



Minun pelitarinani

Kerronnallinen tutkimus digitaalisten pelien ja pelaamisen merkityksistä lapsuudessa ja nuoruudessa

Teemu Kallio

OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2020

Sosionomi (YAMK)

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Sosiaali- ja terveysalan ylempi AMK,
Sosionomi YAMK

KALLIO, TEEMU

Minun pelitarinani

Kerronnallinen tutkimus digitaalisten pelien ja pelaamisen merkityksestä lapsuudessa ja nuoruudessa

Opinnäytetyö 60 sivua, joista liitteitä 2 sivua
Toukokuu 2020

Digitaalinen pelaaminen kiinnostaa yhä enemmän. Lähes jokaisella suomalaisella on pelaamisesta kokemuksia ja suurin osa pelaa kuukausittain. Suosiosta huolimatta pelaamista ei pidetä harrastuksena, eikä sen kautta saaduista kokemuksista paljoa puhuta.

Tämän Yamk- työn tarkoituksena oli löytää niitä merkityksiä, joita pelaajat eri elämänvaiheissaan pelaamisestaan saavat ja selvittää, miten näiden merkitysten pohjalta pelaamista voidaan hyödyntää nuorisotyössä. Aineisto koostui kuu- den aikuisen kertomuksista, jotka saatiin yksilöhaastatteluissa pelitarina- metodia käyttäen. Tarinat analysoitiin aktanttianalyysillä, pelien toimiessa aktanteina.

Kaikissa pelitarinoissa korostui pelaamisen sosiaalinen merkitys. Pelaaminen yhdistää perheitä, kavereita ja ihmisiä ympäri maailman peliyhteisöiden kautta. Pelaamista kuvattiin jopa sosiaaliseksi työkaluksi. Merkityksellisenä koettiin myös pelien esteettisyys, pelien luoman haasteen voittaminen, uusi teknologia ja hedonistiset kokemukset pelien parissa.

Opinnäyte osoittaa muiden tutkimusten tavoin, että pelaaminen on merkityksellistä toimintaa. Erityisen merkittäväksi sen tekevät pelit, joissa muiden pelaajien kanssakäymisen lisäksi pelaaja saa seikkailla vapaasti pelimaailmassa itseään identifioiden. Pelaaminen on minän kehitykselle merkityksellistä toimintaa, mutta se kärsii edelleen stigmoista, joiden korjaaminen vaatii kasvattajilta parempaa pelimaailman ja pelaamisen tuntemista.

Opinnäytteen tuloksia voidaan hyödyntää nuorten parissa työskennellessä monella tapaa. Nuorisotiloilla voidaan tutustua ja opetella käyttämään uutta teknologiaa. Pelien esiin nostamisissa vakavissakin aiheissa on mahdollisuuksia syvälliseen keskusteluun, jota käydä nuorten kanssa.

Asiasanat: digitaalinen pelaaminen, kerronnallinen tutkimus, merkitys, digitaalinen nuorisotyö

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Master's Degree Programme in Social Services

KALLIO, TEEMU:

My Game Story

Narrative Study on the Meanings of Digital Games and Gaming in the Childhood and Adolescence

Master's thesis 60 pages, appendices 2 pages

May 2020

Digital games are part of youth culture and our daily life. The purpose was to find out the meanings that digital games and gaming give to the youth. Additionally the purpose was to discover how those meanings can be utilized at youth-work.

The data were collected through interviews. The interviews were conducted by using the gamestory- method. The participants told about their gaming through the most meaningful games. These narrative stories were analyzed through an actant analysis method.

Main findings indicate that gaming connects families, friends and people around the world in meaningful way. Also meaningful were the aesthetics of the games, overcoming the challenge created by the games, the new technology and the hedonistic experiences with the games.

Results highlight that games and gaming are meaningful. Especially the social aspects were important. It also illustrates that gaming can help the youth in their identity building process. These findings can be used in youth work for better understanding of the gamers.

Key words: digital gaming, narrative study, meaning, digital youth work

SISÄLLYS

| | | |
|---|---|----|
| 1 | JOHDANTO | 6 |
| 2 | TEOREETTINEN VIITEKEHYS | 8 |
| | 2.1 Digitaalinen pelaaminen | 8 |
| | 2.2 Pelaamisen merkitys lapsuudessa ja nuoruudessa..... | 9 |
| 3 | TUTKIMUSMETODIT | 12 |
| | 3.1 Kerronnallinen tutkimus..... | 12 |
| | 3.2 Pelitarina -työskentelymetodi | 13 |
| | 3.3 Merkitysten tutkiminen | 14 |
| | 3.4 Pelien merkitysten analysointi..... | 15 |
| 4 | TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN..... | 18 |
| | 4.1 Tutkimuksen tarkoitus, tavoite ja tutkimuskysymykset | 18 |
| | 4.2 Haastattelulomake | 18 |
| | 4.3 Aineiston keruu | 19 |
| | 4.4 Tutkimuksen eettisyys..... | 21 |
| 5 | DIGITAALISEN PELAAMISEN JA PELIEN MERKITYKSET TARINOISSA..... | 22 |
| | 5.1 Maija | 22 |
| | 5.1.1 Maijan pelitarina | 22 |
| | 5.1.2 Pelaamisen ja pelien merkitykset Maijan tarinassa | 25 |
| | 5.2 Jaakko..... | 26 |
| | 5.2.1 Jaakon pelitarina | 26 |
| | 5.2.2 Pelaamisen ja pelien merkitykset Jaakon tarinassa | 28 |
| | 5.3 Johannes | 30 |
| | 5.3.1 Johanneksen pelitarina..... | 30 |
| | 5.3.2 Pelien ja pelaamisen merkitykset Johanneksen pelitarinassa | 34 |
| | 5.4 Heikki | 38 |
| | 5.4.1 Heikin pelitarina | 38 |
| | 5.4.2 Pelien ja pelaamisen merkitykset Heikin pelitarinassa | 41 |
| | 5.5 Sanni..... | 43 |
| | 5.5.1 Sannin pelitarina..... | 43 |
| | 5.5.2 Pelien ja pelaamisen merkitykset Sannin pelitarinassa | 45 |
| | 5.6 Petri..... | 46 |
| | 5.6.1 Petrin pelitarina..... | 46 |
| | 5.6.2 Pelien ja pelaamisen merkitykset Petrin pelitarinassa | 47 |
| 6 | POHDINTA | 49 |

| | |
|--|----|
| 6.1 Pelien ja pelaamisen merkitykset..... | 49 |
| 6.2 Digitaalinen pelaaminen ja nuorisotyö..... | 52 |
| 6.3 Jatkotutkimusehdotukset..... | 56 |
| LÄHTEET..... | 58 |
| LIITTEET | 61 |
| Liite 1. Suostumuslomake..... | 61 |
| Liite 2. Haastattelurunko | 62 |

1 JOHDANTO

Digitaalinen pelaaminen kiinnostaa yhä enemmän. Tämä pelaamisen muoto ei ole ollut enää pitkään aikaan ainoastaan pienen sisäpiirin huvia vaan osa populaarikulttuuria (Mäyrä 2008). Keronen ja Hamari (2017) toteavat pelaamisen olevan suosituin vapaa-ajan tietojärjestelmien käyttömuoto. Ei tarvitse istua kauaakaan kuuntelemassa lasten tai nuorten keskustelua, kun huomaa sen vilisevän sanoja, jotka pohjautuvat pelimaailmaan. Suosituimpien pelien striimaajia seuraa tuhatpäinen yleisö päivittäin (Keronen & Hamari 2017, 10; Hurmas 2019). Puhelimien myötä pelaamisesta on tullut huvia, johon on pääsy missä ja milloin vaan. Huomiot pelaamisen arkipäiväisyydestä saavat tukea pelaajabarometristä, jonka mukaan 97,8% suomalaisista pelaa ja 88% pelaa vähintään kuukausittain (Kinnunen & Lilja & Mäyrä 2018, 2).

Vuodesta 2014 lähtien Yleisradio on näyttänyt televisiossa suorana ja selostetuna peliturnauksia, joissa suomalaiset ammattilaiset taistelevat maailman huipulla. Vuonna 2018 ensimmäinen suomalainen voitti Starcraft 2 pelin suurimman turnauksen. Tilanne oli historiallinen, sillä ensimmäistä kertaa lajin historiassa voitto meni Korean ulkopuolelle. Aiemmin samana vuonna kaksi suomalaista oli mukana joukkueessa, joka voitti Dota 2 -pelissä maailmanmestaruuden. Voitto takasi joukkueelle 11,000,000 dollaria tehden pelaajista kerralla miljonäärejä (Ruokoski 2018). Vuonna 2019 joukkue voitti turnauksen historiallisesti toistamiseen (Palvaila 2019). Saman vuoden alussa suomalainen Ence-esports raivasi tiensä CS:GO -pelin mestaruusturnauksen finaaliin (Uusitalo 2019). Digitaalisen pelaamisen kilpailullisen muodon eli elektronisen urheilun termi on tuttu jo alakoululaisille (Ulvinen 2018, 38). Kilpapelaminen herättää seuraajissa suuria tunteita, mutta vaikuttavia kokemuksia syntyy myös yksittäisissä pelihetkissä ilman kilpailuakin.

Ensimmäisen pelikokemuksen tuoma innostus ja kiinnostus tietokonepelaamiseen jättää syvän muistijäljen. Omasta kokemuksestani tiedän, että voittamisesta ja saavutusten saavuttamisesta syntyvät onnistumisen kokemukset luovat voimakkaita tunteita, joista haluaa kertoa toisille vielä vuosien päästä. Digitaalisen pelaamisen helppoudesta ja elektronisen urheilun suosioista huolimatta tietokonepelaamista ei kuitenkaan kovin usein mielletä harrastukseksi.

Tässä opinnäytetyössä on tarkoitus selvittää tarinan keinoin sitä, mikä tekee digitaalisista peleistä ja pelaamisesta nuorelle merkittävää. Opinnäytetyö on kerronnallinen tutkimus. Tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita siitä, millaisia kertomuksia pelaajat ovat rakentaneet nuoruudelleen pelaamisen kautta. Haastattelun apuna toimii pelitarina- metodin elämänjatanäytöksentely, jossa kysytään tärkeistä peleistä, niiden merkityksestä ja pelaamisen määrästä samalla keskustellen aikuiseksi kasvamisesta elämänjanaa luoden (Pelitarina sosiaalityön välineenä 2018). Tutkittavat sanoittavat tarinansa vapaasti ja sen pohjalta etsitään pelaamisen merkityksellisiä elementtejä.

Oma ammatillinen kiinnostukseni liittyy niihin ”ei niin näkyviin” merkityksiin, joita digitaalinen pelaaminen antaa. Annika Sabel (2018) on tutkinut digitaalisen pelaamisen hyödyntämistä nuorisotyössä, mutta omassa työssäni haluan korostaa sitä, millaisia merkityksiä lapsi tai nuori pelaamisestaan saa. Haluan ymmärtää paremmin näitä merkityksiä. Näin pystyn paremmin kohtaamaan pelaavia nuoria.

Nuorisotyön elää myös jatkuvassa kehityksessä. Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke heittää rohkeasti ilmoille väittämän, että nuorisotiloja sellaisena, kuin me ne tunnemme, ei ole vuonna 2030 (Verke 2019, 137). Tampereen Monitoimitalo 13 Peli Farmilla on jo linjattu, että ohjaaja on vastuussa virtuaalisesta nuorisotilasta ollessaan pelissä yhdessä nuorten kanssa (Nopanen 2020). Koronapandemia on haastanut nuorisotyön ottamaan käyttöön vaihtoehtoisia toimintatapoja, joista pelimaailma on yksi. Pelaamisen merkitysten tutkiminen auttaa minua löytämään niitä nuorisotyön toimintatapoja, noita myös nuoret pitävät merkityksellisinä.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

2.1 Digitaalinen pelaaminen

Digitaalisen pelaamisen voi määritellä monella tavalla. Annika Sabel (2018, 16) määrittelee pro gradu- tutkimuksessaan, että: *”Digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan pelaamista, joka tapahtuu digitaalisen median ja sen sovellusten välityksellä. Toisin sanoen pelataan pelejä esim. tietokoneella, pelikonsolilla, tabletilla tai älypuhelimella.”* Riina Viitala (2015, 12) kirjoittaa, että *”Digitaalisia pelejä voidaan pelata erilaisilla pelilaitteilla joko verkossa tai ilman verkkoyhteyttä.”* Digitaaliset pelit voi myös pelkistää yksinkertaisesti peleiksi, joita pelataan digitaalisella laitteella, jolloin tarkoitetaan kaikkea pelitoimintaa, joka tapahtuu tietokoneella, pelikonsolilla, television, puhelimen tai vaikkapa digitaalisen kellon avulla (Kallio & Mäyrä & Kaipainen 2012, 2). Digitaalinen pelaaminen on taidetta, johon sisältyy vuorovaikutus. Peleissä lainataan muilta taidekentiltä, mutta vuorovaikutuksensa takia ne ovat oma taiteenlajinsa (Kuorikoski 2018, 31).

Puhuessani tässä työssä digitaalisesta pelaamisesta, tarkoitan sillä nimenomaan tietokoneella ja konsolilla pelaamista. Mielestäni termi on paljon laajempi, kuten esimerkit osoittavat, mutta juuri tässä työssä se rajautui tarkoittamaan noita kahta laitetta. Haastateltavat ovat sen verran vanhempia, että puhelimella tai kellolla pelaamista ei merkittävässä määrin tapahtunut heidän lapsuudessaan. Saatan myös käyttää pelaaminen termiä ja viittaa silloinkin digitaaliseen pelaamiseen.

Digitaalista pelaaminen on yksi osa digitaalista nuorisotyötä. Tohtori Dana Cohl-meyer kiteyttää digitaalisen nuorisotyön olevan nuorten osallisuuden vahvistamista digitaalisilla tavoilla nuorisotyön perinteitä ja ihanteita noudattaen (Cohl-meyer 2016, 30). Mielestäni tuo kiteytys on hyvä, mutta haluaisin korostaa, että digitaalinen nuorisotyö on nuorisotyön osa-alue. Mielestäni digitaalinen nuorisotyö on siis nuorisotyön osa-alue, jossa vahvistetaan nuoren osallisuutta digitaalisilla tavoilla. Tuo määritelmä pitää sisällään nuorisotyön perinteen ja ihanteen ja myös muistuttaa siitä, että digitaalisuus on vain osa nuorisotyötä. Digitaalisuuden vallatessa alaa on hyvä pitää mielessä, että myös muunlaista osaamista tarvitaan nuoristyössä.

2.2 Pelaamisen merkitys lapsuudessa ja nuoruudessa

Sveitsiläisen kehityspsykologi Jean Piaget (1999, 147) nostaa esiin, että leikki esitetään usein alempiarvoisena aktiviteettina. Työ ja muut ei leikilliset aktiviteetit ovat tärkeämpiä. Jos tämä kuitenkin pitäisi paikkaansa, se tarkoittaisi, että leikki ei ole kiinnostavaa. Hänen mielestään se, että leikkijä on kiinnostunut leikkinsä tuloksesta, kertoo kuitenkin leikkimisen tärkeydestä. Piagetin mukaan leikin ja pelin kuvaaminen ja luokittelu on kuitenkin vaikeaa. Hän nostaa esiin ajatuksen, että tämä johtuu siitä, että tapaamme ajatella leikkimisen jotenkin erillisenä osana elämää, vaikka leikkiminen pitäisi olla näkökulma kaikkeen tekemiseen (Piaget 1999, 147.) Tietokone- ja konsolipelaamisen voisi nähdä digitaalisena tai virtuaalisena leikkinä (Harvinainen & Meriläinen & Tossavainen 2014, 83). Tämä ajatus auttaa ymmärtämään pelaamiseen uppoutuneen lapsen toimintaa, vaikka se ulkopuolisesta havaintajasta näyttäisikin tavallista leikkimistä passiivisemmalta.

Professori Frans Mäyrä (2008) kertoo kirjassaan kuvaavasti, että pelaamisella on ”hiljainen merkitys” pelaajalle. Monien ihmisten aktiviteettien merkitys näkyy vain epäsuorasti katselijalle. Pelaaminen kuuluu tällaisiin aktiviteetteihin. Sivustaseuraajalle näyttää siltä, että pelaaja on kiinnittynyt peliin tuntikausiksi. Pientä liikettä on havaittavissa vaikkapa sormista näppäimistöllä, jotain äännähdyksiä saattaa pelatessa kuulua, mutta muuten pelaaja toimii täysin uppoutuneena. Haastateltaessa pelaaja osaa kuitenkin vain harvoin pukea sanoiksi kokemansa. Kokemus voi olla vaikka kuinka rikas, mutta vaikea sanoittaa tarkasti (Mäyrä 2008, 14.) Tämä kuvattu tilanne voi näyttää ulkopuolisesta seuraajasta täysin hyödyttömältä ajankäytöltä, koska siitä ei tule konkreettista tulosta, kuten vaikkapa maalaamiseen uppoutuneelta harrastajalta tulee. On kuitenkin hyvä huomata, että tällainen hyödyttömältä näyttävä tilanne saattaa pelaajalle olla todella merkityksellinen kokemus.

Yli seitsemän vuotiaat lapset alkavat lisäämään leikkeihinsä myös sääntöjä. Ne ovat sosiaalisen olemisen leikillistämistä. Lapsi ei kehitä sääntöjä itselleen vaan yhteiseen tekemiseen. Leikeissä on kahdenlaisia sääntöjä. Ensimmäiset säännöt

ovat niitä, jotka leikin keksijä on asettanut leikkiin. Toiset ovat niitä, jotka pelaajat ovat asettaneet toisilleen spontaanisti leikkiin (Piaget 1999, s.142-143). Perinteisen hipan säännöissä toista ihmistä otetaan kiinni, mutta leikkiin sisältyy monenlaisia variaatioita, jotka ovat spontaanisten sääntöjen tulosta. Tietokone- ja konsolipeleissä on sisään rakennetut säännöt eli pelimekaniikka, joka ohjaa pelaajan toimintaa (Mäyrä 2008, 17).

Pelaamisen merkitys voi tulla myös pelin pelimekaniikan voittamisesta (Mäyrä 2008, 16-18.) Pelaajat ikään kuin haastavat omat taitonsa peliä vastaan. Pelimekaniikan voittaminen on kuin ongelmanratkaisua. On tekijälleen palkitsevaa, kun saa jonkun haastavan tehtävän ratkaistua. Tässä tapauksessa haasteen asettaa pelattava peli.

Osa pelaajista on kiinnostunut taas visuaalisesta elämyksestä pelien parissa. Pelien musiikki voi myös toimia osalle merkityksellisenä samalla tavalla, kuin pelkkä musiikin kuuntelukin toimii (Mäyrä 2008, 16-18.) Olen kuullut, että joissain peleissä kehitetään grafiikkaa. Ajattelen tällaisen tilanteen kertovan siitä, että pelin visuaalinen ilme miellyttää katsoja silmää. Kauneimmat pelit voivat olla pelaajalleen vaikuttavia taiteellisia seikkailuita (Kuorikoski 2018, 275). Kehityopsykologi Erik H. Eriksonin mukaan lapset identifioivat itseään myös fiktiivisen maailman kautta (Erikson 1994, 25.)

Elektronisen urheilun merkityksen ymmärtäminen vaatii ainakin pientä kiinnostusta ilmiöön. Hannu Ulvinen (2018) on tutkinut pro gradussaan *Uudet elektroniset urheilijat*, kuudesluokkalaisten kokemuksia elektronisen urheilun ilmiöön. Tutkimuksessaan hän havaitsi, että elektronisen urheilun seuraaminen vaatii myös omaa pelitaustaa, sillä aineistossa ei ollut ainuttakaan sellaista tapausta, joka olisi ainoastaan seurannut elektronista urheilua ilman omaa pelitaustaa. Lapset, jotka eivät pelanneet, eivät omanneet myöskään minkäänlaista kiinnostusta elektroniseen urheiluun (Ulvinen 2018,47). Kaikkea pelaamisesta ei kuitenkaan voida sanoa elektroniseksi urheiluksi, joten suoraa johtopäätöstä siitä, että elektronisen urheilun merkityksellisenä kokeminen tarkoittaisi myös pelaamisen merkityksellisyyttä, ei voida tehdä.

Elina Hiltusen (2017) tutki narratiivisessa pro gradu- tutkimuksessaan mitä up-poutuva digitaalinen pelaaminen on merkinnyt pelaajalle ja miten merkitys on muuttunut elämän aikana. Haastateltavina oli viisi nuorta aikuista, jotka kertoivat pelaamisesta pelitarinan keinoin. Lapsuudessa koettiin tärkeäksi, että pelaaminen oli perheen yhteistä tekemistä. Vähitellen sosiaalinen yhteisö laajeni verkopelien myötä ihmisiin, jotka olivat ympäri maailman (Hiltunen 2017, 81).

Peliyhteisö on havaittu pelaajalle merkitykselliseksi ympäristöksi (Hiltunen 2017, 82; Oinonen 2018, 26; Laaksamo 2014, 85; Linnan juhlat 2019). Mirka Oinonen (2018) tutki tutkielmassaan: Pelit ja pelaaminen osana identiteetin neuvottelemisen prosessia, suomalaisten seksuaali- ja sukupuolivähemmistöjen pelaamiselle antamia merkityksiä ja vähemmistöidentiteetin suhdetta identiteetin neuvotteluprosessiin. Tutkimuksen mukaan parhaimmillaan peliyhteisö on salliva ja ymmärtää erilaisuutta siten, että seksuaali- tai sukupuolivähemmistöön kuuluva voi kokea sen turvallisena kodinomaisena ympäristönä. Se on saattanut myös samanlaisesti suuntautuvia ihmisiä yhteen. Tutkimuksen yhteenvedossa kuitenkin todetaan pelaamiselle annettujen merkitysten olevan sukupuolituneen pelidiskurssin värittämiä. Negatiivisista puolista huolimatta pelaaminen näyttäytyi niin merkittävänä, että pelaajat jatkoivat harrastustaan kohtaamiensa sukupuoleen tai seksuaalisuuteen liittyvien ongelmatilanteiden jälkeenkin (Oinonen 2018, 26-28.) Minulle pelaamisen haittana on usein esitetty se, että se ei ole sosiaalista tekemistä. Kuitenkin pelaajat kokevat erittäin merkityksellisinä pelin yhteisön. Tässä on iso ristiriita. Mielestäni se syntyy siitä, että pelaaminen näyttää ulospäin yksinäiseltä puurtamiselta, kuten Mäyrä (2008), toteaa.

Pelaaminen tuottaa pelaajalle mielihyvää (Hiltunen 2017, 84; Keronen & Hamari 2017.) Mielestäni tämän itsestään selvän merkityksen huomioiminen on tärkeää. Mielihyvä ja nautinto ovat tärkeitä asioita. Ne kuitenkin voidaan ajatella sisältyvän muihin merkityksellisiin asioihin. Pelin heittämisen haasteen voittaminen on merkityksellistä (Mäyrä 2008) ja siitä voi seurata mielihyvää. Pelaaja voi kuitenkin kokea tärkeämmäksi sen, että pelin voittamisesta hän kokee mielihyvää. Tällöin hän pelaa peliä saadakseen mielihyvää, ei siksi, että voitaisi. Voitto on kuitenkin edellytys mielihyvään, joten siksi hän tavoittelee sitäkin.

3 TUTKIMUSMETODIT

3.1 Kerronnallinen tutkimus

Opinnäytetyö tehdään laadullisena tutkimuksena. Opinnäytteessä käytetään narratiivista otetta, sillä se ammentaa aineiston tutkittavien kertomuksista. On puhuttu narratiivisesta, kerronnallisesta ja tarinallisesta tutkimuksesta, mutta professori Hannu Heikkisen mukaan (2018) narratiivisuus suomennetaan nykyään kerronnalliseksi. Tuo suomennos on myös parempi käsitteenä nuorille, joiden kertomuksia tutkin. Tästä syystä tässä opinnäytteessä puhutaankin kerronnallisuudesta. On kuitenkin syytä muistaa, että kerronnallisuus ei ole pelkkä kertomus vaan pitää sisällään myös koko kertomisen prosessin (Heikkinen 2018). Kerronnallinen tutkimus sopii sosiaalialan tutkimusmetodiksi, vaikka sitä onkin käytetty aika rajoitusti (Riessman & Quinney 2005, 404-405).

Kertomus ja tarina sekoitetaan keskenään tai ymmärretään toistensa synonyymeinä. Kerronnallisen tutkimuksen kannalta näiden ero pitää kuitenkin ymmärtää. Tarina on sisältö, mutta kertomus sisältää sen lisäksi myös kerronnan (Heikkinen 2018.) Esimerkiksi tarina Robin Hoodista on kerrottu monin eri tavoin. Katsoessasi uutta Robin Hood elokuvaa televisiosta tiedät tarinan sisällön, mutta tapa kertoa se voi olla täysin uusi. Kertomus syntyy, kun ohjaaja ja käsikirjoittaja tulkitsevat tutun tarinan omasta näkökulmastaan. Ajattelen, että tutkijan tehtävä kerronnallisessa tutkimuksessa on samanlainen.

Kerronnallisen tutkimuksen metodikirjallisuus ei ole tiukka sääntökokoelma, vaan sen tehtävä on pikemminkin antaa virikkeitä. Tämä johtuu siitä, että elävää kieltä eli tarinoita, on vaikea kahlita muottiin (Hänninen 2018.) Kerronnallisessa tutkimuksessa tutkija toimii aineiston rajaajana (Riessman & Quinney 2005, 402). Näistä syistä johtuen kerronnallisessa tutkimuksessa tutkijan on oltava pikemminkin olla luova ja osattava soveltaa, kuin että hän seuraisi tiukkaa sapluunaa.

Tutkittavien annetaan kerronnallisessa tutkimuksessa tarinansa aika vapaalla otteella. Nämä aiheesta kerrotut kohtaukset ovat tapahtumia henkilön elämässä.

Tapahtumat sijoitetaan järjestykseen ja niiden pohjalta rakentuu henkilöiden kertomus (Hänninen 2018, 162.) Tässä opinnäytteessä kertomus muodostuu merkityksellisistä peleistä, jotka on sijoitettu aikajärjestykseen.

Aikajanaan nojaava tarina on omaelämäkerrallista aineistoa. Niiden vikana voi olla monipolvisuus, mutta koska tässä opinnäytteessä aineisto on rajattu pelien ympärille, kerronnallisen materiaalin rajaaminen on helpompaa. Tutkimuksen kannalta onkin hyvä, että kerronnallinen aineisto rajautuu selkeästi, koska siten saa varmemmin kirjoituksia (Hänninen 2018.)

3.2 Pelitarina -työskentelymetodi

Opinnäytteeni aineisto rakentuu haastatteluaineistoon, jossa tutkittava kertoo elämänsä pelitarinan keinoin. Pelitarina on pääkaupunkiseudun PRO SOS -hankkeen, VAMOS Helsinki ry:n ja Sosped -säätiön Digirajat'on – hankkeen kehittämä työskentelymetodi. Pelitarina houkuttelee haastateltavaa kertomaan pelaamisestaan ja eri peleistä, joita hän pelaa. Lähestymällä pelaamista kiinnostunutta ihmistä juuri hänen peliensä kautta, luodaan helppoa väylää keskustella muistakin asioista. Tämän väylän kautta voi löytyä myös muuhun elämään liittyviä tärkeitä huomioita, joiden esille tuominen on pelitarinan yksi tärkeä tavoite (Pelitarina sosiaalityön välineenä 2018).

Pelitarina voidaan muodostaa tärkeiden pelien ympärille tai henkilön elämänjanan ympärille. Tällöin tutkittava nostaa itselle tärkeitä pelejä keskusteluun aikajärjestyksessä (Pelitarina sosiaalityön välineenä 2018). Tässä opinnäytteessä tarinat kerrotaan juuri elämänjanana pelien ollessa niitä haastattelun elementtejä, joilla haastateltava tarinaansa kuljettaa eteenpäin.

Kerronnallisessa tutkimuksessa on kuitenkin kiinnitettävä huomio siihen, että tarina ja kerronnallisuus tarkoittavat eri asioita. Saman tarinan voi kertoa erilaisilla tavoilla, vaikka teot, henkilöt, sattumukset ja tapahtumapaikat säilyisivätkin samoina (Heikkinen 2018.) Tässä opinnäytteessä pelitarinan tapahtumat ovat kronologisessa järjestyksessä. Jokainen kerrottu tarina on kuitenkin omanlaisensa.

Tarinoissa on löydettävissä myös juoni, jolla on alku, keskikohta ja loppu (Hänninen 2018.)

3.3 Merkitysten tutkiminen

Emeritusprofessori Pentti Moilanen ja lehtori Pekka Räihä (2018) kertovat, että merkitysten tulkitseminen vaatii hienovaraisuutta ja taitoa havaita eroja pienissä asioissa. Toiselle voi olla merkittävää se, että on saanut pelata peliä, jota monet kavereista pelaavat. Jollekin toiselle merkittävää on ollut se, että on siinä samassa pelissä muita parempi.

Ihmisen elämän kokemukset ovat täynnä merkityksiä (Moilanen & Räihä 2018). Pyysin haastattelussa (Liite 2.) kertomaan niistä tärkeistä peleistä, jotka haastateltava muistaa. Tästä syystä ajattelen niin, että kaikki haastattelussa esiin nousseet pelit ovat lähtökohtaisesti jo merkityksellisiä, koska haastateltavat ovat pelanneet muitakin pelejä, mutta jättävät ne mainitsematta.

Merkityksellisyyksiä tutkittaessa on kuitenkin huomioitava, että osa merkityksistä voi olla tiedostamattomia (Moilanen & Räihä 2018). Tutkijan on siis oltava tarkkana havaitsemassa vivahteita, jotka voisivat kertoa näistä tiedostamattomista merkityksistä. Ajattelen, että esimerkiksi kesken lauseen tulevat hiljaiset hetket, joiden jälkeen haastateltava ikään kuin täydentää vielä vastaustaan kielii merkityksellisyydestä. Haastateltava haluaa näin painottaa sanojaan vielä erityisesti. Merkitykset eivät ole irrallisia vaan toisiinsa linkittyneitä (Moilanen & Räihä 2018). Pelien merkityksetkin liittyvät toisiinsa ja myös haastateltavien elämään.

Moilanen ja Räihä (2018) sanovat merkitysten tutkimisen olevan arvoitusten ratkaisemista. Tutkijan onkin nähtävä aineiston taakse niihin merkityksiin, joita haastateltava on yrittänyt kertoa. Tutkijan tehtävä ei siis ole kuvata omin sanoin aineistoa, vaan merkityksiä pitää etsiä.

Merkitysten tutkinta on myös sidoksissa kontekstiin ja omien lähtökohtien tiedostaminen on tärkeää tutkijan esiymmärrykselle (Moilanen & Räihä 2018). Olen tietoinen siitä, että oma positiivinen ajatukseni pelaamiseen vaikuttaa tulkintaani.

Samoin Covid -19 pandemian aiheuttama poikkeustila, joka on ohjannut toimintaa vahvasti digitaaliseen suuntaan muuttaen suhtautumista digitaaliseen pelamiseenkin.

3.4 Pelien merkitysten analysointi

Saadun aineiston analysoin aktanttianalyysilla. Tässä menettelyssä ei olla kiinnostuneita niinkään itse tarinasta vaan sen dynamiikkaan vaikuttavista voimista. Usein aktantit ovat henkilöitä, mutta ne voivat olla myös muita vaikuttavia voimia. (Hänninen 2018, 171.) Opinnäytteessäni aktantit ovat pelejä, jotka kantavat henkilöiden pelitarinaa eteenpäin.

Ajattelen niin, että tutkittavien tavoitteena on löytää elämänsä merkityksellisin peli. Aktantit eli eri pelit nostavat esiin erilaisia merkityksiä ja näiden kautta pelaaja kartoittaa omia pelimieltymyksiään. Pelitarinoiden äärellä kysynkin aineistolta, että mikä on merkityksellisin peli ja miten nuori onnistuu löytämään sen?

Aktanttien tutkiminen voi olla hankalaa tarinoita tutkittaessa, mutta pelitarina metodin tuottamien tarinoiden aktantit ovat helposti löydettävissä. Haastateltavat ammentavat tarinaansa uutta jatkamalla kertomustaan aina uudesta merkittävstä pelistä, jota ovat elämässään pelanneet. Tarinoiden aktantteja vertailemalla etsitään merkityksellisiä pelejä, pelilajityyppejä ja sitä, millaisia merkityksiä ne ovat luoneet lapsuudessa ja nuoruudessa.

Hännisen (2018) mukaan aktanttimallia on käytetty tutkimuksessa erityisesti media-aineistojen analyysiin ja se soveltuu myös omaelämäkerrallisiin kertomuksiin. Opinnäytteeni liittyy kyllä mediaan, mutta katson sen olevan pikemminkin omaelämäkerrallinen.

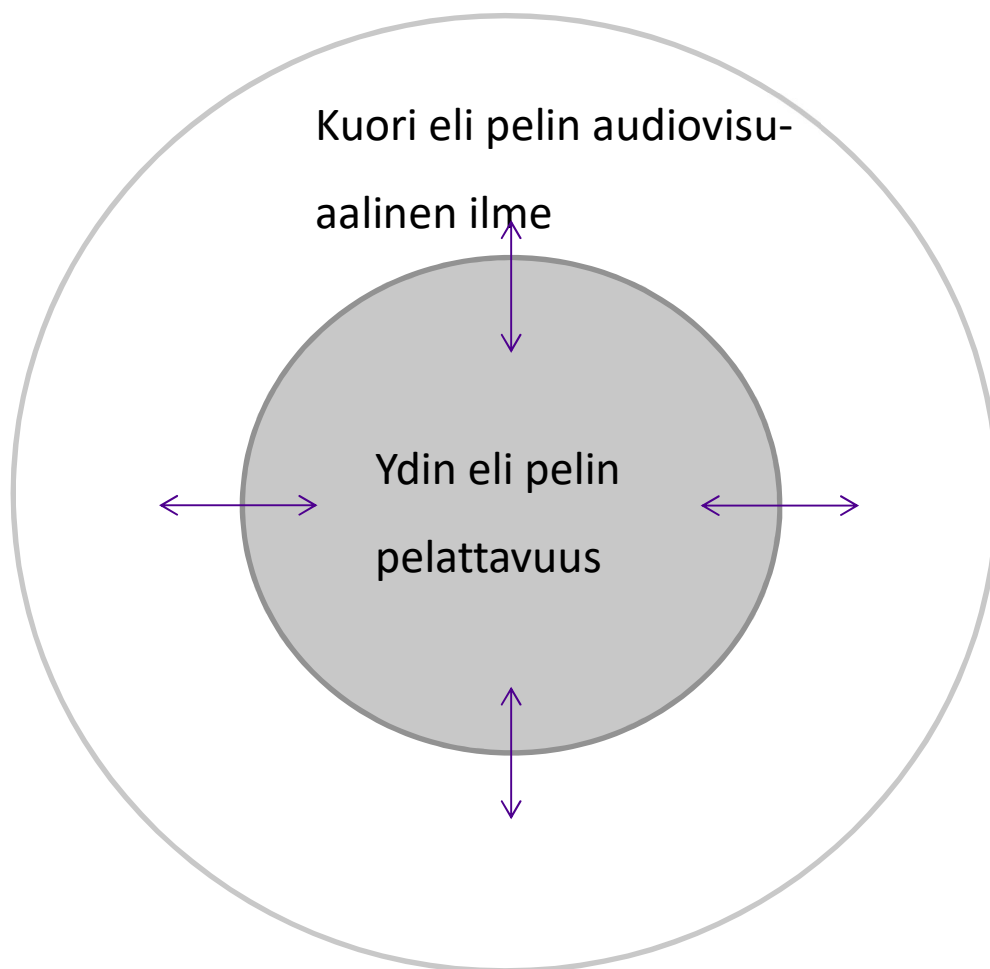
Moilanen ja Rähä (2018) ovat koostaneet Siljanderin ja Karjalaisen (1993) mallin pohjalta taulukon merkityksen tasoista (taulukko 1). Pelaamiseen liittyviä tiedostettuja tunteita voivat olla ilo ja suuttumus. Onnistumisesta tulee hyvä olo ja pelihetki tuntuu iloiselta. Peliin voi liittyä myös suuttumusta ja silloin ohjain saattaa lentää. Tiedostamatonta voi olla vaikkapa kateus, joka liittyy siihen, että sisarus

saa pelata kiinnostavaa peliä enemmän. Yhteisön odotuksiin voidaan laskea vaikkapa ruutuajan käsitteen. Toisaalta taas ajatus, että pelaaminen ei ole harrastamista, on vahvasti yhteisön tiedostamaton, piilevä ajatus. Tämä voi olla jopa universaalikin tiedostamaton ajatus. Näitä merkityksen tasoja etsin pelitarinoista.

TAULUKKO 1. Merkityksen tasot (Moilanen & Rähä 2018).

| | Tiedostettu | Tiedostamaton |
|---------------------------|---|--|
| Yksilöllinen | 1. tiedostetut tunteet | 2. piilotajunta |
| Yhteisöllinen | 3. yhteisön <ul style="list-style-type: none"> - rooliodotukset - normit - ihanteet - moraali | 4. yhteisön <ul style="list-style-type: none"> - rutinoituneet toimintarakenteet - perusmyytit - toiminnan piilevät säännöt |
| Universaali yhteisöllinen | 5. yleispätevät tiedostetut ideat ja moraali | 6. yleispätevät generatiiviset sääntöjärjestelmät |

Jotta voi ymmärtää pelaajien kokemia merkityksellisiä asioita, on ymmärrettävä pelien mekaniikkaa. Tämän mekaniikan ymmärtämisen kautta ymmärtää myös sen, miten pelit luovat merkitystä pelaajilleen. Pelit koostuvat ytimestä ja kuoresta (kuvio 1). Ytimenä on pelin pelattavuus, joka pitää sisällään kaiken sen, mitä pelissä voi tehdä. Ymmärrettävämmin sen voi ajatella olevan pelin säännöt. Pelin kuori taas on se, miltä peli näyttää ja kuulostaa. Esimerkiksi voi ajatella tuttua Monopoli -peliä. Pelin säännöt ovat monelle tutut ja osaa pelaajista kiinnostaa lähteä näiden puitteissa voittamaan toisia pelaajia. Osa pelaajista saadaan houkuteltua pelin pariin taas sillä, että pelattava versio on vaikkapa Star Wars -teemalla tehty Monopoli. Nämä molemmat puolet luovat peleistä merkityksellisiä (Mäyrä 2008, 17.) Tässä opinnäytteessä etsin peleistä juuri niitä elementtejä, joita pelaajat pitävät merkityksellisinä. Käytän jaottelua ytimeen ja kuoreen pelien merkitystä analysoidessani.



KUVIO 1. Ytimen ja kuoren dialektiikka pelien rakenteessa Frans Mäyrän (2008) kuviota mukailien.

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

4.1 Tutkimuksen tarkoitus, tavoite ja tutkimuskysymykset

Täysi-ikäisyyteen mennessä ihminen todennäköisesti on ehtinyt pelaamaan monia erilaisia tietokonepelejä. Ensimmäiset pelit ovat yleensä olleet lapsille suunniteltuja helppoja ja yksinkertaisia pelejä. Tämän jälkeen pelit monimutkaistuvat ja alkavat asettaa aivan erilaisia haasteita. Erilaisten pelien kirjo on valtava, mutta kuitenkin niistä valikoituu ne juuri itselle tärkeimmät pelit. Pelien merkitys myös eri elämänvaiheissa vaihtelee kiinnostusten mukaan. Pysin tässä opinnäytteessä siihen, että ymmärtäisin paremmin, miten erilaisista peleistä muodostuu nuorelle merkittäviä ja mikä niissä sen merkityksen luo. Haluan ymmärtää myös sitä, miten nuoret ajattelevat pelien liittyvän omaan kasvuunsa.

Opinnäytetyön tavoite on, että löytäisin uusia tapoja työskennellä digitaalista pelaamista harrastavien nuorten kanssa. Toisaalta taas haluan lisätä pelikasvatusta ja avata uusia näkökulmia pelimaailmaan. Tästä hyötyy työni lisäksi myös nuori itse, sekä hänen perheensä. Pelitarinan kautta nuori oppii sanoittamaan pelikokemuksiaan ja niiden merkityksiä.

Tutkimuskysymyksiä on kaksi: 1) Millaisia merkityksiä digitaalisilla peleillä ja pelaamisella on ollut lapsuudessa ja nuoruudessa? 2) Miten digitaalista pelaamista voidaan paremmin hyödyntää nuorisotyössä?

4.2 Haastattelulomake

Merkityksen tutkiminen lähtee jo kysymyksen luomisesta (Moilanen & Rähä 2018). Laadin haastattelulomakkeen (Liite 2) siten, että siinä ei aluksi ollut monia kysymyksiä. Lähdin liikkeelle pelitarinan tavoin siitä, että haastateltava kertoo tärkeistä peleistään ja niiden kautta muodostuu tarina. Tarkoitukseni oli saada haastateltava kertomaan kokemuksiaan. Ennen ensimmäistä haastattelua päädyin li-

säämään kyselyn alkuun muutaman kysymyksen tutkittavan taustatiedoista. Näiden avulla saan lisää vertailupohjaa ja tutkimuksen lukija voi samaistua haastateltaviin paremmin.

Haastattelulomakkeessa kysyin aluksi ainoastaan tietokonepelaamisesta ja sen merkityksestä. Laajensin kysymystä digitaaliseen pelaamiseen ensimmäisen haastattelun jälkeen. Havaittiin ensimmäisen haastattelun jälkeen, että pelaamista harrastavat saattavat käyttää monia laitteita rinnakkain ja merkityksellisiä kokemuksia saattaa tietokonepelaamisen ohella muustakin digitaalisesta pelaamisesta.

Haastattelulomakkeen loppuun päädyin kysymään myös, että pelasitko vanhempien kanssa ja voisitko kuvitella pelaavasi omien lastesi kanssa? Halusin tämän kysymyksen mukaan, koska perheen kanssa pelaaminen nousi ensimmäisessä haastattelussa esiin. Kysymyksen lisääminen oli merkityksellistä, sillä tiesin, että osalla haastateltavista oli jo omia lapsia. Halusin, että he pohtivat jo ennalta niitä merkityksiä, mitä pelaamisella voivat lapsilleen antaa.

Lisäksi halusin vielä loppuun antaa mahdollisuuden vapaalle sanalle. Tuntui siltä, että tarinoista voisi jäädä jotain ulkopuolelle, jos en tarjoaisi mahdollisuutta ihan vapaalle sanalle. Näistä loppukommenteista löytyi myös tärkeää informaatiota siitä, kuin haastateltavat olivat sanoittaneet itselleen pelaamistaan.

Selasin muita kerronnallisen tutkimuksen haastattelulomakkeita, joiden pohjalta päädyin siihen, että tarinaa ei välttämättä aina tule kovin helposti. Tällaisissa tilanteissa voin auttaa lisäkysymyksien avulla haastateltavaa kertomaan lisää. Vaurauduin tähän lisäämällä apukysymyksiä lomakkeeseen.

4.3 Aineiston keruu

Keräsin aineiston yksilöhaastattelulla. Tunnen työni kautta monia nuoria, joten minulla oli mielessä monia ehdokkaista haastateltaviksi. Haastateltavia valitessa oli lähtökohtana se, että tiesin heidän pelaavan.

Toiseksi haastateltavien ikä oli tärkeä määritellä. Tutkimuksen kannalta oli tärkeää, että haastateltavalla on pelihistoriaa jo useita vuosia. Tästä syystä päädyin rajaamaan, että haastateltavilla tulisi olla pelitaustaa jo ennen 13 ikävuotta. Haastateltavien tulisi olla myös yli 18-vuotiaita. Näin ollen pelitaustaa on vähintään viidestä kuuteen vuotta. Yli 18-vuoden ikä mahdollisti myös sen, että haastatteluvan saattoi kysyä haastateltavilta itseltään, enkä tällöin ottanut huomioon Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjetta alaikäisten tutkimisessa (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 9). Ajattelin myös niin, että vähän vanhempana osaa katsoa lapsuuden -ja nuoruuden pelaamistaan jo hiukan enemmän ajatellen. Tämä helpottaisi myös merkitysten sanoittamisessa.

Kolmanneksi halusin, että haastattelussa olisi mukana myös tyttöjä. Tietokonepelaaminen on vahvasti sukupuolittunutta toimintaa ja nimenomaan pelaavia tyttöjä on suhteessa paljon vähemmän, kuin poikia (Viitala 2015, 31; Ulvinen 2018, 49.) Oletuksenani oli, että merkityksen kokemukset saattavat vaihdella myös sukupuolen mukaan. Tämä näkökulma tutkimukseen täytyi saada esiin. Sain lopulta kaksi tyttöä mukaan haastatteluun. Yhteensä haastatteluun otin mukaan seitsemän nuorta.

Haastatteluista sovittiin puhelimitse jokaisen haastateltavan kanssa erikseen. Ensimmäisen haastattelun tein livenä seurakunnan nuorenillan yhteydessä. Nauhoitin haastattelun tietokoneen äänitysohjelmalla ja tietokoneen mikrofonilla. Haastattelun laatu oli kuitenkin todella heikko, joten jouduin hylkäämään haastattelun myöhemmin. Tämä kokemus kuitenkin toimi hyvänä harjoituksena. Sain testattua kysymyksiä ja nauhoitustapaa. Päädyin muuttamaan molempia hieman.

Suoritin lopulta kaikki varsinaiset haastattelut Skypen välityksellä. Ohjelma valikoitui siksi, että siinä on sisään rakennettuna toiminto, jolla haastattelun pystyi nauhoittamaan. Nauhoituksesta tulee tieto myös haastateltavalle ja nauhoituksen päättyessä molemmat osapuolet saavat nauhoitetun sisällön itselleen. Tämä ominaisuus korostaa mielestäni haastattelun rehellisyyttä eettisesti kestäväää pohjaa molemmille osapuolille. Suoritin haastattelut 7.1.2020 – 11.1.2020 välisenä aikana. Haastattelut kestivät 20 minuutista 50 minuuttiin.

4.4 Tutkimuksen eettisyys

Opinnäytteeni perustuu ihmisten haastatteluihin, joten siihen soveltuu käytettäväksi Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje: Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 5.) Opinnäytteeni suunnittelutyö on alkanut ennen 1.10.2019, jolloin uusi ohje tuli voimaan. Kuitenkin pääosa työstä, haastattelut ja analyysi mukaan luettuna on tehty tämän jälkeen. Katson siis, että tämä uusin ohje on se, mitä minun on työssäni käytettävä.

Pyrin työssäni rehellisyyteen, jotta työni olisi eettisesti kestävällä pohjalla. Yritin tutkia aineistoa parhaan taitoni mukaan eettisesti kestäviä arviointimenetelmiä käyttäen. Pyrin myös noudattamaan huolellisuutta ja tarkkuutta tutkimustyössä. Kunnioitan muiden tekemiä töitä ja pidin huolen siitä, että kerron viittaukset asianmukaisesti.

Tutkittavien oikeuksista ja ihmisarvosta on kunnioitettava (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 8). Haastateltavilta keräsin suostumuksen (Liite 1.) haastatteluun. Lähetin suostumuslomakkeen haastateltaville sähköisenä liitteenä. Haastattelun alkuun pyysin haastateltavaa lukemaan suostumuksen. Tämän jälkeen laitoin nauhoituksen päälle ja pyysin haastateltavaa kertomaan suostumuksestaan. Haastateltavilla oli mahdollisuus olla suostumatta pyyntööni, mutta kaikki haastateltavat suostuivat haastatteluun. Hyvien käytäntöjen mukaisesti lupasin toimittaa kaikille haastatelluille valmiin opinnäytteeni.

Yleisperiaatteena on otettava huomioon, että tutkimukseen osallistuvien henkilöiden yksityisyyttä suojellaan (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 12). Anonymiteetin säilyttääkseni vaihdoin haastateltavien nimet opinnäytetyöhön. Häivytän myös kaikki sellaiset haastatteluissa ilmenneet seikat, joiden pohjalta voisi päätellä haastateltavan henkilöllisyyden. Valmiin tutkimuksen jälkeen poistan haastattelutiedot. Aivan täydelliseen tunnistamattomuuteen en voi kuitenkaan päästä, sillä läheinen, haastateltavan hyvin tunteva ihminen voi päätellä pelitarinan pohjalta henkilöllisyyden. Ajattelen tässä tapauksessa kuitenkin niin, että näin läheinen ihminen on saattanut kuulla haastateltavalta itseltäänkin jo haastattelusta.

5 DIGITAALISEN PELAAMISEN JA PELIEN MERKITYKSET TARINOISSA

Tässä luvussa pyrin vastaamaan ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni: *”Millaisia merkityksiä erilaisilla peleillä on ollut lapsuudessa ja nuoruudessa?”*

5.1 Maija

Maija on 20-vuotias nainen. Hän opiskelee Tampereen yliopistossa. Digitaalinen pelaaminen on ollut osa Maijan vapaa-ajankäyttöä kymmenen vuotta.

5.1.1 Maijan pelitarina

Maijan tarina alkaa Spyro -nimisellä tasohyppelypelillä. Peli on kaunista katsoa ja kivaa pelattavaa. Yhteisön näkökulmasta Maijan ensimmäinen peli edustaa hyväksyttävää lastenpelien tyyliä. Se ei ole missään suhteessa raju vaan pikemminkin lastenohjelman tapainen. Piiloon kirjoitettuna sääntönä on, että tällaisilla peleillä lasten pitääkin aloittaa pelaaminen. Maijan kuvaa peliä kahdesti sanalla kiva, mikä painottaa myös sen lapsenomaisuutta. Sana korostaa myös lapsen asennetta pelaamiseen ja kannustaa tiedostamatta pelaamaan, koska se on yksinkertaisesti kivaa.

”No siihen mä tykästyin kun siinä oli kivoja värejä ja se oli kiva peli, niin se on varmaan jääny niinku semmoseks ensimmäiseks.”

Maijalle avautuu pelaamiseen uusi maailma, kun hän saa keholla ohjattavan Eye Toy -nimisen Playstation 2 pelin. Uudenlainen pelimekaniikka viehättää Maijaa, koska nyt pelaamiseen tulee mukaan myös liikunta. Liikunnan korostaminen tarinassa kertoo yhteiskunnan perusmyytistä eli siitä, että pelaaminen on vain istumista. Peli kumosi tämän väitteen ja Maija saattoi kertoa pelaamisen olevan paljon fyysisempää, kuin luultiin. Peliä oli myös miellyttävä pelata yhdessä kaverien kanssa kilpaillen. Eye Toy syvensi Maijan pelikokemusta lisäämällä siihen kilpailullisen elementin. Maija pääsi haastamaan taitonsa kavereita vastaan, saaden näin kokemuksia onnistumisista ja epäonnistumisista.

”No siihen aikaan [Eye Toy ilmestyi vuonna 2003] se oli tosi hienoo, kun oli se kamera ja pysty niinku näkeen ittensä siinä ja pysty liik-kumaan ja sit siinä oli hauskoja pelejä ja pysty kilpaileen toisia pe-laajia vastaan.”

Maija seurasi televisiosta Winx Club -sarjaa. Hän piti sarjasta *”tosii paljon”*. Voimakkaalla painotuksella kerrottu kuvaus kertoo sarjan tärkeydestä. Onkin siis loogista, että Maija halusi pelata sarjaan liittyvää peliäkin. Peli oli edelleen karkin näköinen, mutta pelin pelattavuus oli tasohyppelyä seikkailuhenkisempi.

”Ja sitten no mä tykkäsin Winx clubista, siitä tv sarjasta, tosi paljon, niin siihen liittyvä peli oli kans kova juttu.”

Tasohyppelypelien viihdyttävyys tuo mukanaan uuden tasohyppelypelin: Little Big Planetin. Peli on sisällöltään edelleen kaunista, kuin karkkia. Maija toteuttaa yhteisön antamia normeja siitä, millaisia pelejä tyttöjen tulee pelata. Audiovisuaalisuus on toteutettu siten, että se kutsuu siirtymään nukkeleikeistä vastaavaan digitaaliseen maailmaan. Tässä vaiheessa Maija on kuitenkin kasvanut ja hän huomaakin, että peleissä pitää olla myös jokin haaste. Haasteen voittaminen kasvattaa itsetuntoa ja saa nauttimaan pelaamisesta. Tästä syystä Maija tarkentaakin, että pelin heittävä haaste ei saa olla *”mikään niin kuin mahdottomuus”*. Maija on tiedostanut sen, että liian vaikeat haasteet laskevat hänen pelikokemuksensa nautintoa.

”Ja sitten oli Little big planet oli kanssa tasohyppelypeli. Ja no suurimmaksi osaksi ne taisi olla just tommosia niinku tasohyppelyitä ja semmosia niinku vähän ehkä jotain strategiapelejä tai jotain tommosia. No mä tykkään tasohyppelypeleistä ite niinku aika paljon, et se antaa niin kuin jonkinlaista haastetta, mut ei oo kuitenkaan mikään niin kuin mahdottomuus.”

Maijan ollessa 15-16 vuoden ikäinen hänen kaverinsa esitteli hänelle Skyrim -nimisen roolipelin. Peli on viides osa Elder Scrolls -nimisestä pelisarjasta. Pelissä seikkaillaan pelaajan valitsemalla hahmolla avoimessa pelimaailmassa.

Tämä tarkoittaa, että pelaaja voi päättää itse minne menee ja missä järjestyksessä tekee pelin tehtäviä. Tämä peli mullistava kokemus ja Maijan tarinan kohohta. Pelin vaikuttavaa kokemusta korostaa se, että haastattelussa Maija joutuu miettimään ja käyttämään aikaa kokemuksen kuvaamiseen. Hän ei löydä sanoja tälle kokemukselle vaan toteaa pelin vieneen mukanaan heti.

”Mut sitten seuraava niinku isompi tais olla toi toi Skyrim. Mut siinä oli niinku useempi vuosi ennen kuin se tuli, mutta se on niinku semmonen iso. Et tosiaan kun kaverini sen minulle esitteli, niin se oli kyllä...se oli – vei mukanaan heti.”

Maijan pelit ovat olleet kauniita katsoa ja niin on tämäkin. Winx clubin tapaan tässäkin seikkaillaan, mutta toteutus on erilainen. Maija on tiedostamattaan mieltynyt fantasiaa sisältävään maailmaan, koska hän haluaa nostaa pelin kuvauksessa esiin lohikäärmeet ja taikuuden. Ajattelen, että peli yhdistelee niitä elementtejä, josta Maija on aina pitänyt uudella tavalla ja siksi kokemuksesta tulee niin voimakas hänelle.

”En osaa oikein sanoo et niinku... Siinä ei ollu ainakaan enää niinku... Okei siinä oli hyvät grafiikat, mut se ulkomuoto ei ollu tavallaan samanlainen kaunis, mitä aiemmin oli ollu, mutta se oli niinku semmone seikkailupeli, niin kai se oli niinku vaan sit se. Ja sitten oli lohikäärmeitä ja kaikkea muuta siistiä, taikuutta ja tommosta.”

Pelin merkitys korostuu Maijan jatkaessa tarinaansa. Seuraavat pelit ovat Elder Scrollssin jatko-osia tai luonteeltaan samanlaisia eli sisältävät lohikäärmeitä ja taikuutta. Maija on löytänyt sellaisen pelityylin, joka häntä miellyttää kovasti. Merkitystä korostaa myös se, että Maijan kaveri on kiinnostunut samoista peleistä. Pelaaminen onkin heidän yhteistä puuhaansa. Onkin tärkeää se, että pelaamiselle löytyy tukea kaveripiiristä, voisi olla niin, että ilman tällaista tukea pelaaminen saattaisi hiipua. On merkityksellistä, että nuori saa pelata itseään muihin ja löytää samanlaisuutta omille kiinnostuksilleen.

”Joo niinku tosiaan kun molemmat pidettiin siitä, niin sit me haluttiin niinku yhdessä tutustua tähän ja just kun ne oli kuitenkin yksinpelejä, niin tota piti olla samassa tilassa ja yhdellä ohjaimella.”

Kavereista puhuminen tuo Maijalle mieleen vielä tarinan viimeisen pelin eli Singstarin. Pelin pelaaminen linkittyy Maijan tarinassa nimenomaan yhteiseen hauskanpitoon kavereiden kanssa. Pelin voisi ajatella olevan suunniteltu juuri tähän käyttöön. Se on toisaalta hauskanpitoa, mutta toisaalta houkuttelee myös leikkiliseen kilpailuun.

”No Singstar on ollu niinku koko historian ajan se, se on ollu kova juttu. Se on niinku semmonen bilepeli, et emmä niinku sitä hirveesti yksin nykyään pelaa, mutta niin kun jos pidetään jotain isompia kokoontumisia niin kun kavereiden kesken, niin se on niin kun semmonen bilepeli, et sitä pelataan yhdessä.”

5.1.2 Pelaamisen ja pelien merkitykset Maijan tarinassa

Maija kertoi tarinassaan kuudesta merkittävästä pelistä lapsuuden ja nuoruuden ajaltaan. Maijan lapsuudessaan pelaamat merkittävät pelit olivat suurimmilta osin kauniita tasohyppelypelejä, kuten Spyro. Näistä merkittäviä teki niiden ulkonäkö. Haastattelussa Maija sanoo, että *”mä tykästyin kun siinä oli kivoja värejä”*. Tutkimuksen mukaan pelit voivat tarjota käyttäjilleen merkitystä esteettisyydellään (Mäyrä 2008, s.22). Söpöt hahmot ja graafisesti kauniiksi luotu peli ovat muistoina Maijan ensimmäisestä merkityksellisestä pelistä. Pelien kauneus nousee esiin myös muissa Maijan mainitsemissa peleissä. Sen voi tulkita merkitsevän sitä, että Maija nauttii pelien esteettisyydestä. Se voi olla myös kriteerinä pelin valintaan.

Maija piti myös siitä, *”et se [tasohyppelypeli] antaa niin kuin jonkinlaista haastetta, mut ei oo kuitenkaan mikään niin kuin mahdottomuus.”* Pelaaja saa onnistumisen kokemuksia, kun selvittää näitä haasteista. Haasteiden voittamisen on katsottu myös olevan merkittävä tekijä pelaamisessa (Mäyrä 2008, s.22).

Maijan tarinassa tulee selvä muutos, kun hän pääsee nuoruudessaan pelaamaan Skyrim -roolipeliä. Tulkitsen pelin olevan hänelle merkittävin kaikista hänen pelaamistaan peleistä. Pelissä yhdistyvät Maijaa miellyttävä pelimekaniikka ja kiinnostava fantasiamaailma. Tämän lisäksi hän jakaa kiinnostukseen peliin myös kaverinsa kanssa. Haastattelun pohjalta tulkitsen tämän pelin tuoman kokemuksen todella vavisuttavaksi. Peli on Maijalle hyvin merkittävä, mutta sen merkityksen kuvaaminen on vaikeaa. Pelien on havaittu luovan myös tällaisia kokemuksia (Mäyrä 2008, 14). Ajattelen niin, että kun pelaajaa miellyttävä pelimekaniikka yhdistyy kauniiseen grafiikkaan eli pelin ydin ja kuori ovat pelaajan mieleen, syntyy pelaajalle poikkeuksellisen merkittävä kokemus. Tällainen kokemus saa pelaajan uppoutumaan peliin pitkäksi aikaa, kuten Maijalle kävi.

Maijalle peleistä merkityksellisiä teki niiden kauneus, pieni haaste ja joku sanoittamaton, mutta hämmentävän voimakas merkitys. Hän nostaa kuitenkin vielä Elder Scrolls ja Singstar pelien kohdalla voimakkaasti esille sen, että niitä tuli pelattua nimenomaan kaverin kanssa. Singstar on helppo ajatella sosiaalisena pelinä, mutta nämä Elder Scrollssin versiot ovat yksinpelejä. On kuitenkin tutkittu, että pelkkä pelaamisen katsominenkin tuottaa ihmisessä mielihyvää (Sjöblom & Hamari 2017). Tulkitsen myös Maijan pelitarinasta, että pelkkä pelin seuraaminenkin miellytti molempia niin paljon, että sen parissa saattoi viettää hyvin paljon aikaa.

5.2 Jaakko

Jaakko on 24-vuotias mies. Hän opiskelee ammattikorkeakoulussa. Pelaamisen hän aloitti 2000 -luvun alussa eli alle 10-vuotiaana. Jaakko pelaa edelleen kavereidensa kanssa.

5.2.1 Jaakon pelitarina

Jaakko oli tutustunut pelaamiseen jo aiemmin ennen ensimmäistä merkityksellistä peliä. Hänen ollessaan 13-14-vuoden ikäinen julkaistiin Minecraft -niminen peli. Minecraftin maailmassa pelaaja voi kuutioiden avulla rakennella mitä vaan

kolmiulotteisessa maailmassa. Samalla hän voi seikkailla avointa maailmaa tutkien. Peli on ”hiekkalaatikkopeli” eli siinä pelaajalla on pelin ja oman luovuutensa puitteissa mahdollisuus tehdä mitä haluaa (Mojang 2020). Jaakko vertaakin peliä virtuaaliseen legoleikkiin. Kaverit tulevat tarinaan mukaan jo alussa ja ajattelen pelien pelaamisen olleenkin yhteisössä normina. Jaakko sai varmasti myös lisää hyvää mainetta aloittaessaan pelivideoiden jakamisen Youtubessa. Hän korostaa, että kaveriporukka tulikin sitä kautta.

”No siis silloinhan tuli tää Minecraft pihalle [peli julkaistiin vuonna 2009] ja sehän oli just siinä kohtaa hienoa ja uutta ja sitä tuli sit kavereiden kanssa pelattua. Aloitin siinä mun Youtubekanavankin, jota en oo kyllä enää päivittänyt, mutta silloin kun Minecraft tuli, niin sitä pelasin ja tein siitä Youtubeen videoita. Kaveriporukan hankin sitä kautta.”

Toisena merkittävänä pelinä Jaakko mainitsee Battlefield sarjan pelit. Näiden pelien pelaaminen yhdisti myös Jaakkoa ja hänen kavereitaan.

”Sittenhän tuli noi Battlefieldit ja niitä sitten pelasin taas kavereiden kanssa eli Battlefield 3 ja 4, joita oon eniten pelannut.”

Kolmantena Jaakon pelitarinan pelinä on massiivinen monen pelaajan verkkopeli (MMO) PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG) ja DayZ -niminen kauhuammuskelu. Molemmissa näissä peleissä pelin ytimenä on etsiä alueelta tavaroita ja yrittää selviytyä. Ulkonäöltään pelit ovat aika realistisen oloisia. Näitä pelejä ei ole suunnattu lapsille, joten oli hyvä, että Jaakko tutustui näihin ollessaan 17-vuotias. Se kertoo myös siitä, että Jaakko pelasi ikänsä mukaisia pelejä. On myös huomioitava edelleen kaveriporukka, vaikka Jaakko ei sitä tässä yhteydessä mainitsekaan. Mielestäni taustalla on poikamainen kiinnostus sota-aiheisiin ja vähän rajumpiin peleihin.

”Playerunknowns battleground ja arma kakkosen modi DayZ. Aika paljon noi tollaiset action ja räiskintäpelit on olleet sellaisia, joita on tullut pelattua.”

Kavereiden kanssa pelaaminen johti myös kilpailullisempaan League of legendsiin. Peli on taisteluareenamoninpeli (MOBA), jossa kaksi joukkuetta yrittää valloittaa toistensa tukikohtia. Peli on suosittu myös elektronisessa urheilussa. Jaakon tarina saa traagisen käänteen, kun hän huomaa pelin ottavan enemmän kuin antavan. Jaakon pelaaminen meni elektronisen urheilun suuntaan eli korkeammilla tasoilla pärjääminen olisi vaatinut jatkuvaa harjoittelua pelissä. Jaakko tajusi myös, että peli vaikutti huonosti hänen rahankäyttöön, kun se houkutteli ostamaan pelinsisäisiä tavaroita. Nämä asiat veivät hänet pois pelaamisen nauttimisesta. Ajattelen kuitenkin, että tarina saa onnellisen lopun tämän pelin myötä, sillä Jaakko oppii kasvun kannalta tärkeitä asioita: Hän ymmärtää, että pelaaminen voi mennä yli ja se vaikuttaa kaikkeen muuhun elämään. Rahankäyttö voi häiriintyä ja ”tympeä” adjektiivista päätellen liiallisen kilpailullisuuden vaikuttaneen Jaakon yleiseenkin olotilaan negatiivisesti.

”League of legends tietenkkin. Nyt sitä ei oo tullut pelattua, mutta silloin alkuaikoina ehkä vähän liikaakin. No se meni siihen pisteeseen, ettei ollut enää hauskaa, eikä nauttinu siitä pelaamisesta, että alkoi oleen vähän tympeätä ja sitten vaihdoin peliä. Sitten siihen meni turhan paljon omaa rahaakin, kun piti ostaa kaikkee hianoja skinejä sun muita.”

5.2.2 Pelaamisen ja pelien merkitykset Jaakon tarinassa

Jaakon pelitarinassa on neljä peliä, jotka hän on kokenut merkityksellisinä. Yhtenä merkityksen luojana on poikkeuksellinen pelimekaniikka, josta Jaakko puhuu Battlefieldissä ja Minecraftissä. Tulkitsen, että etenkin Minecraftistä Jaakolle teki merkittävän sen uudenlainen pelimekaniikka. Jaakko kuvaa pelissä olevan samaa viehätystä, kuin Legojen rakentamisessa. Tästä syystä Jaakko aloitti myös nauhoittamaan pelaamistaan ja julkaisemaan sitä muiden nähtäväksi YouTubeen.

”Se oli ehkä vaan, että siinä pysty tekeen ihan mitä sää halusit. Se oli ihan uudenlainen peli verrattuna, mitä oli tarjolla. Tai ehkä se että nuorempana oli Legoilla leikkinyt, niin tämä oli sitten sellainen samantyylinen.”

Jaakko koki peleissä myös haastavuutta. Hän oli kokeillut sotapelejä ennenkin, mutta Battlefieldin antaman haasteen tulkitsen olleen hänelle mieleen. Hän kertoo pelin taktisista vaihtoehdoista ja vertaa niitä toiseen sotapeleihin. Ajattelen, että Jaakolle pelien merkitykselliseen ytimeen kuuluu myös tietynlaista ajattelua, ”*taktisempaa näkökulmaa*”.

”No se oli ehkä se, että se oli taas vähän erilainen peli, ettei ollut vaan ihan Call of duty, ettei ihan vaan juostu aseensa kanssa, vaan siinä oli taktisempaa näkökulmaa ajoneuvoja sen muita, sellaista kaikkee. Oli kiva ajaa panssarivaunulla.”

Ensimmäisestä merkittävästä pelistä kertoessaan Jaakko lisää saaneensa sitä kautta myös kaveriporukan. Tämä puoli peleistä nousee esiin jokaisessa hänen mainitsemassaan pelitarinan pelissä.

”En osaa sanoa, se on nyt vaan välillä ihan hauskaa pelailua. Kavereiden kanssa pelailua.”

”Ja siinäkin [Battlefield -peli] oli kaveriporukka, kaverit pelas ja sitten tuli itekin mentyä siihen mukaan.”

Vielä haastattelun lopuksi hän haluaa korostaa sitä, miten paljon pelit sosiaalisesti ovat hänelle merkinneet.

”Pelaaminen on sellainen aika hyvä tapa olla kavereiden kanssa tällellei vaikkei olla siinä samassa tilassa, mutta kun on kaikki skype ja Discordit [pelikeskusteluun käytettäviä sovelluksia], niin pääsee siinä samalla puhumaan frendeille miten on päivä mennyt ja muutenkin tällästä vähän keskustelua siinä samalla. Hyvä sosiaalinen työkalu.”

Tulkitsen haastattelun pohjalta, että Jaakolle peleissä ja pelaamisessa on ollut merkityksellisintä niiden mukanaan tuoma sosiaalisuus. Aikaisemmissa tutkimuksissa (Hiltunen 2017, 82; Oinonen 2018, 26; Viitala 2015, 22) todetaan myös peliyhteisön tärkeys pelaajalle. Jaakko myös kertoo, kuinka hän käy päivien kuulumiset läpi pelatessaan kavereiden kanssa. Huomion arvoista on mielestäni se,

että hän käyttää peleistä nimitystä ”työkalu.” Minun mielestäni työkalu on jotain sellaista, jonka avulla saadaan joku työ tehtyä. Jaakon tarinasta tulkitseen, että pelaaminen on toiminut hänelle sosiaalisena apuvälineenä eli työkaluna, mikä mielestäni korostaa vielä enemmän pelaamisen sosiaalista merkitystä Jaakon lapsuudessa ja nuoruudessa.

5.3 Johannes

Johannes on 29-vuotias mies, joka opiskelee tietotekniikan insinööriksi. Hänen pelihistoriansa alkaa jo varhaisesta lapsuudesta, koska hän kertoo pelanneensa noin 25-vuotta.

5.3.1 Johanneksen pelitarina

Johannes kertoo aloittaneensa pelaamisen jo aika nuorena, koska hänen ensimmäinen pelinsä oli neljän -viiden ikäisenä pelattu Super Mario Bros. Peli on tunnettu tasohyppelypelejä, jonka ensimmäisiä versiota Johannes pelaili yksin, veljensä ja kavereidensa kanssa. Haastattelun perusteella peliä tärkeämpi kuitenkin oli Nintendo -pelikonsoli, joka uutena teknologiana keräsi ympärilleen ihailua. Kuvaus lapsiystävällisestä pelistä avaa tien johonkin yleispätevästi tiedostettuun ajatukseen siitä, mikä on soveliaista pelattavaa lapselle. On siis olemassa joku normi, jota Johanneksen vanhemmat toteuttivat. Johanneksen tarinan kannalta on oleellista, että jo alussa pelaamisella on mietityt rajat.

”Meillä oli toi Nintendo 8 bit. Ja kyllä ne oli ne ensimmäiset mario -pelit, jotka kolahti. Kai ne oli vähän enemmän semmosia lapsiystävällisiä, niitä annettiin pelata.”

Joitakin vuosia myöhemmin Johanneksen perheeseen hankittiin tietokone, jolla hän pelasi Simon the Sorcerer -peliä. Tietokone laitteena oli Johannekselle tärkeä ja sanamuoto kertoo, sen olleen odotettukin. Sillä pelattu peli sisälsi ongelman ratkaisua ja seikkailua, mutta tarvitsi tästä syystä englannin kielen taitoa. Tässä valossa peli näyttäytyi Johannekselle hyödyllisenäkin.

”Mää tykkäsin kovasti, kun me saatin ensimmäinen tietokone, niin Dossilla tuli pelattua semmoista kuin Simon the Sorcerer point and click -peliä. Niitä oli ykkös ja kakkosversio ja niitäkin on tullut hakattua monta tuntia. Siitä mä muistan parhaiten oppineeni ensimmäiset englannin kieliset sanat.”

Sitten Johannes pääsi ”vähän rajumman” pelin eli Carmageddon 2 äärelle. Hän pelaili sitä isoveljensä kanssa vuorotellen. Johanneksen veljen kiinnostuminen pelistä saattoi johtaa myös siihen, että Johanneskin pääsi pelaamaan Carmageddonia, jossa voi romurallin lisäksi voidaan ajaa myös jalankulkijoiden päälle. Johanneksen tarina tulee taas jonkun sanoittamattoman säännön äärelle siitä, mikä on soveltuva peli lapselle. Hän on kasvanut ja isompana poikana hän voi pelata jo ”vähän rajumpia” pelejä.

”No yks on ollut kans mitä niinku veljen kanssa samaan aikaan ja kun istuttiin vierekkäin, niin oli tämä Carmageddon kakkonen. Se muistuu hyvin mieleen. Se oli vähän niin kuin ensimmäinen vähän rajumpi peli. Sen muistan, että sitäkin tuli pelattua tosi paljon. No siinä oli vähän niin kuin yhdistettynä romurallia ja väkivaltaa ja tällai näin.”

Heroes of the might and magic on peli, jonka Johannes nimenomaan halusi. Tämä peli on tarinassa tärkeä. Veljen kanssa oli ilmeistä kilpailua pelaamisesta ja Johanneksen tarinassa tulee voimakkaasti ilmi se, että tämä peli oli nimenomaan hänelle, ei veljelle, hankittu. Pelin aiempi versio oli jättänyt Johannekseen muistijäljen, joka sai haluamaan tätä uutta versiota. Pelitarinan kannalta merkittävää tässä on se, että Johannes löytää sellaisen pelin, jota hänen veljensä ei ollut vielä löytänyt. Peli on sellainen, johon hän etenkin oli tykästynyt.

”No yks kans, mitä tuli paljon pelailtua ja minkä mä halusin, että ostetaan nimenomaan mulle, oli Heroes of the Might and Magic 3. Joskus taisin pelata tai meillä oli lainassa tuo versio kakkonen, niin sitten kun tää kolmonen ilmestyi silloin -99 vuonna niin, muistan että se kakkonen oli hyvä, niin mä halusin sen kolmosen.”

Crash team racing -autopeli oli jo selvästi kilpailullinen. Kilpailullisuus nousee esiin siitä, kuin Johannes korostaa taitojaan pelissä. Johannes on edelleen ylpeä siitä, kuinka hyvä hän pelissä oli. Hän kertoo muistavansa pelin kikat ja ratojen salaiset reitit vielä haastattelua tehdessään. Johannes tuo esille myös sen, että peli innosti pelaamaan kavereiden kanssa. Ajattelen, että se johtui juuri pelin kilpailullisesta elementistä. Omien taitojen testaaminen muita vastaan on tärkeää kasvua omalle itsetunnolle. Johannes toteaa vielä lisäksi pelin saaneen aikaan riitojakin. Tulkitsen tämän kertovan paitsi pelin kilpailullisuudesta, niin myös siitä, että Johannes itse huomaa nyt pelien voivan vaikuttaa myös tällä tavalla. Toisia vastaan kilpaileminen pelimaailmassa herättää myös tunnetta vihaan, mikä saa lapsissa aikaan riitelyä.

”Crash team racing. Se oli kanssa yksi sellainen peli, johon tuli upotettua tosi paljon aikaa ja omasta mielestäni oli kans tosi hyvä siinä. Vieläkin muistan kaikki oikoreitit ja salarit ja kaikki nää boostikikat ja sekin on sellainen peli mikä on hyvin painunut mieleen. No siinä oli se, että se oli kivaa myös yksin, mutta sitä oli kiva pelailla myös kavereiden kanssa kilpaillen. Kyllä se sai myös riitojakin pystyyn, mutta... Mutta toi oli varmaankin tuo Crash team oli sellainen, mikä innosti pelaamaan kavereiden kanssa.”

Kuudes tarinan peli on oikeastaan Grand theft auto (GTA) -pelisarjan kaksi peliä. Aiemmin tarinassa on käynyt ilmi, että Johannes pitää peleistä, jossa pääsee ajamaan autolla. Tässä pelissä se yhdistyy avoimeen pelimaailmaan ja kerronnalliseen tarinaan. Peli on taas aika raju ja Johannes tutustuu siihen suosituskäänuorempana ollessaan 13-14-vuotias. Peli on sekä Johanneksen, että hänen veljensä mieleen ja Johannes kertookin pelivuorojen olleen riitojen aiheuttajia. Pelisessiot venyvät kuusi -seitsemän tuntiseksi, joten peli selvästi onnistuu viihdyttämään pelaajaansa. Tämä tietenkin on osasyynä riitohinkin. Toisaalta Johannes on jo niin vanha, että hänelle annetaan selvästi enemmän vastuuta oman toimintansa rajaamisesta, mikä käy ilmi hänen haastattelussaankin.

” Kyllä se sitten ne GTA pelit. Niin sitä Vice Cityä tuli pelattua tosi paljon kanssa.”

”Siitä sitten, kun San Andreas tuli, niin sitten sitä tuli heti vaadittua, kun se tuli kauppoihin. Silloin pelaamista ei enää niin rajoitettu, niin kyllä sitä tuli sitten pelattua 6-7 -tuntiakin. Ainut mikä rajoitti oli se, kun oli kaksi innokasta pelaajaa, minä ja veli, niin siitä sitten sai tapella, että kumpi pääsee pelaan sitä.”

Johannes kertoo seuraavaksi Pokémon Yellow -pelistä. Se vie tarinaa taas uuteen suuntaan, koska innostus peliin tuli televisiosarjasta ja uudesta käsikonsolista. Tässä kohtaa Johanneksen pelitarina saa vielä lisää syvyyttä ja väriä. Johannes pelaa monella laitteella monenlaisia pelejä. Tarinan kaari ei menekään enää kohti rajumpia pelejä, vaan monipuolistuu lisää.

”Sain joululahjaksi Gameboy colorin niin tais olla Pokémon Yellow oli ensimmäinen peli, jonka mä sain sille. Se oli katto kun Pokémon oli justiin mun ikäisille ja se tuli justiin silloin ja se oli uusi juttu ja kaikkien suosiossa, niin kyllähän se piti saada ja olihan ne viihdyttäviä pelejä ja edelleenkin tykkään niistä. Se oli kun se animaatio tuli, niin siitä lähti se fanitus.”

Pelitarinaan tulee mukaan vielä uusi konsoli ja uusi autopeli. Kahdeksantena pelinä Johannes kertoo Burnout 3 -pelistä, jota vertaa aiemmin merkityksellisenä pitämänsä Carmageddon 2 -peliin. Johanneksen mielestä peli on samanlainen, mutta sisälsi vähemmän väkivaltaa. Tulkitsen tarinan tässä vaiheessa, että Johannes oli huomannut jonkun rajan väkivaltaisudessa ja siksi halusi nostaa esiin kahden pelin eroa. Johannes on myös kasvanut nuoreksi, jolla on kehittyneempi käsitys oikeasta ja väärästä. Hänen pelihistoriansa on myös vaikuttanut tähän, koska sen kautta hän on joutunut pohtimaan valintojaan.

”No pleikkari kakkoselle oli sellainen peli, kuin Burnout 3. Se kun se oli yhdistelmä kilpa-autoilua ja romurallia. Ja kai se oli se, että se oli sitä samaa, kuin Carmageddon 2 vaikka ei niin väkivaltainen ollutkaan.”

Johanneksen tuntemus peleistä oli pelitarinan monipuolisuudesta päätellen laajaa. Hänen omasta ajattelustaan kertoo se, että hän osasi tutustuttaa veljeään tarinan viimeiseen peliin eli World of Warcraftiin. Johannes osasi asettua myös hyvin toisen asemaan, koska hän päätteli veljensä pitävän pelistä jo ennen kuin

tämä tiesi siitä. Johanneksen laaja yleissivistys pelimaailmasta auttoi häntä ymmärtämään pelien ja pelilaitteiden merkitystä itselleen. Näin hän hakeutui opiskelemaan alalle, jossa laitteet ovat vahvasti läsnä.

”Että mä sain veljenikin siihen mukaan tai sillai kun mä eka aloin sitä pelaan, niin ”Veli oli sillai kans eka, että miks sää tommosta pelailet ja tollee.” mutta sit mä sanoin, että tuu kokeileen. Sen jälkeen sai tapella, että kumpi pääsee pelaan ennen kuin veli osti sitten oman accountin [pelin vaatiman pelitilin] ittelleen ja rupes kans pelaileen.”

5.3.2 Pelien ja pelaamisen merkitykset Johanneksen pelitarinassa

Johannes kertoi usean pelin kohdalla pitäneensä näiden musiikista. Peleihin sisällytetty musiikki voikin olla merkityksellistä (Mäyrä 2008, 16-18.) Johannes puhuu musiikista monen pelitarinansa pelin yhteydessä ja kertoo lisäksi löytäneensä pelien kautta itseään miellyttävän bändinkin. Näiden havaintojen pohjalta tulkitsem, että Johanneksen tapauksessa musiikilla oli suuri merkitys hänelle.

”Kyllä se kiehto se musiikki ja äänimaailma ja muutenkin kun on tommone, - - ”

”Mä tykkäsin myös paljon, kun siinä[Carmageddon pelissä] oli musiikkina tätä Iron Maidenia. Siitä niin kuin lähti tämä Iron Maidenin fanituskin.”

”Ja siinä [Burnout 3 -pelissä] oli sitten kans se, että mä tykkäsin sen pelin musiikeista.”

Useassa pelitarinan kohdassa Johannes puhuu veljestään. Kiinnostus pelaamiseen yhdistää häntä ja hänen veljeään. Paitsi veljensä kanssa, Johannes pelasi myös kavereidensa kanssa. Crash team racing -peli oli sellainen, että muiden pelaajien piti olla myös läsnä huoneessa. Yksi pelaamisen merkitys oli siis sen sosiaalisuudessa.

”Niin on ja sitä justiin, että mä oon kanssa pelannut sitä veljen kanssa ja just kun se on vuoropohjainen, niin siinä pystyy juttelemaan ja tekemään muutakin välissä.”

”Mutta toi oli varmaankin tuo Crash team oli sellainen, mikä innosti pelaamaan kavereiden kanssa.”

”Ja muutenkin kun kavereiden kanssa pelattiin [World of Warcraft -peliä] ja veljen kanssa pelattiin.”

Johanneksen ensimmäisistä merkittävistä peleistä merkittäviä teki uusi teknologia, mihin pelit liittyvät. Hän kertoi Mariosta, mutta halusi nostaa vielä voimakkaammin esiin pelikonsolin. Myöhemmin, toisesta merkittävästä pelistä kertoessaan, hän kertoi tykänneensä paljon uudesta tietokoneesta ja vasta sen jälkeen hän nostaa esiin pelin, jota tietokoneella pelasi. Vielä seitsemännen pelitarinan pelin kohdalla Johannes kertoo ensimmäisenä siitä, että pelasi sitä uudella käsikonsolilla, Gameboylla. Johannes kertoo myös säilyttäneensä ensimmäisen Nintendon vitriinissään kaikkien näiden vuosien ajan.

”- - kun siihen aikaan justiin kun teknologia ei ollut mikään iso juttu, niin kun oli konsoli kotona, niin kyllä se kiinnosti kovasti. Sitä [Nintendo] tuli silloin pelailtua ja itseasiassa se löytyy edelleenkin tuolta kaapin.. se on mulla tua vitriinissä.”

”Se mikä siinä [Gameboy] kiahto niin oli se, että kun se oli ensimmäinen tollanen käsikonsoli ja sen sai mukaan minne sää halusit ja tuli otettua mukaan mökille ja se oli sellainen hyvä ajanviettoväline.”

Tulkitsen tästä, että uusi erilainen teknologia voi olla pelaajalle merkityksellistä. Kokemus siitä, että on jonkun uuden ja ihmeellisen äärellä ensimmäisten joukossa jäi Johannekselle niin voimakkaasti mieleen, että hän halusi kertoa siitä pelejä aiemmin. On tutkittu, että jos pelaaja kokee nautinnon lisäksi pelin myös hyödyllisenä, kasvattaa se pelistä saadun nautinnon määrää (Keronen & Ha-

mari 2017). Tämä voi osaltaan kertoa siitä, miksi Johannes piti uutta teknologiaa peliä tärkeämpänä. Tulkitsen kuitenkin niin, että tässä Johannes nautti ensisijaisesti siitä, että pääsi käsiksi uusiin laitteisiin ja vasta toiseksi, ikään kuin nautintoa voimistaen, hän sai tehdä laitteilla häntä miellyttävää tekemistä eli pelaamista.

Myös pelitarinan yhdeksännen pelin World of Warcraftin kohdalla hän kertoo keränneensä niitä hyllyynsä. Oletan, että häneltä voisi löytyä myös muita pelejä ja konsoleitakin hyllystään. Tulkitsen, että pelaaminen ja siihen liittyvät pelivälineet ovat olleet Johannekselle niin merkityksellisiä, että hän halusi ruveta jopa keräämään niitä.

”Se oli kans sellainen peli [World of Warcraft], joka iski tosi kovaa, että mä en näitä ihan uusia lisäosia oo ostanut, mutta kaikki muut lisäosat löytyy kyllä hyllystä.”

Johannesta miellyttävässä pelissä pelimoottori mahdollistaa seikkailun avoimessa maailmassa, kuten GTAssa ja World of Warcraftissa voi tehdä. Toisaalta pelissä pitää olla vähän strategiaakin, jotta siihen voi palata vuosien jälkeenkin. Pelistä pitää jäädä tunne, että siinä voi vielä kehittyä ja oppia uutta. Grafiikat eli pelin kuori pitää olla kaunista, mutta Johannes ymmärtää pelien kehitystä ja osaa verrata tästä syystä pelin grafiikoita oman aikakautensa muihin peleihin. Johannoksen pelitarina on kuitenkin niin laaja, ettei juuri yhtä merkityksellistä pelityyppiä pysty siitä nostamaan esiin.

”Hyvännäköiset grafiikat ja strategiapeli. Se [Heroes of the Might and Magic 3] on niinku peli, johon tykkää palata vuosienkin jälkeen. Se on niin kuin ikäisekseen kaunis peli.”

”Siinä [Heroes of the Might and Magic 3] oppii aina uutta ja siihen tykkää palata.”

”No viehätti, kun siinä [GTA -peli] oli se vapaa maa ja sä voit tehdä siellä melkein mitä vaan. Ja kyllä mä tykkäsin ihan siitä tarinastakin.”

”No se oli se avoin maailma ja se kun se oli niin iso nettipeli [World of Warcraft], että siellä näki muita pelaajia”.

Johanneksen pelaamiseen on suhtauduttu lapsesta asti myönteisesti. Johannes kertoi äidin pelanneen Tetristä ja isän auttaneen varhaisessa lapsuudessa pääsemään pelissä eteenpäin. Aluksi pelaamista rajattiin ajallisesti, mutta vastuun annettiin kasvaa. Pelien ja pelilaitteiden hankinnassa Johanneksen aloitteita varmasti mietittiin, mutta silti hän kertoi saaneensa toivomiaan pelejä ja laitteita monipuolisesti. Kasvamiselle onkin tärkeää, että saa aloitteitaan myös läpi.

Haastattelun lopuksi Johannes haluaa nostaa vielä esiin ajatuksen pelien väkivaltaisuudesta ja sosiaalisuudesta. Tulkitsen näistä, että Johannes on saanut puolustella omaa näkökantaansa niin monta kertaa, että on muodostanut siitä oman mielipiteen ja perustelun. Tämä ongelma on havaittu esimerkiksi Laaksamon (2014, 90) tutkimuksessa. Pelitarinassa nousi esiin, että Johannes tutustui rajuihinkin peleihin jo aika nuorena. Tarinan vaiheet kuitenkin kertovat, että Johannes ymmärsi tämän puolen peleistä. Se avarsi hänen näkemystään peleihin. Samalla tulkitsen sen auttaneen Johannesta erottamaan oikeaa ja väärää, mikä käy mielestäni ilmi useassa tarinan kohdassa Johanneksen kuvaillessa pelejä ja pelitilanteita.

”No yleisesti ottaen kai kun puhutaan, että saako tällaisia rajumpia pelejä antaa pienemmille, niin kyllähän siinä vähän täytyy katsoa, mutta en mää nyt usko, tai siis yleensä kun syytetään, jos sattuu tällaisia karmeita ampumisia, niin yleensä listalla on että pelien syitä. Pelit aiheuttaa väkivaltaa, niin mä oon aina ollut jyrkästi vastaan, sillä ei se niin mee.”

Sosiaalisen puolen huomioiminen vielä lopussa painokkaasti taistelee vastaan yhteisön perusmyyttiä pelaamisen yksinäisyydestä. Johannes on saanut kuulla tästä asiasta riittävästi, mutta ei ole saanut sovitettua sitä omiin kokemuksiinsa. Hän on voinut kohdata ymmärtämättömyyttä ja kyseenalaistamista omaa merkityksellistä toimintaansa kohtaan, mistä johtuen hän on muodostanut oman painokkaan mielipiteensä.

”Mun mielestä peleistä on hyötyä ja nykyäänkin se on hyvä sosiaalisuuden väline. Kun aina moititaan, että lapsi on yksin kotona koneella ja ei nää kavereita, mutta onhan nykyaikaa se, että kaverit on siä internetissä ja pelimaailmassa, niin silloin ollaan hyvinkin sosiaalisia. Mullakin on pari kaveria toisesta kaupungista, niin pelien kautta tulee yleensäkin pidettyä yhteyttä, pelaillaan yhdessä ja tällai.”

5.4 Heikki

Heikki on 28-vuotias insinööri. Hän on kirjoilla yliopistossa, mutta työskentelee täysipainoisesti ohjelmointialalla. Heikki on pelannut digitaalisia pelejä 23- vuotta. Hän pelaa myös edelleen, mutta nykyään pelit ovat sellaisia yksinpelejä, jotka voi pysäyttää milloin vain.

5.4.1 Heikin pelitarina

Heikille ensimmäiset pelit olivat tasohyppelyitä. Hän kertoo pelanneensa Commander Keeniä ja Duke Nukemia. Molemmissa peleissä oli myös pientä haastetta, koska pelaaja *”joutu ettiin asioita.”* Heikki kertoo, että ensimmäiset pelihetket olivat lyhyitä, alle tunnin mittaisia.

”Ne oli sellaisia hyviä tasoloikkapelejä ja sitten niissä joutu ettiin asioita. se varmaan niissä on ollut se juttu mulle.”

Yhdeksän vuoden iässä Heikki alkoi pelaamaan Age of Empires 2- peliä. Tasoloikkailun jälkeen hän siirtyi taktisemmän pelin ääreen. Peli vaati enemmän ajattelua ja taitoa laatia strategioita. Hän ei ole enää vaan pieni poika, joka pelaa yksinkertaisia tasoloikkia, vaan jo vähän isompi, koska strategiapelit vaativat jo ajattelua.

”Sitten jos tullaan, niin jotain Age of Empires kakkosta on tullut pelattua strategiapelinä.”

Sitten Heikin pelitarina saa uuden vaihteen, kun pelaamiseen tulevat mukaan kaverit. Peli, jota hän pelasi oli Xbox -konsolille julkaistu Halo. Peliä pystyi pelaamaan jaetulla ruudulla kavereiden kanssa ja vaikka pelissä oli yksinpeliosio, niin silti tämä yhteispelaaminen kiehtoi enemmän.

Peli sijoittuu Heikin elämässä vaiheeseen, jolloin hän muutti paikkakunnalta toiselle. Hän oli kuitenkin valmis pyörilemään toiselle paikkakunnalle peliä pelaamaan ja kavereita näkemään. Hyvä peli ja kavereiden kanssa oleminen toimivat motivaattorina Heikin toiminnalle. Voi myös olla niin, että tässä tapauksessa pelaaminen auttoi juuri muuttanutta poikaa sopeutumaan tilanteeseen. Toiselle paikkakunnalle jääneitä kavereita pääsi edelleen näkemään ja hyvä siltana näkemiselle toimi nämä yhteiset pelihetket.

”Sitä tuli sitten pelattua enemmänkin kavereiden kanssa. Se oli hyvä tomonen toimintapeli ja siinä oli just ehkä se enemmän, että sitä tuli hakattua paljon kavereiden kanssa, niin se oli varmaan siinä se juttu. Muuton jälkeenkin tuli vielä pyöräilyä kavereiden kanssa pelaamaan Halo 2 toiselle paikkakunnalle.”

Heikin ollessa 14-vuoden ikäinen ilmestyi peli nimeltä World of Warcraft (WOW). Tarinan kannalta ollaan tärkeässä kohdassa. Heikki kertoo tästä pelistä paljon. Hän osaa kuvailla sen kiinnostavia puolia ja osaa asettaa siihen käyttämälleen ajalle myös mittasuhdetta. Omien sanojensa mukaan peli *”tuli hakattua paljon”*. Heikin tapauksessa siihen saattoi kulua koulupäivinä kuusikin tuntia ja vapaalla enemmänkin. Kahden tunnin pelisessioista on pitkä matka siihen, että peliin menee melkein pä kaikki vapaa-aika. Ajattelen, että syynä on se, että Heikki oli jo yläkoulussa ja saanut vanhemmilta enemmän vastuuta oman ajankäyttönsä hallintaan. Toisaalta myös peli sisälsi monia Heikille tärkeitä elementtejä. Näitä oli edellisten tarinan pelien perusteella kaverit ja strategisuus.

”Se oli ehkä sellainen ensimmäinen peli, jota tuli hakattua paljon. No se oli ehkä se että kaverit pelas. Ja sitten siellä tuli sellasia uusia kavereita ja oli kiinnostunut muutenkin siitä Warcraftista.”

Tässä pelissä Heikkiä kiehtova Warcraft -maailma oli laajennettu avoimeksi, jolloin pelaaja sai päättää paljosta itse. Lisäksi peli haastoi kehittämään omaa hahmoa, jolloin se toi pientä kilpailua kavereiden kesken. Heikki koki myös halua olla pelissä kavereita parempi. Pelaamiselle tuli nyt selkeä tavoitekin. Kaveriporukassa oli hierarkia ja Heikki koki saavansa taitojensa kasvaessa lisää arvostusta. Lisäksi peli oli Heikin sanojen mukaan ”hype”. Tulkitsen, että Heikin nuoruudessa se oli siis pelaamisen valtavirtaa. Näistä syistä Heikki käytti peliin hyvin runsaasti aikaakin.

”No tässähän on tietysti pelattu sitten muitakin pelejä, kuten sitä Warcraft kolmosta ja tällai näin. Niitäkin on tullut tietysti kavereiden kanssa pelattua ja niinku just se, että oli kiinnostunut siitä Warcraftista niiku maailmana ja hyvästä tarinasta ja sitten siinä tuli just se, että se oli silloin just se hype juttu, että hype peli ja kaikki tuntu et jos pelas jotain pelejä, niin pelas sitäkin. Siinä tuli vähän sellaista kilpailullistakin juttua tai tavallaan, että kun halus olla parempi kuin tai halus olla paremmaksi siinä pelissä. Se tarkoitti myös, että se tarkoitti että siihen piti upottaa aikaakin.”

Vielä kilpailullisemmaksi pelaaminen meni League of legends (LOL) -pelin myötä. LOL vaati myös aikaa ja Heikki kertookin, että tästä syystä WOW jäi pois kuviosta. Heikki oli huomannut jo lapsena, että pelien strateginen puoli kiehtoi häntä ja tässä pelissä sitä oli enemmän. Se strateginen puoli oli myös nopeatempoisempaa, ”räjähtävämpää.”

”No se oli siinä sitten hetken aikaa päällekin ton wowin kanssa. Siihen tavallaan tarvi investoida niin paljon aikaa, mut siin on ehkä enemmän sellaista strategista puolta ja se on ehkä vähän sellaista räjähtävämpää.”

Kaverit olivat myös mukana samassa pelissä ja sen pelaaminen tuntui viihdyttävältä. Vielä tärkeämpänä näen sen, että Heikki huomasi pitkäjänteisen harjoittelun avulla kehittyvänsä pelissä paremmaksi. Tämä peli on suosittu peli elektronisen urheilun puolella, joten oman kehittymisen mittareita löytyy paljon oman kaveriporukan ulkopuoleltakin.

”Kyllähän siinä oli tietysti jotain hauskaakin oltava, et niiku se, en mä tiä. Siinäkin pystyi kehittymään ja siinä näki sitten sen kehityksen.”

Lopulta Heikistä ei kuitenkaan tullut elektronista urheilijaa. Kokemustensa jälkeen hän sovitti elämäänsä sellaisia strategiapelejä, jotka eivät vie liikaa aikaa ja jotka voidaan tarvittaessa keskeyttää koska vaan.

5.4.2 Pelien ja pelaamisen merkitykset Heikin pelitarinassa

Heikki kertoo osassa pelitarinan peleistään strategian laatimisesta. Pelimoottorin tarjoaman haasteen voittaminen oli Heikille siis tärkeää. Toisaalta LOL -pelin kohdalla stragisen haasteen toi myös se, miten pelaaja reagoi toisten pelaajien liikkeeseen, mutta nämäkin vaihtoehdot tulevat siitä, millaisia strategisia valintoja peli pelaajalle tarjoaa. Lapsen kasvulle merkityksellistä on myös onnistumisen kokemukset. Pelin strategisten haasteiden voittaminen tarjosi sitä Heikille.

Kertoessaan strategiasta hän kuitenkin miettii, että voiko sitä sanoa olleen hänen ensimmäisissä strategiapeleissään? Hän jopa kyseenalaistaa omaa lapsen ajatteluaan strategiasta kertoessaan Age of Empires 2 -pelistä. Heikillä on ymmärrys siitä, että nyt hänelle pelien strategia näyttäytyy eri tavalla, kuin lapsena. Ajattelen kuitenkin niin, että lapsikin voi kokea pelin strategisen puolen merkityksellisenä, vaikka aikuisen mielestä lapsen pelitapa ei näytäkään strategiselta. Lapsesta voi kuitenkin tuntua, että muihin kavereihin verrattuna hän osaa paremmin nimenomaan strategisten pelien pelaamisen. Tämä taas auttaa lapsen itsetunnon kasvussa.

”En mä tiä osaanko mä sanoa, mikä siinä [Age of Empires 2] sillai oikein kiinnostii, et se nyt oli semmosta joukkueen rakentelua ja tälle, niin vähän sellaista strategiaa sai miettiä, mutta en mä nyt tiä että sen ikäsenä ollu hirveen strateginen kuitenkaan mutta. Siinä sai tehdä joukkoja ja sai hyökkiä toisen kylään”

Heikin tarinassa kaverit nousevat merkityksellisinä esille. Ensimmäisten pelitarinan pelien kohdalla hän ei vielä puhu kavereista, mutta sen jälkeen ne nousevat

esille jokaisen pelin kohdalla. Erittäin merkittävänä pidän sitä, että muuton jälkeen Heikki oli valmis polkemaan toiselle paikkakunnalle jääneiden kavereiden luokse Halo -peliä pelaamaan. Kaveriporukkaan tulee mukaan muita peleistä kiinnostuneita ja tästä syystä pelien sosiaalinen merkitys kasvaa myös Heikin nuoruudessa.

”Siinä [LOL -peli] oli monta erilaista taktista näkökulmaa ja niinku erilaisia just hahmoja mitä voi pelata ja valinnanvapautta ja niinku niin. Sitten siinä tuli myös yhteisöllisyys, että kun kaikki kaverit pelas sitä, niin sitten sitä pelas myös senkin takia.”

Haastattelun jälkeen Heikki haluaa kertoa vielä kokemuksena pelien sosiaalisesta puolesta. Tulkitsen hänen korostavan sitä, että pelaaminen näyttää yksinäiseltä puuhalta, mutta Heikin kokeman mukaan on hyvin sosiaalista. Ilmaus ”*sanahelinää*” viittaa mielestäni siihen, että Heikin kasvatuksessa on hoettu pelien tätä negatiivista puolta ilman mitään perusteita. Yhteisön piilevä perusteen sääntö on herättänyt Heikissä vastareaktion.

”En mä tiiä. Silloin puhuttiin aina, että jos pelaa liikaa, niin silloin menee kaikki sosiaaliset taidot sun muut, mut mun mielestä se on ollut vaan sanahelinää. Ehkä ihmiset eivät oo ymmärtäneet sitten niinku sitä yhteisöllistä puolta siitä, kun ei ne nää kun sen että yks on pelaamassa koneella niin. Mun mielestä on turhaan huolestuttu silloin, että lapset pelaa, kun se on tasapainossa.”

Heikki kertoo WOW -pelin olleen ”hype -peli”. Ymmärrän siitä, että peli on ollut suuressa suosiassa ja pelien valtavirtaa. Ikään kuin sen hetken trendi, jota kaikki muotitietoiset olivat vähintäänkin kokeilleet. Tällaisen pelin ymmärtäminen ja siitä tietäminen kasvattaa varmasti nuoren arvoa muiden silmissä. Tästä näkökulmasta katsoen on siis sosiaalisesti merkityksellisempää olla hyvä sellaisessa pelissä, jonka kaikki tietävät, kuin sellaisessa, jota ei tunneta.

”Mut niinku ehkä se just se että kaverit pelas ja se oli kiinnostava peli [WOW -peli] ja kiinnostava konsepti silloin ku se oli ehkä tämmösii niiku

isompia breikkaavia mmo pelejä silloin niin. Mikä tietysti näkyy siinä, sitten tuli paljon klooneja siitä mutta se ehkä justiinsa, että siinä tuli sitä yhteisöllisyyttä.”

Heikin viimeisen pelin kohdalla nousee esiin myös pelien kilpailullinen luonne. Hänen kertoessaan LOL -pelistä hän kertoi havainnoistaan oman pelitaitojen kehityksessä. Mielestäni nuoren kasvun kannalta ja etenkin itsetunnon kannalta tällaiset pärjäämisen kokemukset ovat hyvin tärkeitä ja merkityksellisiä.

5.5 Sanni

Sanni on 25-vuotias lähihoitaja. Digipelaaminen on ollut osa hänen elämäänsä 20-vuotta. Ei palaa nykyään päivittäin, mutta jos pelaa, niin silloin viihtyy pelien parissa viisikin tuntia.

5.5.1 Sannin pelitarina

Sannin tarina alkaa Mario Bros -tasohyppelypelistä. Hän pelasi peliä äitinsä kanssa ollessaan viiden ikäinen. Äiti on tässä tärkeä tekijä, sillä Sanni painottaa pelaamisen olleen juuri äidin kanssa tapahtuvaa yhteistä tekemistä. Pelaamiseen siis suhtauduttiin perheessä myönteisesti ja tulkitseen sen olleenkin yksi perheen tavoista viettää yhteistä aikaa.

”No sehän on sillo viisvuotiaana, kun meillä oli Nintendo, niin se Mario. Kun me sitä äitin kanssa pelattiin ja mä halusin aina pelata sitä äitin kanssa.”

Seuraavaksi Sanni kertoo Crash Bandicoot -pelistä. Peli oli Marion tavoin tasohyppelyä, mutta erilaisessa ympäristössä ja kehittyneemmällä grafiikoilla. Peli-kaverina oli nyt äidin sijaan sisko. Tämä vahvistaa vielä voimakkaammin oletusta siitä, että pelaaminen oli perheen yhteistä tekemistä.

”Crash Bandicoot, kun mä pelasin sitä mun pikkusiskon kanssa.”

Sanni aloitti 13-vuotiaana pelaamaan Kingdom Hearts -peliä. Nyt hän ei enää viittaa perheeseensä pelikokemuksesta puhuessaan. Pelitarina muuttuu tässä vaiheessa hetkellisesti henkilökohtaisemmaksi. Sanni kertookin, että pelissä sai haastaa juuri itseään ja omia taitojaan. Hokemalla sanaa ”sun” Sanni korostaa, että pärjääminen vaati erityisesti hänen omien taitojensa harjaantumista.

”Siinä oli se juttu, että oli semmoinen hyvä tarina ja siinä sai haastaa itteensä. Ei ollu valmiina mitään ja sun piti löytää kaikki ja arvata, mitä sun pitää tehdä.”

Pelitarinaan tulee kaverit mukaan neljännessä pelissä. Sanni kertoo pelanneensa League of legends -peliä *”aina kun oli vapaata tai ei ollut muuta tärkeätä.”*

Käytännössä tämä tarkoitti monia tunteja päivässä. Tämä peli nouseekin Sannin pelitarinan merkityksellisimmäksi peliksi, koska hän havaitsee olevansa tässä pelissä taitava. Tulkitsen hänen myös saaneen pienen kipinän elektroniseen urheiluun tämän pelin myötä. Kaverit olivat kuitenkin ne agitaattorit, jotka houkuttelivat Sannin pelaamaan. Sannille pelaaminen kavereiden kanssa oli ikään kuin sisäänrakennettu velvollisuus, sillä hän perustelee pelaamistaan sanomalla, että *”pitihän sitä kavereitten kanssa pelata”*.

”Kaikki kaverit pelas, niin pitihän sitä kavereitten kanssa pelata ja sitten huomasi, että tässä onkin aika hyvä.”

Viimeisenä tarinan pelinä Sanni kertoo Bloodborne -pelistä. Peli on toimintaroolipeli, joka Sannin sanojen mukaan on aika vaikeakin. Pelikokemus oli kuitenkin mukava, sillä Sanni pelasi sitä yhdessä kaverien avustuksella. Tarina palaa siis lempeästi alkuun ja siihen, että pohjimmiltaan pelaaminen onkin yhteistä tekemistä. Ei tarvitse kantaa suurta painetta yksin pärjäämisestä, kun on joku läheinen vierellä auttamassa.

”No tietenkin se kun sitä pelattiin kavereitten kanssa ja se oli sellanen vähän vaikeaa ni se oli sitten oikeastaan aika mukavaa, kun jos itte ei pärjänny niin sitten kaveri tarttu ohjaimen.”

5.5.2 Pelien ja pelaamisen merkitykset Sannin pelitarinassa

Sannin tarinasta käy ilmi, että pelien pelaaminen yhdessä muiden kanssa oli hänelle merkityksellistä. Hän pelasi aluksi äitinsä ja siskonsa kanssa, jonka jälkeen yhdessä kavereiden kanssa.

”No jos sillee yhteenvetona tiivistäis, että niinku se pelaaminen on ollut sillee tärkeätä, ku sit on saanu tehdä vanhempien, sisaren ja kavereitten kaa - -”

League of Legends -pelin merkityksellisyys tuli pelin elektronisen urheilun luonteen takia, pelaajan omien taitojen huomaamisesta. Nuoren itsetunto tarvitsee tällaisia kokemuksia. Toisaalta se sai Sannin myös uppoutumaan peliin potkiksi ajoiksi.

”no kun mä pelasin[League of legends -peli] kavereitten kanssa ja olin vasta alottanut ja kaikki muut oli jo pelannu ja sitten mää vaan niinku kehityin siinä niin paljon, niin sitten se oli niin mukavaa, kun oli jotain missä oli niinku hyvä.”

Sanni kertoi loppupuheenvuorossaan pelaamisen myös parantaneen hänen kärsivällisyyttään ja ajatteluaan. Pelit ja leikit auttavatkin lasta oppimaan tällaisia taitoja (Piaget 1999,142-143). Sanni koki merkityksellisenä sen, että oli oppinut näitä taitoja pelimaailmassa ennen työelämää. Pelaamisesta onkin hyötyä työelämässä (Yle Uutislukka Triplet 2020). Tulkitsen Sannin pohtineen tätä näkökulmaa jo aiemmin, koska halusi nostaa sen vielä haastattelun lopuksi esiin. Se kertoo siitä, että hän on sovittanut pelaamistaan omaan ajatteluunsa ja löytänyt sille paikan. Sannin pelitarinassa näkyy myös se, että hän koki etenkin varhaisessa nuoruudessaan peleissä selviytymisen nimenomaan omaksi tehtäväkseen.

”No kärsivällisyyttä sillai, kun on pelannut kauan ja koittanu ettiä jotain tavaroita, niin ku esimerkiks vaikka työelämässä niin pystyy odottaa tosi kärsivällisesti niinku mun tilanteessa vaikka, niin mä voin odottaa vaikka

kaks tuntia lääkärin soittoa, eikä se haittaa mua. Ja niinku siit ajattelusta, kun on pelannu paljon ja niin sitten niinku osaa niinku ajatella paljon. No jos miettii vaikka niinku League of legendsii, ku sitä pelaa, niin samalla laskee kuinka paljon on cooldownia, niin sitten niinku vaikka liikenteessä reaktiokyky on paljon nopeempi.”

5.6 Petri

Petri on 22-vuotias kokki. Hän työskentelee kuitenkin metallialalla. Pelihistoriaa hänellä on 12-vuotta. Tällä hetkellä hän pelaa vapaa-ajallaan *”miten töiltä kerkiää”* ja haluaa kehittyä Elder Scrolls Online -pelissä paremmaksi.

5.6.1 Petrin pelitarina

Petrin tarina alkaa poikamaisella Colin McRae -rallipelillä. *”Rallipelit oli hienoja”* -vastaus kertoo poikamaisen ytimekkäästi sen tärkeimmän viestin pelaamisen merkityksestä. Pelin läpipelaaminen kuulostaa Petrin kertomana saavutukselta. Hänellä oli peliä ennen jo muutama vuosi pelihistoriaa takana, mutta tämän pelin hän jaksoi pelata läpi asti mielenkiinnolla.

”Rallipelit oli hienoja ja tuo oli eka, minkä jaksoi pelata loppuun asti täydellä mielenkiinnolla.”

Toisena pelinä Petri kertoo Minecraftistä. Ajattelen, että Petrin tarinassa tällä pelillä on merkittävä rooli, sillä tämän pelin kautta hän löysi kiinnostuksen avoimen pelimaailman peleihin. Edelleen Petrin mielestä pelaaminen on *”hianoo”*. Lopulta merkityksellisen kokemuksen selittäminen onkin näin yksinkertaista.

”Minecraft kolahti melkein samantien, kun se tuli. Vapaa maailma ja kaikkea mitä pysty tekemään itte, miten siinä kuoli ja miten siinä pystyi selviytymään vapaassa maailmassa, missä on hirviöitä. Kaikki tämmöinen keräily ja survival on hianoo.”

Petri on 15-vuotias, kun hän kavereiden mukana innostuu pelaamaan first person shooter (FPS) ammuntapelejä. Nämä pelit Petri nostaa tarinassaan esiin mielestään sen takia, että ne oli kaveriporukan yhteinen juttu ja tästä syystä merkittävä. Petri koki yhteisön odotukset niin painostavina, että meni näihin peleihin kavereiden vanavedessä, vaikka oma kiinnostus ja taito olikin heikkoa. Itsetuntoon tuli kolahdus ja siksi Petri painottaa olevansa ”*tosin huono niissä peleissä*”.

”Räiskintäpelit eli CODit ja nää. Eliikkä oisko ollu MW kakkone Call of Duty MW2. Se oli se ku kaikki muutkin pelas, niin sitte ittekin hommas niitä kaikkia ja pelas sitte kavereitte kanssa ja ku kaveritkin pelas niin siinä sai sitten samalla seuraa. Ei oikein mikään muu niissä kiinnostanut. Edelleen mä oon tosin huono niissä peleissä.”

Ammuntapelit jäivät taakse ja seuraavaksi Petri palasi takaisin avoimen maailman peleihin. Sitä kautta hän löysi massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit (mmorpg). Tarinan kannalta tämä löytö oli merkittävä. Petri oli seurannut kavereita FPS -pelien pariin, mutta nyt hän osasi tai uskalsi sanoa, ettei se maailma oikeastaan häntä kiinnostanutkaan. Jotain Petrin itsetunnossa muuttui, eikä hän ollut kavereiden vietävissä. Hän löysi ne pelit, joita tykkää edelleenkin pelata.

”Codi aika oli se, että mä pelasin niitä räiskintäpelejä, mutta se Minecraft pysyi koko ajan sisällä elikkä sitä kautta tuli nää mmorpg pelit. Eliikkä Skyrimit, Elder Scrolls online ja Runescape.”

5.6.2 Pelien ja pelaamisen merkitykset Petrin pelitarinassa

Mieltymys johonkin tiettyyn teemaan oikeassa elämässä voi nostaa pelin merkitykselliseksi. Petri piti ralliautoilusta, mutta lapselle tällainen harrastaminen ei ollut mahdollista. Pelaamisen kautta hän kuitenkin pääsi nauttimaan rallista. Pelien kautta esimerkiksi sairauksistakin kärsivä voi elää elämää, joka ei ole muuten mahdollista (Schaubert 2019; Kuorikoski 2018, 275). On siis merkityksellistä, että pelien kautta pelaaja pääsee kokeilemaan jotain sellaista, johon ei ole mahdollisuuksia muuten.

”Ralli oli kiinnostavaa ja oli kiva päästä ajelemaan.”

Roolipeleissä Petri koki merkityksellisenä tarinan ja itsensä kehittämisen. Tarinavetoisuus kertoo siitä, että pelit voivat parhaimmillaan luoda merkityksiä samalla tavalla, kuin kirjat ja elokuvat tekevät.

Omien taitojen kehittäminen on merkittävää etenkin kun puhutaan kasvavasta nuoresta. Elder Scrolls Online pelissä Petri koki omien taitojensa paranevan ja pystyi vertailemaan niitä kaikkien muiden pelaajien kanssa. Mielestäni tällainen kokemus oli todella tärkeä, sillä tätä aiemmin hän oli pelannut pelejä, joissa ei kokenut pärjäävänsä.

”Se on se tarinavetoisuus ja se kun yrittää tulla muita paremmaksi siinä pelissä [Elder Scrolls Online]. Ja päihittää itseensä ja kokoajan parantamalla itseensä ja crindaaminen on hauskaa.”

Haastattelun lopuksi Petri kertoo vielä, että pelaaminen on ollut hänelle todella tärkeää. Hän vielä nostaa esiin sen, että nykyään se on myös sisarusten yhteistä tekemistä. Asuessaan omassa asunnossa tämä näkökulma on tärkeä. Pelien kautta hän voi olla yhteydessä myös veljiinsä ja jatkaa lapsuuden leikkimielisiä kisailuja.

”Mutta sillei lyhyesti, että pelaaminen on ollut mulle tosi tärkeätä, tosipitkän aikaa. Ja nyttien kun veljellä on ollu muutaman vuoden aikana oma tietokone, niin sitä vastaan on aina kiva tapella kaikissa peleissä, että kumpi on parempi. Mulla on nytte semmonen häviöputki päällä, että nyt on aikaa harjoitella kun se on armeijassa. Ehkä mä sen sitten joskus voitan jossain.”

6 POHDINTA

Tässä osassa yhdistän havaintojani kaikkien pelitarinoiden osalta. Kysyin: *”Mil-laisia merkityksiä erilaisilla peleillä on ollut lapsuudessa ja nuoruudessa?”* ja *”Mi-ten digitaalista pelaamista voidaan paremmin hyödyntää seurakunnan nuorisotyössä?”* Pelitarinoiden merkityksiä ja nuorisotyön tulevaisuuden tavoitteita ver-taillen vastaan toiseen tutkimuskysymykseeni tämän luvun toisessa osassa.

6.1 Pelien ja pelaamisen merkitykset

Kuudesta pelitarinasta neljässä merkittävin ensimmäinen peli oli tasohyppely-peli. Nämä pelit ovat pelimekaniikaltaan riittävän yksinkertaisia ja ulkonäöltään lastenohjelman omaisia, lapsille suunnattuja. Ensimmäisinä merkityksellisinä peleinä haastattelussa nousi esiin myös rallipeli ja lego -leikkeihin verrattu Mi-necraft. Ensimmäisen pelitarinan pelin merkityksellisyys voikin syntyä siitä, että pääsee leikkimään uudella tavalla, digitaalisesti (Kuvio 2).

Maijan seurasi lapsuudessaan televisiosta Winx clubia ja Johannes Pokémonia. Näistä sarjoista tehtyjen pelien tullessa kauppoihin, molemmat halusivat myös pelata niitä. Onkin oletettavaa, että peli voi saada lisää merkitystä, jos se pohjau-tuu pelaajan suosikkisarjaan. Peli tuo sarjaan uutta syvyyttä ja toisaalta sarja tuo peliin uutta syvyyttä. Pelaaja pääsee pelin kautta kokemaan tapahtumia sarjan päähenkilön näkökulmasta.

Uusi teknologia näyttäytyi opinnäytteessä merkityksellisenä erityisten pelien li-säksi myös laitteiden muodossa. Etenkin Johanneksen tarina on tästä hyvä esi-merkki. Nämä laitteet kutsuivat myös kavereita katsomaan ja tutustumaan peli-maailmaan, joten niillä oli myös sosiaalinen ulottuvuus (Kuvio 2).

Sosiaalisuus on merkittävimmissä peleissä läsnä. Pelissä saattaa olla yhteisö, johon kuuluminen tuottaa tällaisen kokemuksen (Hiltunen 2017, 82; Oinonen 2018, 26; Laaksamo 2014, 85; Viitala 2015, 22). Toisaalta peli on kaveriporu-kassa suosittu ja siten se toimii sosiaalisuuden syventäjänä, kuten Maijan ja var-sinkin Jaakon tarinassa kävi ilmi. Peli saattaa olla myös sisarusten ja perheenkin

yhteinen ajanviette. Jos peli on myös laajaa suosiota niittänyt ”hype”, lisää se sosiaalista merkitystä pelaajalle, kuten Heikin tarinassa asia ilmeni. Jokaiselle haastateltavalle pelien mukanaan tuoma sosiaalisuus oli erittäin tärkeää. Merkityksellisissä peleissä nuori saa peilata itseään ja toimintaansa toisiin ihmisiin (Kuvio 2).

Erittäin mielenkiintoinen havainto on se, että Jaakko kertoi pelien olevan sosiaalisia työkaluja ja Johannes sosiaalisia välineitä. Pelien sosiaalisuus ei ole ainoastaan sitä, että ihmiset ovat niiden kautta kanssakäymisissä keskenään, vaan merkitys on syvempi. Jaakolle ja Johanneselle pelit olivat myös avain sosiaalisuuteen. Pelien sosiaalinen merkitys tuli ilmi myös kaikissa muissakin tarinoissa. Pelaaminen näyttäytyi vanhempien ja lasten yhteisenä tekemisenä. Pelaaminen oli sisarusten yhteistä ajanvietettä. Pelaaminen näytteli merkittävää osaa kaveripiirin luomisessa ja piti kaverisuhteita myös yllä, vaikka tuli muutto toiselle paikkakunnalle. Tästä syystä sosiaalisuus olen havainnollistanut sosiaalisuuden isoimmalla ympyrällä kuvatessani perien merkitysten suhdetta (Kuvio 2).

Avoin pelimaailma tuntui poikkeuksellisen merkittävältä sekä Maijalle, Johanneselle, Jaakolle, Petrille ja Heikille. Pelitarinoissa GTA, Minecraft, World of Warcraft ja Elder scrolls -pelit edustivat pelattavuudeltaan tällaista tyyliä. Pelin esteettisten kokemukset ovat myös tärkeitä (Mäyrä 2008, s.22; Kuorikoski 2018, 278). Hyvä pelattavuus ei takaa vielä mitään, jos pelin audiovisuaalinen ilme ei miellytä. Mäyrä (2008, 36) lainaa kirjassaan Salenin ja Zimmermannin (2004,34) ajatuksen siitä, että pelin merkitys piilee toiminnan ja sen tuloksen välisessä suhteessa. Mielestäni pelaajalle merkityksellisessä pelissä ydin ja kuori (Kuvio 1) kohtaavat pelaajaa miellyttävällä tavalla.

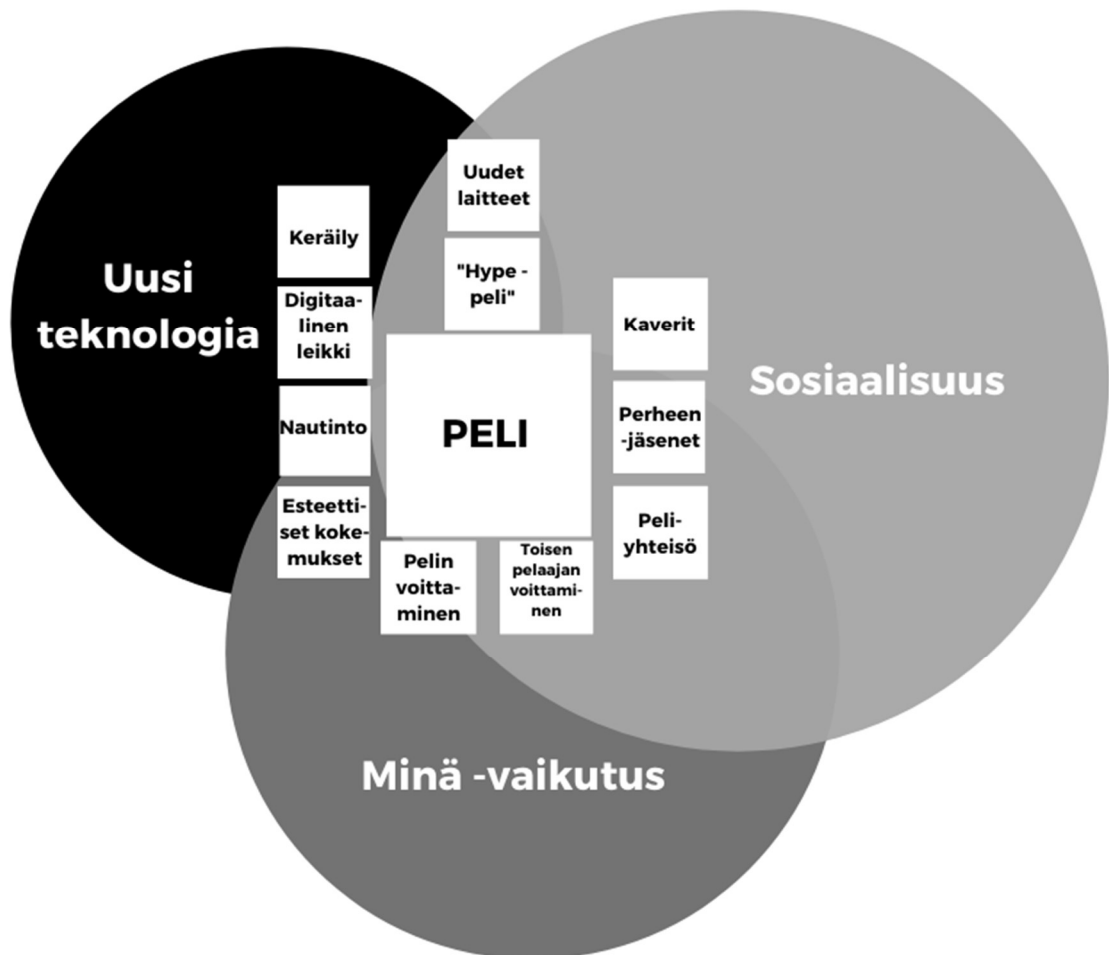
Merkityksellinen peli tuottaa mielihyvää (Hiltunen 2017, 84; Keronen & Hamari 2017). Tutkimuksessani kävi ilmi, että pelaaminen tuotti myös suurta nautintoa. Petri tiivistää tämän yksinkertaisesti sanomalla, että pelaaminen on ”hianoo”. Pelkkä merkityksellisen pelin katsominenkin tekee näin (Keronen & Hamari 2017). Maija pelasi pelejä kaverinsa ja Johannes taas veljensä kanssa samalla laitteella vuorotellen. Pelisessiot olivat välillä monen tunnin mittaisia, joten seuraaminen vaati myös mielenkiintoa. Onkin perusteltua sanoa, että merkityksellisen pelin katsominenkin tuottaa mielihyvää.

Merkityksellinen peli haastaa myös pelaajan strategiset taidot (Mäyrä 2008, 16-18.). Tässä tutkimuksessa etenkin Heikille pelien strateginen puoli oli merkityksellistä. Toisaalta myös Maija nosti esiin ajatuksen, että peleissä pitää olla haastetta. Tämän voi ajatella kertovan myös jonkinlaisesta strategian halusta, sillä mielestäni vastaus tarkoittaa, että pelin pitää vaatia vähän ajatteluakin, jotta se jaksaisi kiinnostaa. Haaste ja sen voittaminen kertovat myös omien taitojen kehittymisestä, mikä on merkityksellistä myös (Kuvio 2).

Mielestäni peleissä on kuitenkin yksi vähemmän huomioitu tärkeä, yksilön tiedostamaton (Taulukko1), merkitys. Erikson kuvaa George Shawnin kasvua (1994, 115). Shaw oli kasvanut perheessä, jossa musiikki oli läsnä valtavissa määrin. Hänestä olisi voinut tulla pianisti, mutta sen sijaan hänestä kuoriutui teräväsanainen musiikkikriitikko (Erikson 1994, 115-116.) Pelit ovat taidetta, joka ammentaa muun taiteen tavoin voimaansa mielikuvituksesta (Kuorikoski 2018, 276). Musiikin voimakas vaikutus teki Shawsta kriitikon, joten tälle taiteenlajille altistuminen muovasi hänen minäänsä vahvasti. Pelintekijät ovat suunnitelleet pelejä myös siten, että pelaaja voisi projisoida niihin itsensä (Kuorikoski 2018, 145). Täten digitaalisia pelejä pelaavakin muovaa minäänsä pelejä pelatessa etenkin silloin, kun pelin pelattavuus laveudellaan sallii monenlaiset vaihtoehdot.

Pelitarinoista löytyy useita kohtia, jotka kertovat pelien ja pelaamisen vaikutuksesta omaan minään. Selkeimmin tämä tulee esiin Sannin pohtiessa pelien merkityksiä. Lapsen ja nuoren kasvun kannalta nämä ovat erittäin tärkeitä asioita. Muut ihmiset ja yhteiskunta ohjaavat ja pakottavat tekemään tietyllä tavalla, mutta näissä peleissä pelaaja saa tehdä asiat, kuten itse haluaa. Peli ei käske, vaan pelaaja saa itse vapaasti valita sen mikä kiinnostaa ja mikä huvittaa juuri sillä hetkellä. Peli on siis oman elämän säännöistä vapaa vyöhyke (Kuorikoski 2018, 275). Tällaisissa peleissä pelaajalla on vapaus valita, miten hän pelissä etenee. Hän voi myös vapaasti testaila moraalinsa rajoja ja tehdä siihen liittyviä rajujakin valintoja. Halutessaan hän voi uhmata esimerkiksi fysiikan lakeja tavalla, joka ei ilman pelimaa olisi mahdollista. Pelimekaniikan voittamisen kautta hän saa onnistumisen kokemuksia (Kuvio 2). Pelaaja voi siis kokeilla mitä vaan, eikä ketään satu. Onko siis turvallisempaa oppimisympäristöä olemassa?

Lapsella on monia tapoja identifioida itseään ja yksi niistä on fiktiivinen maailma (Erikson 1994, 25). Pelaaminen voidaan nähdä yhtenä ymmärryksen muotona (Mäyrä 2008, 14). Näiden ajatusten ja tämän tutkimuksen nostamien merkitysten pohjalta uskallan tehdä olettamuksen, että pelien yksi tärkeä, joskin yleensä tiedostamaton (Erikson 1988,11), merkityksellinen piirre nuorelle on se, että pelaaja saa lähes vapaasti identifioida itseään ilman, että loukkaa itseään tai muita.



KUVIO 2. Pelien merkitysten suhde.

6.2 Digitaalinen pelaaminen ja nuorisotyö

Ammuskelupelit ovat tilastojen mukaan miesten suosiossa, kun taas naiset pelaavat pulmapelejä (Kinnunen & Lilja & Mäyrä 2018, 37). Pelit on suunnattu kaikille, mutta tästä huolimatta pelitarinoissa tyttöjen merkittävässä peleissä ei ollut

yhtään autopeliä, eikä ensimmäisen persoonan ammuntopeliä. Opinnäytetyöni pohjalta kävi siis myös ilmi, että tyttöjen ja poikien peleissä oli eroja. Pulmapelit eivät nousseet tutkimuksessani merkityksellisiksi. Tämä johtuu siitä, että haastateltavien aloittaessa pelaamistaan ei mobiilipelaaminen ollut vielä niin suosittua. Nämä rajoitukset kannattaa pitää mielessä, kun järjestää nuorisotyöllistä pelitoimintaa.

Lajien kausimaksut ja harrastuskerrat kasvaneet niin, että käytännössä kahden lajin harrastaminen kilpailullisesti tulee mahdottomaksi jo 11-14-vuoden iässä (Puronaho 2014, 73). Tämä on yksi selitys siihen, miksi perinteiset harrastukset menettävät harrastajia nuoruudessa. Tutkimukseni yhtenä havaintona on se, että digitaaliseen pelaamiseen käytetty aika kasvoi 15-vuoden iässä. Pelaaminen ei velvoita valitsemaan, vaan pelaaja voi helposti kilpailla monella tasolla ja haluamassaan pelissä. Toisaalta taas tässä iässä tuntui löytyvät ne merkittävimmät pelitkin. Näin ollen digitaalisessa pelaamisessa drop out -käsite tuntuukin vieraalta. Pelitarinoista käy ilmi, että pelaamiseen kului aktiivisimmillaan yli kuusikin tuntia päivässä. Pelaaminen vaati siis todella paljon aikaa. Mielenkiintoisesti kukaan ei kuitenkaan sanonut sen olevan harrastus. Tämä viittaa siihen, että yhteiskunnassa ei ole tavattu pitää pelaamista harrastamisena. Kahdessa pelaamiseen liittyvässä tutkimuksessa (Viitala 2015, 22; Laaksamo 2014, 89) sanoitetaan pelaamista myös harrastuksena. Mielestäni tässä on paikka harrastamisen käsitteen laajentamiselle, jotta myös pelaaminen ymmärrettäisiin sijoittaa tämän käsitteen alle. Nuorisotyö voisikin olla tukemassa tällaista harrastamista (Kuvio 3).

Opinnäytetyössä käy ilmi, että pelaaminen on pelaajalle merkityksellistä toimintaa. Pelaavia nuoria kohtaavan olisi hyvä huomioida tämä, vaikka oma asenne pelaamiseen olisikin vielä hahmottomatta. Opinnäytettä tehdessäni maailma käy läpi Covid -19 viruksen aiheuttamaa pandemiaa. Oman työni kautta olen huomannut, että digitaalinen nuorisotyö on ottanut pakon sanelemana suuria harppauksia. Samalla pelaamisen merkitys nuorten parissa työskennellessä on kasvanut. Siitä on tullut yhteistä tekemistä ja yhteistä ajanvietettä. Nuoret kokoontuvat verkossa yhteen pelaamaan, seuraamaan toisten pelaamista ja keskustelemaan samalla, kuten Jaakko pelitarinassaankin kertoo. Työskenneltäessä pelaavien lasten ja nuorten parissa olisi suotavaa, että työntekijällä olisi myös jonkin-

laista pelitaustaa. Pelaamisen merkityksen ymmärtäminen on vahvasti sidoksissa pelaamiseen (Ulvinen 2018). On siis huomattava, että pelaavan nuoren kanssa työskenneltäessä työntekijän oma pelaaminen on avain merkitykselliseen pelikeskusteluun.

Jaakon pelitarinasta käy ilmi, että hän teki Youtubeen videoita. Nuorisotyön kannalta olisi hyvä, että nuoret itse pääsevät harjoittelemaan sisällön tuottamista sen sijaan, että sen tekee työntekijä. Tämä tukisi myös teknologiakasvatusta, jota toivotaan hyödynnettävän (Verke 2019,42.) On myös huomattu, että sosiaaliset tekijät striimatessa ovat tärkeitä käyttäjäkokemuksen kannalta. Yhteisöllisyyden kokemus kasvattaa katsojien määrää ja mikä tärkeintä määrittävä tekijä kanavan katsomiselle ja tilaamiselle (Sjöblom & Hamari 2017.) Tämä on tärkeä huomio myös nuorisotyöhön, jossa kokeillaan striimaamista. Siinä tilanteessa, kun päästään isoihin katsojamääriin, striimaamisesta tulee vahvasti sosiaalista ja yhteisöllistä tekemistä. On kuitenkin hyvä kysyä päästäänkö tällaisiin määriin nuorisotyöllisissä striimeissä kovinkaan nopeasti? Jos tällaisiin määriin kuitenkin päästäisiin tulee eteen toinen ongelma: Näissä tilanteissa striimin chat-keskustelusta tulee hyvin vaikeaa seurattavaa (Sjöblom & Hamari 2017). Kokemukseni mukaan nuorisotyöllistä striimaamista on perusteltu ainakin osittain sillä, että siinä pystyy keskustelemaan nuorten kanssa. Tällöin se tarkoittaa sitä, että seuraajia on oltava riittävän vähän ja silloin yhteisöllisyys kärsii. Isoille yleisöille striimaaminen toimii kuitenkin ponnahduslautana kanavan videoiden katsomiseen esimerkiksi Youtubessa (Sjöblom & Hamari 2017.) Varsinainen nuorisotyöllinen keskustelu pitäisi käydä siis siellä, jolloin jokaiseen kommenttiin on mahdollisuuksia vastata. Perustellumpaa on kuitenkin sanoa, että striimaaminen nuorisotyössä on teknologiakasvatusta parhaimmillaan silloin, kun Jaakon kaltaiset nuoret pääsevät sitä itse tekemään (Kuvio 3).

Kirjassa Maker -toiminta nuorisotyössä (Kiviniemi 2019, 8) visioidaan, että tulevaisuudessa nuorten teknologiaosaamista tarvitaan yhä enemmän. Nuorisotyön tulee tukea nuoren teknologia taitojen kehitystä (Verke 2019, 42). Haastattelussa Maija kertoi Eye-toy laitteesta, joka uutena teknologiana kiehtoi. Johanneksen pelitarina sisälsi suuren määrän laitteita, jotka pelaamisen ohella olivat hänelle niin merkityksellisiä, että hän keräilikin niitä. Näiden esimerkkien perusteella ajat-

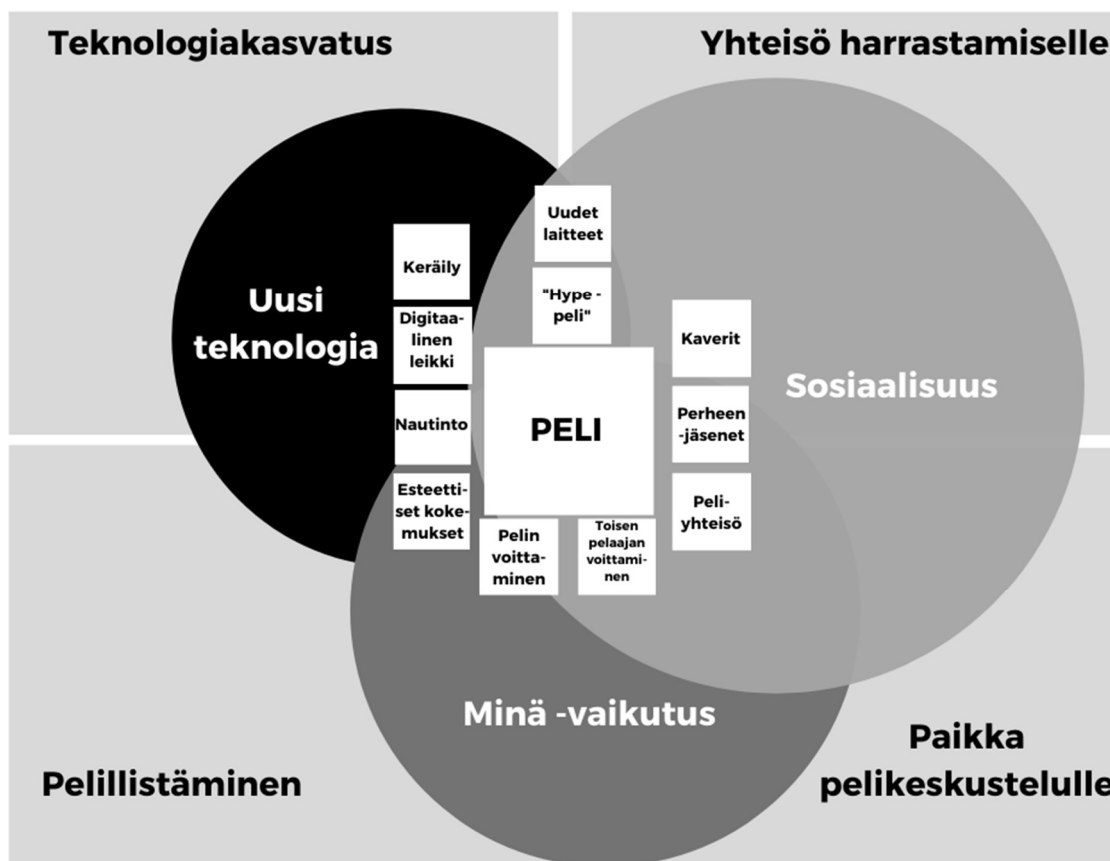
telen, että osa nuorista kokee laitteiden kanssa työskentelyn hyvin tärkeänä. Marker -toimintaa ja teknologiakasvatusta nuoristyössä voidaan perustella myös merkityksellisenä, koska osa nuorista haluaa tutustua uusiin laitteisiin ja uuteen teknologiaan (Kuvio 3).

Etenkin Maijan, Jaakon, Petrin, Sannin ja Heikin tarinoissa merkityksellisenä nousi esiin pelien haasteiden voittaminen. Pelillistämisen on havaittu auttavan itsenäisessä työskentelyssä ja osaamisessa (Xi & Hamari 2019). Pelillistämistä on hyödynnetty myös nuorisotyössä (Harvinainen, T & Meriläinen, M & Tossavainen, T 2014, 83). Nuorisotyössä on siis huomioitava, että pelillistettäessä jotain toimintaa, on mahdollisuuksia tuottaa monelle nuorelle merkityksellistä sisältöä (Kuvio 3).

Jo elokuvat toivat nuorten silmien eteen väkivaltaa ja seksiä ilman mitään vaa-detta ajattelulle (Erikson 1988, 10-11). Olisikin hyvä, että nuorelle olisi paikka, jossa voisi keskustella pelien tapahtumista ja niiden herättämistä tunteista (Kuvio 3). Tällaisia paikkoja voisivat olla esimerkiksi nuorisotilat tai nuorisotilojen digitaalisen verkkoyhteisöt. Tuukka Hämäläisen ja Aleksandr Manzosin kirja Pelien äärettömät maailmat (2020) nostaa esiin esimerkiksi kuoleman, mielenterveyden ja ekologian aiheet peleissä. Kirjassa on esimerkkeinä samoja pelejä, kuin haastateltavat nostivat esiin pelitarinoissaan. Tällaisten pelikokemusten kautta voisi lähestyä muitakin nuoria kiinnostavia aiheita, kuten rakkautta, mielenterveyttä, kaverisuhteita, uskon kysymyksiä, arvoja tai oikeastaan mitä vaan. Apuvälineenä tähän voisi toimia myös pelitarina metodi, jota käytin tämän opinnäytteen tekemiseen. On kuitenkin muistettava, että käsiteltävien pelien sisällön pitää olla linjassa yksilön kehityksen kanssa. Tämä tukee sitä ajatusta, että työntekijällä tulisi olla kokemusta pelaamisesta ja käsiteltävistä peleistä.

Heikin ja Johanneksen tarinoissa nousee esiin se, että lapsena liiallisella pelaamisella peloteltiin. Myös tutkimuksissa (Hiltunen 2017, 87; Laaksamo 2014, 91; Sabel 2018,) negatiivinen asenne digitaaliseen pelaamiseen on noussut esiin. Pelaamisen voi ajatella saaneen osansa siitä merkityksettömyydestä, jota leikkiminenkin on kohdannut (Piaget 1999, 147). Mielestäni tämä johtuu myös siitä, että pelaaja ei näytä tekevän mitään ulkopuolisen silmissä, jolloin hän ei voi ymmärtää pelaamisen merkitystä. Tämän tilanteen voi ajatella olevan hyödytöntä,

jos havaitsijalla ei ole kokemusta pelaamisesta. Se ei ole niin konkreettisesti tuotavaa, kuin vaikkapa sukan kutominen tai jatkuva leipominen. On kuitenkin syytä pitää mielessä, että nuo hetket voivat olla pelaajasta äärimmäisen merkityksellisiä (Mäyrä 2008). Niiden leimaaminen pahaksi ja kielletyksi merkitystä ymmärtämättä jättää arvet, jotka heijastuivat näissä pelitarinoissa. Jokaisen nuorten kanssa toimivat ammattilaisen, vanhempien sekä myös muiden kasvattajien olisi hyvä tutustua pelimaailmaan, jotta voi ymmärtää sen merkityksiä (Ulvinen 2018; Laaksamo 2014, 92; Sabel 2018, 72). Tämä huomio on nostettu esiin myös Pelikasvattajan käsikirjassa (2014, 83), mutta haluan korostaa huomion oleellisuutta, koska opinnäytteessäni pelaamisen merkityksellisyys lapsuudessa ja nuoruudessa on niin selkeää. Laaksamon (2014) ja Sabelin (2018) tavoin olen siis sitä mieltä, että pelaamiseen liittyvistä stigmoista pitää päästä eroon.



KUVIO 3. Nuorisotyölliset toimintamahdollisuudet pelien merkitysten perusteella.

6.3 Jatkotutkimusehdotukset

Haastatteluiden kerääminen voi olla hankalaa ja materiaalia ei tällöin tule riittävästi. Luotin kuitenkin siihen, että haastateltavien tunteminen auttaa minua saamaan riittävästi materiaalia opinnäytteeseeni. Materiaalia tuli lopulta niin paljon, että jouduin hylkäämään osan saadusta aineistosta varsinaisesta opinnäytteestä. Tutkijan tehtävä on myös aineiston rajaaminen (Riessman & Quinney 2005, 402). Osa hylätystä materiaalista sisälsi kysymyksiä pelaamisen opettamisesta omille lapsille. Tästä syystä olisi mielenkiintoista tutkia sitä, että miten digitaalisia pelejä pelaavat suhtautuvat lastensa pelaamiseen? Miten he rajaavat ja ohjaavat heidän pelaamistaan? Pitkittäistutkimuksella voisi tarkastella sitä, miten digitaalisen pelaamisen harrastaminen siirtyy tai on siirtymättä vanhemmilta lapsille.

Pelaamiseen liittyy myös pelin sisäisiä toimintatapoja. Esimerkiksi strategiapeleissä on mahdollisuuksia voittaa monin eri keinoin. Yksi tutkimisen paikka olisikin pelaajien erilaiset pelityylit. Kasvatuksen puolelta voisi vielä vertailla sitä, miten nämä pelityylit näkyvät ihmisen elämässä pelimaailman ulkopuolella. Toimiiko esimerkiksi päämäärätietoisesti pelin tavoitteesta toiseen etenevä ihminen samalla tavoin elämässään muutenkin? Voiko ihmisen pelaamisen pohjalta oppia ymmärtämään hänen toimintatapojaan paremmin?

Pelitarinoissa merkityksellisimmät pelit nousivat esiin nuoruudessa. Tuloksia tarkasteltaessa pohdin, että voisiko yksi syy merkityksellisyydelle löytyä niiden tiedostamattomista kasvatuksellisista aspekteista. Kehityspsykologian näkökulmasta olisikin mielenkiintoista tutkia syvemältä näiden pelien merkityksiä yksilön egon kehitykselle. Toisaalta tässä olisi aihetta myös kasvatopsykologiaan.

LÄHTEET

- Cohlmeyer, D. 2016. Digitaalisen nuorisotyön tarkoituksen määrittely, ymmärtäminen ja oikeutus. Teoksessa Lauha H & Tuominen S (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä. Helsinki: Paintek Pihlajamäki Oy.
- Erikson, E.H. 1988. Youth: Fidelity and diversity. Daedalus, 177. 1-24.
- Erikson, E.H. 1994. Identity and the life cycle. New York: W.W Norton & Company.
- Hamari, J. and Sjöblom, M. 2017. What is eSports and why do people watch it? Internet research, 27. 211-232.
- Harvinainen, T & Meriläinen, M & Tossavainen, T. 2014. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy.
- Heikkinen, H. 2018. Kerronnallinen tutkimus. Teoksessa Aaltola J & Valli R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Juva: PS-kustannus
- Hiltunen, E. 2017. Viisi tarinaa uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkityksistä :Relationaalinen näkökulma. Helsingin Yliopisto. Valtiotieteellinen tiedekunta. Pro gradu -tutkielma.
- Hurmas, J. 2019. Pelistriimaajilla hurjat tulot ja seuraajamäärät -"Olen saanut 10000 tunnilta". Julkaistu 26.1.2019. Luettu 26.8.2019. <https://www.is.fi/digi-today/esports/art-2000005978203.html>
- Hämäläinen, T & Manzos, A. 2020. Pelien äärettömät maailmat. Viljandi: Print Best
- Hänninen, V. 2018. Narratiivisen tutkimuksen käytäntöjä. Teoksessa Aaltola J & Valli R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Juva: PS- kustannus
- Kallio, K.P & Mäyrä, F. & Kaipainen, K. 2012. Pelikulttuurin monet kasvot : digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Tampereen yliopisto.
- Keronen, L & Hamari, J. 2017. Why do people play games? A meta-analysis. International Journal of Information Management 37, 125-141.
- Kinnunen, J. & Lilja, P.& Mäyrä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. University of Tampere; Tampereen yliopisto.
- Kiviniemi, J. 2019. Maker -toiminta nuorisotyössä. Helsinki: Next print.
- Kuorikoski, J. 2018. Pelitaiteen manifesti. Viljandi: Print Best.
- Laaksamo, O-M. 2014. Verkkoroolipelaaminen ja sosialisatio. World of Warcraft -pelit osakulttuurisena toimintana sosialisatian näkökulmasta. Lapin Yliopisto. Sosiaalityö. Pro gradu -tutkielma.

Linnan juhlat 2019. 2019. Joonas Sotala: Yhteisöllisyys on e-pelaamisessa elintärkeää. Julkaistu 6.12.2019. Yle. Katsottu 17.5.2020. <https://areena.yle.fi/1-50379250>

Moilanen, P & Räihä, P. 2018. Merkitysrakenteiden tulkinta. Teoksessa Aaltola J & Valli R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Juva: PS-kustannus

Mojang. 2020. Minecraftin virallinen sivusto, Minecraft. Luettu 1.4.2020. <https://www.minecraft.net/fi-fi/about-minecraft>

Mäyrä, F. 2008. An Introduction to Game Studies: Games in Culture. London: SAGE Publications Ltd.

Nopanen, E. 2020. Nuori 2020 – Pelifarmin kilpapelamisen työpaja. Luento. 14.-16.1.2020. Tampere

Oinonen, M. 2018. Pelit ja pelaaminen osana identiteetin neuvottelemisen prosessia. Narratiiveja sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöiltä. Helsingin Yliopisto. Kasvatustieteellinen tiedekunta. Kandidaatin tutkielma.

Palvaila, J. 2019. Uskomatonta! Jesse "JerAx" Vainikka ja Topias "Topson" Taavitsainen voittivat toisen peräkkäisen Dota 2 -maailmanmestaruuden. Julkaistu 25.8.2019. Luettu 26.8.2019. <https://yle.fi/urheilu/3-10937607>

Pelitarina sosiaalityön välineenä. 2018. Tulostettu 26.8.2019. http://www.socca.fi/files/7324/Pelitarina_sosiaalityon_menetelmana_opas.pdf

Puronaho, K. 2014. Drop-out vai throw-out?: Tutkimus lasten ja nuorten liikuntaharrastusten kustannuksista. Opetus- ja kulttuuriministeriö.

Piaget, J. 1999. Play, dreams and imitation in childhood. London. Routledge.

Riessman, C K & Quinney, L. 2005. Narrative in Social Work. A Critical Review. Qualitative Social Work, 4 (4), 391–412.

Sabel, A. 2018. "No, parhaas tapaukses täs ollaan pelastettu monen nuoren elämä." Tapaustutkimus elektronisen urheilun ja digitaalisen pelaamisen hyödyntämisestä nuorisotyössä. Turun Yliopisto. Humanistinen tiedekunta. Pro gradu-tutkielma.

Schaubert, V. 2019. Vasta kun 25-vuotias Mats Steen kuoli, vanhemmat ymmärsivät, että tällä oli ystäviä – "Pelimaailmassa tyttö ei näe pyörätuoliani vaan sieluni". YLE. Luettu 11.4.2020. <https://yle.fi/uutiset/3-10656845>

Sjöblom, M. & Hamari, J. 2017. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. Computers in Human Behavior 75, 985-996.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. Luettu 27.4.2020. https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2019.pdf.

Ulvinen, H. 2018. Uudet elektroniset urheilijat: Fenomenografinen tutkimus kuudesluokkalaisten elektronista urheilua koskevista käsityksistä. Lapin yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta. Pro gradu -tutkielma.

Uusitalo, T. 2019. Suomalaisen ENCE:n huikea tuhkimotarina päättyi maagisen huippuryhmän edessä Major-finaalissa. Julkaistu 3.3.2019. Luettu 26.8.2019. <https://yle.fi/urheilu/3-10671523>

Verke. 2019. Mitä nuorisotyön tulisi tietää? Havaintoja teknologisoituvasta maailmasta. Helsinki: Grano.

Viitala, R. 2015. Digitaalisen pelaamisen yhteys lasten ja nuorten terveyteen ja hyvinvointiin. Tampereen yliopisto. Terveystieteiden yksikkö. Pro gradu -tutkielma.

Xi, N. & Hamari, J. 2019. Does gamification satisfy needs? A study on the relationship between gamification features and intrinsic need satisfaction. *International Journal of Information Management* 46, 210-221.

Yle Uutisluokka Triplet. 2020. Milsa Malin, 31: Sain unelmatyön pelaamisen avulla. Julkaistu 12.5.2020. Katsottu 17.5.2020. <https://areena.yle.fi/1-50525119>

LIITTEET

Liite 1. Suostumuslomake



Suostumuslomake haastatteluun

Tampereen ammattikorkeakoulun ylemmän amk- tutkinnon opiskelija Teemu Kallio tekee tutkimuksen tietokonepelien merkityksestä lapsuudessa ja nuoruudessa. Tutkimus perustuu haastatteluihin. Tutkimuksen tuloksia hyödynnetään myös Pirkkalan seurakunnan nuorisotyössä.

Tutkija on kertonut minulle, että henkilötietoni eivät tule esiin opinnäytetyössä ja anonymiteetti säilyy. Suostumuslomakkeet sekä tallennetut haastattelut hävitetään opinnäytetyön valmistuttua.

Allekirjoittamalla tämän lomakkeen vahvistan suostumukseni tutkimukseen.

Allekirjoitukset

| | | |
|------------------|------------|---------------|
| _____ | _____ | _____ |
| Tutkittavan nimi | Päivämäärä | Allekirjoitus |

Suostumus vastaanotettu

| | | |
|---------------|------------|---------------|
| _____ | _____ | _____ |
| Tutkijan nimi | Päivämäärä | Allekirjoitus |

Kiitos yhteistyöstä

Liite 2. Haastattelurunko

- 1) Taustatiedot eli ikä, sukupuoli, koulutus ja työtilanne, kuinka monta vuotta on pelannut digitaalisia pelejä?
- 2) Kerro vapaasti pelaamisestasi; esim mikä oli ensimmäinen tärkeä tietokone/konsolipeli, mihin tutustuit, miltä tuntui päästä pelaamaan sitä, mikä siinä kiinnosti yms. Kuvaile peliä ja mikä siitä teki merkittävän. Kuinka vanha olit silloin?
- 3) Mitä muita sinulle tärkeitä tietokone- tai konsolipelejä muistat? Mikä niistä teki tärkeitä? Mitä vaikutuksia niillä oli sinuun? Muistatko tapahtuiko elämässäsi jotain erityistä juuri silloin? Kuinka paljon aikaa käytit pelaamiseen päivästäsi?
- 4) Toista kysymys kolme niin monta kertaa, kuin on tarpeen
- 5) Onko vielä jotain, mitä haluaisit kertoa pelaamisestasi?
 - Millaisena näet pelaamisesi tulevaisuudessa? Pelasitko vanhempiesi kanssa? Voisitko pelailla omien lastesi kanssa?