

12.50 Digipelaaminen ja työelämä

Veli-Matti Karhulahti

Digipelaamisen ja työelämän suhdetta on tutkittu vähän. Asiaa selittänee se, että digipelit mielletään lasten ja nuorten harrastukseksi, vaikka digipelaajien keski-ikä on noussut.

Pelaamisen mahdolliset edut työelämälle

Digitaalisten moninpelien suhde työstä suoriutumiseen on herättänyt tutkijoiden kiinnostuksen, koska toimiva joukkue edellyttää tiimityötä. Laajimman laboratorio-olosuhteissa toteutetun tutkimuksen mukaan yhteistyötä vaativat kaupalliset digipelit paransivat työryhmien suoriutumista noin 20 prosenttia enemmän kuin tutustumisrituaalit. E-urheilun harrastamisen on arveltu valmistavan pelaajia etäkommunikaatiota vaativiin työtehtäviin.

Vaikka tutkimus etujen osalta on vasta alkuaiteella ja tulokset ristiriitaisia, ei ole mahdotonta, että tietyt pelaamisen muodot edesauttavat esimerkiksi tarkkuutta, tilallista hahmottamista, strategista suunnittelua tai organisointia vaativista töistä suoriutumista. On myös huomattava, että etenkin Suomessa pelaamista motivoi usein rentoutuminen, mikä on pitkäaikaisen työssä suoriutumisen edellytys.

Pelaamisen mahdolliset haasteet työelämälle

Digipelaaminen voi olla keskeistä yksilön elämässä, minkä vuoksi on ajateltu, että pelaajilla voisi olla keskittymishäiriöitä tai että he saattavat olla vähemmän motivoituneita käymään töissä.

Yhdysvaltojen taloustutkimuskeskus on arvioinut, että maassa vuoden 2000 jälkeen tapahtuneeseen miesten 12 prosentin työajan laskuun on todennäköisesti vaikuttanut digipelaaminen. Kausaliteetin osoittaminen on kuitenkin hankalaa.

Suurin pelaamisen työelämälle aiheuttama haaste lienee sen vaikutus työtehokkuuteen. Jo vuonna 2015 peräti 20 prosenttia suomalaisista työntekijöistä pelasi digipelejä työajalla. Pelaamisesta on sosiaalisen median ja muiden älylaitteiden välitteisten ärsykkeiden ohella tullut osa työarkea, ja tutkimusta kaivataan ennen kaikkea tämän yhtälön parempaan ymmärtämiseen.

Kirjallisuutta

Rahapelaaminen

Järvi U. Peliriippuvuutta syytä seuloa työterveyshuollossa ja ikäkausitarkastuksissa? Peluurin projektipäällikkö Tapio Jaakkola toivoo myös lääkärin näkevän peliriippuvuuden kovat kasvat. *Suom Lääkäril* 2007;62:4722–4.

Kujasalo A. Pähdeohjelmaopas. Helsinki: Työterveyslaitos 2013. urn.fi/URN:ISBN:978-952-261-274-274-8.

Pietilä E, Nerikko T, Matilainen R, Tenkanen T. Työelämä pelissä: Tietoa rahapelihaittojen tunnistamisesta ja ehkäisemisestä työyhteisössä. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2021. urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-620-6.

Digipelaaminen

Vahlo J, Karhulahti V, Koponen A. Tasavallan core-gamer: videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa. *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2018:35–59. www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/tasavallan-core-gamer-videopelaamisen-piirteet-suomessa-kanadassa-ja-japanissa.

Vahlo J, Ollila J, Koponen A. Digitaalinen pelaaminen työhyvinvoinnin edistämisessä. Sarja A. *Tutkimusraportteja*. Turku: Turun yliopiston kauppakorkeakoulu 2015. www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/116164/Digitaalinen%20pelaaminen%20ty%C3%B6hyvinvoinnin%20edist%C3%A4misess%C3%A4_CCR.pdf?sequence=2&isAllowed=y.