tarjonta monipuolistunut.

Ilmeisesti vanhin Suomessa painettu suomenkielinen lautapeli on vuodelta 1862. Kyseessä on "Huvimatka Avasaksaan" -lastenpeli. Pelin hinta oli 45 hopeakopeekkaa, vaikka markka olikin lanseerattu 1860. Pelistä tehtiin toinen painos 1866. Se maksoi Suomen rahassa 2 markkaa. Pelin julkaisija oli G. W. Edlund Helsingissä. Pelilautana toimivan kuvan koko on 51 x 40 cm, ja kuvat esittävät tunnettuja nähtävyyksiä eri puolilla Suomea. Kaikki 56 kohdetta on esitelty erikseen pienessä (12,5 x 10 cm, 23 sivua) kirjassessa, joka on painettu Turussa G. W. Wilénin & Kumpp. kirjapainossa 1866.

Tunnettuja, mutta nyt jo lopettaneita suomalaisia lautapeliä kustantajia ovat olleet Kuvataide (vuodesta 1925) ja Paletti. Nykyään pelejä tekevät ja julkaisevat mm. Peliko (Afrikan Tähti), Tactic, Competo, Nelostuote ja lautapelit.fi. Kesällä 2010 Nelostuote julkaisi 3000 kappaleen numeroidun pelin Ruotsin kuningasperheen kesähäistä "Sveriges Kungahus - Frogspel". Muista Afrikan tähden jälkeen kansainvälisillä pelimarkkinoilla menestyneistä suomalaisista lautapeleistä voidaan mainita 1930-luvun Helsinkiin sijoittuva "Epäillyt" (Competo) salapoliisipeli. Angry Birds -kännykkäpelistä on tulossa myös lautapeliversio.



Kuvio 4. Seurapeliänsä pelaaminen vähintään kerran kuukaudessa iän ja sukupuolen mukaan Helsingissä 2011, N=1369



Roolipelit

Perinteiset pelilaudalla tai miniatyyreillä pelattavat roolipelit ovat vakiinnuttaneet asemansa pelien joukossa (vrt. taulukko 3). Niitä pelaa ainakin satunnaisesti joka neljäs nuori (26 %), pojista 29 %, tytöistä 24 %. Tilanne oli sama vuonna 2000. Näytelmäroolipeliänsä suosio on sitä vastoin hiipunut ainakin tutkimuksessa 11–19-vuotiaiden ikäryhmässä.

Peliautomaatit

Huvipuistoista tuttujen autopeliänsä ja flippereiden pelaaminen on vähentynyt selvästi kymmenessä vuodessa. Näitä pelejä pelataan nyt kotona tietokoneella.

Cosplay

Cosplay (costume play) on harrastus, jossa pukeudutaan manga-, anime-, sarjakuva-, peli- tai elokuvahahmoiksi. Tytöistä sitä harrastaa ainakin 14 %, pojista hieman harvempi eli 11 %.

Taulukko 4. Nuorten rahapeliänsä pelaaminen Helsingissä vuonna 2000* (N=2 625) ja 2011* (N=1 355), %

	Lähes päivittäin		Viikoittain		Kuukausittain		Harvemmin		Ei koskaan		Yhteensä, %	
	2000	2011	2000	2011	2000	2011	2011	2011	2000	2011	2000	2011
Taitopelejä (pitkäveto, tulostveto, ravit, vakioveikkaus...)	2	2	8	4	8	100	100	10	60	80	100	100
Onnenpelejä (lotto, Ässä-arpa)	1	2	7	3	14	100	100	16	38	73	100	100
Peliautomaatteja (joissa voi saada rahavoittoja)	8	4	14	6	16	100	100	19	31	61	100	100
Vedonlyöntiä ja pelaamista ystävien kanssa rahasta	2	3	4	3	8	100	100	20	59	68	100	100
*10-18-vuotiaat vuonna 2000 **11-19-vuotiaat vuonna 2011												

Rahapelit

Vuoden 2000 nuorten vapaa-aikatutkimuksen yksi uusi aihe-alue oli selvittää nuorten rahapelien pelaamista kuten veikkaamista ja vedonlyöntiä. (Keskinen 2001, 51). Vuoden 2000 tutkimuksen kysymyskokonaisuus toistettiin uudessa tutkimuksessa sellaisenaan lisättynä nettipeleillä. Kysymyksen tulos osoittautui ennakoitua mielenkiintoisemmaksi. Veikkauksen pelien ikäraja nousi 18 vuoteen kesäkuun alussa 2009. Rahapelien kieltäminen alaikäisiltä näkyi luonnollisesti pelaamisen rajuna vähenemisenä. Vuoden 2000 tutkimuksen mukaan 10–18-vuotiaista helsinkiläisnuorista 67 % oli pelannut jotakin Veikkauksen peleistä. Vuonna 2011 vastaava osuus oli 32 %.

Nuoret pelaavat edelleen jossakin määrin rahapelejä vaikka ne ovat kiellettyjä alle 18-vuotiailta. Ikärajamuutos ei sinänsä muuta mitään, jos sitä ei myös valvota. Toisaalta on vaikea myöskään paheksua sitä, että nuori laittaa vaikkapa muutaman rivin lottoa vanhempiensa kuponkiin (vrt. kuvio 5 ja onnenpelit).

Uhka- ja taitopelit kuuluvat miesten maailmaan – tytöt pelaavat rahapelejä huomattavasti poikia vähemmän.

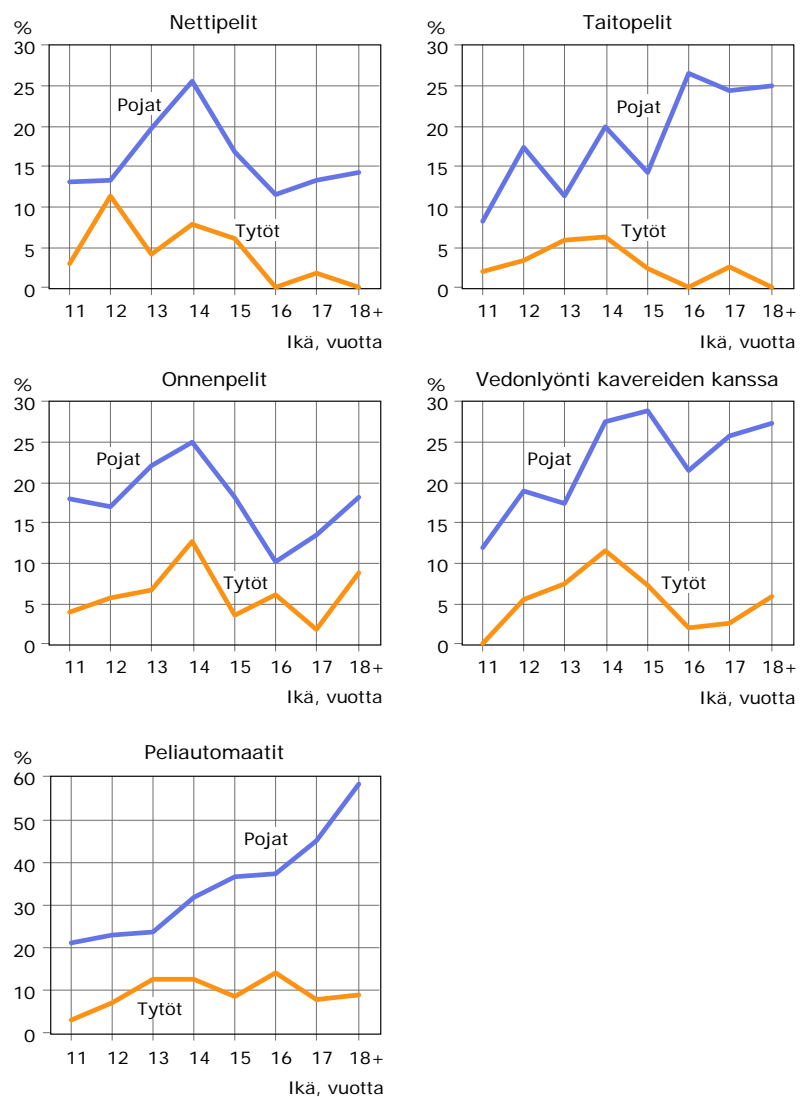
Pojilla rahapelien pelaaminen yleistyy täysi-ikäisyyden myötä. Nettipelit näyttävät kiinnostavan eniten 14-vuotiaita poikia, vaikka lupaa pelaamiseen heillä ei ikänsä puolesta pitäisi lainkaan olla.

Vuoden 2000 tutkimuksen mukaan (Keskinen 2001, 51) poikien oma urheiluharrastus (esimerkkinä jalkapallo) sai heitä pelaamaan taitopelejä. Tämä pätee yhäkin, vaikka vuoden 2011 tutkimuksen aineistosta sitä ei voidakaan lajitasolla todentaa.

Hedelmäpelit, yksikäätiset, pokeripelit yms. olivat tutkimuksen toteuttamisen aikana keväällä 2011 kielletty ilman aikuisen mukana oloa alle 15-vuotiailta. Pelien ikäraja nousi 1.7.2011 alkaen

18 vuoteen. Kevään 2011 tilanteessa peliautomaattipelejä pelattiin "nousujohteisesti" sitä mukaan kun ikä sen salli.

Kuvio 5. Nuorten rahapelien pelaaminen vähintään kerran kuukaudessa iän ja sukupuolen mukaan Helsingissä 2011



Lähde: Keskinen, Vesa (2001). Kiirettä pitää. Helsingin kaupungin tietokeskus. Tutkimuksia 2001:10.