

MAGIC THE GATHERING PELIN JA PELIYHTEISÖN VAIKUTUS JÄSENEEN  
HYVINVOINTIIN TARKASTELUSSA OH MY GAME -PELILIIKKEEN  
PELIYHTEISÖ

Mikko Salin

Opinnäytetyö, kevät 2018

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosiaalialan koulutusohjelma

Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön

suuntautumisvaihtoehto

Sosionomi (AMK) +

Kirkon nuorisotyönohjaajan

virkakelpoisuus

## TIIVISTELMÄ

Mikko Salin. Magic the Gathering pelin ja peliyhteisön vaikutus jäsenen hyvinvointiin tarkastelussa Oh My Game -peliliikkeen peliyhteisö. Diak Kalasatama, Helsinki, kevät 2018, 36 s., 1 liite. Diakonia-ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma, Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön suuntautumisvaihtoehto, sosionomi (AMK) + kirkon nuorisotyöntekijän virkakelpoisuus.

Tutkimuksen tavoitteena on tutkia yhteisön jäsenten kokemusta heidän omasta hyvinvoinnistaan ja pelin sekä peliyhteisön vaikutuksia siihen. Opinnäytetyön tein Oh My Game -peliliikkeen Magic the Gathering -peliyhteisöstä. Kyseessä oleva peliyhteisö oli tutkimusta tehdessä noin neljänsadan pelaajan muodostama yhteisö, joka toimii sekä peliliikkeellä että sosiaalisessa mediassa. Tutkittavaa yhteisöä yhdistävä peli Magic the Gathering on maailmanlaajuisesti levinnyt keräilykorttipeli.

Maailmanlaajuisesti pelaamisen määrä kasvaa ja pelikulttuuri kehittyy. Tässä tutkimuksessa tavoitteena on selvittää pelin pelaamisen ja peliyhteisöön kuulumisen vaikutuksia yksilön hyvinvointiin. Mielenkiinnon kohteena on selvittää pelaajien oma kokemus pelin ja siihen kuuluvaan yhteisön vaikuttavuudesta heidän hyvinvointiin. Mielenkiinto aiheeseen nousi omasta pelaamiskokemuksesta sekä pelaamisen maineesta, sillä mediassa usein pelaaminen tuodaan esille negatiivisena vaikuttajana ja pelaamista käsitellään ongelmapelaamisen kautta.

Opinnäytetyötä varten haastattelin peliyhteisön jäseniä kahdessa fokusryhmähaastattelussa. Haastattelurunkona toimi hyvinvointimalli ja haastatteluiden analysoinnissa käytin sisällönanalyysiä. Hyvinvointi on tässä opinnäytetyössä määritelty hyvinvoinnin seitsemän ulottuvuuden mallilla. Mallissa kokonaisvaltainen hyvinvointi on jaettu seitsemään alakategoriaan, joista muodostuu ihmisen elämän laatua määrittävä kokonaisuus.

Tutkimuksen keskeisinä tuloksina ovat pelaajien kokemus pelin positiivisesta vaikutuksesta heidän hyvinvointiin useammalla eri hyvinvoinnin osa-alueella. Pelaajien oma kokemus pelin vaikuttavuudesta heidän elämänsä oli, että peli on vaikuttanut heidän elämänsä merkittävästi. Positiivisia vaikutuksia pelillä pelaajat kokivat olleen erityisesti sosiaalisen ja emotionaalisen hyvinvoinnin osalta.

Avainsanat: Hyvinvointi, yhteisö, pelitutkimus, pelaaminen, yhteisöllisyys, koettu hyvinvointi, keräilykorttipeli, hyvinvoinnin seitsemän ulottuvuutta

## ABSTRACT

Mikko Salin. Magic the Gathering trading card game and gaming community's effect on wellness upon community's members in Oh My Game stores gaming community.

36 p., 1 appendice. Language: Finnish. Helsinki, Spring 2018.

Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services, Option in Christian Youth Work. Degree: Bachelor of Social Services.

Objective for this thesis is to study the members own experience of wellness and how the game and the community have affected to it. This thesis studies gaming community of Oh My Game stores Magic the Gathering community. The community has approximately four hundred members. The players of the community gather in the store and the community is active in their own groups in social media. Magic the Gathering is trading card game with 20 million players worldwide.

Worldwide the amount of gaming increases and gaming culture advances. In this research the goal is to study the effect of gaming and the effect of participating in the games community for a member's wellness. The focus is to find out the member's own experience of the games and the community's effect on their wellbeing. The interest to study this rose from my own gaming experiences and from reputation of gaming which in media is brought up as a negative influence and approached through problematic gaming.

For the thesis members of the community were interviewed in two focus group interviews. The interviews were structured around the model of seven dimensions of wellness. The interviews were transcribed and analyzed. In the chosen model of wellness, the concept is divided in seven subcategories that creates an entity that process persons quality of life.

The base results of the thesis are that the members had experienced the game and the community as a positive influence on several subcategories of wellness. Members also had experienced that the game and the community had influenced their life significantly. Positive influences were experienced especially in the social and emotional categories of wellness.

Keywords: Wellness, community, game research, gaming, experienced wellness, trading card game, seven dimensions of wellness

|  |    |
|--|----|
| Sisällys   |    |
| TIIVISTELMÄ.....   | 2  |
| ABSTRACT.....  | 3  |
| 1. JOHDANTO .....  | 6  |
| 2. TUTKIMUKSEN KESKEISET KÄSITTEET .....                                       | 8  |
| 3. HYVINVOINNIN ULOTTUVUUDET .....   | 10 |
| 4. PELAAJAPORUKKA YHTEISÖNÄ.....   | 12 |
| 4.1 Peliyhteisö .....  | 12 |
| 4.2 Pelaamisen ja peliyhteisön vaikutuksia .....                               | 13 |
| 5. TUTKIMUSTEHTÄVÄ & -MENETELMÄT .....   | 16 |
| 5.1 Tutkimuskysymykset .....   | 16 |
| 5.2 Haastattelut .....   | 16 |
| 5.3 Haastattelujen toteutus.....   | 18 |
| 6. TULOKSET .....  | 20 |
| 6.1 Haastatellut .....   | 20 |
| 6.2 Sosiaalinen hyvinvointi .....  | 21 |
| 6.3 Fyysinen hyvinvointi .....   | 22 |
| 6.4 Emotionaalinen hyvinvointi .....   | 23 |
| 6.5 Yhteisöllinen hyvinvointi .....  | 24 |
| 6.6 Ympäristöllinen hyvinvointi .....  | 25 |
| 6.7 Älykkyyys .....  | 26 |
| 6.8 Spirituaalinen hyvinvointi .....   | 27 |
| 7. JOHTOPÄÄTÖKSET .....  | 29 |
| 8. TUTKIMUKSEN EETTISYYDEN, JATKOKEHITTÄMISEN JA<br>ONNISTUMISEN ARVIONTI..... | 31 |
| 8.1 Tutkimuksen eettisyys .....  | 31 |
| 8.2 Tutkimuksen jatkokehittäminen ja arviointi .....                           | 31 |
| 9. LÄHTEET .....   | 33 |

|                |    |
|----------------|----|
| LIITTEET ..... | 36 |
| Liite 1 .....  | 36 |

## 1. JOHDANTO

Pelikulttuuri suomalaisena alakulttuurina tarkastelussa Oh My Game -peliliikkeen Magic the Gathering peliyhteisö. Tutkimuksen avulla pyritään selvittämään pelin ja peliyhteisön vaikutusta jäsenten yleiseen hyvinvointiin. Haastattelujen avulla pyritään selvittämään, kuinka haastateltavat ovat kokeneet peliyhteisöön kuulumisen vaikutuksen omassa elämässään. Tutkimuksen kannalta erilaisen näkökulman saamiseksi tarkoitus on myös haastatella erikseen yhteisöstä erotettua tai eronnutta entistä jäsentä.

Aihe on erittäin ajankohtainen, sillä tämän niin kuin tosi monen muunkin pelin peliyhteisöt ovat voimakkaassa kasvussa. Erityisesti nuoret ja nuoret aikuiset ovat kohderyhmä, joihin pelit ja peliyhteisöt vetoavat. Aiheen ajankohtaisuutta korostaa myös se, että viime aikoina sosiaalisessa mediassa ja mediassa keskustelun aiheena on ollut nuorten aikuisten miesten syrjäytyminen muun muassa virtuaalisen pelaamisen takia. Tämän on koettu olevan merkittävänä syynä Suomessa tällä hetkellä keskustelua herättävässä työllistymisongelmassa. Nuorten aikuisten nähdään kokevan vaikeaksi sosiaalinen kanssakäyminen syrjäytymisen jälkeen. Myös fyysinen työskentely koettiin tietokoneen tai pelikonsolin edessä vietetyn ajan jälkeen vaikeaksi. (Karjalainen 2017; Nurmijärven uutiset 2017.)

Aiheen tutkimiseen ja pelien vaikutuksista nuoriin on tutkittu myös niin vähän, että ongelmapelaamisesta ei ole tautiluokitusta eikä kunnon määritelmää. Suomessa sekä muualla maailmassa on tehty kattavasti tutkimusta uhkapelaamiseen liittyen. Suomessa ei kuitenkaan ole tehty yhtään kattavaa väestötason tutkimusta ongelmalliseen pelaamiseen liittyen (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013.)

Magic the Gathering -korttipeliharrastus on vapaa-ajan harrastus, siinä missä mikä tahansa muukin vapaa-ajan harrastus. Harrastusten vaikutukset voivat olla harrastajalle joko myönteisiä tai negatiivisia. Myös pelin sekä yhteisön muut vaikutukset jäsenen hyvinvointiin voivat olla moninaiset. Harrastuksilla voi olla myönteisiä vaikutuksia läpi elämän lapsuudesta vanhuuteen. Lapsena ja nuorena harrastuksen parissa olo toimii vastapainona koulutyölle ja ehkäisee syrjäytymistä sekä yksinäisyyden kokemista. Aikuisena harrastustoiminta taas luo mielekästä sisältöä elämään ja harrastukset vaikuttavat suoraan hyvinvointiin. Harrastus voi kuitenkin luoda harrastajalle addiktion ja muodostua kuormittaviksi ihmisille. (Nurmi, Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Pulkkinen & Ruoppila 2014.)

## 2. TUTKIMUKSEN KESKEISET KÄSITTEET

Peliä ja sen ympärillä olevaa kulttuuria ymmärtääkseen tulee tietää pelin historiasta ja sen pelaamistavoista ja -säännöistä sekä tuntea peliin liittyvä terminologia. Tässä luvussa käyn läpi peliin liittyvää terminologiaa. Sen avulla esittelen myös pelin historiaa ja peliä itseään.

Tutkittava peliyhteisö keskittyy Magic the Gathering -peliin, jonka on kehittänyt amerikkalainen pelijulkaisija Wizards of the Coast. Wizards of the Coast on vuonna 1990 perustettu yritys, jonka tunnetuin peli on Magic the Gathering. Magic the Gathering on julkaistu vuonna 1993. Magic the Gathering on maailmanlaajuisesti levinnyt keräilykorttipeli, jossa pelaaja pyrkii korteissa olevilla taidoilla voittamaan kanssa pelaajansa. Vuonna 2015 Magic the Gathering saavutti maailmanlaajuisesti 20 miljoonan pelaajan määrän ja pelaajamäärä on jatkuvassa kasvussa (Wizards of the Coast a i.a.)

Magic the Gathering -peliä voi pelata usealla eri tavalla. Eri pelitapoja kutsutaan formaateiksi, joka juontuu englanninkielen sanasta format. Eri formaatteja on yli kymmenen, mutta yleisimmät formaatit ovat standard, modern, legacy, commander sekä limited-formaatit draft ja sealed. Formaatteja erottaa sääntöjen avulla luodut erilaiset sallittujen korttien listat. Oh My Game -peliyhteisö itsessään jakautuu jo hieman eri formaattien pelaajien kesken, mutta suurin osa pelaajista pelaa useampaa eri formaattia. (Wizards of the Coast b i.a.)

Pelilyhteisön kokoontumispaikkana toimii peliliike, tässä tutkimuksessa Oh My Game -peliliike Vantaan Myyrmäessä. Peliliikkeet toimivat korttien myymisen lisäksi pelaamispaikkoina. Peliliikkeet järjestävät tiloissaan turnauksia. Esimerkiksi Oh My Game -peliliike järjestää erilaisia turnauksia kaikkina muina viikonpäivinä paitsi sunnuntaisin. Tavalliseen peliliikkeen järjestämään turnaukseen osallistuu 6–60 pelaajaa. Maailmanlaajuisesti järjestetään myös

isompia turnauksia, joihin osallistuu parista sadasta pariin tuhanteen pelaajaa. Suurimpia turnauksia voi myös seurata internetissä suoratoistopalveluiden kautta.

Turnauksia ohjaavat tuomarit. Tuomarit ovat usein peliyhteisössä aktiivisia pelaajia, jotka ovat perehtyneet pelin sääntöihin tavallista pelaajaa syvämmällä tasolla. Tuomarit toimivat pelissä sääntöjen tulkitsijoina ja varmistavat peliliikkeiden työntekijöiden lisäksi, että kaikki pelaajat käyttäytyvät asiallisesti. Sääntörikkomusten ja -kysymysten lisäksi tuomarit puuttuvat muun muassa sopimattomaan kielenkäyttöön, kiusaamiseen, huijaamiseen sekä kaikenlaiseen rasismiin. Tuomareiden rooli kasvaa kilpailullisessa pelaamisessa, jossa pelissä voi olla palkintona jopa kymmeniä tuhansia euroja voittajalle. Pelin korkeimman tason turnauksia ovat Pro Tour -turnaukset sekä World Magic Cup. World Magic Cup on joka vuotinen maiden välinen maailmanmestaruuskilpailu, johon osallistuu joka vuosi kolmen hengen joukkue yli 70 maasta. (Wizards of the Coast a i.a.)

Kilpailullinen pelaaminen ja mahdollinen itsensä elättäminen Magic the Gathering -pelin avulla on tietysti myös luonut järjestäytyneisyyttä ja tavoitteellista pelaamisympäristöä pelin ympärille. Esimerkiksi erilaisten huippupelaajatiimien muodostuminen on koko ajan yleistynyt pelissä. Myös Suomessa tiimipelaaminen on yleistynyt viime vuosina. Suomen suurin peliliike Poromagia järjestää joka vuosi turnaussarjaa, jossa pelaajat kisaavat yksilösaavutusten lisäksi joukkuekilpailussa.

### 3. HYVINVOINNIN ULOTTUVUUDET

Peliyhteisön jäsenten hyvinvointia tutkiakseni pitää hyvinvointi määritellä ja luoda sen arvioimiseksi hyvinvoinnista malli. Hyvinvointi koostuu terveydestä, materiaalisesta hyvinvoinnista ja koetusta hyvinvoinnista (THL i.a.). Hyvinvointiin vaikuttavia tekijöitä ovat sosiaalisten ja psyykkisten tekijöiden lisäksi fyysiset tekijät. Tässä tutkimuksessa hyvinvoinnista tarkastelussa on tutkimusta varten haastateltujen henkilöiden subjektiivinen kokemus pelin ja peliyhteisön vaikutuksesta heidän omaan hyvinvointiin.

Hyvinvoinnin malliksi valitsin hyvinvoinnin seitsemän ulottuvuuden mallin. Mallissa hyvinvointi jaetaan seitsemään osa-alueeseen, joiden toteutumista on helpompi tarkastella kuin yhtä kokonaisvaltaista hyvinvoinnin kokemusta. Hyvinvointimallina hyvinvoinnin seitsemän ulottuvuuden malli valikoitui, sillä se painottuu voimakkaammin henkiseen, sosiaaliseen ja yhteisölliseen osa-alueeseen, joihin pelillä ja yhteisöllä on suurempi vaikutus. Hyvinvointimalli on opinnäytetyön liitteenä. (Lyon 2015 & University of California i.a.)

Mallissa hyvinvoinnin osa-alueita ovat sosiaalinen, fyysinen, emotionaalinen, yhteisöllinen, älyllinen, ympäristöllinen sekä spirituaalinen hyvinvointi. Yleisimmin hyvinvoinnissa painotetaan fyysisen ja emotionaalisen osa-alueen vaikutusta, mutta kaikki osa-alueet vaikuttavat ihmisen kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin sekä toisiinsa ja ihmisen elämänlaatuun. (Lyon 2015 & University of California i.a.)

Kaikki osa-alueet sisältävät alakäsitteitä, joita erittelen seuraavaksi. Sosiaaliseen hyvinvointiin kuuluvat perhe- ja ystävyysuhteet sekä sosiaaliset taidot sekä suhteet ja peliin erityisesti liittyvät käyttäytyminen pelin parissa ja pelin harjoittelun sosiaalisuus. Fyysiseen hyvinvointiin sen sijaan kuuluvat terveys, kunto, fyysinen stressi ja terveelliset elämäntavat. (Lyon 2015 & University of California i.a.) Esimerkiksi pelaamisen aikana pelaaja saattaa istua pitkiä aikoja,

mikä ei ole luonnollista ja voi johtaa moniin terveydellisiin haittoihin pitkällä aikavälillä. Pitkä-aikaisen istumisen on todettu vaikuttavan riskiin sairastua diabetekseen ja sydänsairauksiin. (Silvennoinen & Meriläinen 2016 & Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013)

Emotionaaliseen hyvinvointiin sen sijaan kuuluvat mielenterveydellinen hyvinvointi sekä stressi ja tunteiden hallinta. Spirituaalinen hyvinvointi käsittelee hyvin läheisesti mielenterveydellistä hyvinvointia, mutta sisältää erityisesti aspektin mielenrauhan hakemisesta pelin ja peliyhteisön kautta ja spirituaalisen kodin hakemista. Spirituaaliseen hyvinvointiin sisältyy myös omien sekä muiden arvojen parempi ymmärrys sekä oman elämäntarkoituksen löytäminen. (Lyon 2015 & University of California i.a.)

Yhteisöllinen ja ympäristöllinen hyvinvointi liittyvät erityisesti peliyhteisöön ja siinä toimimiseen. Yhteisöllinen hyvinvointi liittyy voimakkaammin omaan kokemukseen ja omaan henkilökohtaiseen hyvinvointiin, kun taas ympäristölliseen hyvinvointiin liittyy ajatus myös yhteisön sekä sen muiden jäsenten hyvinvoinnista. Yhteisölliseen hyvinvointiin kuuluvat yhteisöön kuulumisen tunne sekä menestys yhteisössä ja kiinnostus yhteisöä ja sen muita jäseniä kohtaan. Ympäristöllinen hyvinvointi liittyy jäsenen tapaan huomioida, toimia ja kehittää yhteisöä. Siihen kuuluvat kyky tehdä positiivinen vaikutus yhteisöön ja huomata oma vaikutus yhteisössä sekä muiden ihmisten huomiointi. (Lyon 2015 & University of California i.a.)

Älyllinen hyvinvointi eroaa tutkimuksen kannalta muista hyvinvoinnin osa-alueista siten, että se liittyy peliyhteisön sijaan itse peliin. Älylliseen hyvinvointiin kuuluvat älyllisten haasteiden etsiminen ja niiden ratkaiseminen sekä kiinnostus oppimiseen. Pelin parempi osaaminen ja oman tietouden jakaminen eteenpäin lisää älyllistä hyvinvointia ja kehittää peliyhteisöä paremmaksi. (Lyon 2015 & University of California i.a.)

## 4. PELAAJAPORUKKA YHTEISÖNÄ

### 4.1 Peliyhteisö

Tutkittavan peliyhteisön kaltaisista populaarikulttuurin pienryhmistä on viime aikoina DIAKissa tehty opinnäytetöitä, näitä on Niklas Renmanin (2016) tutkimus tytöistä pelitoiminnassa ja Juho Takalon ja Ville Armisen (2016) tekemä tutkimus peliporukan pitkäaikaisista vaikutuksista nuoriin poikiin ja miehiin. Myös MAMKissa Olli Heikkisen (2015) tekemä tutkimus japanilaisesta populaarikulttuurista suomalaisen alakulttuurina on tehty vastaavanlaisen pienen yhteisön tutkimuksena.

Kyseessä oleva yhteisö koostuu noin neljästä sadasta pelaajasta, joiden aktiivisuus vaihtelee päivittäisestä osallistumisesta satunnaiseen osallistumiseen. Peliyhteisö toimii peliliikkeen tilojen lisäksi sosiaalisessa mediassa Facebookissa, jossa yhteisöllä on oma ryhmä. Yhteisön sisällä on omia pienempiä yhteisöjä liittyen pelin pelaamiseen joko peliformaattien muodossa tai joukkuepelaamiseen liittyen. Esimerkiksi peliliikkeellä on oma sponsoroitu joukkue, jossa jäsenenä on 18 yhteisöön kuuluvaa pelaajaa.

Peliyhteisö itsessään toimii käytäntöyhteisön tavoin. Yhteisö toimii tietyn yhteisen jutun ympärillä, jossa yhteisön jäsenet ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa ja jakavat yhteisen tavoitteen. Keskinäinen vuorovaikutus ei välttämättä ole suoraa tai muodollista, mutta vuorovaikutuksen kautta yhteisön jäsenten yhteinen tavoite on luoda yhteisö, jossa he viihtyvät, ja joka pysyy koossa. (Hakkarainen, Paavola & Lipponen 2003)

Peliyhteisössä on muitakin käytäntöyhteisön piirteitä, kuten tiedon siirto yhteisössä jo olevilta jäseniltä uusille yhteisön jäsenille. Tiedonsiirrossa uusi

jäsen oppii vakiintuneisiin käytäntöihin ja toiminta malleihin ilman, että yhteisön toiminta tai kulttuuri muuntuu. Yhteisö kuitenkin on lähempänä tietoyhteisöä, jotka muistuttavat käytäntöyhteisöjä, mutta eroavat tavoitteellisuuden ja paremman muutokseen sopeutumisen tavoin. Yhteisössä jäsenen kehittämä pelaamisen tasoa kehittävä innovaatio muokkaa kaikkien yhteisössä olevien todellisuutta. Yhteisön jäsenten peli ymmärryksen ja taitojen kehittyessä yhteisön suoritusten taso nousee, jolloin yksittäisen jäsenen minimalistisen hyväksyttävän suorituksen taso nousee. Tämä johtaa myös yhteisön tason nousun ja parempien yksilösuoritusten yhteiskehitykseen. Myös yhteisössä osaamisen ja tiedon jakaminen on paljon symmetrisempää kuin tavallisessa käytäntöyhteisössä. (Hakkarainen, Paavola & Lipponen 2003)

#### 4.2 Pelaamisen ja peliyhteisön vaikutuksia

Pelilyhteisö voi toimia nuorelle aikuiselle vertaisryhmänä. Yleensä samassa ikäluokassa tai samassa kehitysvaiheessa olevista henkilöistä voidaan puhua nuoren tai lapsen vertaisina. Monesti myös samanlaisessa elämäntilanteessa olevat voidaan nähdä vertaisina. Vertaisryhmä voi tarjota nuorelle aikuiselle ajanvietteen ohessa tietoja ja kokemuksia, jotka vaikuttavat hänen sosiaaliseen kehitykseensä. (Salmivalli 2000, 15)

Vertaisryhmässä nuori aikuinen voi oppia paljon itsestään oman paikan ottamisen ja sosiaalisen vertailun kautta. Sosiaalisesti torjutuksi tuleminen voi aiheuttaa syrjäytymistä henkilön pitäessä itseään sosiaalisesti epäonnistuneena. Samaan aikaan hyvään sosiaaliseen asemaan pääseminen voi edesauttaa sosiaalisten taitojen kehittymistä (Salmivalli 2000, 32-34.)

Vuosituhatien alkupuolella tehdyt tutkimukset ovat osoittaneet tietokonepelaamisen ja muun tietokoneella vietetyn ajan vaikuttavan nuorissa ja nuorissa aikuisissa tavalla, joka voi herättää henkilössä riippuvuuden.

Riippuvuudesta kärsivien henkilöiden määrät kuitenkin erosivat huomattavasti tutkimuksien välillä alle prosentista haastatelluista jopa yhteentoista prosenttiin. Haastattelujen otosten koko, aika ja sijainti voi tietysti vaikuttaa tulokseen, mutta tärkeintä on todeta, että jonkinlaisia vaikutuksia tietokonepelaaminen aiheuttaa nuorissa aikuisissa. (Männikkö 2017, 25-29)

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen mukaan pelaajista vain yhdestä viiteen prosenttia ovat sellaisia, joille pelaaminen kehittyy pelihäiriöksi tai ongelmalliseksi pelaamiseksi. Syyksi tälle he tarjoavat pakopelaamista, jossa tarkoituksena on paeta muun elämän huolia ja ongelmia tietokonepelien maailmaan. Tutkimus johon he viittaavat on tehty vuonna 2016, joten se on hiukan tuoreempaa tilastotietoa aiheesta kuin Männikön aiemmat tilastot. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2016, 30)

Frans Mäyrä syventyy tekstissään peliyhteisöön kuulumisen mahdollisiin vaikutuksiin ja viittaa vuosituhannen alussa tehtyyn tutkimukseen, jonka mukaan pelaajien oman osallistumisen määrä vaikutti huomattavasti peliyhteisön vaikutuksiin pelaajissa. Peliyhteisössä suuremmassa roolissa olevat henkilöt ja peliyhteisön toimintaan ja keskeiseen politiikkaan enemmän osallistuvat henkilöt olivat myös selkeästi enemmän kiinnostuneet politiikasta, sosiaalisista tapahtumista ja hyväntekeväisyydestä kuin vähemmän yhteisössä esillä olleet henkilöt. (Mäyrä 2016, 15)

Mäyrä ei näe pelejä itsessään negatiivisena tai positiivisena vaikuttajana, mutta enemmänkin mahdollisena vaikuttajana. Peliyhteisö luo pelaajalle mahdollisuuden vaikuttaa yhteisön toimintaan, jolloin yhteisöstä ja tilanteesta riippuen toiminta voi olla negatiivinen tai positiivinen tekijä. Edellä mainitun yhteyden mielenkiinnossa poliittiseen kanssakäymiseen lisäksi Mäyrä mainitsee 2014 vuonna käydyn keskustelun pelaamiseen liittyvän journalismin synkemmästä puolesta, joka tunnetaan yleisesti Gamergate-nimellä. Ilmiö syntyi saman henkisten pelaajien ympärille, jotka loivat oman alayhteisön peliyhteisön

sisällä ja sen kautta lietsoivat vihapuhetta peliyhteisöön ja pelinkehittäjiin, joka kohdistui erityisesti naispuolisten pelinkehittäjien solvaamiseen ja heihin kohdistuviin tappouhkauksiin. (Mäyrä 2016, 17)

Terveiden ja hyvinvoinnin laitos muistuttaa kasvattajia siitä, että peliharrastus voi toimia nuorelle apuna yksinäisyyteen. Esimerkiksi ujous tai masennus voi tehdä sosiaalisesta kanssakäymisestä nuorelle vaikeampaa ja tietokoneen kautta tehty kanssakäyminen voi olla huomattavasti helpompaa nuorelle kuin kasvotusten käyty keskustelu (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2016, 15). Tätä ei pidä kuitenkaan pitää absoluuttisena ohjenuorana, sillä 2006 vuonna tehdyn tutkimuksen mukaan peliyhteisöön kuulumisen ei kuitenkaan automaattisesti tarkoita sen kanssa toimimista. Tutkimuksessa haastateltiin siihen aikaan suurimman moninpelin World of Warcraftin pelaajakuntaa ja haastatteluissa huomattiin, että vaikka monet olivat mukana yhteisön toiminnassa ja politiikassa se nähtiin monesti työkaluna oman pelaamisen edistämiseksi. Tietoja kerättiin yli sadalta tuhannelta eri pelaajalta heidän pelaamisestaan ja vain noin 30-35% peliin käytetystä käytettiin yhteisössä ja loput yksin. Frans Mäyrä heijastaakin ajatusta, etteivät pelaajat kyseisessä pelissä pelaa yhdessä vaan enemmänkin yksin toistensa ympäröiminä. (Mäyrä 2016, 12)

Vaikka pelaamisen vaikutuksista on useampia tutkimuksia, jotka viittaavat sekä positiivisiin että negatiivisiin vaikutuksiin mitä pelaamisella on, yhteisenä tekijänä monilla tutkimuksilla on, että pelaajat, jopa ongelmapelaajat itse kokevat pelaamisen parempana ajanvietteenä kuin esimerkiksi huumeiden tai alkoholin käytön tai uhkapelaamisen. Suurimpana positiivisena vaikuttajana peleillä on nähty apu visuaalisessa oppimisessa ja ongelmanratkaisussa. (Baek 2013, 8)

## 5. TUTKIMUSTEHTÄVÄ & -MENETELMÄT

### 5.1 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää; onko pelin pelaamisella ja peliyhteisöön kuulumisella ollut vaikutusta yhteisön jäsenen kokemaan hyvinvointiin. Tutkimuksella pyritään vastaamaan; kuinka peli sekä siihen liittyvä peliyhteisö on vaikuttanut jäsenten kokemaan hyvinvointiin. Tutkimuksen avulla pyritään vastaamaan kuinka peliyhteisö ja peli vaikuttaa pelaajan kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin.

### 5.2 Haastattelut

Tutkimus toteutettiin kahtena fokusryhmähaastatteluna, joihin osallistuu yhteisön jäseniä. Fokusryhmähaastattelu on kvalitatiivisen tutkimuksen menetelmä, jossa haastattelija ohjaa haastattelutilanteessa vallitsevaa keskustelua. Sitä käytetään, kun halutaan erityisesti tutkia haastateltavan kokemusta tai näkökulmaa asiaan. (Mäntyranta & Kaila 2008)

Kutakin valittua peliyhteisön jäsentä haastatellaan vain kerran, sillä haastatteluiden runko on sama joka kerta ja jokaisessa haastattelussa käydään läpi samoja asioita. Fokusryhmähaastattelussa on ennalta valittu haastattelurunko. Tässä tutkimuksessa haastattelurunkona toimii Liite 1, joka on samalla tutkimukseen määritellyn hyvinvoinnin malli. Runko on hyvin yksinkertainen, sillä fokusryhmähaastattelussa pyritään saamaan haastateltavien välille mahdollisimman paljon keskustelua. (Mäntyranta & Kaila 2008) Haastatteluissa kysytään pelaajilta eri hyvinvoinnin osa-alueista ja pelin sekä yhteisön vaikutuksista niihin. Tämän lisäksi haastatteluissa haastattelijat toimivat keskustelun ohjaajina ja esittävät tarkentavia lisäkysymyksiä. Tutkimuksessa ja haastattelukysymyksissä painotetaan enemmän yksilöllistä hyvinvointia kuin yhteiskunnallista hyvinvointia.

Peliyhteisön koko on noin neljäsataa pelaajaa, joista suuri osa on aktiivisia jäseniä, jotka käyvät pelikaupalla viikoittain tai jopa päivittäin. Valitsin fokusryhmähaastattelun tutkimustavaksi, sillä se tavoittaa peliyhteisöstä riittävän suuren otannan, kuitenkin tavoittaen yksilön äänen, kokemuksen ja mielipiteen. Haastatteluiden avulla pyritään saamaan kattava näkemys peliyhteisön jäsenten kokemuksesta yksilön omaan hyvinvointiin ja pelin sekä peliyhteisön vaikutuksista yksilön hyvinvointiin. Fokusryhmähaastattelu tuottaa myös monipuolisen ja rikkaan aineiston, jota muilla tutkimusmenetelmillä ei olisi mahdollista saada (Mäntyranta & Kaila 2008).

Haastatteluissa kysytään hyvinvoinnin lisäksi pelaajien pelaamishistoriasta. Pelaamishistorian avulla selvitetään, myös onko haastatetuilla pelaajilla muihin peleihin yhteyksiä. Pelaamishistoriasta pyritään selvittämään, koska ja kuinka pelaajat ovat aloittaneet Magic the Gatheringin pelaamisen ja kuinka he ovat päätyneet Oh My Game -pelikaupan pelaajayhteisöön. Pelaamishistorian lisäksi haastatteluissa pyritään selvittämään pelaajan pelaamisaktiivisuutta sekä pelaajien kokemuksia pelaamisesta ja myös pelaamistavoista ylipäättänsä.

Haastattelut alkavat pelaamishistorian ja -aktiivisuuden selvittämisellä ja jatkuvat sen jälkeen pelaajien pelikokemusten sekä hyvinvointiin vaikutuksen selvittämisenä. Lopuksi haastatteluissa käydään vapaata keskustelua pelaamisesta ja mahdollisesti kesken jääneistä aiheista ja palataan haastattelun aiempiin kohtiin haastattelijoiden lyhyellä kertauksella käydystä keskustelusta.

Pelaamishistorian ja -aktiivisuuden selvittäminen on tärkeää, sillä ilman tietoa siitä ei voida tutkia pelaamisen vaikuttavuutta, ja sitä vaikuttaako pelaamismäärä yleiseen hyvinvointiin ja kokemukseen pelaamisesta. Pelaajilta kysytään kokemuksia ja mielipiteitä pelaamisen vaikutuksesta heihin itseensä. Pelaajilta kysytään, että ovatko he kokeneet pelin tai peliyhteisön vaikuttaneen heidän elämässään johonkin näistä hyvinvoinnin osa-alueista.

Haastateltavien ryhmien koko on kolmesta viiteen henkilöä haastattelijoiden lisäksi, jotta haastatteluissa kaikki haastateltavat pääsevät ääneen. Haastattelut kirjoitetaan tekstiksi eli litteroidaan ja haastattelujen tulokset analysoidaan aineistolähtöisesti hyvinvointi mallin seitsemän ulottuvuuden tema-alueisiin. Tulokset esitetään tekstinä ja suorina lainauksina. (Mäntyranta ja Kaila 2008)

### 5.3 Haastattelujen toteutus

Haastattelut pidettiin Oh My Game -peliliikkeen tiloissa kahtena päivänä vuoden 2017 marraskuun loppu puolella. Haastatteluihin osallistuneet peliyhteisön jäseniä olin pyytänyt osallistumaan ja kertomaan omista kokemuksistaan pelistä ja peliyhteisöstä. Haastatteluihin osallistui seitsemän henkilöä. Olin aluksi suunnitellut pitäväni kaksi haastattelua ja sen jälkeen mahdollisesti lisää, mikäli lisäaineiston keruu olisi tarpeen. Kahden haastattelun jälkeen aineisto alkoi jo toistaa itseään ja uusi haastattelu ei olisi enää tuonut uutta tietoa tutkimukseen.

Ensimmäiseen haastatteluun osallistui neljä henkilöä ja toiseen kolme. Vähensin toiseen haastatteluun kutsuttavien määrän neljästä kolmeen ensimmäisen haastattelun lopuksi saadun palautteen pohjalta. Palautteeksi ensimmäisestä haastattelutilanteesta sain, että ryhmän koko loi pitkät odotusajat ja aiheutti puheenvuorojen päällekkäisyyttä. Toisen haastattelun jälkeen palaute haastattelussa oli, että haastattelu tilanne oli luonnollinen ja asioista oli helppo kertoa. Myös haastatellut kokivat haastattelutilanteen sujuvaksi. Molemmista haastatteluista palautetta tuli myös ryhmähaastattelun kollektiivisen muistin helpottavan aiheen lähestymistä.

Kaikki haastatteluihin osallistuneet pelaajat olivat miehiä. Yhteisöön kuuluu myös naisia, mutta heitä on hyvin pieni osuus koko peliyhteisöstä ja en koe heidän puuttumisen vaikuttavan merkittävästi tutkimuksen tuloksiin. Myös fokusryhmähaastatteluiden muodostamisessa on tärkeää haastateltavan ryhmän fokusoiminen ja homogeenisuus, mikä puoltaa kokonaan miehistä muodostuneen ryhmän kokoomista (Mäntyranta & Kaila 2008).

Samoin tavoitteena opinnäytetyötä varten oli saada haastateltua yhteisöstä erotettu tai eronnut entinen jäsen. Se ei kuitenkaan toteutunut tämän ryhmän ollessa hyvin pieni ja yhteisöstä useimmin riittävästi erotetut tai eronneet jäsenet eivät halunneet osallistua tutkimukseen tai en tavoittanut heitä.

## 6. TULOKSET

### 6.1 Haastatellut

Kaikki haastatellut tulivat erilaisista yhteiskunnallisista taustoista ja statuksista. Peliyhteisö on erittäin heterogeeninen, mikä näkyi haastateltujen ikäeroissa ja koulutus sekä työllisyys taustojen eroina. Haastatteluihin osallistuneet seitsemän henkilöä olivat kaikki 20–30-vuotiaita miehiä. Kolme haastatelluista oli työttömiä, yksi on päätoiminen opiskelija ja kolme töissä käyvää. Kaikki haastatelluista olivat käyneet peruskoulun jälkeen toisen asteen koulutuksen. Peli ja peliyhteisössä oleva status määritteli heitä yhteisön jäseninä enemmän kuin muu yhteiskunnallinen status. Jäsenien käytös pelin sekä yhteisön parissa oli heille merkittävämpi tekijä kuin mitä kukin teki yhteisön ulkopuolella omassa elämässään.

Kaikki haastatellut henkilöt olivat miehiä, vaikka yhteisöön kuuluu myös naisia. Naisten osuus yhteisössä on huomattavasti pienempi kuin miesten osuus. Vaikka yhteisön naiset eivät osallistuneet haastatteluun, en koe sen vaikuttaneen tutkimuksen tuloksiin.

Haastatellut kertoivat kaikki pelanneensa läpi elämänsä erilaisia pelejä. Kaikki kertoivat aiemmin pelanneensa ja yhä pelaavansa tietokone- ja konsolipelejä. Osa kertoi myös pelanneensa ja pelaavansa edelleen miniatyyripelejä ja lautapelejä sekä muita korttipelejä. Yhtä haastateltua lukuun ottamatta kaikkien haastateltujen pääasiallinen peli, johon sijoittaa eniten aikaa, on Magic the Gathering -keräilykorttipeli.

## 6.2 Sosiaalinen hyvinvointi

Haastatellut kertoivat pelin pelaamisen vaikuttaneen positiivisesti heidän sosiaalisiin taitoihinsa, ja sitä kautta heidän sosiaaliseen hyvinvointiin myönteisesti. Yksi haastatelluista kertoi olleensa ennen pelin aloittamista hyvin ujo, ja että hänen oli vaikea lähestyä ihmisiä aiemmin. Hän kertoi yhteisön lämpimän ja tukevan yhteishengen auttaneen häntä kohtaamaan ihmisiä paremmin ja hänen omien sosiaalisten taitojen muutenkin kehittyneen pelin ja yhteisön toiminnassa mukana olemisella.

Toinen haastateltu kertoi, että yhteisöön kuuluminen ja pelaaminen on pakottanut hänet vuorovaikutukseen muiden kanssa, ja että on sitä kautta oppinut keskustelemaan ja ottamaan kontaktin paremmin sekä astumaan oman sosiaalisen mukavuusalueen ulkopuolelle, ja hän kertoi tämän kasvattaneen häntä ihmisenä ja kohentaneen hänen hyvinvointiaan. Kaikki haastatellut kertoivat heidän sosiaalisten taitojen sekä sosiaalisen hyvinvoinnin kehittyneen ja parantuneen pelin ja yhteisön avulla sekä useampi toi esille, että heidän oma elinympäristönsä on kasvanut pelin myötä.

Pelaajien kokemus pelin ja peliyhteisön vaikutuksesta sosiaalisiin taitoihin ja suhteisiin oli positiivinen. Yksi haastatelluista kertoi omista sosiaalisten suhteiden kehittymisestä, että ”No kyllähän siis tota mun kaks parasta kaveria, jotka tota on tärkeimpiä ihmisiä maailmassa mulle, ni mä oon tavannut ne tän pelin kautta.”

Toinen haastateltu kertoi myös pelin sekä peliyhteisön olleen hänelle erittäin merkittävä apu hänen työkyvyttömyys ja masennusjaksonsa aikana, jolloin peli oli ainoa asia, joka sai hänet poistumaan kotoaan ja edesauttoi masennuksesta parantumiseen. Kolmas haastateltu myös kertoi peliyhteisön olevan itselle henkireikä, johon hän pääsee rentoutumaan, ja jossa saa nollattua ajatukset muusta elämästä. Hän kertoi pelin parissa saavansa hengähdystauon muuten hektisestä arjestaan.

Haastatelluista pari kertoi pelin pelaamisen opettaneen heille yhteistyötä. Yhteistyön merkitys haastatelluille liittyi pelissä pärjäämiseen, sillä yhteistyöllä he

kokivat saavuttavansa parempia tuloksia pelissä. Pelaajien luomat sosiaaliset suhteet pelissä ja peliyhteisössä he kokivat merkityksellisiksi pelin parissa tehtävässä ongelmanratkaisussa, mutta myös muissa sosiaalisissa suhteissaan ja työelämässä. Pelissä tehtävässä ongelmanratkaisussa myös konkretisoitui yhteisön toimiminen innovatiivisen tietoyhteisön lailla, jossa kaikki yhteisön jäsenet luovat uutta tietoa sekä muokkaavat yhteisön osaamista.

### 6.3 Fyysinen hyvinvointi

Riskitekijänä fyysiselle hyvinvoinnille haastatellut kokivat pelin parissa vietetyt istualtaan olevat pitkätkin ajat. Eräs haasteltu kertoi: ”Mut sit taas nää perus ergonomiset puolet ett kyl täs selkä sit tuppaa välil aina menee, ku istuu ja kyyristyy mutta se nyt on normaalia kaikessa istumätyössä ja -harrastuksessa.” Sama haastateltu kertoi kuitenkin myös usein kävelevän peliliikkeelle. Hän kertoi, että ”Nyt ku mä tota OMGia, asun tarpeeks lähellä, että voi kävellä säästä riippuen. Ni se on 7-14 kilsaa, joka tulee käveltyy. Riippuu tosiaan käveleekö kumpaakin suuntaan, säästä riippuen ja näin.”

Peliliikkeellä vietetyn ajan ohella useampi haastateltu kertoi sen usein johtavan pikaruoan tai muun epäterveellisen ruoan syömiseen ja epäsäännölliseen ruokailurytmiin. Toisaalta haastatelluista osa kertoi, että eivät he sen järkevämmiin liikkuisi tai söisi, vaikka eivät peliin tai peliyhteisöön kuuluisivatkaan. Yksi haastatelluista kertoi: ”Mä luulen, että se ei oo tai Magic ei oo vaikuttanut hirveesti suuntaan tai toiseen mun fyysiseen niinku terveyteen vaikuttanut. Tai siis en mä siellä salilla kävis vaikka en pelaiskaan Magicii. Se ei oo ikinä ollut mulle alternatiivi.” Toinen haastateltu taas kertoi, että vapaa-ajan harrastuksena Magicin pelaaminen ei poista muuta vapaa-ajalla olevaa liikuntaa, jota hän harrastaa.

## 6.4 Emotionaalinen hyvinvointi

Emotionaalisen hyvinvoinnista pelaajat kertoivat pelin ja peliyhteisön vaikuttavan tunteiden hallintaan, stressiin ja psyykkiseen hyvinvointiin. Tunteiden hallinnasta eräs haastateltu kertoi, että peli ja sen pelaaminen on opettanut hänelle tunteiden hallinnasta etenkin häviämisen sietoa. Muutkin haastatellut kertoivat häviämisen sietokyvyn kasvaneen, joka johtui heillä omien tunnereaktioiden paremmasta hallinnasta. Yksi haastatelluista vitsaili, että ilman tunteiden hallinnassa kehittymistä olisi hän lentänyt yhteisöstä ulos aikoja sitten. Hän jatkoi myös lopettaneensa pelin pelaamisen useamman kerran lähiaikoinakin. Hän ja toinen haastateltu kertoi, että pelin kautta he ovat oppineet, etteivät asiat kulje aina kuten haluaa, ja myös kuinka reagoida järkevästi tällaisissa tilanteissa.

Stressin hallinnasta haastatellut kertoivat, että pelissä olevat tiukat tilanteet ja oman mukavuusalueen ulkopuolella oleminen on vahvistanut heidän emotionaalista hyvinvointiaan. Yksi haastatelluista kertoi, että pelin pelaamisen ja peliyhteisön kanssa vietetty aika on laajentanut hänen mukavuusalueensa. Hän kertoi olleensa aiemmin ujo, ja että häntä ahdisti olla tiloissa, joissa oli tilaan nähden paljon ihmisiä. Pelin myötä hän kertoi oppineensa aluksi sietämään niitä tilanteita ja kertoi, ettei tällaiset tilanteet enää ahdistane häntä.

Useampi pelaaja toi haastatteluissa esille pelin ja peliyhteisön parissa vietetyn ajan vaikuttavan heidän mielialaan. Eräs haastateltu kertoi, että lähes aina, kun hän on ollut pelaamassa, on hänellä parempi mieli lähtiessä kuin tullessa. Toinen haastateltu kertoi, että hänen saapuessa peliliikelle unohtaa hän oman elämän hektisyyden ja työn paineet ja rauhoittuu. Hän kertoi pelaamisen sekä peliyhteisössä toimimisen nostavan hänen mielialaa. Samankaltaisesta mielialaa nostattavasta vaikutuksesta myös kaksi muutakin haastateltua kertoi. Haastatellut kokivat peliyhteisön muiden jäsenten tukevan heidän hyvinvointiaan.

Yhteisön toimiminen innovatiivisena tietoyhteisönä, jossa on käytäntöyhteisön piirteitä, oli varmasti syy joihinkin yhteisön tuottamista vaikutuksista jäsenten hyvinvointiin. Pelkän yhteisön toimintatavan tuottamien vaikutusten erittelyä eivät

haastatellut tuoneet esille haastatteluissa. Yhteisö kuitenkin vaikutti voimakkaasti jäsenten hyvinvointiin, mutta esille nousi erityisesti yhteisön muiden jäsenten positiivinen vaikutus jäsenten kokemaan hyvinvointiin. Käytäntöyhteisö selvästi loi kuitenkin yhteisöön selvät säännöt ja toimintatavat yhteisössä.

## 6.5 Yhteisöllinen hyvinvointi

Yhteisön menestys ja sen kehittyminen oli monelle tärkeä asia. Yhteisön kehittäminen oli yksi pelissä pärjäämisen lisäksi olevista omista tavoitteista useammalle haastatelluista. Useampi haastatelluista kertoi haluavansa kehittää yhteisöä ja kasvattaa sitä sekä toimia niin, että yhteisöön liittyisi lisää pelaajia ja yhteisön toiminta lisääntyisi esimerkiksi erilaisten tapahtumien muodossa. Eräs haastateltu kertoi oman toiminnan yhteisössä olevan peliliikkeellä 70% muuta kuin pelaamista. Muuksi tekemiseksi hän kertoi auttavansa ihmisiä korttien etsimisessä, pakan rakennuksessa ja opettamalla pelaamista uusille pelaajille. Hän kertoi, että yhteisön ja sen jäsenten auttaminen on hänelle tärkeämpää kuin pelissä pärjääminen ja pelaaminen. Yhteisön jäsenten toiminta yhteisön kehittämisen hyväksi kuvaa yhteisön toimintaa käytäntöyhteisönä.

Yhteisöön kuulumisen tunne ja yhteisöön kuuluminen oli monelle haastatelluista tärkeä osa heitä. Yksi haastatelluista kertoi, että yhteisöön kuuluminen on hänelle merkittävä voimavara, ja että yhteisöön kuuluminen ja siinä toimiminen on hänelle tärkeää. Hän kertoi, että yhteisöön liittymisen jälkeen on hän pyrkinyt kasvattamaan omalla toiminnallaan peliyhteisöä. Peliyhteisön kasvattamisen tapoina hän kertoi itsellä olevan, että hän pyrkii auttamaan peliliikkeellä missä vaan pystyy ja tarvitaan. Ja jatkoi, että on pyrkinyt tuottamaan liikkeelle lisää tapahtumia Magicin ja muiden pelien saralla ja tutustuttamaan uusia ihmisiä eri peleihin ja yhteisöön.

Useampi haastateltu kertoi, että peliliikkeelle tullessa tapaa aina tuttuja ja kavereita. Useampi haastatelluista myös kuvaili peliliikkeellä olevaa tunnelmaa rennoksi ja miellyttäväksi, minkä he kokivat voimistavan yhteisöön kuulumisen

tunnetta ja nostattavan heidän mielialaa. Kaikki haastatellut kertoivat yhteisöön kuulumisen tunteesta, että he kokevat olevansa aina tervetulleita paikalle ja peliyhteisön hyvinvoinnin olevan heille merkittävää.

Pelissä menestymistä useampi haastateltu kuvaili toissijaisena tavoitteena pelaamaan pääsemisen jälkeen. He kertoivat, että pelin pelaaminen ja yhteisöön kuuluminen itsessään on heille merkittävämpää kuin pelissä menestyminen. Toisaalta kaikki haastatellut kertoivat, että pelissä voittaminen tuottaa mielihyvää ja tuo onnistumiskokemuksia heille.

Omasta paikasta yhteisössä useammalla haastatelluista oli tunne, että heidän osuus on olla pieni osa yhteisöä, joka käy turnauspelaajana paikalla ilman sen suurempaa roolia. Yksi haastatelluista kuitenkin koki olevansa keskeinen tekijä yhteisössä oman tuomari statuksen takia, sillä hän toimii tuomarina muille pelaajille esimerkkinä yhteisössä ja on tekemisissä kaikkien yhteisön jäsenten kanssa sekä toimii yhteistyössä peliliikkeen kanssa turnauksia järjestettäessä.

## 6.6 Ympäristöllinen hyvinvointi

Peliliikkeen ja peliyhteisön menestymisen kannalta useampi haastateltu kertoi peliliikkeen ja peliyhteisön menestymisen olevan heille tärkeää. Eräs haastateltu kertoi, että hän on yhteisöön kuulumisen ajan pyrkinyt tuottamaan yhteisöön lisää tapahtumia. Hän myös kertoi, että kokee vaikuttaneensa yhteisön toimintaan, mutta jatkoi, ettei pysty erittelemään omaa vaikutustaan yhteisössä muun toiminnan vaikutuksista. Eräs haastateltu myös kertoi, että yhteisön toiminta jatkuisi varmasti samanlaisena, vaikka hän ei nyt pariin viikkoon yhteisön toimintaan osallistuisikaan. Hän kuitenkin totesi, että kyllä hänen poissaolonsa huomataan, ja että yhteisöön palatessaan muut varmasti kyselisivät hänen poissaolostaan.

Haastateltujen oman positiivisen vaikutuksen tekemisestä yhteisössä oli kaikilla samanlainen. Kaikki kokivat haluavansa toimia niin, että kaikkien olisi hyvä olla

yhteisössä, ja että yhteisön kehittyminen on heille tärkeää ja positiivinen asia. Oman positiivisen vaikutuksen tekeminen oli yhdelle haastatelluista pääasia, mitä hän haluaa tehdä yhteisössä ja koki tekevänsä. Haastatelluista suurin osa ei kuitenkin ohitti kysymyksen kertomalla, ettei osaa kuvailla miten heidän toimintansa on vaikuttanut yhteisöön tai sen lähiympäristöön.

## 6.7 Älykkyys

Älylliset haasteet ja mielenkiinto oppimiseen oli kaikilla osasyynä pelin aloittamiseen. Pelin älyllisten haasteiden koettiin olevan tärkeä osa tekijä myös pelissä mukana pysymiseen. Älylliset haasteet pelaajat kokivat heidän hyvinvointia tukevaksi asiaksi, joka stimuloi heitä. Pelaajat kertoivat myös, että pelin jatkuvan kehityksen takia peli tuo aina lisää älyllistä haastetta ja peli sekä peliyhteisö muokkaantuvat sen myötä ja pysyy mielenkiintoisena.

Haastatellut kertoivat haasteiden liittyvän resurssien käyttöhallintaan ja ongelmanratkintaan. Yksi haastatelluista kertoi, että tämä aspekti tukee myös hänen osaamistaan työssään, jossa joutuu ratkomaan ongelmia. Hän myös kertoi, että pelin pelaaminen on haastanut häntä, minkä hän kokee kehittäneen hänen älyllistä osaamistaan. Hän kertoi pelissä tapahtuvan ongelmanratkaisun myös auttaneen häntä tilanteisiin valmistautumista varten sekä parantaneen hänen kykyä reagoida yllättäviin muutoksiin.

Yksi haastatelluista kertoi, että pelin älylliset haasteet hänellä eivät liity pelin pelaamisen haasteisiin, jotka hän koki vähäisiksi akateemiseen työhönsä verrattuna. Hän kuitenkin koki pelin älyllisesti haastavaksi, mutta lähestyi älyllisiä haasteita pelin sosiaalisen aspektin ja peliin kuuluvan tuomarin roolinsa kautta. Hän kertoi niiden tuovan hänelle tärkeitä haasteita, jotka kehittävät häntä toimimaan paremmin ihmisten kanssa.

Yksi pelaajista totesi, että ” kyl Magicissä opittui taitoi pystyy soveltaa niinku muuallakin.” Älylliset haasteet myös toivat kaikille tarpeen olla yhteydessä muihin

pelaajiin ja yhdessä tehtävään ongelman ratkaisuun. Älyllisten haasteiden ratkonta pelin parissa yhdessä ja yksin oli myös pelaajien mielestä hauskaa ja useampi kertoi miettivänsä itsekseen paljonkin pelissä mahdollisesti tapahtuvia ja toteutettavia asioita. Myös älyllisten haasteiden ja peliin liittyvien ideoiden jakaminen pelikavereille oli useammalle pelaajalle asia, jota he tekivät toistuvasti. Kolme haastatelluista myös kertoi jakavansa peliin ja pakan rakennukseen liittyviä ajatuksia kavereilleen. Heidän kokemukset tästä oli, että se auttaa heitä pelissä oppimisessa eteenpäin ja ongelmien ratkonta heidän kokemuksien mukaan on yhdessä paljon antoisampaa. Yhdessä ongelmien ratkonta myös vaikutti heidän kokemukseen yhteisöön kuulumisesta vahvistavasti. Älyllisten haasteiden ratkonta ja niiden jakaminen yhteisön jäsenten kesken kuvasi yhteisön toimintaa innovatiivisena tietoyhteiskunta, jossa uuden tiedon ja innovaatioiden tuottaminen sekä onnistuminen pelissä on tärkeämpää kuin perinteiden säilyttäminen.

## 6.8 Spirituaalinen hyvinvointi

Spirituaalisen hyvinvoinnin kannalta haastatteluissa nousi esille samanhenkisten ihmisten kanssa ajan viettäminen ja peliyhteisöön tulemisen vaikutus mielenrauhaan. Yksi haastatelluista kertoi, että liikkeellä on tutustunut moneen samaan henkiseen henkilöön, jonka kanssa viettää peliliikkeellä aikaa. Hän kertoi, että samanhenkisen seuran löytäminen on peliliikkeellä käymiseen merkittävä syy, ja että kotoa tai muualla tämän hetkisessä elämässään hän ei löydä seuraa, jonka kanssa puhua pelaamisesta ja peleistä sekä sen ohella muusta elämästään. Hänen kokemus oli, että samanhenkisen seuran löytäminen ja sen kanssa ajanviettäminen on hänen hyvinvointiinsa positiivinen vaikutus. Parilta muultakin haastatellulta nousi samanhenkisen seuran merkitys esille haastatteluissa samankaltaisin kokemuksiin.

Yhteisön ja pelin parissa vietetyn ajan vaikutuksesta kaikki haastatellut kertoivat, sillä olevan positiivinen vaikutus heidän hyvinvointiin. Yksi haastatelluista peliliikkeelle tullessa mielialansa kohenevan ja pelin sekä peliyhteisön parissa viettämänsä ajan rauhoittavan häntä ja vievän ajatukset pois arkielämän

haasteista. Toinen haastateltu kertoi, että peliliikkeelle tullessa hän voi unohtaa muun ja keskittyä vain pelaamiseen. Ja jatkoi kokevansa sen hänelle tärkeäksi kantavaksi asiaksi, joka tuo etäisyyttä murheista ja huolista. Haastatelluista pari kokivat peliyhteisön ja pelin parissa vietetyn ajan olevan heille myös tavallaan henkinen koti. He kertoivat, että peliyhteisön jäsenet ovat heille merkityksellisiä, ja että peliin sekä peliyhteisöön kuulumisen osaltaan määrittivät heitä ihmisinä.

## 7. JOHTOPÄÄTÖKSET

Haastatteluiden pohjalta peliyhteisön jäsenet kokivat peliyhteisön sekä pelin olevan heidän hyvinvointiaan tukeva ja parantava asia. Osa haastatelluista kuitenkin koki, että pelillä voi fyysisen hyvinvoinnin kannalta riskitekijöitä sekä haittaa omalle fyysiselle hyvinvoinnille. Suurin vaikutus pelillä ja peliyhteisöllä oli sosiaaliseen, emotionaaliseen sekä yhteisölliseen hyvinvointiin. Suurin osa haastatelluista kertoi omien ystävyssuhteiden sekä sosiaalisten taitojen parantuneen pelin myötä. Tutkimuksen tulokset ovat vastaavat muiden harrastuksien vaikutuksia tutkineiden tutkimusten kanssa. Kuitenkin erilaisten peliharrastusten tutkiminen on vielä vähäistä ja tämä tutkimus

Pelien käyttäminen työvälineinä sosiaalialan toimijoiden sekä seurakuntien työssä on hiljalleen alkanut yleistyä. Tämän tutkimuksen valossa niiden käyttäminen työvälineinä on hyvä tapa tuoda erilaisia palveluita monipuolistamaan palveluntarjontaa. Esimerkiksi pelaamisiltojen järjestäminen osana seurakunnan nuorisotyötä voisi olla hyvä tapa saada useampi seurakunnan nuori seurakuntalainen osallistumaan seurakunnan tarjoamaan nuorisotyön toimintaan. Pelit toimivat vetovoimaisina työvälineinä, joiden avulla voidaan esimerkiksi nostaa nuorisotalon kävijämäärää. (Aurava, Hamari, Harviainen, Hentonen, Huttunen & ym. 2013)

Sosiaalialan toimijoiden sekä seurakuntien nuorisotyön toiminnassa käyttäessä peleillä on monia tapoja vaikuttaa nuoreen. Pelien käyttämistä voidaan käyttää työvälineenä tukemassa sosiaalisesti arkojen nuorten ryhmätoimintaa tuomalla heille yhteinen tuttu pelikulttuuri yhdistäväksi tekijäksi (Aurava, Hamari, Harviainen, Hentonen, Huttunen & ym. 2013). Tutkimuksen tuloksina pelien pelaamisella ja peliyhteisöön kuulumisella voi olla myös positiivinen vaikutus yksilön sosiaalisten taitojen kehittymiseen ja peliyhteisössä toimiminen laskea kynnystä kohdata ihmisiä.

Myös ryhmätoiminnan järjestämistä syrjäytymisriskissä oleville nuorille voidaan perustella tutkimuksen tuloksilla. Tutkimuksen mukaan peliyhteisöön kuulumisen motivoi peliyhteisön jäseniä osallistumaan peliyhteisön toimintaan sekä olemaan yhteydessä muihin ihmisiin, mikä vähentää syrjäytymisriskiä ja voi luoda sekä tukea jäsenelle merkittäviä ihmissuhteita. Tällaisia pelaamiseen liittyviä hankkeita on jo joitain tehty ja tällä hetkellä käynnissä, kuten OSAVA-hanke. OSAVA-hankkeen tavoitteena on juuri lisätä nuorten osallisuutta ja nostaa heidän hyvinvointiaan, ja sen kautta ennaltaehkäistä heidän syrjäytymistä. (Centria ammattikorkeakoulu i.a.)

Pelien pelaaminen on myös tätä päivää ja ilmiö on kasvava. Mikä johtaa siihen, että pelit vaikuttavat muuhun maailmaan aiempaa enemmän. Peleihin liittyvää toimintaa voidaan myös perustella tämän perusteella osana kulttuurista työskentelyä asiakkaiden kanssa. Peleihin perustava pelillistäminen on myös viime vuosien aikana muuttunut suureksi markkinoinnin ja teknologian välineeksi. (Aurava, Hamari, Harviainen, Hentonen, Huttunen & ym. 2013)

Palveluiden pelillistämällä sosiaali- ja kirkonalalla voidaan lisätä johonkin palveluun pelin kaltainen asia, jonka avulla voidaan kannustaa esimerkiksi asiakasta johonkin vähemmän motivoivaan asiaan. Pelillistämistä voidaan esimerkiksi käyttää apuvälineenä opettamisessa tai lastensuojelussa positiivisen holhoamisen välineenä. Pelien avulla voidaan myös muutenkin opettaa yhteistyötä ja elämäntaitoja. (Aurava, Hamari, Harviainen, Hentonen, Huttunen & ym. 2013)

Pelin ja yhteisön toiminnan tarjoamat haasteista haastatellut kertoivat myös heidän sosiaalisten taitojen sekä yhteistyötaitojen kehittyneen harrastamisen myötä. Tästä näkökulmasta käsin pelien käyttö sosiaalityön ja kirkonalan työn näkökulmasta on merkityksellinen opetusväline. Esimerkiksi kasvatustyössä, jossa tavoitteena on kehittää asiakkaan yhteistyötaitoja tai kehittää asiakkaan sosiaalisia taitoja, voidaan käyttää pelejä apuvälineenä. Myös pelien avulla voidaan kehittää ongelmanratkaisutaitoja.

## 8. TUTKIMUKSEN EETTISYYDEN, JATKOKEHITTÄMISEN JA ONNISTUMISEN ARVIONTI

### 8.1 Tutkimuksen eettisyys

Tutkimuksen tekemisen aloitin Jyri Lindin kanssa, mutta Lind jäi opinnäytetyöprosessista pois keväällä 2018. Lind oli prosessissa mukana ideointi-, suunnittelu- sekä haastatteluvaiheessa. Tämän jälkeen Lind ei osallistunut opinnäytetyöprosessiin. Prosessin suunnitteluvaiheessa mietimme tutkimuksen eettisyyttä, koska minä olin aktiivinen jäsen tutkittavassa yhteisössä. Lind ei kuulunut yhteisöön ja oli tutkittavaan yhteisöön nähden riippumaton tutkija. Lindin poisjäänti ei kuitenkaan vaarantanut tutkimuksen eettisyyttä vaan pystyin analysoimaan tutkimuksen tuloksia puolueettomasti. Lindin osallistuminen haastatteluihin auttoi myös minua ottamaan etäisyyttä haastateltuihin yhteisön jäseniin haastatteluissa.

Kaiken tutkimisen lähtökohtana on toiminnan eettisyys. Tutkimusta tehdessä noudatettiin tutkimuseettisiä periaatteita ja tutkimuksen haastatteluihin osallistuneiden henkilöitä ei voi tunnistaa. Myös tutkimusta varten kerätyistä materiaaleista on huolehdittu niin, ettei kukaan ulkopuolinen ole saanut niitä haltuunsa ja materiaalit on hävitetty asianmukaisesti tutkimuksen valmistuttua. (Kankkunen, Vehviläinen, Julkunen 2009)

### 8.2 Tutkimuksen jatkokehittäminen ja arviointi

Tutkimusta voi soveltaa muihin peliyhteisöihin ja peleihin. Tutkimus tällaisenaan ei kuitenkaan toimi virtuaalisten pelien tutkimiseen, koska tutkimus on suunniteltu yhteisöön, jossa kokoontuminen ja yhdessä ajan viettäminen on merkittävä osa yhteisöä. Myös joukkuepelaamisen kannalta tutkimusta voidaan soveltaa niin, että tutkisi jotain tiettyä joukkuetta ja sen pelaajia suuremman yhteisön sijaan.

Tutkimusta voisi jatkaa tutkimalla Magic the Gathering -pelin vaikutusta hyvinvointiin eri peliliikkeiden peliyhteisöjä vertailemalla tai koko Suomen peliyhteisön naisten kokemuksia pelin vaikutuksesta heidän hyvinvointiin.

Tutkimus onnistui vastaamaan tutkimuskysymyksiin ja tuomaan esille pelin sekä yhteisön vaikutuksia jäsenen hyvinvointiin. Tutkimuksen keskeisenä tuloksena oli jäsenten yhteinen näkemys pelin positiivisesta vaikutuksesta heidän hyvinvointiin. Tutkimus myös tuo esille hyvin alussa esittämäni väittämät peleihin liittyvän tutkimuksen vähäisyydestä ja niiden lisätutkimisen suuresta tarpeesta sekä murtaa median esittämää näkökulmaa pelien yleisestä haitallisuudesta hyvinvoinnille.

Haastattelujen ja tutkimuksen onnistumisen kannalta merkittävässä osassa oli myös tutkimuksessa ja haastatteluissa käytetyn hyvinvointimallin tarkoituksenmukaisuus. Hyvinvointimalli itsessään ei kuitenkaan tuottanut tutkimuksessa tuloksia, mutta jäseniä tutkimusta varten toteutettuja haastatteluja sekä auttoi analysoimaan ja tuomaan esille tutkimuksen tuloksia.

Tämän tutkimustyön myötä muokkaisin tutkimuksen haastatteluvaiheen toteutusta pelkistä fokusryhmähaastatteluista kombinaatioon fokusryhmähaastatteluja ja yksilöhaastatteluja. Toisaalta fokusryhmähaastattelussa tuli puhetta muun muassa masennuksesta, mikä kertoo siitä, että haastattelijalle sekä muulle haastatellulle ryhmälle on koettu uskallettavan kertoa henkilökohtaisistakin asioista. Myös tämä kuvasti haastatteluissa esillä ollutta puhetta yhteisön turvallisuudesta ja luottamuksesta muihin yhteisön jäseniin. Näitä henkilökohtaisia asioita ei myöskään olisi välttämättä uskallettu kertoa yhteisön ulkopuoliselle haastattelijalle.

## 9. LÄHTEET

- Arminen, Ville & Takalo, Juho 2016. ”Kyllä mä ainakin muistan sen et me vähän diipimpää puhuttiin”, Nuorten kokemuksia poikien digitaalisen pelaamisen ryhmästä. Diakonia ammattikorkeakoulu Helsinki. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016112517469>
- Aurava Riikka, Hamari juho, Harviainen Tuomas J., Hentonen Erkki, Hernesniemi Sonja, Kataja Elina, Koulu Sanna, Kähkönen Ranu, Laakso Mauri, Lehtonen Mikael, Marjomaa Heikki, Markkula Tiina, Meriläinen Mikko, Sihvo Rami, Silvennoinen Inka, Sjöln Anna-Kaisa, Tenkanen Teresa & Tossavainen Tommi 2013. Pelikasvattajan käsikirja toim. Harviainen Tuomas J., Meriläinen Mikko & Tossavainen Tommi. <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf> Viitattu 24.4.2018. Pelikasvattajien verkoston toimijat.
- Baek, Youngkyun 2013 Psychology of Gaming. Nova. Viitattu 2.11.2017 <https://ebookcentral-proquest-com.anna.diak.fi/lib/diak/reader.action?docID=3022352>
- Centria ammattikorkeakoulu i.a. OSAVA – Osallisuuden vahvistaminen nuorten kasvuympäristöissä ja -yhteisöissä. <https://tki.centria.fi/hanke/osava-osallisuuden-vahvistaminen-nuorten-kasvuymparistoissa/922> Viitattu 24.4.2018. Kokkola
- Eroakirkosta.fi 2017. 17 000 eronnut kirkosta. Viitattu 5.10.2017 [https://eroakirkosta.fi/dynamic/index.php/media/none/tiedote\\_02\\_2017.html?year=2017](https://eroakirkosta.fi/dynamic/index.php/media/none/tiedote_02_2017.html?year=2017)
- Hakkarainen Kai, Paavola Sami & Lipponen Lasse 2003. Artikkelit Käytäntöyhteisöistä innovatiivisiin tietoyhteisöihin. Aikuiskasvatus 23 (2003): 1. Helsinki: Kansanvalistusseura Aikuiskasvatuksen tutkimusseura. <http://www.aikuiskasvatus.fi/tiedeartikkelit/HakkarainenKai.pdf> Viitattu 20.4.2018.

- Hamari, Juho 2015. Viitattu 5.10.2017 <http://juhohamari.com/>
- Harviainen, J. Tuomas, Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Pelikasvatus.fi 2013.
- Heikkinen, Olli 2015. Japanilainen populaarikulttuuri suomalaisena alakulttuurina. Mikkelin ammattikorkeakoulu, Mikkeli 2015. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2015112718239>.
- Kankkunen, Vehviläinen, Julkunen. 2009 Tutkimus hoitotieteessä. 1. painos. WSOY.
- Karjalainen, Tero 2017. Kommentti: Tuskastuneet yrittäjät avautuivat huolella – työttömiä ei kiinnostanut työhaastattelu ja se työhön saatu katosi saikulle. Viitattu 5.10.2017 <https://www.is.fi/tyoelama/art-2000005385105.html>
- Kauppila, Reijo A. 2000. Vuorovaikutus- ja sosiaaliset taidot. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Lyon, Kelsey 2015. The Seven Dimension of Wellness. American Medical Student Association. <https://www.amsa.org/the-seven-dimensions-of-wellness/> Viitattu 12.3.2018
- Meriläinen, Mikko 2017. Viitattu 5.10.2017 <https://mikkomerilainen.com/>
- Männikkä, Niko 2017. Problematic gaming behavior among adolescents and young adults. University of Oulu, Oulu. <http://jultika.oulu.fi/files/isbn9789526216584.pdf> Viitattu 2.11.2017
- Mäyrä, Frans 2016. Exploring Gaming Communities. Viitattu 31.10.2017 [https://people.uta.fi/~frans.mayra/Gaming\\_Communities.pdf](https://people.uta.fi/~frans.mayra/Gaming_Communities.pdf)
- Mäyrä, Frans 2017. Viitattu 5.10.2017 <http://www.unet.fi/publications/>
- Mäntyranta Taina & Kaila Minna 2008. Fokusryhmähaastattelu laadullisen tutkimuksen menetelmänä lääketieteessä. Viitattu 19.4.2018 <http://www.duodecimlehti.fi/lehti/2008/13/duo97349> Artikkelin 13/2008 Duodecim aikakauslehdessä. Tampere Suomalainen Lääkäriseura Duodecim 2016.
- Nurmi Jari-Erik, Ahonen Timo, Lyytinen Heikki, Lyytinen Paula, Pulkkinen Lea & Ruoppila Isto 2014. Ihmisen psykologinen kehitys. 5., uudistettu painos. Jyväskylä PS-kustannus.
- Nurmijärven Uutiset 2017. Hurja arvio: jopa 70 000 suomalaista lasta ja nuorta kärsii pelaamisesta. Viitattu 5.10.2017

- <http://www.nurmijarvenuutiset.fi/artikkeli/564507-hurja-arvio-jopa-70-000-suomalaista-lasta-ja-nuorta-karsii-pelaamisesta>
- Renman, Niklas. Tytöt pelitoiminnallisessa nuorisotyössä: Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalon tyttökävijöiden kokemuksia toiminnasta. Diakonia ammattikorkeakoulu, Helsinki 2016. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201601251610>
- Salmivalli, Christina 2000. Kaverien kanssa. Vertaissuhteet ja sosiaalinen kehitys. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Silvennoinen, Inka & Meriläinen, Mikko 2016. Nuoret pelissä: tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.
- Terveiden ja hyvinvoinnin laitos i.a. Hyvinvointi. Viitattu 5.10.2017 <https://www.thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/eriarvoisuus/hyvinvointi>
- University of California i.a. Seven Dimensions of Wellness. University of California. Viitattu 12.03.2018 [https://wellness.ucr.edu/seven\\_dimensions.html](https://wellness.ucr.edu/seven_dimensions.html)
- Wizards of the Coast a i.a. Wizards of the Coast kotisivu. Viitattu 15.4.2018. <http://company.wizards.com/content/company>
- Wizards of the Coast b i.a. Wizards of the Coast kotisivu. Viitattu 15.4.2018. <https://magic.wizards.com/en/game-info/gameplay/rules-and-formats/formats>

## LIITTEET

### Liite 1

#### HYVINVOINTIMALLI

##### Hyvinvoinnin seitsemän ulottuvuutta

###### 1. sosiaalinen

- perhesuhteet
- ystävyyssuhteet
- sosiaaliset taidot
- turnaus/yhteisössä käyttäytyminen

###### 2. fyysinen

- lääketieteellinen terveys
- kunto/fyysinen stressi
- terveelliset elämäntavat

###### 3. emotionaalinen

- mielenterveydellinen hyvinvointi
- tunteiden hallinta

###### 4. yhteisöllinen

- yhteisöön kuuluvuus
- menestys
- kiinnostus yhteisöä kohtaan
- menestys/oma paikka yhteisön sisällä

###### 5. älykkyys

- haasteiden etsiminen
- kiinnostus oppimiseen
- pakan kasaaminen

###### 6. ympäristöllinen

- kyky tehdä positiivinen vaikutus yhteisöön
- kyky huomata oma vaikutus yhteisössä
- lähiympäristö/yhteisö

###### 7. spirituaalinen

- spirituaalinen koti
- mielenrauhan hakeminen (myös emotionaalista hyvinvointia)