

TANSSIPELAAJAN MAAILMA

Tutkimus tanssipelaamisen kokemuksista, tunteista ja merkityksistä pelaajalle

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU

Liikunnan ja vapaa-ajan koulutusohjelma

Opinnäytetyö

Katriina Ketomaa

Lahden ammattikorkeakoulu
Koulutusohjelma

KETOMAA, KATRIINA: Tanssipelaajan maailma
Tutkimus tanssipelaamisen tunteista, kokemuksista ja merkityksistä pelaajalle

Opinnäytetyö, 79 sivua, 6 liitesivua

Syksy 2007

TIIVISTELMÄ

Tämän opinnäytetyön aiheena on selvittää tanssipelaamisen kokemuksia, tunteita sekä merkitystä pelaajalle. Tanssipelaamisen kokemuksia verrataan muun tanssimisen kokemuksiin selvittäen niiden mahdollisia yhteisiä kokemuksia.

Tutkimuksen tarkoituksena on lisätä ymmärrystä tanssipelaamiseen harrastuksena ja vaikuttaa ihmisten asenteisiin lisäämällä tietoa tanssipelaamisen vaikutuksista pelaajaan.

Tutkimusmenetelmänä käytettiin teemahaastattelua. Teemahaastattelun kohde-ryhmänä oli viisi tanssipeliä harrastavaa pelaajaa. Haastateltavista kolme oli tanssitaustaisia. Haastateltavien tanssitaustat vaihtelivat tanssin harrastamisesta tanssijan ammattiin. Kaksi muuta haastateltavaa olivat tanssipelin aktiiviharrastajia. Tutkimus on tehty fenomenologisesta kokemuksista tutkivasta näkökulmasta.

Teoria osuudessa käsitellään tanssimisen kokemuksia, fenomenologiaa ja tanssin määritelmää. Tanssin kokemuksiin liittyy vahvasti itsensä ilmaiseminen sekä kehohallinnan oppiminen ja tunteminen.

Tämän tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että tanssipelaaminen antaa kokemuksia liikunnasta, musiikista sekä yhteisöön kuulumisesta. Tanssipelaamisen tunteita ovat onnistuminen, turhautuminen ja itsensä haastaminen. Tutkimus osoitti tanssipelaamisen merkitsevän elämäntapaa tai ajanviettoa. Muuta tanssimista ja tanssipelaamista yhdistivät kokemukset musiikista, taidoissa kehittämisestä sekä itsensä haastamisesta. Tanssipelaamisen liikunnan kokemuksilla voidaan todeta olevan yhteys pelaajan fyysiseen ja henkiseen hyvinvointiin. Kokemukset tanssipelaajien yhteisöön kuulumisesta voidaan todeta vaikuttavan pelaajan minäkuvan rakentumiseen sekä sosiaalisten taitojen kehittymiseen. Tutkimus osoitti tanssipelaamisen olevan mielekäs vapaa-ajanharrastus.

Avainsanat: tanssipeli, liikuntakokemus, yhteisö, itsetunto, tanssiminen

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Sports and Leisure

KETOMAA, KATRIINA: Dancegame player's world
Study of dance-gaming experiences, emotions and relevance for player's

Bachelor's thesis, 79 pages, 6 appendices

Fall 2007

ABSTRACT

This study examines the dance game phenomenon, its impact on emotions, its relevance to players, and similarities between dancing and the dance game experience. The aim is to gain clearer understanding of dance gaming's implications, and its influence on participants.

The research method employed was theme interview, and was conducted from the phenomenological viewpoint. Interviews were conducted with five people who practise dance-gaming. Three of them also had a background in dance at levels ranging from hobby to professional. The other two were active dance-game players. This thesis includes an examination of the theory of dancing as well as a phenomenological examination.

The findings of this study suggest that dance-gaming provides experience in exercise and music, and promotes in its participants a sense of belonging to a dance-gaming community. Emotional responses appearing during the course of this study included success-related pleasure and frustration-related anger. Dance-gaming was perceived by individuals to be challenging. For some players dance-gaming had become a way of life, while for others it was merely a good pastime. Similarities between dancing and dance-gaming included musical experiences and skill-learning. Exercising as an individual challenge was common to both. This study's findings suggest that exercise experiences during dance-gaming influence players' physiological and psychological well-being. This sense of belonging to a dance-gaming community might be said to influence learning, social skills and self-esteem. Therefore, it may be concluded that dance-gaming is a good hobby.

Keywords: dance game, exercising experience, community, self-esteem, dancing

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 TANSSIPELAAMINEN	3
2.1 Tanssipelaamisen historia	4
2.2 Arcade pelikulttuuri	6
2.3 Tanssipelin sisältö	8
2.4 Pelimuodot	9
2.5 Tanssipelaajan motivaatio	10
2.6 Tanssipeliyhteisö	12
2.7 Tanssipelaamisen arvostus	13
2.8 Tanssipeli virallinen urheilulaji Suomessa	14
3 KOKEMUKSET TANSSIMISESSÄ	16
3.1 Fenomenologia	16
3.2 Fenomenologia ja tanssi	19
3.3 Tanssin kokemuksellisuus ja ihmiskäsitys	20
3.4 Tanssin määritelmä ja tanssipelaaminen	21
3.5 Tanssin kokemukset	23
4 TUTKIMUKSEN KUVAUS	29
4.1 Tutkimusongelmat	29
4.2 Aiemmat tanssipelitutkimukset	29
4.3 Tutkimusmenetelmä	32
4.4 Kohderyhmä	35
4.5 Tutkimusaineiston analysointi	36
5 TULOKSET	39
5.1 Tanssipelaamisen aloittamisen taustat	39
5.2 Tanssipelaamisen aloittaminen	39
5.3 Tanssipelaamisen suurimmat tunteet	42
5.3.1 Onnistuminen	43
5.3.2 Turhautuminen	44
5.4 Tanssipelaamisen kokemus	46

5.4.1 Musiikki	46
5.4.2 Liikunta	48
5.4.3 Tanssipeliyhteisö	50
5.6 Motivaatio tanssipelaamisessa	55
5.7 Tanssipelaamisen merkitys elämässä	58
5.7.1 Tanssipelaaminen elämäntapana	58
5.7.2 Tanssipeli ajanviettona	60
5.8 Tanssiminen tanssipelissä tietoinen valinta	61
6 POHDINTA	64
7 OMA OPPIMINEN TUTKIMUKSEN AIKANA	72
LÄHTEET	75
LIITTEET	80

1 JOHDANTO

Tanssipeli edustaa hieman erilaista tietokonepeliä. Siinä pelaaja ohjaa peliä omalla fyysisellä liikkumisella. Tanssipelin ideana on pelata musiikin rytmiin liikuttamalla jalkoja tanssipelialustalla mahdollisimman tarkasti tietokonenäytön osoittamien nuolien mukaisesti. Pelaamisessa yhdistyy musiikki ja sen rytmiin liikkuminen sekä liikkumisen aikaansaama fyysisen rasituksen olotila kehossa ja mielessä. On siis olemassa tietokonepeli, jonka pelaaja ei ole täysin passiivinen pelatessaan vaan liikkuu fyysisesti, jotta pystyy ohjaamaan peliä. Tietokonepelaaminen samoin kuin tanssipelaaminen on monelle säännöllinen tai vähemmän säännöllinen harrastus. Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, minkälainen kokemus tanssipelaaminen on ja minkälaisia tunteita se pelaajassa herättää.

Aiemmista tutkimuksista on selvinnyt, että tanssipelin säännöllinen pelaaminen vaikuttaa kohentavasti fyysiseen kuntoon. Esimerkiksi Höysniemen (2006,1) tutkimuksessa International Survey On the Dance Dance Revolution Game todetaan, tanssipelin säännöllisen harrastamisen kehittävän kestävyyskuntoa sekä rytmi -ja koordinaatiokykyä. Tanssipelaamista on tutkittu eniten 2000-luvulla, mikä tekee tanssipelaamisesta melko tuoreen tutkimisen kohteen. Lähinnä peliä on tutkittu sen fyysisien vaikutusten näkökulmasta. Lisäksi on tutkittu peliin liittyvää sosiaalista kanssakäymistä ja pelin synnyttämän yhteisön toimintaa. Esimerkiksi Chan (2004), tutkimuksessa CPR For The Arcade Culture, on selvittänyt Dance Dance Revolution tanssipeliyhteisön syntyyn vaikuttaneita tekijöitä. Koska tanssipelaamista on tutkittu paljon sen fyysisten vaikutusten näkökulmasta, keskityn tässä tutkimuksessa selvittämään pelaajan ajatusmaailmaa ja tanssipelaamisen kokemuksia. Se, miltä tanssipelaaminen tuntuu ajatus -ja tunnetasolla ja minkälaisia kokemuksia se tuottaa, on mielenkiintoni kohteena. Tanssipeliä, kuten mitä muuta tahansa aktiviteettiä voi harrastaa yhtä monella eri tavalla, kuin on pelaajiakin. Samoin tanssipelaaminen voi merkitä hyvin erilaisia asioita pelaajien elämässä. Tutkimuksessa selvitetään minkälaisia merkityksiä tanssipelaaminen saa pelaajien elämässä.

Oman pitkäaikaisen tanssiharrastuksen takia, minua kiinnostaa tanssipelaamisessa myös tanssin olemus pelissä. Pelin nimi on kuitenkin nimenomaan tanssipeli, ja se sai minut miettimään, minkälaista tanssia tanssipelissä oikein on. Tutkimuksen yhtenä tutkimusongelmana on selvittää tanssin osuutta tanssipelaamisessa. Haluan tietää, antaako tanssipelaaminen tanssimisen kokemuksia ja onko tanssipelaamisen ja muun tanssimisen kokemuksilla yhteyttä toisiinsa.

Tutkimuksessa kuvaillaan mitkä asiat tanssipelissä saavat aikaan tiettyjä kokemuksia ja tunteita. Siinä selvitetään tanssipelin luonnetta pelinä ja niitä elementtejä, jotka aiheuttavat pelaajassa tuntemuksia ja kokemuksia. Aineisto tutkimukseen kerättiin teemahaastatteluilta. Haastateltaviksi valittiin viisi tanssipelaajaa, joista kolmella oli muun tanssimisen tausta.

Useimmin lapset ja nuoret ovat kiinnostuneita tietokonepeleistä ja vanhemmat sekä lähipiiri ostavat niitä heille. Samalla pelinostajat ovat vastuussa siitä, mitä lapset pelaavat. Kun on olemassa peli, jossa yhdistyvät viihde ja fyysinen liikkuminen, on mielestäni tärkeää, että tieto tällaisen pelin olemassaolosta lisääntyy sekä tieto pelin mahdollisista positiivisista vaikutuksista pelaajaan kasvaa. Tutkimukseni on hyödyllinen, koska sillä voidaan lisätä ihmisten tietoa tanssipelaamisesta harrastuksena ja etenkin vaikuttaa ihmisten asenteisiin. Tutkimukseni voi avartaa pelien ostajien asenteita peliä kohtaan ja se esittelee vaihtoehdon väkivaltaisille taistelupeleille. Pelien ostajat, esimerkiksi lasten vanhemmat, voivat kannustaa lapsia peliharrastukseen, kun he tietävät pelin luonteesta ja mahdollisista positiivisista vaikutuksia pelaajan elämään.

Keskeisiä teemoja tutkimuksessa ovat tanssipelaaminen ilmiönä, tanssipelin kokemukset ja tunteet, tanssipelaamisen merkitys pelaajan elämässä sekä tanssiminen tanssipelissä. Tutkimuksen näkökulma on fenomenologinen eli tutkimusta ohjaa ajatus esitellä erilaisia merkityssuhteita tutkittavaan ilmiöön ja näin ollen tuoda ilmi erilaisia tanssipelaamisen merkityksiä ja kokemuksia ihmisten elämässä.

2 TANSSIPELAAMINEN

Tanssipelaaminen on fyysistä pelaamista, jossa peliä ohjataan jaloilla. Peliohjaimena toimii tanssimatto, jossa jalkoja liikutellaan. Ylävartalo osallistuu liikkumiseen, mutta jaloilla ohjataan varsinaisesti pelin kulkua. Pelin idea on painaa tanssimaton samansuuntaista nuolta kuin näytöllä. Näytöllä nuolet liikkuvat näytön alareunasta ylös ja juuri silloin, kun liikkuva nuoli täyttää sille kuuluvan paikallaan olevan nuolen raamit, tulee pelaajan painaa jalalla tanssimatolta vastaavaa nuolta. Nuolten painaminen on yhteydessä musiikin rytmiin, jota pelaaja onnistuessaan seuraa. Pelatessa kehoa rasitetaan fyysisesti ja näin ollen tanssipelaaminen kuuluu exergaming-pelisovelluksiin. Exergaming tulee sanoista exercise eli liikkuu, urheilla ja game pelata. Exergamingissa piilee myös tämän päivän pelien ja laitteiden valmistajien mielenkiintoisin kehittämisen, tiedottamisen ja tutkimisen aihe. Exergaming ja sen tanssipelaaminen voivat olla vanhempien, koulun ja terveydenhuollon tämän päivän huolenaiheiden helpottajia. Nykyään ollaan helposti huolissaan virtuaalisten pelien sisällön vaikutuksista mieleen ja ajatusmaailmaan sekä nuorten vähentyneestä liikunnasta. (Karjalainen 2006, 10,23)

Tanssipelaamisen fyysisiä vaikutuksia on tutkittu. Esimerkiksi Höysniemi (2006, 23-24) toteaa tutkimustuloksissaan Dance Dance Revolution tanssipelaajien tunteen kuntoilevansa pelatessaan. Positiivisia vaikutuksia olivat lisääntynyt kestävyyskunto ja jalkalihasten voimistuminen. Lisäksi tanssipelaaminen vaikutti kehittävästi rytmitajuun ja koordinaatiokykyyn. Tuloksissa huomattiin tanssipelaamisella ja painonputoamisella olevan yhteyttä toisiinsa. Tutkimuksen tuloksissa todetaan myös sellaisten ihmisten innostuneen ja pitäneen pelaamisesta, jotka muuten eivät ole innostuneita harrastamaan liikuntaa. Tämä on merkittävä tulos ajatellen tämän päivän huolen aihetta tietokonepelien passivoivasta vaikutuksesta pelaajan fyysiseen liikkumiseen ja terveelliseen elämäntapaan. Tähän samaan tulokseen on päässyt myös amerikkalainen Generation Fit –ohjelma yhdessä tanssipelivalmistaja RedOctanen kanssa. Generation Fit- ohjelman GetUpMove -kampanja järjesti Oregonissa 2005 Vern Patric Elementary School nimisessä koulussa oppilaille mahdollisuuden pelata tanssipeliä luokkahuoneissa koulupäivän aikana. Viiden kuukauden pelijakson jälkeen saaduissa tuloksissa oppilaat kertoivat innostuneen-

sa liikunnasta ja kuntoilusta sekä tanssista aiempaa enemmän. (The Vern Patric Study 2005.)

Tanssipelitutkimusten aiheista päätellen tällä hetkellä on käynnissä tieteellinen vakuuttelu ja ihmisten tiedon lisääminen tanssipelaamisen hyödyllisyydestä. Esimerkiksi Linda Carson Länsi-Virginian Yliopiston professorina tutkii Dance Dance Revolution tanssipelin pelaamisen vaikutuksia liikalihaville 2-12 -vuotiaille lapsille. Vaikka tutkimukset ovat vielä kesken, on saatu ennakkotuloksia painon putoamisesta ja verenkierron lisääntymisestä. (Stewart 2005.) Suomessa liikunnalliset pelisovellukset eivät ole vielä saaneet paljon näkyvyyttä tiedotusvälineissä. Ihmisillä tuntuu olevan vähän tietoa fyysisistä peleistä ja niiden erilaisista muodoista eli pelivälineistä ja peleistä. Tanssipelaaminen ei ole ainoa fyysisesti omalla keholla ohjattava pelimuoto. Toinen fyysisesti ohjattava peliväline on esimerkiksi kameraohjain. Siinä peliä ohjataan liikkumalla kameran edessä. Pelejä on erilaisia, kuten seikkailu, urheilu ja karaoke aiheisia. Riippuen pelin sisällöstä, liikunnan fyysinen rasittavuus vaihtelee. Yksi esimerkki kameraohjatusta liikunnallisesta pelistä on Sonyn EyeToy -kameraohjaimen EyeToy Kinetic -peli, joka on tehty yhteistyössä urheiluvälinevalmistaja Niken kanssa. Peli ohjaa liikuntaa ja seuraa suorituksen onnistumista. (Karjalainen 2006, 45, 15.) Kaikkia kameraohjainpelejä ei kuitenkaan ole suunniteltu kuntoilutarkoitukseen. Ne siis poikkeavat tanssipelien liikunnallisesta luonteesta.

2.1 Tanssipelaamisen historia

Tanssipeli ilmiötä tarkastellessa oleellisia ovat tietenkin itse tanssipelit tanssimaton lisäksi. Tässäkin tutkimuksessa jo aiemmin esiin tullut Dance Dance Revolution peli on erittäin tärkeä tanssipelikulttuurin aloittaja. Se on Japanissa vuonna 1998 Konamin valmistama ensimmäinen tanssipeli. Konami on japanilainen peliyhtiö. Tämä ensimmäinen tanssipeli Dance Dance Revolution oli arcade-peli eli suunniteltu pelihalliin kolikoilla toimivaksi. Dance Dance Revolution tunnetaan lyhenteellä DDR ja DDR – tanssipelaaminen. DDR -pelit ja -pelaajat ovat juuri osa Konamin synnyttämää tanssipelikulttuuria. Arcade pelaamisen vastakohta on

kotona pelaaminen. Kotona pelataan erilaisista pelikonsoleista omalta tanssimatolta. Tunnetuin DDR konsolipeli Euroopassa on Dancing Stage. (Höysniemi 2006, 2,4.)

Ennen Dance Dance Revolution tanssipeliä oli olemassa pelejä, joiden kulkua ei ohjattu perinteisesti käsin, vaan jaloin, eli perusidea oli sama. Nämä 1980-luvun pelien ohjaimet muistuttivat tämän päivän rullalauta peliohjaimia. Tanssipelien ohjaamisessa ovat kuitenkin erittäin olennaisia musiikki ja rytmi ja etenkin liikkeiden tuottaminen juuri oikeaan aikaan musiikin rytmin mukaisesti. Tämän vuoksi tanssipeli kuuluu musiikki -ja rytmipelilajiin, music and rhythm games genreen. Ensimmäinen tähän lajiin kuuluva peli tuli markkinoille 1996. Peli oli Sony Playstation konsolille suunniteltu Parappa the rapper. Siinä tarkoitus oli pelata musiikin rytmissä painamalla ohjaimen nappuloita juuri näytölle ilmestyneiden ärsykkeiden tahtiin ja samalla mukautua musiikin rytmiin. Tämä idea on myös Konamin suunnittelemissa musiikki- ja rytmipeleissä. Konamin musiikki -ja rytmipelit kuuluvat sen omaan Bemani nimiseen pelisarjaan. Siinä pelin idea pysyy samana, mutta fyysinen tapa ja pelivälineistö vaihtelevat eri peleissä. Tanssipeli DDR kuuluu Bemani sarjaan. Toinen esimerkki Bemani sarjan peleistä on Guitar-Frecks, jota ohjataan kitaraa muistuttavalla ohjaimella. (Höysniemi 2006, 4-5), (Karjalainen 2006, 13-14).

Konami ei tietenkään ole ainut musiikki -ja rytmipelien valmistaja. Esimerkiksi amerikkalaisen yhtiön Roxor Gamesin valmistama In The Groove –tanssipeli on myöskin suosittu ja kilpailee suosioista Konamin DDR tanssipelien kanssa, samoin kuin Andamosin Pump it up. Suosittuja ovat myös tietokoneella toimivat ilmaiseksi ladattavat Stepmania sekä Dance with Intensity. Näiden suosio johtuu halpuudesta ja näissä peleissä pelaaja voi itse ladata erilaisia musiikkikappaleita. Pelit sisältävät paljon erilaisia toimintamuotoja ja niissä voi itse muokata ja luoda erilaisia askelkuvioita. Näitä pelejä voi ohjata tietokoneen näppäimistöllä tai tanssimatolla. (Höysniemi 2006, 5.)

Tanssipeli, pelikonsoli tai tietokone ei vielä riitä pelaamisen aloittamiseen. Tarvi-
taan tanssimatto. Niitä ostetaan usein pelin yhteydessä tai sellaisen voi ostaa erik-
seen peliohjainvalmistajilta, joilla voi olla hintavampia, mutta myös laadukkaam-
pia tuotteita. Tanssimattoja on olemassa pehmeitä ja kovia. Tanssimaton neljä
nuolta, ylhäällä, oikealla, vasemmalla ja alhaalla olevat vastaavat pelinäytön pai-
kallaan olevia nuolia. Näytöllä liikkuvat nuolet tulevat esiin alareunasta ja kulke-
vat ylöspäin. Kun tällainen liikkuva nuoli peittää samansuuntaisen paikallaan ole-
van nuolen, on pelaajan astuttava vastaavalle nuolelle tanssimatolla. Siinä on pe-
laamisen idea. (Höysniemi 2006, 2; Karjalainen 2006, 14) Työn liitteenä on kuvia
tanssipelivälineistä ja näytön nuolien liikkumisesta. (Liite 4)

2.2 Arcade pelikulttuuri

DDR pelaaminen on alkanut pelihalleista. DDR arcade-peli on pelihalliin suunni-
teltu ja poikkeaa kotona pelattavista tanssimatoista. Arcade pelikoneissa on kaksi
mattoa vierekkäin, mikä mahdollistaa kaksinpelin tai sen, että yksi pelaaja käyttää
kahta mattoa yhtäaikaisesti. Jos pelikone on korotettu lattiatasosta, tulee pelaajan
liikkeiden seuraaminen helpommaksi ja näkyvämmäksi koneen ympärillä. Arcade
pelikone on muutenkin yleisilmeeltään näyttävä värityksillään ja musiikin tahtiin
vilkkuvilla valoillaan. Lisäksi koneeseen kuuluu tietenkin näyttö ja kovaääniset.
Koneessa voi olla myös virtuaalinen kommentaattori ja yleisö, jotka reagoivat
pelaajaan hyvin tai huonompiin suorituksiin, esimerkiksi erilaisilla lausahduksilla
ja yleisön taputuksilla. Koneissa on myös takana tanko, jota pelaaja voi hyödyntää
etenkin freestyle pelaamisessa erilaisten liikkeiden tekemisessä. (Chan 2004, 5-6.)
Freestyle on tanssipelin pelimuoto, josta kerrotaan tarkemmin pelimuodot kappa-
leessa.

Arcade pelaamisen suosio vaihtelee eri maanosissa ja maissa. Amerikassa tanssi-
pelaaminen on lähtenyt arcade kulttuurista. Euroopassa taas arcade pelaamista ja
kotipelaamista on harrastettu alusta asti samanaikaisesti (Höysniemi 2006, 20.)
Euroopassa arcade pelihallien määrä ei ole suhteessa niin suuri kuin tanssipelaa-
misen kasvava suosio. Höysniemen(2006) tutkimuksen mukaan Euroopassa onkin

yleisempää pelata kotona kuin Pohjois-Amerikassa. Tosin Amerikassakin on arcade kulttuurin alkupäivistä pelihallien määrät laskussa. Tähän on vaikuttanut konsolipelien yleistyminen ja ilmaisten PC pelien suosio. (Chan 2004, 7-8.)

Suomessa arcade-pelikoneita on kuusi. Konamin DDR Dancing Stage koneita on neljä. Nämä koneet sijaitsevat Helsingin huvipuistossa Linnanmäellä, Tampereen Särkänniemessä, Oulussa tiedekeskus Tietomaassa sekä Vuokatin Katinkulta kylpylässä. Toisen valmistajan, amerikkalaisen Roxor Gamesin In The Groove kolikkokoneita on kaksi. Toinen kone sijaitsee Jyväskylässä kauppakeskus Forumin Hesburgerilla ja toinen Helsingissä Tennispalatsissa. Suomessa kolikkokoneiden sijainnit eivät ole amerikkalaisen ja japanilaisen arcade tanssipelikulttuurin mukaan pelihalleissa, lukuun ottamatta kahta poikkeusta, Linnanmäen ja Särkänniemen huvipuistoja. (Tanssipelit 2005-2007.)

Suomen kolikkokoneiden sijainnista voi päätellä, että ne ovat paikoissa, joissa suomalaiset viettävät arjesta poikkeavaa aikaa. Esimerkiksi kylpylät ja huvipuistot ovat paikkoja, joissa ihmiset lomailevat ja heillä on aikaa hemmotella itseään. Niin aikuisille kuin lapsille sallitaan huvituksia ja tanssipelaaminen voi olla yksi tapa pitää hauskaa. Toinen vaihtoehto on, että koneet ovat muuten vain yleisellä paikalla, johon on helppo tulla. Tällainen on esimerkiksi Jyväskylän kolikkokoneen sijainti keskellä kaupunkia ostoskeskuksessa. Samoin Helsingissä Tennispalatsin koneella on hyvin keskeinen sijainti kaupungissa.

Pelikoneiden sijaintia kaupungeissa voi mielestäni ajatella kahdesta näkökulmasta. Ne voivat olla paikassa, jossa esimerkiksi ensimmäinen pelikokemus on paljon sallittavampaa ja helpompaa, kuten huvipuistot ja kylpylä. Niissä paikoissa aikaa on tarkoitus viettää mahdollisimman viihdyttävästi ja hauskanpito on tärkeintä. Kynnys kokeilla pelaamista ensikertaa huvipuiston pelihallissa on varmasti matalampi kuin ostoskeskuksessa, jossa tilanne siihen ei ole ehkä yhtä luonteva. Ympäristöllä on muita ihmisiä, jotka saattavat hyvinkin kiinnittää huomiota pelaamiseen, kun taas huvipuiston pelihallissa muut pelaajat luultavasti keskittyvät omiin pelaamisiinsa. Niille ihmisille, jotka ovat jo tanssipelaajia ja lajia harrastavia ei koneen sijainnilla ole varmaan yhtä suurta merkitystä. Siinä vaiheessa pelaajaa motivoivat

toisenlaiset syyt, kuin ensikokeilu. Nämä lajia harrastaneet tanssipelaajat tuovat lajiaan esille pelatessaan missä vaan ja toteuttavat omaa harrastustaan. Näin pelaajat voivat taas toisaalta saada muita ihmisiä kiinnostumaan lajista esityksillään.

2.3 Tanssipelin sisältö

Tanssipeleissä onnistumista mitataan askeleen täsmällisellä ajoituksella juuri silloin, kun liikkuva nuoli tulee paikallaan olevan nuolen kohdalle. Mitä tarkemmin askel ajoittuu samanaikaiseksi näytöllä tapahtuvaan nuolten limittäin kohtaamiseen, sitä paremmat pisteet. DDR- pelissä askelten osumia arvioidaan asteikolla parhaasta huonompaan perfect, great, good, boo, miss. Eri peleissä arviointias- teikko voi vaihdella. Musiikkikappaleen jälkeen annetaan lopulliset pisteet kappa- leesta. Tämä loppuarviointi perustuu onnistuneiden eli osuneiden askelten mää- rään ja niiden ajoituksen tarkkuuteen. Täydellinen onnistuminen DDR pelissä tar- koittaa, että jokaisen askeleen osuma on perfect ja tällöin loppuarvioinniksi tulee “AAA”. Osumien ollessa yli 90% arviointi on “AA”. Mitä vähemmän täydellisesti onnistuneita perfect osumia on, sitä kauemmas loppuarvioinnissa mennään as- teikolla alaspäin A, B...jne. Nämä kirjainarvostelut voivat vaihdella eri pelien mukaan. (Höysniemi 2006, 2.)

Tanssipelissä jokainen saa lähteä alkutasolta liikkeelle ja pelitaitojen kehittyessä haastetta voi aina nostaa taidon mukaan. Tanssipelien musiikit ovat pääsääntöises- ti nopeatempoisia. Joissain kappaleissa musiikin tempo voi vaihdella kesken kap- paleen. Musiikin tempon voi itse määrittää omalle taitotasolle sopivaksi ja siinä- kin voi kehittyä edeten koko ajan kohti vauhdikkaampaa pelaamista. Näytöllä nuolet osuvat paikallaan olevaan nuoleen juuri musiikin $\frac{1}{4}$ tahtiin. Juuri silloin pelaajan tulisi myös astua, jotta ajoitus olisi oikea. Tätä $\frac{1}{4}$ askelta sanotaan myös perusaskeltyypiksi. On myös olemassa tämän perusaskeltyypin puoliväliin osuvia $\frac{1}{8}$ askelia ja taas edellisen tahdin puoleen väliin $\frac{1}{16}$ askelia sekä taas siitä puo- littuvia $\frac{1}{32}$ askelia. Tähän askelten osumisen tarkkuuteen juuri musiikin tahtiin, perustuu myös väite, että tanssipelaaminen vaatii ja kehittää rytmitajua. Musiikin kuunteleminen ja rytmin ennustaminen ohjaavat askelten ajoittamista. Pelin ideana

on liikkua musiikin rytmissä, joten kyllä siinä pelaaja on väkisin tekemisissä oman rytmittäjän kanssa. (Höysniemi 2006, 2-3.)

Pelissä vaikeustason voi valita musiikin lisäksi askelissa. Puhutaan feet-tasoista. DDR pelissä vaikeusasteikko on 1-10 jalkaiset kappaleet. 1-3 jalkaiset kappaleet on tarkoitettu aloittelijalle. Tässäkin pelaaja voi omien taitojen kehittyessä lisätä haastetta ja askelkuvioiden vaikeutta. 9-10 jalkaiset kappaleet vaativat pelaajalta jo kehittyntä pelitaitoa, erittäin hyvää kestävyyskuntoa, koordinaatiokykyä sekä rytmittäjää. (Höysniemi 2006, 3.)

2.4 Pelimuodot

Tanssipeleissä on kaksi erilaista tapaa pelata. Näillä eri tavoilla on selkeästi eri tavoitteet. DDR tanssipelissä pelimuodoksi voi valita attacking- muodon. Siinä tavoitteena on saada mahdollisimman hyvät loppupisteet eli pelaaja keskittyy ainoastaan askelten oikeaan ajoittamiseen. Toinen pelaamisen muoto on freestyling/improvising. Freestyling pelimuodossa pelaajan tavoite on tehdä liikkeitä matolla mahdollisimman näyttävästi ja viihdyttävästi. Liikkeet ovat pelaajalle rutiinomaisia ja kappaleen askeleet opittuja ja harjoiteltuja. Freestyling muoto suosii pelaajan omaa persoonallista tyyliä askeltaa ja tehdä siitä tanssia. Improvising pelimuodossa tavoite on sama kuin freestyle muodossa, mutta askeleet eivät ole ennestään tuttuja ja pelaaja tekee liikkeitä tavoitteena esittävä ja visuaalisesti hieno suoritus. (Freestyle 2003-2005; Höysniemi 2006, 4.)

Freestyle pelimuodon yhteydessä käytetään myös useammin sanaa tanssiminen. Freestyle pelaaminen muuttaa tanssimatolla liikkumisen pelkämästä jalkojen mekaanisesta askeltamisesta, kokonaisvaltaisempaan kehon käyttöön ja liikkeiden toisiinsa yhdistelemiseen. Liikkumisesta tulee tanssinomaista, musiikin mukaan liikkumista ja ennen kaikkea eläytyminen omiin liikkeisiin tulee esiin. Freestyle tanssiminen tuo esiin pelaajan omaa mielikuvituksen käyttöä liikkeiden suunnittelussa ja esittämisessä. Mitä omaperäisempiä tapoja pelaaja löytää painaa maton nuolia, sitä hauskemmalta ja viihdyttävämmältä pelaaminen näyttää. Nuolia voi painaa

kappaleen aikana perinteisen jalkapohjan lisäksi esimerkiksi polvella, kädellä, olkapäällä tai vaikka istuen. Tässä vaiheessa pelaaminen alkaa vaatia ja kehittää tarkempaa koordinaatiota ja tasapainokykyä.

Tanssimaisuus näkyy freestyle tyyliässä sujuvampana jalkojen käyttönä ja sulautuvampana liikkumisena matolla liikkeestä toiseen. Erilaiset liu'utukset, hyppyt ja pyörähtelyt ovat ominaisia liikkeitä matolla ja myös sen ulkopuolella. Freestyle tanssimisessa kappaleiden liikkeet opetellaan ulkoa ja voidaan puhua koreografioiden tekemisestä. Freestyle tanssimisessa voidaan esiintyä selkä näyttöä päin eli pelaaja ei seuraa nuolia, vaan kappale on todellakin opeteltu ulkoa. Tarkoituksena tässä yleisölle päin tanssimisessa on saada hyvä esittävä fiilis ja kontakti katsojiin. Pelaajat voivat tuoda omaa persoonaansa esille myös esitykseen valitsemillaan tyyllilleen tai kappaleeseen sopivilla asusteilla. Höysniemen (2006, 9) kansainvälisen DDR tanssipelitutkimuksen 566 vastaajasta 76,9% ilmoitti pelaavansa ainoastaan attacking tyyllillä, tavoitteena hyvä pistesaldo. Freestyle tanssipelaajia oli tutkimuksen mukaan 13,0%. Molemmilla tyyleillä pelaavia oli 10,1%. Freestyle pelimuoto ei ole niin suosittua kuin pisteistä pelaaminen. (Freestyle 2003-2005.)

2.5 Tanssipelaajan motivaatio

Ensikokemuksia uuteen lajiin voi itselleen saada monella tavalla. Höysniemen (2006, 11-12) tutkimuksessa selvisi erilaisia syitä tanssipelaamisesta kiinnostumiseen. Suurin syy pelaamisen aloittamiseen olivat toiset ihmiset, esimerkiksi ystävät ja sukulaiset, jotka olivat esitelleet pelin ja mahdollistaneet kokeilun joko kotona tai arcade-koneella. Joillekin olivat katsojana ollessa tanssipelaajan esitys ja taidot tehneet niin suuren vaikutuksen, että oli syntynyt oma halu oppia samaa ja päästä samalle korkealle tasolle. Toinen merkittävä syy pelaamisen aloittamiseen oli kiinnostus pelin erilaiseen ideaan. Tämä musiikin ja rytmisessä liikkumisen yhdistelmä sekä pelin ohjaaminen jaloilla tarjosivat erilaisen pelikokemuksen, mikä ideana oli kiehtonut joitakin kokeilemaan.

Tanssipeleistä innostumista voidaan päätellä ohjanneen ihmisen aistit. Esimerkiksi Höysniemen (2006, 12) tutkimuksessa todettiin pelaamisen näkemisen innostaneen lajiin ja synnyttäneen halun olla yhtä taitava kuin muut ovat. Pelkkä silmillä havaitseminen riitti mielenkiinnon heräämiseen. Sen jälkeen aistit taas jatkoivat tunteiden ja kokemusten välittämistä, kun pelaaja pääsi fyysisesti itse kokeilemaan pelaamista. Tällöin oma keho toimi kokemuksen tuottajana kaikkine tunto-, kuulo-, maku- ja näköaistineen. Se, tuntuiko tekeminen mukavalta ja mitä siitä sai niin fyysisesti kuin henkisestikin, ratkaisi halusiko sitä kokea uudelleen. Joillakin tanssipelaamisen näkeminen tai kokeileminen ei välttämättä tuota mitään erityisen positiivisia tunteita tai kokemuksia. Silloin pelin näkeminen ehkä jää kokemukseksi, eikä kehity harrastukseksi. Toisaalta voi myös käydä toisella tavalla; joku saattaa tuntea ensimmäisestä pelikokemuksesta tanssipelaamisen olevan mukava tapa toteuttaa itseään.

Höysniemen (2006, 12) tutkimuksen tulokset osoittivat, että motivaatiotekijät tanssipelaamiseen olivat muuttuneet pelaamisen aloittamisesta. Syyt harrastaa tanssipelaamista olivat vaihtuneet ensimmäisistä pelikerroista. Tanssipelaamisen mielenkiintoa eniten yllä piti sen viihdyttävyyys. Pelaaminen oli yksinkertaisesti hauskaa. Toiseksi eniten tanssipelaamista motivoi pelaamisen tuottama henkinen hyvä olo. Tämä olo tuli pelaamisen jälkeen ja tuntui rentoutumisena. Samoin tunte oman rytmi- ja koordinaatiokyvyn kehittymisestä tuotti mielihyvää ja motivoi pelaamaan lisää. Näiden kahden syyn lisäksi muita eniten mainittuja motivaatiotekijöitä olivat itsensä haastaminen, sosiaalinen vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa, musiikki sekä esiintyminen, jossa sai mahdollisuuden näyttää taitojaan ja viihdyttää yleisöä. (Höysniemi 2006, 13.) Uskon motivaatiotekijöiden muuttumisen liittyvän säännöllisen harrastamisen aikaansaamaan lajikokemuksen kasvuun. Kun lajikokemus kasvaa, kehittyvät myös taidot. Harjoittelu kehittää pelaajan omia taitoja, mikä paljastaa pelistä uusia puolia ja elementtejä. Ne taas vaikuttavat motivaatioon.

2.6 Tanssipeliyhteisö

Alexander Chan(2004) esittelee tutkimuksessaan *CPR for the Arcade Culture , A Case History on the Development of the Dance Dance Revolution Community* Amerikan DDR- peliyhteisön kehittymistä. Arcade pelihalleilla pelaajat kohtasivat toisensa. Pelaajia yhdistävä mielenkiinto tanssipelaamiseen ja siihen liittyvä keskustelu tapahtuivat kasvotusten arcade tanssipelikoneiden luona. DDR pelaaminen kehittyi kilpailutasolle ja pelihalleilla tiedotettiin ja pidettiin tanssipelikilpailuja. Pelihalli toimi tanssipelaajia yhdistävänä paikkana, jossa pelaajien keskinäinen kanssakäyminen oli mahdollista.

Internetin käyttö ja tanssipelisivustot mahdollistivat toisenlaisen kanssakäymisen. Internetin keskustelufoorumeissa pelaajat vaihtavat neuvoja, temppuja videoilla sekä keskustelevat pelaamisen tyyleistä eli tekevät samaa mitä pelihalleilla. Internet ei kuitenkaan kehittynyt erillisenä kommunikointitapana arcade- ja kilpailukulttuureista, vaan näiden yhteisvaikutuksesta. (Chan 2004, 13-14.) Molemmat kommunikointitavat, internet ja arcade koneella tapaamiset, ovat olemassa. Niistä internet toimii toisella tavalla tehokkaampana tiedonkulun väylänä, esimerkiksi tapahtumien ja kilpailujen tiedottamisessa. Internetissä käyty kommunikointi voi taas saada pelaajia kiinnostumaan toistensa taitojen näkemisestä arcade koneilla ja alkuperäinen kasvotusten tapaaminen säilyy. Höysniemi (2006, 22) toteaa, että alueelliset internetsivustot johtavat DDR pelaajia pelaamaan yhdessä ja osallistumaan kilpailuihin ja näin ollen muodostamaan paikallista peliyhteisöä.

Suomessa tanssipelaajien yhteisö on kehittynyt vuodesta 2004. Tällöin Suomen tanssipelin harrastajat kohtasivat toisiaan kolikkokoneiden luona sekä kahdella internetin irc-keskustelukanavalla. Yhteisön internetissä keskustelu siirtyi yhdelle irc-kanavalle ja myös sitä kautta järjesteltiin tapahtumia ja kilpailuja liittyen tanssipelaamiseen. Näin tanssipelaajien kommunikointi yhdentyi. (Tanssipelit 2005-2007.) Ensimmäinen epävirallinen Suomenmestaruus-kilpailu oli Master of Dancing Stage –kilpailut, jotka järjestettiin vuonna 2004 Helsingissä Tennispalatsissa (Westerlund 2007).

Suomen tanssipelaajien yhteisön toiminta virallistui vuoden 2006 kesällä, kun rekisteröitiin Suomen Tanssipelaajat ry yhdistys. Yhdistyksen tarkoituksena on olla suomalaisia tanssipelaajia yhteen kokoava yhdistys, jossa tehdään töitä sen eteen, että tanssipelaaminen kehittyisi liikunnallisena ja tanssillisena lajina Suomessa. Tanssipelaajien yhdistys haluaa luoda kehittyvän pohjan harjoittelu- ja kilpailutoiminnalle. Tästä syystä yhdistyksellä on käytössä mm. luokitusjärjestelmä, joka kuvaa pelaajan tasoa itämaisten kamppailulajien vyöasteikon tavoin. Pelaajalla on mahdollisuus kehittyä paremmaksi ja tietyt kehittymisen ehdot täytettyään pelaaja voi edetä järjestelmässä seuraavalle tasolle. Järjestelmä antaakin pelaajille tavoitteita harjoitella ja kilpailutoiminnassa pelaajat pääsevät pelaamaan tasan tasemminkin eri sarjoissa. (Westerlund 2007.) Tanssipelaajat ry tekee yhteistyötä erilaisten yritysten ja sponsoreiden kanssa, jotta se voisi rahallisesti kehittää Suomen tanssipelivälineitä ja mahdollistaa näin lajin kehittymisen ja paremman harrastamisen Suomessa. (Tanssipelit 2005-2007.)

2.7 Tanssipelaamisen arvostus

Vuonna 2005 kansainvälinen tanssiorganisaatio International Dance Organization IDO yhteistyössä eurooppalaisen tanssipelivälineistön valmistajan Positive Gaming kanssa julkisti tanssipelaamisen yhdeksi IDO:n tanssilajiksi. Tämä tarkoittaa monille tanssipelaajille mahdollisuutta edetä IDO:n järjestämistä kansallisista tanssipelikiilpailuista Euroopan- ja Maailmanmestaruus-kilpailuihin tanssipelaamisessa. Tällainen lajin noteeraaminen yhdeksi tanssilajiksi lisää lajin arvostusta pelaajissa sekä yleisesti harrastuksena, jossa on mahdollista edetä arvokilpailuihin. Vaikutus voi näkyä pelaajien motivaation kasvuna, kun heidän harrastamansa laji huomioidaan ja tuodaan enemmän esille. (Machine Dance officially under test in the IDO 2005.)

Norjassa tanssipelaaminen on saanut urheilulajin arvon vuonna 2004. Tuolloin norjalainen tanssiyhteisö the Norwegian Dance Federation hyväksyi tanssipelaamisen yhdeksi tanssilajeistaan. The Norwegian Dance Federation on Norjan olympiakomitean The Norwegian Olympic Committee ja urheiluliiton Confedera-

tion of Sport jäsen ja tätä kautta tanssipelaaminen noteerattiin yhdeksi urheilumuodoksi muiden lajien joukkoon. Lajin arvostus ja tunnettavuus vaihtelevat maittain. Median kiinnostus ja sitä kautta ihmisten tietämys tanssipelaamisesta vaikuttaa siihen, millaisen maineen ja kiinnostuksen laji saa. (Positive Gaming History 2002-2007)

2.8 Tanssipeli virallinen urheilulaji Suomessa

Digitoday-verkkosivustolla helmikuussa 2007 julkaistussa artikkelissa käsitellään liikunnallisten tietokonepelien kehitystä. Artikkelissa kerrotaan Valtion Tieteellisen Tutkimuskeskuksen eli VTT:n tutkineen tietokonepelien ja liikunnan yhdistymistä ja kehittäneen pelien prototyyppejä. Työtä tehdään liikunnallisten pelien hyväksi, koska tutkijat uskovat, että liikunta yhdistettynä peliin voisi lisätä liikunnasta saatavaa iloa, elämyksellisyyttä ja palkitsevuutta. Artikkelissa Kuntoliikuntaliiton toiminnanjohtaja Jorma Savola arvioi, että tietokoneavusteinen liikunnallinen toiminta on uskomisen arvoista, sillä on todettu sen houkuttaneen liikunnallisesti passiivisia fyysiseen aktiivisuuteen. Savola korostaa nimenomaan pelinäkökulman esiin tuomisen olevan tärkeää. Pelinäkökulma voisi auttaa kouluajoilta negatiivisia liikuntakokemuksia omaavia ehkä helpommin palaamaan liikunnan pariin, kun liikunta ei ole suorituskeskeisestä, vaan pääosassa olisi pelaaminen. (Okkonen 2007.)

Suomessa tanssipelejä maahantuova Christoffer Westerlund kertoo Digitoday-verkkosivustolla helmikuussa 2007 julkaistussa artikkelissa käyvänsä neuvotteluja, jotta tanssipelaaminen hyväksyttäisiin SLU:n eli Suomen Liikunta ja Urheilun viralliseksi urheilulajiksi. Tällä lajistatuksella on tarkoitus parantaa tanssipelaajien harrastusmahdollisuuksia ja näin pelitilojen saaminen voisi helpottua. Lisäksi lajintunnustus todistaisi myös tanssipelaamisen olevan liikunnallisesti haastavaa ja tietoisuus lajista kasvaisi. (Okkonen 2007.)

Olin yhteydessä tanssipelejä Suomeen maahantuovaan Christoffer Westerlundin sähköpostitse tiedustellen tanssipelaamisen tämän hetkistä tilannetta urheilulaji neuvotteluista SLU:n kanssa. Tämän tutkimuksen aikana tapahtui muutos tanssipelaamisen arvostuksessa Suomessa. Toukokuussa 2007 Suomen Tanssipelaajat ry liitettiin Suomen Tanssiurheiluliittoon ja sitä kautta SLU:hun. Tanssipelaaminen onkin ensimmäinen pelin kautta toimiva urheilulaji, joka Suomessa sai tämän statuksen ja toisena maailmassa Norjan jälkeen.(Westerlund 2007.) Tavoitteiksi Tanssipelaajat ry asetti tanssipelin luomisen tunnetuksi harraste -ja urheilulajiksi etenkin sellaisille ihmisryhmille, jotka syrjäytyvät valtavirran liikuntalajeista. Toinen tavoite on kehittää lajia sopivammaksi myös kaiken ikäisille, sillä tällä hetkellä suurin käyttäjäryhmä ovat 12-25 -vuotiaat. Tanssipelaajat ry haluaa vaikuttaa mm. huonokuntoisten nuorten päivittäiseen liikkumiseen tuomalla tanssipelejä yleisiin paikkoihin kuten kouluihin, nuorisotaloihin, yrityksiin ja ylipäänsä tiloihin, joissa liikkuminen on mahdollista. (Westerlund 2007.)

Tanssipelaajat ry toteutti tavoitettaan lajin tunnettavuuden edistämiseksi esiintymällä elokuussa televisiossa. Kahdeksan suomalaista tanssipelaajaa esiintyi Eurovision Dance Contest kilpailun Suomen karsinnoissa 25.8.2007 suorassa televisio lähetyksessä. Tanssipelin esittely ja Christoffer Westerlundin haastattelu sekä pelaajien esitys olivat väliaikashow'na Yle 2:n tanssikilpailulähetyksessä. Tällä media näkyvyydellä tanssipelaajat ry tavoitti suomalaisia katsomaan tanssipelaamista. Ohjelma oli Yle 2:n katsotuimpien ohjelmien sijalla neljä ja ohjelmalla oli 466 000 katsojaa (Turun Sanomat Treffi-liite 29.8.2007, 6).

3 KOKEMUKSET TANSSIMISESSÄ

Tutkimuksen tehtävänä on selvittää tanssipelaamisen antamia kokemuksia ja tunteita pelaajalle sekä verrata niitä muun tanssimisen kokemuksiin, etsien mahdollisia yhtäläisyyksiä. Kokemukset löytyvät ihmisen mielestä eli psyykestä, joka taas koostuu ihmisen omakohtaisista eli subjektiivisista merkityksenannoista ja merkityssuhteista kokemilleen asioille ja ilmiöille (Latomaa T. 2005, 17). Esimerkiksi tässä tutkimuksessa on ensin selvitettävä aiemmista tutkimuksista minkälaisia kokemuksia ylipäänsä tanssiminen voi ihmiselle antaa, jotta tutkimuksen tehtävä tanssipelaamisen ja muun tanssin kokemusten yhtäläisyyksien löytämisestä on mahdollista. Kokemukset syntyvät muun muassa havainnoista, tunne-elämyksistä, mielikuvista, kuvitelmista, uskomuksista, ajatuksista, mielipiteistä, käsityksistä ja arvostuksista. Kokemusta voidaan tutkia vain pääsemällä ihmisen mieleen. Jotta tässä onnistuisi pitää tutkittavan ihmisen kertoa tai muuten ilmaista kokemuksiaan. Kokemusten ilmaisuista pyritään ymmärtämään niiden merkityksiä tutkittavalle ja näin tavoitellaan mielen tapahtumia, mikä tarkoittaa fenomenologista tapaa tutkia. (Latomaa T. 2005, 17; Perttula J. 2005, 116.)

3.1 Fenomenologia

Fenomenologia tarkoittaa oppia ilmiöistä. Fenomenologia tutkii todellisuuden ilmenemistä ihmiselle, hänen omasta kokemusmaailmastaan. (Wikipedia fenomenologia 2007.) Sirkka Niskanen (2005) käsittelee artikkelissaan, Hermeneuttisen psykologian tieteenfilosofinen traditio, fenomenologiaa ja sen filosofeja. Ensimmäisenä fenomenologina pidetään Franz Brentanoa, joka ei käyttänyt vielä fenomenologian termiä, vaan kutsui kokemusten tutkimista deskriptiiviseksi psykologiaksi. Se tarkoitti tiedettä, jossa tutkitaan ihmismielen sisäisiä ilmiöitä. Olennaisinta siinä oli intentionaalisuus, mikä tarkoitti sitä, että ihmismielen ilmiöihin liittyy aina kohde. (Niskanen 2005, 98.) Fenomenologisen suuntauksen saksalainen filosofi Edmund Husserl oli Brentanon oppilas. Husserl toi fenomenologiaan ajatuksen, jossa tavoite oli nähdä ilmiö mahdollisimman puhtaana ilman ulkoisia epäolennaisuuksia. Fenomenologialla Husserl tarkoitti tiedettä, jossa tutkitaan puhdasta kokemusta ilman ennakko-oletuksia. Husserl erotti fenomenologi-

an psykologiasta omaksi tieteeksi. (Weilin+Göös tietosanakirja 1993, 449; Niskanen 2005, 100.)

Timo Laine (2001) artikkelissaan Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma sekä Juha Perttula (2005) artikkelissaan Kokemus ja kokemuksen tutkimus: fenomenologisen erityistieteen tieteenteoria käsittelevät molemmat fenomenologiaa. Fenomenologia on kokemusten tutkimista. Kokemuksella tarkoitetaan ihmisen omaa suhdetta todellisuuteen, jota elää. Ihmisen oma suhde todellisuuteen on vuorovaikutusta todellisuuden kanssa, kuten luonnon ja muiden ihmisten kanssa. Eläminen on oman kehon toimintaa ja elettyjen kokemusten tulkitsemista omassa ajattelumaailmassa. (Laine 2001, 26-27.)

Keho on aina läsnä ihmisen kokemuksissa, mutta keho ei ole aina se kokemusten kohde. Kehon rakenteellinen, mutta myös laadullinen. Kehon voidaan ajatella vievän ihmisen paikkoihin ja elämäntilanteisiin, joissa kuitenkin kokemukset eivät varsinaisesti liity kehoon. (Perttula 2005, 121.) Esimerkiksi rakenteellisena kehon kokemuksena voidaan pitää liikuntaa. Siinä keho toimii fyysisesti ja tuottaa elämyksiä ja tunteita. Kehon laadullisena voi tarkoittaa esimerkiksi elokuvissa käyntiä. Kehon läsnä, mutta elokuvan aikaansaamat tuntemukset kohdistuvat enemmän ihmismieleen. Ihminen toimii omalla kehollaan omien tarkoitustensa ohjailemana. Jokainen asia tarkoittaa ihmiselle jotakin juuri omien ja elettyjen kokemusten mukaisesti. Fenomenologiassa tätä kutsutaan intentionaalisuudeksi, joka tarkoittaa sitä, että kaikella ihmisen kokemalla on jokin merkitys hänelle itselleen. Nämä merkitykset määräävät ihmisen toimintaa ja fenomenologisella tutkimisella pyritään juuri selvittämään toiminnan takana olevia merkityksiä. (Laine 2001, 27; Perttula 2005, 116, 118.)

Fenomenologiaan kuuluu ajatus ihmisen yhteisöllisyydestä. Merkitykset eivät ole ihmisessä syntyessään, vaan muokkautuvat eläen vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa, yhteisössä. Merkitykset ovat ihmisten välisiä, mutta myös ihmisiä yhdistäviä. Erilainen todellisuus ja maailma muokkaavat erilaisia kulttuureja omine merkityksineen samoista asioista. (Laine 2001, 28.) Esimerkiksi tanssiminen

merkitsee jossain Afrikan maassa toista, mitä esimerkiksi Suomessa ja ohjaa ihmisten toimintaa eritavalla.

Fenomenologiseen tutkimusnäkökulmaan kuuluu myös hermeneutiikka. Hermeneutiikka tarkoittaa teoriaa ymmärtämisestä ja tulkinnasta. (Laine 2001, 28-29.) Latomaa (2005, 77) toteaa artikkelissaan, Ymmärtävä psykologia rekonstruktivisena tieteenä, mielen kokemuksia olevan mahdotonta havaita, joten ymmärtäminen on ainut tapa tavoittaa mielen merkitystodellisuutta tutkittavasta aiheesta. Se tapahtuu tutkijan ja tutkittavan vuoropuheluna, jossa tutkittavan itsensä ilmaus on tutkimuksen edellytys. Tutkijan mieli taas toimii tutkimusvälineenä tutkittavan ilmausten merkitysisältöjen ymmärtämiselle. Lehtomaa (2005, 163) korostaa artikkelissaan, Fenomenologinen kokemuksen tutkimus, haastattelu, analyysi ja ymmärtäminen, tutkijan ennakko-oletuksetonta asennetta sekä tietoista pidättäytymistä teoreettisesta asenteesta tulkintoja tehdessä. Hermeneuttinen tutkiminen pyrkii asioiden ja ilmiöiden ainutkertaiseen ymmärtämiseen ja antaa arvoa yksilöiden erilaisuudelle, yrittämättä löytää tutkimisella säännönmukaisia yleistyksiä (Laine 2001, 28). Fenomenologisessa tutkimuksessa hermeneuttinen ajattelutapa ohjaa tutkimusaineiston tulkintaa. Hermeneuttinen tulkitseminen ymmärretään ihmisten välisestä kommunikoinnista ja kielellisestä tai kehon ilmaisusta. Yleensä tutkimuksen hermeneuttista tulkintaa tehdään haastatteluista, joissa haastateltavien ilmaisut pitävät sisällään merkityksiä. (Laine 2001, 29.) Latomaa (2005, 37) toteaa hermeneuttisen tulkinnan olevan käytännössä ilmauksen ja tekstin merkitysisällön jäsentämistä, selventämistä ja tiivistämistä.

Olenaisena fenomenologiseen ja hermeneuttiseen tutkimiseen liittyy esiymmärrys. Sillä tarkoitetaan tutkijan jo olemassa olevaa ajatusta tutkittavasta asiasta omien jo elettyjen kokemusten ohjaamana. Esiymmärrystä tarvitaan, jotta tutkija osaa todella ymmärtää ilmiön merkitystä (Laine 2001, 30-31). Esiymmärryksessä tutkija tuo ilmi ajatuksensa tutkittavasta ilmiöstä ennen kuin varsinainen tutkimusaineiston kerääminen alkaa. Esiymmärryksen tanssipelaamisesta oli tanssipelaaminen ”mekaanisen” liikkumisena. Ajattelin tanssipelin olevan järkevä tietokonepeli juuri liikunnallisuuden takia, mutta en kokenut sen olevan tanssimista. Tanssimiseksi se on liian ennalta määrättyä antamatta mahdollisuutta eläytyä liik-

keisiin. Tutkimusta tehdessä tutkijan on löydettävä keinot, joilla pitää oman esiymmärryksen tietoisesti poissa ajatuksista ja näin antaa mahdollisuuden puhtaan kokemuksen tutkimiselle. Tutkijan esiymmärrys tulee usein tutkimuksessa ilmi, jotta sen osuus tutkimuksen kulussa on selvemmin arvioitavissa. (Lehtomaa 2005, 165-166.) Tässä tutkimuksessa se tarkoittaa minun tutkijan ensi käsitystä ymmärtää tanssipelaaminen. Tutkijan tarkoitus on tutkimusvaiheessa haastattelusta tulkitta tutkittavaa ilmiötä monipuolisesti ja luoda ymmärrystä siitä, mitä ilmiö merkitsee. Esimerkiksi mitkä asiat tanssipelaamisessa merkitsevät harrastajalle eniten ja miksi. Hermeneuttisen tutkimuksen tavoite on jo olemassa olevaa ilmiötä tuoda esille ja luoda ymmärrystä asiaan. (Laine 2001, 31.)

3.2 Fenomenologia ja tanssi

Oli tanssi mikä hyvänsä ja millainen tahansa, niin joka tapauksessa kaikenlaisen tanssin perusta on keho ja kehollisuus. Jaana Parviainen (1994) on tutkinut tanssin filosofiaa tutkielmassaan Tanssi ihmisen eksistenssissä -filosofinen tutkielma tanssista. Aino Sarjen (1992) teos Tanssin henki käsittelee myös tanssivan ihmisen kokemusmaailmaa ja on osa liikunnan filosofista tutkimusta. Tanssiva ihminen kokee kehollaan ja kokemukset saavat aikaan merkityksiä. Ihminen on monistisessa ihmiskäsityksessä osa maailmaa ja ihmisellä on suhde siihen. Fenomenologisen tanssianalyysin lähtökohtana on ajatus mielen ja kehon yhteydestä toisiinsa. Tanssi ei ole vain kehon fyysistä toimintaa vaan tanssimisessa ovat mukana myös ihmisen mieli ja ajatukset. (Sarje 1992, 52.) Ihmisen kokema tanssiminen saa jonkinlaisen merkityksen siihen ihmisen kokemaan omaan maailmaansa. Näin ihminen muuttuu ja tanssi vaikuttaa jollakin tapaa elämään. Tanssien erilaisuudet saavat aikaan erilaisia vaikutuksia ihmisiin, mikä tarkoittaa tanssin erilaisia merkityksiä ihmisille. (Parviainen 1994, 18.)

Fenomenologisesta näkökulmasta tanssin tutkimisessa olennaisinta on selvittää miten tanssi näyttäytyy ihmisen omassa maailmassa ja minkälainen merkitys sillä on. Perustana tutkimukselle on keho ja sen aikaansaama kokemuksellisuus. (Parviainen 1994, 19.) Fenomenologi Maurice Merleau-Ponty on todennut kehon ole-

van ihmisen itsetietoisuuden ja maailman tiedostamisen lähtökohta. Kehossa ihminen tuntee asiat ja ilmiöt, joita kokee niin kuin ne todellisuudessa ilmenevät. (Sarje 1992, 52.) Tavoitteena fenomenologisella tanssin tutkimisella on auttaa näkemään tanssi jonain sellaisena ilmiönä, joka auttaa ihmistä käsittelemään ja ymmärtämään omaa itseään maailmassa, jossa elää. (Parviainen 1994, 19.)

Ensimmäinen, joka on miettinyt tanssin merkitystä ihmiselle, on saksalainen filosofi Nietzsche. Hän ei tutkinut tanssia, mutta tanssi oli hänen ajattelutavassaan olennainen esimerkki siitä, kuinka merkittävä asia ihmisen olemassaolossa on kehollisuus ja keho. (Parviainen 1994, 15.) Nietzsche ajatteli tanssin olevan tapa, jossa ihminen keskittyy keholliseen olemukseensa. Tanssi auttaa ihmistä käsittelemään omaa olemustaan maailmassa toisenlaisella tavalla, oman kehollisuuden kautta. Tanssiva ihminen on kehollisuuden ja hengen yhdistymä. Nietzsche kokee, että tanssi yhdistää ihmisen maailmaan. Juuri tämä kehollisuus on väline, jolla ihminen suhteuttaa omaa olemistaan kokemaansa todellisuuteen ja elämäänsä maailmaan. (Parviainen 1994, 15-16.)

3.3 Tanssin kokemuksellisuus ja ihmiskäsitys

Tanssin tutkimuksessa on hallinnut ajatus siitä, että tanssi on ulkoapäin katsottavaa ja esteettisesti mahdollisimman nautittavaa. Tanssin päätarkoituksena on sen ulkoinen esittävyys ja ilmaisullisuus. Tanssitutkimuksissa on usein kiinnitetty huomiota tanssin olemuksen tutkintaan. (Parviainen 1994, 16.) Tällainen tanssin tutkiminen on luontevaa perinteistä länsimaista ihmiskäsitystä tukevaa. Länsimainen käsitys ihmisestä on pitkään ajateltu olevan kaksijakoinen eli dualistinen. Ihminen koostuu ruumiista ja mielestä, mitkä ovat toisistaan erilliset. (Parviainen 1994, 18; Sarje 1992, 51-52.) Tanssin kokemuksellisuudella tarkoitetaan ihmisen omaa lähtökohtaa tanssissa. Dualistinen ihmiskäsitys tukee omasta tanssista puhujaa analysoimaan tanssia ulkoapäin ja tehdä teoriaa omasta tanssimisestaan. Tanssin kokemuksellisuuden tutkimisessä pyrkimys on saada tanssija kertomaan kehollisesta kokemuksestaan, jossa on myös mukana psyykkistä tuntemusta ja tunnetilaa. (Parviainen 1994, 17.)

Tanssin kokemuksellisuuden tutkimisessa ihmiskäsityksen lähtökohta on monistinen. Monismi määritellään filosofiseksi suuntaukseksi, jossa ajatellaan olevan olemassa vain yksi todellisuus (Weilin+Göös tietosanakirja 1993, 1241). Sitä tukee fenomenologinen ihmiskäsitys. Fenomenologisessa ihmiskäsityksessä yksilön ajatellaan olevan osa yhtä ja ainoaa maailmaa, josta ihmisillä on erilaisia kokemuksia. Ihminen on maailmassa omalla kehollaan, jonka avulla hän ymmärtää omaa olemassaoloaan. Kehollinen olemassaolo on edellytys ihmisen kyvyille käsitellä ja ymmärtää kohtaamiaan asioita ja ilmiöitä. (Parviainen 1994, 18; Sarje 1992, 52.)

3.4 Tanssin määritelmä ja tanssipelaaminen

Tutkimukseni yhtenä tehtävänä on selvittää, onko tanssipelaamisen ja muun tanssimisen kokemuksilla jotain yhteistä. Tanssi ei ole mielestäni yleisesti määriteltävissä. Se on jokaisen oma henkilökohtainen kokemus, mikä voi syntyä aivan erilaisista kehon kokemuksista. Tietokonenäytöstä nuolien seuraaminen ja jalkojen liikuttaminen niiden ja musiikin mukaan, voi jollekin aiheuttaa kokemuksen omasta tanssimisesta. Tanssipelaaminen ei mahdollisesti näytä samalta kuin esimerkiksi showtanssiesitys messuhallin lavalla. Tanssipelaamisen visuaalinen erillaisuus ei kuitenkaan oikeuta määrittelemään tanssipelaamista tanssin käsitteen ulkopuolelle. Sillä messuhallin lavan showtanssija voi kokea kehossaan ja mielessään aivan samanlaisia tuntemuksia kuin tanssipelaaja. Ulkoapäin nämä vain edustavat toisenlaista visuaalista kokemusta katsojille.

Lähden tutkimuksessani siitä, että olen ennakkoluuloton tanssipelaamisen aiheuttamille kokemuksille. Minulla on oma käsitys tanssimisesta omien tanssiharrastuskokemusteni takia. Eeva Anttilan (1994) määritelmä tanssin olemuksesta teoksessa *Tanssin aika*, kuvaa hyvin omaa ajatustani tanssista. Siinä tanssi on toimintaa, tunnetta ja ajattelua. Tanssiin liittyy taidon opettelu ja taitojen kehittäminen, mutta tanssi on myös itsensä ilmaisua ja oman kehon kuuntelua. (Anttila 1994, 24.) Pidän tanssissa eniten oman kehon työstämisestä fyysisesti yhdistettynä musiikkiin ja ilmaisuun. Liitän tanssiin vahvasti ilmaisullisuuden, joka lähtee tanssi-

jan omista ajatuksista ja keskittymisestä tanssiin. On kuitenkin suotavaa laajentaa näkökulmia ja avata ymmärrystä uusille tanssilajeille ja tanssi-ilmiöille, mitkä helposti jäävät huomaamatta, kun ajatus lukkiutuu tuttuun ja opittuun, perinteiseen tanssin ymmärtämiseen. Parviainen (1994, 9) toteaa tanssin määrittelemisen olevan tarpeetonta, sillä ei ole olemassa oikeita tai vääriä tulkintoja tanssin käsitteestä. Hän (1994, 9) korostaa, tanssin käsitteen muovautuvan kulttuurin, kielen ja ajan vaikutuksista. Tämä tanssin käsitteen muutos on jatkuvaa. Tämä sopii oikein hyvin tutkimukseni lähtökohdaksi, kun selvitän tanssipelaamisen aiheuttamia tanssikokemuksia. Esimerkiksi teknologinen kehitys on tuonut tekniikan nuorten ja lasten elämään, ajan muuttuessa myös samat ilmiöt kuten tanssi voi muuttua muotoaan ja paikkaa tanssisalilta pelihalliin tai omaan huoneeseen.

Parvinen (1994, 11) toteaa, että tanssi on käsitettävissä hyvin laajasti. Tanssi sanana on yleinen nimitys erilaisille laadullisesti toisistaan eroaville liikkumistavoille, joita on monenlaisia. Anttila (1994, 24-25) toteaa liikkeiden muuttuvan tanssiksi, kun ihminen syventyy ajattelemaan liikettä ja liike tulee tarkoitukselliseksi sen itsenä takia. Liike voi tanssissa olla ulkoisesti millainen vain, oleellista on ihmisen keskittyminen liikkeeseen ja sen tuottamiin tuntemuksiin. Ratkaisevaa tanssin määrittelyssä on ihmisen oma kokemus liikkeistä. Anttila (1994, 24-25.) Mikään ei siis estä tanssipelaamista kutsuttavan tanssimiseksi, jos ihminen sen sellaisena kokee omassa kehossaan ja mielessään. Parviainen (1994, 12) korostaa, että tutkimuksessa tanssin määrittelemisen sulkee pois mahdollisuuden käsittää tanssia erilailla. Parviaisen (1994, 12) tavoite tanssin filosofisessa pohdinnassa on olla avoin erilaisille tanssinkäsityksille. Tanssia voi ymmärtää sen kautta, mitä ihminen oppii sen avulla itsestään ja omasta olemisestaan. Tämä ajatus sopii tutkimukselleni, sillä haluan selvittää tanssin olemusta tanssipelaamisessa juuri tanssipelaajan omista kokemuksistaan. Tanssipelaajan kokemukset kertovat mitä tanssipelaaminen saa aikaan ja miltä se tuntuu. Sitä kautta voin oppia ymmärtämään mitä tanssipelaaminen on ja voin verrata tanssipelikokemuksia tanssin kokemukseen yleisesti ja näin hahmottaa millaista tanssia tanssipelaaminen mahdollisesti sisältää.

3.5 Tanssin kokemukset

Jyväskylän yliopistosta Kati Myren (1997) on selvittänyt tanssin merkitystä tanssinharrastajalle tutkimuksessaan *Minun tanssini*, tutkimus tanssin monista merkityksistä tanssinharrastajille. Tutkimus oli kvalitatiivinen ja suoritettu kyselylomakkein sekä teemahaastatteluilla. Tutkimus on tehty nimenomaan tanssia harrastavan yksilön näkökulmasta. Tarkoituksena tutkimuksessa oli selvittää tanssin roolia tanssin harrastajan elämässä ja motiiveja tanssin harrastamiseen. Tutkimuksessa selviää tanssin olevan yhteydessä ruumiiseen, liikuntaan ja taiteeseen. Tutkimuksessa ei ole haluttu kiinnittää mitään huomiota kohderyhmän harrastamiin tanssilajeihin. Pääasia, että tutkimukseen osallistuva on ollut jonkin tanssilajin harrastaja. Samoin tanssimiseen käytettävää tuntimäärää ei ole huomioitu, vaan tärkein kohderyhmän yhteinen tekijä on tanssin harrastaminen. (Myren, 1997, 5, 12.)

Tanssin kokemuksia on tutkittu myös ruumiin kokemusten näkökulmasta. Erityisesti näihin tanssin antamiin ruumiin kokemuksiin on perehtynyt Jaana Välimäki (2006) tutkimuksessaan *Tanssimatkalla*, ruumiillisia kokemuksia koulun tanssikurssilla. Tutkimuksella haluttiin selvittää, millaisia ruumiillisia kokemuksia tanssi sai aikaan ja mitä merkityksiä niille annettiin. Luonteeltaan tutkimus on laadullinen ja toteutettu 27 lukioppilaan ryhmälle Kauhavan lukiossa. Tutkimuksen toiminta osuus oli koko lukuvuoden kestävä jazztanssikurssi, joka toteutui kerran viikossa. Tanssikurssilla opetettiin jazztanssin perustekniikkaa ja ryhmä otti osaa kahteen näytökseen erilaisilla ohjelmilla. Muut tutkimuksen aineistot kerättiin oppilaiden pitämistä päiväkirjoista ja esseistä sekä tutkijan omasta työpäiväkirjasta. Tutkimuksen ruumiillisten kokemusten analysoinnissa on näkökulmana fenomenologis-hermeneuttinen asenne. Välimäki (2006, 77) toteaa, että ryhmäläisten päiväkirja ja essee tekstejä ei voida yleistää fakta tiedoksi, mutta fenomenologis-hermeneuttisen käsityksen mukaan ne ovat arvokkaita, merkityksiä sisältäviä, ainutlaatuisia kertomuksia. (Välimäki 2006, 2.)

Tanssi tuottaa kokemuksia, joilla tanssia harrastava tuntee edistävänsä omaa terveyttään ja pitävän huolta kunnostaan. Myren (1997, 56) toteaa, että tanssimista motivoi tarve pysyä terveenä. Tanssi koetaan tutkimuksessa monipuolisena liikuntamuotona, joka edistää fyysistä ja henkistä kuntoa. Henkisen hyvinvoinnin edistämisen voi päätellä tutkimuksen tuloksista, joissa todetaan tanssimisen tuottavan iloa ja nautintoa sekä hyvää oloa. Nämä tuntemukset tulevat omasta fyysisestä liikkumisesta. (Myren, 1997, 56-57.)

Tanssiharrastuksessa ihminen on koko ajan tekemisissä oman ruumiinsa kanssa. Myrenin (1997, 74) tutkimuksessa käy ilmi, että tanssimalla juuri tahdotaan tutustua omaan ruumiiseen. Tanssiminen kehittää oman kehon hallitsemista ja sen liikekieltä. Tutkimuksessa harrastajat toteavat tanssin harrastamisella olleen positiivisia vaikutuksia suhtautumiseen omaan ruumiiseen, vaikkakin välillä harrastajat tunsivat tyytymättömyyttä omaan kehoonsa ja joitakin asioita siinä toivottiin muuttuvan. Tanssimisen koettiin vaikuttavan fyysisesti ruumiin muotoon, mutta tanssimista ei harrastettu sen fyysisten vaikutusten takia, vaan ruumilla oli myös tehtävänsä ilmentää tanssijan tunteita (Myren 1997, 72, 74.) Tanssiminen tuotti positiivisia kokemuksia, kun tanssin harrastaja tunsikin kehittyvänsä ja pystyvänsä muiden taitotasolle tai enemmänkin. Tanssimista motivoi oman itsensä kehittäminen kerta toisensa jälkeen ja tanssin harrastaja seurasi omaa kehitystään omasta lähtökohdastaan, mutta myös vertaili itseään muihin tanssijoihin. Tanssituntiin liittyvän pienen kilpailullisen tunnelman koettiin lisäävän motivaatiota harjoitella ja yrittää enemmän. Tanssitunnin kilpailullinen tunnelma ei merkinnyt tanssin harrastajalle läheskään niin paljon, kuin kilpailu oman itsensä kanssa. Tämän tanssiin liittyvän kilpailutunnelman todettiin vahvistavan tanssijaa ja omaa identiteettiään. (Myren, 1997, 54-55.)

Tanssimisen antamat kokemukset oman kehon hallitsemisesta ja tuntemisesta liittyvät tanssin luonteeseen lajina. Välimäki (2006, 79) toteaa, että tanssissa ruumiin kokemukset tuntuvat palkitsevilta, koska ne ovat selvästi tiedostettavissa ja muutoksia on helppo havaita ja tarkkailla. Reinikainen (2003, 45) tutkimuksessaan, ”Eteenpäin elävän mieli” nykytanssia iäkkäille, on selvittänyt nykytanssin kokemuksia iäkkäille harrastajille ja päätynyt samaan tulokseen taitojen oppimisen

merkityksestä tanssiharrastajalle. Tanssissa uusien taitojen oppiminen ja haasteellisista tehtävistä suoriutuminen ovat selkeästi koettavissa antaen positiivisia elämyksiä. Tanssiminen antoi mahdollisuuden parantaa omaa kuntoa, oppia uusia taitoja ja kehittyä niissä, mikä tuntui hyvältä. Mielenkiinto tanssimiseen tarkoitti tavoitteiden asettamista ja niiden täyttymistä. (Välimäki 2006, 2, 113-114; Reinikainen 2003, 45.) Tanssin antamat osaamisen kokemukset liittyivät tunteisiin, joissa oppilas tunsu tanssin helpompana ja sujuvan paremmin. Osaamisen tunteista tuli hyvä mieli. Osaamisen tunteen sai aikaan kehittyminen liikkeiden suorituspuhtaudessa ja tarkkuudessa sekä tasapainon parantuminen. Tanssin luonnistuminen itsestään, varmuus, kehonhallinta ja ilo saivat aikaan osaamisen tunnetta (Välimäki 2006, 88, 96).

Myren (1997, 71) toteaa kuinka tärkeää tanssia harrastavan on luottaa omaan kehoonsa ja tuntea itsevarmuutta. Lisäksi hän (1997, 71) mainitsee ruumiin herkeytyvän tanssissa erilaisille teknisille liikkeille, joihin liittyy myös tunnelataus. Esimerkiksi jokin liike voi olla tarkoitus tehdä mahdollisimman aggressiivisesti josakin tanssisarjassa tai jokin liike voi vaatia tunneilmaisuuttaan surua. Tanssin mielekkyys koetaan juuri kehollisuuden ja tunneilmaisun yhdistymisessä (Myren 1997, 71). Tosin Myren (1997, 71) toteaa, että tanssissa keholta vaaditaan fyysisen suorittamisen lisäksi myös ilmaisullisuutta, mikä myös tekee tanssista vaativan lajin. Harjoittelulla tanssin harrastaja kehittää tätä oman kehonsa hallintaa fyysisiin suorituksiin tunnelatauksineen.

Tanssiin liittyy vahvasti oman itsensä ilmaiseminen. Onhan aiemmissa motiiveissa todettu tanssin liittyvän paljon yksilön omaan tahtoon kehittää itseään ja tanssia oman itsensä takia. Tanssimisen koettiin olevan keino ilmaista itseään. Tanssiessa ihminen laittaa oman persoonansa esille. (Myren 1997, 61; Välimäki 2006, 81.) Sirke Lääkkölä (1990) käsittelee tanssin ilmaisua, artikkelissaan Afrikkalaisen tanssin fenomenologista tarkastelua. Hän (1990, 153) toteaa tanssin ilmaisun toteutuvan liikkeinä, joille tanssija on antanut merkityksen. Tämä merkitys on tanssijalle henkilökohtainen, mutta myös välittyy katsojalle, joka tulkitsee näkemänsä oman elämän kokemusten ohjailemana ja rakentaa oman ajatuksen tanssin sanomasta. Tanssin ilmaus on jokaisen tanssijan persoonallista tapaa tehdä keholla

samoja liikkeitä kuin muut. (Lääkkölä 1992, 154.) Ilmaisun löytäminen omiin liikkeisiin tapahtuu jokaisella omalla tavalla. Jotkut tanssijat kokivat ilmaisun olevan mahdollista, vasta kun osasi ja muisti tanssin teknisesti. Sen jälkeen pääsi keskittymään olennaiseen eli tanssimiseen. (Välimäen 2006, 81.)

Tanssia harrastava tutkii itseään ja tavoittelee elämyksiä. Tanssissa elämykset tarkoittavat ruumiin kokemuksia. Ne voivat olla tanssin tekniikkaharjoittelun onnistumisia tai oman luovuuden ja kekseliäisyyden tunteita, jotka ilmenevät oman kehon liikkeinä. Elämysten tavoittelussa on kyse harrastajan nautinnon tunteista, jotka tulevat siitä, mitä tekee sekä viihtymisestä siinä mitä harrastaa. (Myren 1997, 60-61.)

Tanssin elämykset vaikuttavat myös tanssin harrastajan muihin elämän osaluokkiin. Tanssin harrastaminen mahdollistaa arjesta irtautumisen tunteita. Reinikainen (2003, 45), Myren (1997, 71) sekä Välimäki (2006, 2, 113) ovat tulleet samaan tulokseen tanssiharrastuksen positiivisesta vaikutuksesta harrastajan arjen kokemiseen. Tanssin harrastaminen säännöllisesti oli keino jäsentää arkipäiväistä elämänrytmiä ja tanssiharrastus loi pysyvyyden tunnetta elämään. Tutkimuksien tuloksista voidaan päätellä tanssilla olevan sama vaikutus niin nuorempien kuin iäkkäämpien harrastajien arkiseen elämään tanssilajista riippumatta. Tanssituntien koettiin tuovan vaihtelua arkeen, mikä tuntui hyvänä ja rentouttavana olona. Tanssimisella oli virkistävä merkitys. Tanssiminen oli muun elämän, koulunkäynnin ja kiireen vastapainoa. Tanssiminen oli keino helpottaa stressiä nuoremmilla. Molemmat ikäryhmät kokivat tanssituntien sosiaalisen kanssakäymisen vaikuttavan positiivisesti elämänlaatuun. (Myren 1997, 59; Reinikainen 2003, 46; Välimäki 2006, 113)

Välimäen (2006, 81) tutkimuksessa tuli ilmi myös musiikki kokemusten tuottajana tanssimisessä. Musiikin koettiin innoittavan tanssimaan. Tanssin tuomaan ilon tunteeseen vaikuttivat kokemukset tanssin monipuolisuudesta harrastuksena. Siinä merkittävää oli miellyttävän liikkumismuodon yhdistyminen musiikkiin (Välimäki 2006, 113).

Myrenin (1997, 57-58) tutkimuksessa selvitettiin tanssin harrastamisessa sosiaalisten suhteiden ja kontaktien merkitystä. Tanssiharrastuksen alkamiseen oli usein liittynyt ystävyys tai muu sosiaalinen kontakti, mutta itse tanssin harrastamisessa ryhmähengellä tai ystävyysuhteiden syntymisellä ei ollut merkitystä. Tanssimisessä harrastaja on oma yksilö, joka tanssii oman itsensä takia yksin, muiden joukossa. Oman ruumiin käyttö tanssitunnilla on myös muiden tanssijoiden nähtävissä. Tanssin harrastaja peilaa omaa itseään toisten tanssijoiden kautta ja hahmottaa omaa olemustaan toisiin verraten. Tutkimuksessa tulee esiin, että vertailua tapahtuu, vaikka ei sitä aina haluasi myöntää tapahtuvan. Vertailua pidettiin myös hyödyllisenä oman oppimisen takia, sillä toisten suorituksista voi oppia itselleen jotain. Tässä vertailussa kaikki ovat tasa-arvoisia sinänsä, sillä itse voi vertailla omia suorituksiaan muihin, mutta samalla tavalla itsekin asettuu muiden vertailun kohteeksi. (Myren 1997, 78.)

Tanssin harrastamisella on todettu olevan yhteyttä ihmisen identiteetin rakentumiselle. Päätekijä identiteetin vahvistumisessa tanssia harrastamalla on ruumis. (Myren 1997, 75; Anttila 1994, 15) Tanssin harrastaja on tanssiessaan tekemisissä koko ajan oman ruumiin kanssa, siinä ihminen oppii koko ajan tuntemaan omaa ruumistaan. Tämän todetaan olevan yhteydessä oman identiteetin vahvistumiseen ja eheytymiseen. Anttila (1994, 15) toteaa omaan kehoon tutustumisen ja sen hallinnan oppimisen tukevan positiivisen minäkäsityksen muodostumista. Tanssin rakentava vaikutus ihmisen minäkäsitykseen liittyy tanssin kokonaisvaltaiseen ja omaehtoiseen liikkeen tuottamiseen. Tanssissa liikkeet eivät ole pelkkiä liikesuorituksia fyysisesti, vaan liikkeen aiheuttamiin aistimuksiin ja tunteisiin keskittyminen kehittää omaa kehotuntemusta, joka on itsetuntemuksen lähtökohta. (Anttila 1994, 15B.)

Myrenin (2006) tutkimuksessa syyt harrastaa tanssia liittyvät oman itsensä rakentamiseen ihmisenä. Tanssia harrastava haluaa oppia tuntemaan itseään ja löytää oman minuutensa tanssimisen kautta. Siihen liittyy vahvasti tutkimuksen tuloksissa tanssijoiden tahto ilmaista itseään ja luottaa itseensä sekä halu kehittää ja tuoda esiin itseään. (Myren 1997, 75-76.) Myren (1997, 77) toteaa tanssijan joutuvan koko tanssin harrastamisen ajan määrittämään ja arvioimaan itseään erilaisissa

tilanteissa. Tämän jatkuvan itsensä työstämisen seurauksena oma identiteetti rakentuu ja muokkaantuu.

Tanssiesityksillä on myös merkityksenä tanssia harrastaville (Välimäki 2006, 2.) Esiintymiskokemukset olivat tärkeitä, sillä niissä pääsi näyttämään omia taitojaan ja esiintyminen tanssimalla koettiin palkitsevaksi. Esiintymistilanteissa tanssin päätyttyä yleisön tyytyväisyyden näkeminen katseista, ja taputtaminen tuottivat monelle mielihyvää ja palkitsevuuden tunnetta. Kokemukset oman ruumiin altistamisesta toisten katseille koettiin erilaisina harjoitteluympäristössä kuin esiintymistilanteessa. Harjoitustilanteissa pelättiin toisten arvioivan tanssimista ja suoritusta huonoksi, kun itsellään oli epävarma olo. Todellisuudessa muut ryhmäläiset eivät kuitenkaan ajatelleet niin. Esiintymistilanteessa toisen katseille altistutaan tietoisesti. Sen jälkeen esiintyneet tanssijat ovat erittäin uteliaita tietämään miltä esitys näytti ja oliko virheitä. Esiintyminen antaa kokemuksia tanssista nauttimisesta ja olemisesta yleisön ihailun kohteena. Palautteet tanssiesityksestä olivat erittäin merkityksellisiä, niin sanalliset valmentajalta kuin tuttavilta sekä yleisön katseista ilmenneet ajatukset. (Välimäki 2006, 87-88, 98, 115.)

4 TUTKIMUKSEN KUVAUS

4.1 Tutkimusongelmat

Tämän tutkimuksen tarkoitus on selvittää tanssipelaamista pelaajan ajatus -ja kokemusmaailmasta ja lisätä ymmärrystä asiaan. Tutkimusmenetelmänä on teema-haastattelu viidelle tanssipeliä harrastavalle pelaajalle, joista kolmella on muun tanssin harrastamisen tai ammatin tausta. Tämän tutkimuksen päätutkimusongelmat ovat:

- 1) minkälaisia tunteita ja kokemuksia tanssipelaaminen antaa?
- 2) mitä tanssipelaaminen merkitsee pelaajan elämässä?
- 3) mitä samanlaisuuksia on tanssipelaamisen ja muun tanssimisen antamissa kokemuksissa?

4.2 Aiemmat tanssipelitutkimukset

Tanssipelaaminen on melko tuore tieteellisen tutkimisen aihe. Tutkimukset ovat selkeästi 2000-luvun puolelta. Tanssipelaaminen on peliviihdettä, jossa pelaaja ohjaa peliä omalla kehollaan, etenkin jaloilla. Tämä viihteen ja pelin fyysisyyden yhdistelmä on kiinnostanut tutkimaan tanssipelaamisen fyysisiä vaikutuksia pelaajaan. Tanssipelitutkimuksissa on melko poikkeuksetta esillä ja osana tutkimusta itse tanssipeli. Yleisin tutkimuksissa esiin tuleva peli, joko osana tutkimusta tai pääaiheena, on ensimmäinen julkaistu tanssipeli nimeltään Dance Dance Revolution. Tämän pelin ympärille syntynyt pelaajien yhteisö ja sen käyttäytyminen on esillä tanssipelitutkimuksissa.

Tanssipelaamisen fyysisiä vaikutuksia, etenkin lapsiin on tutkittu Amerikassa ja Norjassa. Norjan tanssipelitutkimukselle *The Macine Dance Project at Vear Primary School in Norway* (2006) antoi esimerkkiä Amerikan tanssipeliprojekti *The Vern Patric Study* (2005). Molemmissa tutkimuksissa tarkoituksena oli selvittää koulupäivän aikana tapahtuvan tanssipelaamisen vaikutuksia oppilaaseen. Norjan tutkimuksen raportissa (*The Macine Dance Project at Vear Primary School in Norway 2006, 3*) todetaan, että tarkoituksena on etsiä vaihtoehto, jolla lisätä oppilaiden fyysistä aktiivisuutta koulupäivän aikana ja samalla ehkäistä terveysongelmia sekä motivoida nuoria aktiivisempaan elämäntapaan. Molemmat tutkimukset kestivät 5 kuukautta ja tutkimuksissa oli osallisena pelivalmistajat, jotka mahdollistivat pelikoneiden käytön kouluilla tutkimuksen ajan.

Amerikan *The Vern Patric Study* (2005) tutkimuksen toteutti *Generation Fit* –ohjelma yhteistyössä amerikkalaisen tanssipelivälineistön valmistajan *RedOctanen* kanssa (*The Vern Patric Study 2005*). *Generation Fit* –ohjelma tuottaa oppilaille terveys- ja kuntoharjoitteita koululiikuntaan ja koulupäivään, tavoitteena parantaa oppilaiden fyysistä kuntoa ja oppimistaitoja (*Generation Fit 2005*). Norjalaisen tutkimuksen yhteistyökumppaneina olivat *the School Healt Services in Stokke*, *Vear Primary School* ja *Positive Gaming* (*The Macine Dance Project at Vear Primary School in Norway 2006, 3*). *Positive Gaming* on Euroopan johtavin tanssipelivälineistön maahantuoja ja valmistaja. Yhtiön perusajatuksena on tuottaa vaihtoehtoja, terveellisempää pelaamista, vastustaen väkivaltaisia taistelupelejä sekä pornografisia pelejä. (*Positive gaming Introduction 2002-2007.*)

Amerikan *The Vern Patric Study* (2005) tutkimuksen tuloksissa todettiin, että koulupäivänaikana tapahtunut tanssipelaaminen vaikutti poissaolojen vähentymiseen, tutor-oppilaiden sosiaaliset taidot parantuivat sekä oppilaiden yhteistyötaidot ja luottamus lisääntyivät, vaikuttaen parantavasti oppilaan itseluottamukseen ja oppimistaitoihin. Lisäksi oppilaiden todettiin olevan aiempaa innostuneimpia asenteissaan urheiluun, tanssimiseen ja kuntoiluun. (*The Vern Patric Study 2005.*) Norjalaisen koulun 6. luokkalaisten positiiviset tulokset olivat verrattavissa ja samanlaiset USA projektin saamiin positiivisiin tuloksiin. Koulun aikana tapahtuneen tanssipelaamisen positiivisia vaikutuksia olivat oppilaiden kohentunut kes-

kittyminen luokkatyöskentelyyn, itsetunnon nouseminen uuden taidon oppiessa ja siinä kehittyessä, fyysisen kunnon kohentuminen ja fyysisen aktiivisuuden luoma ilon tunne. Lisäksi todettiin kehittyneitä luku- ja kirjoitustaitoa heikommilla oppilailla. (The Macine Dance Project at Vear Primary School in Norway 2006, 5-6.) Tällaiset tutkimustulokset antavat tietoa pelaamisen hyödyllisyydestä. Samalla tutkimukseni aiheena tanssipelaaminen on jo esimerkiksi näillä aiemmilla tutkimuksilla todettu liikunnallisesti hyödylliseksi. Omassa työssäni voin jatkaa tanssipelaamisen tutkimista toisenlaisesta näkökulmasta.

Tanssipelaamista on tutkittu fyysisen hyödyllisyyden näkökulman lisäksi kokonaisvaltaisemmasta näkökulmasta, tutustuen tanssipelaamiseen ilmiönä. Johanna Höysniemi Tampereen Yliopistosta selvittää tutkimuksessaan International Survey on Dance Dance Revolution Game (2006) mitä tanssipelaaminen on, keskittyen Konamin suunnittelemaan Dance Dance Revolution peliin (DDR) ja sen ympärillä olevaan pelikulttuuriin. Tutkimuksen tavoite on selvittää DDR tanssipelaajien pelitaustaa ja pelitapoja, motivaatio- ja oppimistekijöitä sekä tutkia pelikokemuksia ja niiden fyysisiä ja sosiaalisia vaikutuksia pelaajan elämään. Tutkimus on toteutettu sähköisenä kyselynä, jossa vastaajia oli 556, iältään 12-50 ja 22 eri maasta. Tutkimus osoitti tuloksissaan DDR tanssipelaamisella olevan positiivisia vaikutuksia sosiaaliseen elämään sekä fyysiseen kuntoon, etenkin kestävyYTEEN, lihasvoimaan ja rytmitajuun. Lisäksi DDR pelaaminen mahdollistaa uusia sosiaalisia kontakteja ja ystävyys-suhteita. Tämä tutkimus lisää tietoutta tanssipelaamisesta kokonaisvaltaisesti monelta eri osa-alueelta ja omalle tutkimukselleni tämä tutkimus toimii hyödyllisenä yleistietona. Höysniemen (2006) tutkimuksessa on tutkittu muutamia samoja aiheita kuin omassa tutkimuksessani. Näitä ovat pelaamisen aloittaminen, yhteisö sekä motivaatiotekijät.

Tanssipelaaminen on yksi muoto pelata fyysisesti. On olemassa erilaisia fyysisiä pelisovelluksia, joissa peliä ohjataan liikuttamalla kehoa. Heidi Karjalainen Kemi-Tornion ammattikorkeakoulusta tutkii työssään Liikettä peliin! Liikunnallinen pelaaminen ja sen suosioon vaikuttavat tekijät (2006) fyysisistä ja liikunnallista pelaamista. Tutkimuksen näkökulmana on lisätä tietoutta fyysisestä ja liikunnallisesta pelaamisesta, jotta kuluttajat ymmärtäisivät liikunnallisten ja fyysisten pelien

hyötyvaikutuksia huonontuneiden terveys -ja liikuntatilastojen yleistyessä. Tutkimuksen tarkoitus on olla avuksi suomalaisille fyysisten pelisovellusten kehityshankkeille. Tutkimusmenetelminä oli sähköinen esitutkimuskysely omalla ja Pelit-lehden internet sivuilla sekä teemahaastattelu. Kyselyllä kartoitettiin fyysisen pelaamisen suosiota. Teemahaastattelulla kerättiin laadullista tutkimusaineistoa ja pyrittiin selvittämään tarkemmin fyysisen pelaamisen kiinnostavia tekijöitä sekä sen kehittymistoiveita. (Karjalainen 2006, 6-7.)

Tanssipelaamista Karjalainen (2006, 24-25) käsittelee tutkimuksessaan terveyttä edistävästä näkökulmasta ja esittelee tutkimuksia, jotka ovat osoittaneet tanssipelaamisella olevan positiivisia vaikutuksia fyysiseen kuntoon, sosiaalisten taitojen paranemiseen, itsetunnonkohoamiseen sekä innostumiseen harrastaa liikuntaa. Karjalainen (2006, 26) esittelee tanssipelaamista mahdollisuutena opetella terveellisempää elämäntapaa ja oppimisongelmien mahdollisena helpottajana.

4.3 Tutkimusmenetelmä

Tutkimukseni tanssipelaamisen kokemuksista on luonteeltaan laadullinen eli kvalitatiivinen. Tutkimusaineiston kerään teemahaastatteluilla viidelle tanssipeliä harrastavalle, joista kolmella on muun tanssimisen tausta. Tutkin tanssipelaamisen kokemuksia fenomenologisesta näkökulmasta. Tarkoituksena selvittää haastateltavien suhdetta tanssipelaamiseen ja tanssipelaamisen merkitystä heidän elämässään. Perehdyn fenomenologiseen näkökulmaan teoksen Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2 (Aaltola, J. & Valli, R. 2001) avulla. Teoksen artikkelissa, Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma (Laine, T. 2001), käsitellään fenomenologisen näkökulman ilmentymistä tutkimuksessa.

Fenomenologisella tutkimustavalla selvitetään kokemusten vaikutuksia ihmisen omaan elämään ja otetaan selvää, mitä jonkun asian kokeminen merkitsee ihmiselle (Laine 2001, 27). Teemahaastattelun vastaukset ovat aineistoa tutkimastani aiheesta. Ne ovat mahdollisimman kerronnallisia, haastateltavan omasta elämästä kerrottuja yksilöllisiä kokemuksia. Teemahaastattelun kerrontoja ei ole tutkimuk-

sessani tarkoitus yleistää ja tiivistää yhdeksi tai kahdeksi tulokseksi työni lopussa. Tarkoituksena on teemahaastatteluilla saada tietoa, että mitä tanssipelaaminen voi ihmiselle antaa ja miltä se tuntuu. Kaikki ihmiset eivät tunne ja koe samaa asiaa samalla tavalla, koska ihmiset ovat omia persoonia erilaisine elämäkokemuksineen ja ajatusmaailmoineen. Sen takia asiat ovat merkitykseltään yksilöllisiä ihmisten elämässä. Tämän takia tutkimukseni tulos on nämä erilaiset kokemukset ja niistä rakentuvat erilaiset merkityssuhteet tanssipelaamiseen.

Tutustun tutkimuksessani käyttämäni teemahaastatteluun Sirkka Hirsjärven ja Helena Hurmeen 2004 teoksen Tutkimushaastattelu, teemahaastattelun teoria ja käytäntö avulla. Hirsjärvi&Hurme (2004, 43) toteavat erilaisten tutkimushaastattelu muotojen syntyvän sillä erotuksella, kuinka yksityiskohtaisesti ja kiinteäksi kysymykset muotoillaan ja mikä on haastattelijan rooli haastattelun ohjaajana. Teemahaastattelu sijoittuu tarkasti ennalta määrätyn lomakehaastattelun ja täysin haastateltavan vastausten mukaan etenevän strukturoimattoman haastattelun välille. Teemahaastattelua voidaan kutsua myös puolistrukturoiduksi haastatteluksi. (Hirsjärvi&Hurme 2004, 44.) Oleellisinta teemahaastattelulle on haastattelun eteneminen tutkittavan aiheen keskeisimpien teemojen mukaisesti, eikä tarkkojen kysymysten ohjailemana. Teemahaastattelussa on tarkoitus saada haastateltava keskustelemaan teemoista, jotka haastatteliija on valinnut tutkimuksen mukaan tärkeimmiksi. Se, mikä erottaa teemahaastattelun aivan vapaasti etenevästä strukturoimattomasta haastattelusta, on juuri teemat. Teemat ovat kaikille haastateltaville samat, mutta kysymysten tarkka muoto ja järjestys ovat vapaampia. (Hirsjärvi 2004, 48.)

Teemahaastattelu sopii tutkimukseen, jossa on tarkoituksena saada tietoa jostakin ilmiöstä ja sen olemuksesta ja ominaisuuksista (Hirsjärvi&Hurme 2004, 66). Mielestäni se sopii sen takia hyvin omaan tutkimusaiheeseeni, koska selvitän mitä kokemuksia tanssipelaaminen tuottaa ja mitä se voi pelaajalle merkitä. Oleellista on suunnitella teemahaastattelun teemat juuri noita tutkimusongelmia selvittäväksi. Hirsjärvi ja Hurme (2004, 66) toteavat, tutkijan joutuvan arvioimaan eri teemojen hyödyllisyyttä tutkittavan aiheen kannalta ja tekemään valintoja. Teemat nousevat esiin tutkittavaan ilmiöön liittyvistä asioista (Hirsjärvi&Hurme 2004, 66).

Teemat jäsentyvät myös tutkimustehtävän mukaan, mikä tässä tutkimuksessa on selvittää tanssipelaamisen aiheuttamia kokemuksia ja tuntemuksia pelaajassa. Tämä on tutkimuksessani yksi haastattelun teema. Hirsjärvi ja Hurme (2004, 67) korostavat, kun haastattelulla halutaan saada mahdollisimman monipuolisia tietoja ilmiöstä, on varottava rajaamasta teemoja liian yksityiskohtaisiksi ja tarkoiksi. Teemojen väljyys antaa haastateltavalle vapauden ajatella omaa kokemustaan asiasta ilman rajausta johonkin tiettyyn näkökulmaan ja vastaus voi olla hyvin monipuolinen, kuvaileva sekä todellinen.

Halutessani tutkimuksella lisätä ymmärrystä tanssipelaamisesta ja sen kokemuksista, valitsin myös haastatteluteemoja sen mukaan. Lisäksi teemojen valintaan vaikutti tanssi kokemuksen tutkiminen pelissä. Alun perin en suunnitellut tanssimiselle omaa selkeää teemaa, vaan sisällytin tanssin tutkimiselle olennaisia asioita teemoihin, kuten keho ja tunteet, jotta en tutkijana tekisi ennakko oletusta siitä, että tanssipelissä on tanssia. Haastattelussa oli yhteensä 6 teemaa, mutta lisäksi kaikissa haastatteluissa tuli esille myös seitsemäs teema eli tanssiminen tanssipelissä, jonka haastateltavat nostivat itse esille ja siitä tuli kuitenkin selkeä aihe, josta oli kokemuksia sekä ajatuksia. Teemat olivat 1) tanssitausta, 2) tanssipelaamisen tausta, 3) tanssipelaamisen osuus tämän hetkessä elämässä, 4) tunteet ja kokemukset, 5) keho ja tanssipelaaminen, 6) ajatukset tanssipelaamisesta monien pelikertojen jälkeen sekä 7) tanssiminen tanssipelaamisessa. Näistä aiheista haastateltavat kertoivat omia kokemuksiaan.

Teemahaastattelussa tarvitaan myös itse kysymyksiä. Kysymyksillä ohjataan haastateltava vastaamaan tutkimuksen kannalta tärkeään teemaan. Kysymykset kohdistetaan valittuihin teemoihin. Teemahaastattelu rungon suunnittelussa hahmotellaan kysymyksiä halutusta teemasta. (Hirsjärvi&Hurme 2004, 66, 103.) Pelkät teemat eivät riitä haastattelun toteutumiseen, vaan kysymyksillä saadaan haastateltava kertomaan ajatuksiaan. Hirsjärvi ja Hurme (2004, 103) toteavat, että kysymyksiä tulee olla suunniteltuna, jos jostain syystä haastateltava ei rennosti avaudu kertomaan ajatuksistaan, vaan tarvitsee hieman tarkennusta ja lisäkysymyksiä. Kysymysten muotoiluun on suunnitteluvaiheessa panostettava, jotta kysymykset vastaavat sitä asiaa, josta tietoja halutaan. Hirsjärvi ja Hurme (2004, 104) painot-

tavatkin, että kysymyksellä tulee olla selkeä merkitys. Tämä fenomenologisesti ajateltuna tarkoittaa heidän (2004, 104) mielestään sitä, että kysymyksen muoto pitää sisällään kysyttävää merkitystä, jotta se herättää heti kysymyksen kuultuaan myös haastateltavan ajatusmaailman oman merkityksen ajattelemiseen asiasta. Teemahaastattelulle on ominaista, että haastattelijan sanallinen ilmaisu voi vaihdella ja johdattelut itse kysymykseen ovat erilaisia, mutta itse kysymyksen merkitys ja tarkoitus säilyvät (Hirsjärvi&Hurme 2004, 104). Tutkimuksen haastattelu-runko löytyy tutkimuksen liitteet osiosta.

4.4 Kohderyhmä

Tutkimukseen haastattelin viittä tanssipeliä harrastavaa pelaajaa. Iältään haastateltavat olivat 19-30-vuotiaita. Tanssitaustaisia oli kolme, joista kahdelle tanssiminen ja tanssinopettaminen olivat ammatti. Yhdelle tanssi oli ollut harrastus 9 vuotta, mutta kahteen viimeiseen vuoteen hän ei ollut tanssinut. Haastateltavista kahdella oli musiikillista taustaa, he olivat harrastaneet pianon soittoa 6-7 vuotiaista saakka. Tanssipelaamisen harrastamisessa oli eroja. Kauimmin harrastaneilla kolmella pelaajalla oli takana 3 - 3,5 vuotta tanssipelaamista keskimäärin 2-3 kertaa viikossa, mutta joskus enemmänkin. Nämä kolme pelasivat arcade koneella, mutta kaksi heistä pelasi myös kotona tanssimatolla silloin tällöin. Tanssipelaaminen oli kahdelle haastateltavista tuoreempi harrastus. Toinen oli pelannut yli ½ vuotta ja toinen 1,5 vuotta. Heillä tanssipelaamista tapahtui satunnaisesti ja jaksoina, jolloin pelasi viikoittain ja päivittäin. He pelasivat kotona omalla ja lainatulla tanssimatolla. Kolmea kauimmin pelannutta voidaan kutsua aktiivipelaajiksi, sillä heillä tanssipelaamisen lisäksi säännölliseen harrastamiseen liittyi vahvasti tanssipelaajien yhteisöön kuuluminen ja siinä toimiminen sekä kilpaileminen. Kaksi vähemmän harrastanutta olivat tanssin ammattilaisia ja harrastivat tanssipelaamista muun ajankäytön mahdollistaessa tämän.

Kohderyhmän löytymiseen sain apua tanssipelejä maahantuovalta ja Tanssipelaajat ry:n toiminnassa mukana olevalta Christoffer Westerlundilta. Olin tutustumassa tanssipelaamiseen Helsingissä helmikuussa 2007. Kävin seuraamassa ja videoimassa tyttöjen tanssipelikilpailua Tennispalatsissa 3.2.2007. Lisäksi haastattelin pienimuotoisesti paikalla olleita tanssipelaajia, etsien mahdollisia tanssitaustaisia tanssipelaajia tutkimukseen. Kohderyhmä löytyi Christoffer Westerlundin avustuksella. Liitteenä sähköpostitse lähettämäni tutkimushaastattelupyyntö.

Kohderyhmän valinnassa oli tärkeää, että haastateltavilla oli muun tanssimisen taustaa. Kolmen haastateltavan tanssitaustaisuus oli olennaista ja edellytys tutkimuksen tanssin olemuksen selvittämiseksi tanssipelissä. Aiempi muun tanssimisen kokemus antoi haastateltaville vertailupohjaa sen ja tanssipelin tanssin kokemusten kuvailemiseen ja pohtimiseen. Kahden, ei tanssitaustaisten, mutta kauan pelanneiden aktiiviharrastajien mukana olo tutkimuksessa toi luotettavuutta tutkia tanssipelaamisen kokemuksia ja merkityksiä, kun tanssipelaaminen on ollut säännöllinen harrastus kauan. Haastateltavien erilainen tanssipelin harrastaminen oli tutkimuksen tarkoituksen mukaista, sillä näin tutkimus pystyi esittelemään erilaisen harrastajien kokemuksia samasta pelistä. Näin tutkimuksella selvisi, mitkä asiat pelissä ovat kaikille samoja ja taas mitä kaikkea erilaista tanssipeli voi merkitä ja olla pelaajan ajatus – ja tunnemaailmassa.

4.5 Tutkimusaineiston analysointi

Fenomenologisessa kokemuksen tutkimisessa pyritään siihen, että tutkimusta ei ennalta ohjaa mikään teoreettinen malli ja odotus kokemusten tutkimisen tuloksista. Sillä halutaan taata kokemusten tutkimiselle avoin asenne.(Laine 2001, 31.) Tässäkin tutkimuksessa on haluttu haastatteluaineiston kertoa tanssipelaamisen kokemuksista esiin tulevia asioita, jotka sitten voivat liittyä tutkimuksen tulkintavaiheessa teoreettisiin malleihin tai muihin aiemmin tutkittuihin tuloksiin. Tutkimuksessa käytetään Eskolan ja Suorannan (1998, 153) esittelemää laadullisen tutkimuksen analysoinnin tapaa, jossa lähdetään aineistoa analysoimaan aineistolähtöisesti eikä teoreettisten etukäteisolettamusten ohjailemana. Tutkijalla on olemas-

sa tietoja tutkittavasta aiheesta tutustuessaan esimerkiksi aiempiin tutkimuksiin ja perehdyttäessä siihen, mitä aiheesta jo tiedetään. Kuitenkin tutkimuksen analysointivaiheessa pyritään siihen, että nämä tiedot eivät ohjaa aineiston käsittelyä. Suoranta ja Eskola (1998, 153) mainitsevat, että täysin aineistolähtöinen ajattelu-tapa ei ole mahdollista, sillä tutkija kuitenkin tekee valintoja siinä, mitkä aineis-tosta esiin tulevat asiat ovat olennaisia tutkimuksen ongelmien kannalta.

Tutkimusaineiston ollessa kasassa, alkaa tutkimustulosten analysointi ja tulkinta. Eskola ja Suoranta (1998, 151) esittelevät näkemyksiä analysoinnin ja tulkinnan välisestä suhteesta tutkimuksessa. Tässä tutkimuksessa hyödynnän Eskolan ja Suorannan (1998, 151) näkemystä analysointi ja tulkintavaiheen erillisyydestä ainakin teknisesti, kun haastatteluaineistoa käsitellään. Tällöin analyysi vaiheessa erotetaan haastatteluaineistosta oleellinen aines ajatellen tutkimuksen tehtäviä. Sitten analysoidusta tiedosta voidaan jatkaa tulkintojen tekoon. Haastatteluaineis-ton analysointi vaihetta voi tehdä Eskolan ja Suorannan (1998, 151) mukaan eri tavoilla. Tässä tutkimuksessa on käytetty tapaa, jossa tutkimus puretaan ja sitten koodataan se, jonka jälkeen edetään analyysiin. Aineiston purkaminen tapahtui kirjoittamalla nauhoitettu haastattelu tietokoneelle. Tämän jälkeen alkoi koodaa-minen, jolla tarkoitetaan aineistosta esiin tulleiden ilmausten ryhmittelyä tutki-muksen kannalta olennaisiin kokonaisuuksiin (Eskola & Suoranta 1998, 155.). Tarkoituksena on muokata aineistoa helpommin tulkittavaan ja käsiteltävään muo-toon. Aineiston ollessa koodattuna voidaan siitä alkaa tehdä tulkintoja. (Eskola & Suoranta 1998, 151.)

Tutkimuksessa teemahaastattelun runko toimi koodauksen apuna. Teemojen vas-tauksista ryhmittelin tutkimusongelmiin vastanneita ilmaisuja. Joskus haastatelta-va vastasi jonkun teeman aiheeseen jo aiemmassa teemassa. Näin kokosin kutakin teemaa vastaavat ilmaisut omiksi kokonaisuuksiksi. Eskola ja Suoranta (1998, 153) toteavat, että teemojen alla olevien vastausten poiminnassa tehdään jo tulkin-toja siitä, mille asioille antaa merkityksen olla olennaisia. Tutkimuksessa on käy-tetty paljon sitaatteja eli suoria lainauksia haastatteluaineistosta aineiston kuvailua varten sekä perusteluina tulkinnoille (Eskola ja Suoranta 1998, 181). Lainauksissa

esiintyvät kolme viivaa sulkeiden sisällä (---) tarkoittavat, että haastateltavan puheesta on poistettu samaa toistava tai aiheeseen liittymätön lausahdus.

Tulososio sisältää aineiston kuvailua sekä tulkintoja teemoittain. Eskolan ja Suorannan (1998, 176) mukaan pelkät sitaatit ja aineiston kuvailut eivät vielä riitä tekemään johtopäätöksiä tutkittavasta asiasta. Sen takia sitaattien ja tulkintojen liittäminen teorioihin luo uskottavuutta tutkimuksen tulkinnoille ja kysymysohjelmien selvittämiseksi. Tutkimuksessani se näkyy haastattelu aineiston kuvailun ja tulkintojen vuorotteluna. Tukeudun päätelmissä mm. aiemmat tanssipelitutkimukset osiossa esittelemääni Höysniemin tutkimukseen *International Survey on Dance Dance Revolution Game* (2006), jossa käsiteltiin tutkimuksessani esiintulevia aiheita. Tanssipelin tanssikokemusten pohdinnassa tukeudun mm. Myrenin (1997) sekä Välimäen (2006) tanssikokemusten tutkimuksiin.

Aineiston purkamisessa ja vastausten ryhmittelyssä nimesin haastateltavat Pelaaja 1:ksi, Pelaaja 2:ksi, Pelaaja 3:ksi, Pelaaja 4:ksi ja Pelaaja 5:ksi. Aineiston vastausten jaottelussa nousi esiin tiettyjä ja toistuvia tanssipelaamisen kokemuksiin ja tunteisiin liittyneitä aiheita. Nämä aiheet, joita olivat liikunta –ja musiikki sekä yhteisön kokemukset, nousivat tuloksiksi tutkittaessa tanssipelaamisen kokemuksia. Tanssipelaamisen tunteina nousivat esiin onnistuminen ja turhautuminen. Muita tulososion selkeitä haastattelu rungon avulla nousseita vastauskokonaisuuksia olivat tanssipelaamisen aloittamisen kokemukset sekä motivaatio tanssipelaamisessa. Nämä aiheet eivät ole tutkimuksen varsinaisia tutkimusongelmia, mutta ovat mukana tutkimuksessa lisäämässä ymmärrystä tutkittavaan ilmiöön. Tuloksissa tanssipelaamisen tunteiden ja kokemusten lisäksi olennaiset vastaukset ovat tanssipelaamisen merkityksestä elämässä ja tanssimisen kokemuksista tanssipelissä. Tutkimuksessa on liitteenä kuvaukset kaikista haastateltavista taustatietoihin.

5 TULOKSET

5.1 Tanssipelaamisen aloittamisen taustat

Jokaisella haastateltavalla oli tietenkin oma tarinansa siitä, kuinka löysi tanssipelaamisen. Kaikki olivat joko kuulleet tanssipelaamisesta tai nähneet sitä ennen omaa kokeilua. Kolme näki ensimmäisen kerran tanssipelaamista tietokonetapahtumassa ja arcade koneella. Yksi haastateltavista kuuli kaveriltaan peli-idean ja yksi luki pelistä. Kaikkia haastateltavia yhdisti ensimmäisessä tanssipelikokeilussa kaverit. Neljä haastateltavista kokeili ensimmäistä kertaa kaveriporukassa, paikkoina olivat jonkun koti, tietokonepelitapahtuma tai nettikahvila. Yksi pelaajista aloitti pelaamisen näppäimistöllä omalla tietokoneella, johon sai tanssipeliohjelman kaveriltaan. Höysniemen (2006, 11) tutkimuksen tuloksissa puolet vastaajista 50,2% oli saanut ensikokemuksen peliin kavereiden tai sukulaisten kautta. He olivat suositelleet tai esitelleet pelin. Tieto tanssipelin olemassaolosta välittyy helposti pelaajien kautta uusille pelistä tietämättömille ihmisille. Sitä kautta ihmiset saavat mahdollisuuden tutustua tanssipeliin ja kokeilla sitä.

5.2 Tanssipelaamisen aloittaminen

Tutkimustehtävänä oli selvittää tanssipelaajan ajatuksia ja kokemuksia tanssipelaamisesta. Tutkimuksessa selvitin minkälaisia ajatuksia ja tunteita liittyi harrastuksen aloittamiseen sekä minkälainen laji tanssipelaaminen on aloittaa. Aika useasti ensimmäinen kokeilu minkä tahansa harrastuksen kohdalla on aika ratkaiseva jatkamiseen. Siihen vaikuttaa kokeilun herättämät tuntemukset, onko tekeminen mielenkiintoista ja mukavaa. Tutkimuksen tehtävänä on myös selvittää mitä tanssipelaaminen merkitsee pelaajan elämässä. Siihen liittyen haluan tarkastella tanssipeliharrastusta kokonaisuutena aloituksesta haastatteluhetkeen ja selvittää kokemuksia tämän hetken tanssipelin merkitykseen.

Tutkimus osoitti, että tanssipeli on peli, jossa jokainen aloittaja joutuu opettelemaan uuden pelin sääntöineen. Kaikki pelaajat ovat alussa aivan samalla tasolla eikä aiemmat tanssi- tai musiikilliset harrastukset vaikuta siihen, että osaisi peliä heti alussa. Pelistä tekee haasteellisen nuolten seuraaminen näytöltä ja jalkojen liikuttaminen matolla nuolten päälle. Tämä on kaikille aloittajille uusi motorinen harjoitus, jossa vaaditaan silmä-jalka koordinaatiota. Vaikka tanssi harjoittaa silmä – jalka koordinaatiota kuten silloin, kun opettajan mallista tehdään liikkeitä omalla keholla, niin tanssipelissä tämä on erilaista. Musiikkitausta voi auttaa ymmärtämään heti alussa pelin idean jalkojen liikuttamisesta musiikin rytmiin, mikä voi tuntua vähän helpottavalta aloittaessa, mutta pelatessa motorinen harjoitus on uusi silti. Tanssi - ja musiikkiharrastusten harjoittamasta rytmittäjästä voi olla hyötyä myöhemmin siinä, millä vauhdilla alkaa kehittyä pelaamisessa, mutta aloittaessa hyötyä ei varsinaisesti tunne.

”Mikä tanssitaustasta aikanaan helpottaa, on niin ku tasapaino ja ihan niin ku rytmi, et osaa laskee kahdeksaan ja osaa liikuttaa jalkoja siihen tahtiin, mutta sanotaanko, että tässä lajissa ehkä parasta on se, että kun kaikki on niin samalla viivalla aloituksessa, et ei oikeesti oo mitään mikä takais sen, että osais paremmin.” (Pelaaja1)

”Ei se oikein tuntunut, et se olis suoranaisesti auttanut ku siin pitää oppii ihan uudet systeemit, se nuolten lukeminen ja sit niin ku, et se viesti menee aivoista jalkoihin. Et sen oppimiseen menee aikaa riippumatta onko tanssinut vai ei.” (Pelaaja 2)

”Ehdottomasti, että sillä tavalla todella paljon, että sitä on niin ku helpompi aloittaa ja ymmärrät sen, et se peli menee täysin rytmiin ja sä osaat käyttää rytmiä hyväksi. Se koordinaatio, jalkakoordinaatio sovittaa siihen rytmiin niin ja sä ymmärrät, et ne nuolet tulee siihen tahdissa ja sä ymmärrät painaa niit sen mukaan, niin se on paljon helpompaa. Se sujuu paljon luontevammin ja se tuntuu tosi kivalta, kun sä saat tehtyä sen sillä tavalla.” (Pelaaja 4)

Tanssipelin aloittamiseen liittyi erilaisia oman kokeilun jälkeisiä tunteita. Oma kokeilu oli ratkaiseva siihen, mikä tanssipelissä tuntui omalta ja siltä, että haluaa jatkaa pelaamista. Tutkimus osoitti, että kaikilla haastateltavilla ensimmäisen pelikerran jälkeinen lisää haluamisen tunne oli tanssipelaamisen jatkamiseen olen-

nainen ja se, että pelaaminen tuntui kivalta. Ensimmäiseen pelikertaan liittyi kaikilla haastateltavilla helpotuksen tunne siitä, että oivalsi pelin ideaa ja pelaaminen jollakin tapaa helpottui ensimmäisellä pelikerralla. Se, että ensimmäisellä pelikerralla pelaajalle tuli olo, että tajuaa tanssipelaamisen ideaa ja tunsu hyötyvän siitä pelatessa, liittyi tunteeseen, että haluaa pelata lisää.

”Jäi vaa sellanen olo, että haluis enemmänkin osata, ku kuitenkin muutkin osas ja sit se niin ku, ku sitä vähän tajus, että mitä ihmettä pitää tehdä, niin rupes tuntuu ihan sellaselta, että vois kiinnostaakin. (---) Tuli sellain olo, et haluis tosiaan saavuttaa siinä pelissä jotain ja tulla yhtä hyväks ku muutkin.” (Pelaaja 1)

”Kokeilu ei mitenkään hämmentävästi muuttanut mun ajatuksii, mut sen kyllä huomias, et se muuttu paljon kivemmaks, kun sitä alotti pelaamaan, sit ku alko kehittymään niin sitä vaan pelas enemmän ja enemmän, huomias, et oli kivaa.” (Pelaaja 4)

Omien ajatusten takana oli erilaisia perusteluita. Oman kokeilun jälkeisiin ajatuksiin liittyi pelin rytmi, liikunta ja pelin vaatima koordinaatio sekä pelaamiseen liittyvä yhteisöllisyys. Yksi haastateltavista kertoi kuinka tanssipelaamisen pystyi ottamaan heti omakseen, koska se oli kivaa ja siinä sai hyödyllistä hikiliikuntaa sen ollessa samalla hauskaa. Samalla haastateltava tunsu harmillisuutta omasta negatiivisesta ennakoasenteesta, pelaamisen ollessa kuitenkin kivaa.

”Et sen jälkeen mä olin sitä mieltä, et tää on kivaa ja tää on niin ku tosi hyödyllistä, täs tulee hiki oikeesti ja tässähan saa liikuntaa ja kaiken lisäksi tää on vielä hauskaa, tää on huijausta tällanen, mut sit mua harmitti kauheesti se, että niin ku moni ihminen oli just sillä tavalla, että mikä toi on, et sen täytyy olla tyhmää, ihan samalla tavalla kuin minäkin, ennen kuin mä olin kokeillut.” (Pelaaja 3)

Kaksi haastateltavaa mainitsi kehittymisen tunteen pelikokemuksen jälkeen lisänneen peli-intoa ja pelaaminen tuntui omalta jutulta. Oma kokeilu herätti yhdessä tanssitaustaisessa haastateltavassa arvostusta edistyneitä pelaajia kohtaan, jotka pystyvät niin nopeaan jalkatyöskentelyyn ja jaksavat harjoitella paljon, sen näyttämättä kuitenkaan tanssilta. Toiselle tanssitaustaiselle tanssipelaaminen näyttäytyi ajatuksissa kivana yhteisöllisenä tapahtumana, jossa kaverit kisailevat ja pitävät

hauskaa keskenään. Yksi haastateltava koki, että pelaamisesta tuli haaste, jota haluaa saavuttaa ja tulla yhtä hyväksi kuin muutkin.

”Tosi kivat silleen, et tuntu, et olis halunnut hankkia ittelle sel-lasen kotiin, et sehän on hirveen kiva yhteisöltään, et semmonen osaltaan yhteisöllinen tapahtuma, et siel pystyy tapaamaan ka-veriporukassa, vähän kilpailla toisten kanssa ja pitää hauskaa, et se olis niin ku kiva saada kotiin ja tuntu siltä, et olisin halunnut sitä enemmänkin tehdä ja se oli maksullista, ei ihan viittinyt, et ehkä semmonen, et halus pelata lisää ja halus sen kotiin.” (Pelaaja 5)

”Niin sit kyl osaa arvostaa niit tyyppejä, jotka pelaa, et pystyy sillä nopeudella lukemaan niit nuolia ja tekemään vielä jaloilla. Vaatii ihan suunnattoman määrän treenausta, et vaiks se ei näytäkään tanssilta, niin se on silti tosi kunnioitettavaa.” (Pelaaja 2)

5.3 Tanssipelaamisen suurimmat tunteet

Aloittamisen jälkeen oli jokaisella haastateltavalla alkanut oma harrastaminen omien tavoitteiden ja mielenkiinnon mukaan. Se mitä pelaaja kokee pelatessaan, on jokaiselle henkilökohtainen olotila tuntemuksineen. Tässä tutkimuksessa oli tehtävänä selvittää minkälaisia kokemuksia tanssipelaaminen pelaajalle antaa. Tähän liittyi pelaajien kuvailut miltä pelatessa tuntuu pelihetkellä ja minkälaisia mielikuvia ja ajatuksia se herättää. Tutkimus osoitti, että tanssipelaaminen antaa liikunnan kokemuksen ja fyysisen rasituksen tunteen. Pelikokemukseen liittyy vahvasti rytmi ja musiikki, jotka tuovat pelaamiseen tunnetta. Tunnepuolella tanssipelaaminen sai aikaiseksi onnistumisen tunnetta, mutta myös turhautumisen oloa. Muita esiintulleita tuntemuksia olivat pelaamisen aikana tuntemat hauskuus, kivuus ja itsensä voittamisen sekä työstä irrottautumisen tunne. Tutkimuksessa ilmeni, että tanssipelin aiheuttamat tuntemukset ja kokemukset liittyvät itse pelihetken lisäksi yhteisön toimintaan. Tanssipelaajien yhteisöön kuulumisen ja siinä toimimisen saivat aikaan pelaajassa mielihyvää ja yhteenkuuluvuuden sekä itsensä toteuttamisen tunnetta.

5.3.1 Onnistuminen

Kaikki haastateltavat kuvailivat onnistumista tunteena, joka tulee kun pääsee pelissä vaikean kappaleen läpi tai vaikean kohdan kappaleessa onnistumaan. Vaikeaa kappaletta kuvailtiin sellaiseksi, jota ajatteli, että ei koskaan pääsisi läpi ja joka on vaikeustasoltaan korkea. Vaikea kohta kappaleessa voi olla askelkuvio, joka on nopea ja askeliltaan haastava.

”Siin tulee onnistumisia. (---) Se on mieletön fiilis, kun sä pääset sen kappaleen läpi mitä sä et oo voinut kuvitella pääseväs, tosi hyvä olo tulee siitä kun pääsee tosi vaikean kappaleen läpi. Sillä tavalla huomaa sen edistymisen ja siitä tulee hyvä olo.” (Pelaaja5)

”Mä en pääse ikinä tätä kohtaa tässä biisissä ja sit mä pelasin sitä yhtä biisiä niin kauan, et se meni. Et tietyl tavalla tuli itselleenkin sellanen halu kehittyä siinä.” (Pelaaja2)

Tutkimus osoitti, että tanssipeli on peli, joka saa aikaiseksi onnistumisen tunnetta. Pelaamiseen liittyvän onnistumisen tunteen takana on pelin luonne. Haastateltavista kolme kuvaili peliä sellaiseksi, jossa omat virheet näkee ja kokee selvästi ja sitä kautta osaa heti harjoitella juuri oikeita asioita. Palautteen virheen korjaantumisesta saa heti ja se tuntuu voimakkaana onnistumisen tunteena. Tanssipelissä pelaaja on erittäin tietoinen omasta pelitasosta ja siinä kehittämisestä. Tämä pelin luonne edesauttaa pelaajaa kokemaan oman harjoittelun aikaan saamaa tulosta ja tutkimus osoittaaakin, että tanssipelaaminen on pelaajalle palkitsevaa.

”Et jos et sä osu siihen oikean suuntaiseen nuoleen oikealla hetkellä, niin sit sä et saa sitä pistettä, jollon siinä on hirveen selkee se, että millä tavalla pystyy kehittymään. Mikä on tosi hyvä asia, et se motivoi pelaamaan koko ajan ja päästä pidemmälle.” (Pelaaja 2)

Tämä selkeä oman taidon kehittymisen seuranta motivoi pelaajaa jatkamaan ja se tuntuu pelaajassa haluna pelata aina lisää ja lisää. Jokainen haastateltava oli kokenut lisää haluamisen tunnetta pelaamisessa. Tunnetta kuvailtiin haluna pelata aina enemmän ja enemmän ja päästä pelissä eteenpäin.

”(---)muutamat biisit mitä on pelannut enemmän, niin sitä halua aina kokeilla, et pystynkö mä vielä pelaan tän. Et tietyl tavalla, et onko se sama taso säilynyt ja pystyyks viel pääsemään pidemmälle. (---) kiva niin ku kokeilla se ja välillä yllättää itsensä.” (Pelaaja2)

”Yleensä se menee niin, että jos pelaa ihan putkeen niin silloin se vaan tuntuu, että ei onnistu ollenkaan. Et jos pitää viikon tauon ja tulee pelaan, niin yleensä pääse hirveen paljon pidemmälle tai saa hirveen paljon parempia tuloksia, että sitten tulee taas ihan älyttömän hyvä fiilis, että mä pääsin taas läpi ja hyvä prosentti. (---) Se kans palkitsee sillain tosi vahvasti, ku oikeesti jaksaa pelata.” (Pelaaja 1)

5.3.2 Turhautuminen

Tanssipelaamiseen liittyy onnistumisen lisäksi myös negatiivisempi tunne. Tutkimus osoitti, että kaikki haastateltavat olivat kokeneet turhautumisen ja pettymyksen tunnetta, jossakin vaiheessa pelaamista. Tanssipelissä virheen korjaaminen voi vaatia monta harjoittelukertaa, mikä koettelee pelaajan jaksamista ja uskomista omaan onnistumiseen. Pahanolon tunnetta esiintyi myös ensimmäisellä pelikokeilulla, mikä liittyi uuden asian opetteluun ja alkuvaikeuteen.

Kahdella tanssitaustaisella haastateltavalla pahan olon tunne tuli ensimmäisellä pelaamiskerralla. Molemmilla tunne liittyi huonommuuden tunteeseen. Sen sai aikaan kehon kontrollin menettäminen, mikä oli niin erilaista mihin tanssimisessä oli tottunut, sekä oman suorituksen vertaaminen toisiin pelaajiin. Tanssitaustaisuus sai tuntemaan näyttämisen tarpeita ja paineita ensimmäisellä kerralla. Pettymystä uudessa pelikokeilussa aiheutti tunne, että ei ollutkaan niin hyvä heti kuin muut.

”Olihan siinä kauheesti näyttämisen tarpeita ja paineita, kaikki muut jotka oli harrastaneet sitä pidempää osas tietysti tosi hyvin. (---) En mä ollut hyvä kun mä ekan kerran kokeilin ja must tuntu pahalle, ja sen takia mä en halunnut enää jatkaa ku mä en heti ollut siinä huippuhyvä.” (Pelaaja5)

”Mä sanoin, et ihan helppooohan toi on, et mä oon tanssinut, että eihän siinä mitään ja menin sitten ja olin huonoin kaikista. (---) Oli kuitenkin tottunut, et osas rytmiin painaa, mut niin ku kaikki vaan sekos ihan totaalisesti, olin ihan älyttömän huono siinä alussa, siis ihan uskomattoman surkee.” (Pelaaja1)

Tanssipelissä turhautumisen ja pettymyksen tunne liittyi pelissä menestymiseen harjoittelukerralla. Pelaajat 3 ja 4 kertoivat suhtautuvansa pelaamiseen erittäin vakavasti ja vaativansa itseltään täydellistä keskittymistä:

”Sit kun menee huonosti niin harmittaa ja sit kun menee tarpeeks huonosti, niin sit vaan tekee mieli lähtee pois. Mä suhtaudun siihen nykyään sillain tosi vakavasti, et jos ei mee hyvin, ei oo kiva pelata.” (Pelaaja 3)

”Koska se meidän tasolla on jo sen verran tarkkaa, että jos ei ota sitä asennetta, et pelaa sen ihan huvikseen miten sattuu, niin silloin se vedetään ihan täysillä alusta loppuun se kappale. Siinä vaan keskitytään siihen, et pysytään mukana ja sit niin jos tulee väärin, niin sit pitää heti tajuta, et menik se jälkeen se painallus vai menik se ennen sitä ja pitää korjata. (---) Et me pelataan aika vakavasti alusta loppuun, keskitytään kovasti.” (Pelaaja 4)

Pelaaja 1 kertoo pelaavansa haastaakseen itsensä. Huono tunne tulee, kun ei onnistu pelissä. Pelilliset tavoitteet ohjaavat myös yksittäistä tanssipeliharjoitusta, mikä herkistää reagoimaan omaan pelaamiseen tunnetasolla. Riippumatta siitä minkä tason kappaleita pelaaja pelaa, pettymyksen ja pahan olon tunne ovat tanssipelaamisessa esiintyviä.

”Se on aika yleistä, et tulee vaan tosi sillain huono olo siitä pelaamisesta, silleen et nyt ei vaan mee yhtään sillain miten on tottunut pelaamaan tai muistaa, että osais pelata ja että niin ku taaskaan mä en päässyt läpi sitä mitä yrittäny, kun just siinä on se, että mikä on tosi sellain näkyvä todistus omasta osaamisesta, on mitä kappaleita on päässyt läpi. (---) Niin sit tuntuu että yrittää sitä tiettyä kappaletta monen viikon ajan eikä pääse sitä läpi, niin tulee sellain tosi turhautunut olo ja sillain tosi pettynyt, et eiks se vaan mee.” (Pelaaja 1)

Tanssipelin voi kokea itsensä haastamisena. Yksi pelaajista tunsi kilpailevansa itsensä kanssa pelatessaan. Pelaaja haastoi itsensä muita pelaajia vastaan pitäen sen ihan omana tietonaan.

”Mä oon sellainen ihminen, et mä kilpailutan hirveesti itteeni muitten ihmisten kanssa, vaikka en tietenkään myönnä sitä, et se on sellain yksinäinen oma taistelu, mitä käy itensä kanssa. Just se, että on kiinnostunut muitten scoreista elikkä tuloksista tosi paljon, katon sit just mihin ite pystyn. ” (Pelaaja 1)

Tanssipelaamisessa on mahdollisuus kilpailla virallisesti, mutta Pelaaja 1 kokee kilpailun itsensä kanssa olevan hänelle tärkeää tanssipelissä.

”Just se, että mä oon mennyt sillä linjalla, et ketään ei voi kiinnostaa se miten mä pelaan, mä ite niin ku mietin miten mä pelaan ja sen takia mä en myöskään ole kilpaillut, osin tai se on osa syy, niin sitten mä oon pitänyt itteni pahimpana vastustajana ja voittanutkin itseni monissa asioissa. ” (Pelaaja 1)

5.4 Tanssipelaamisen kokemus

Se mitä pelaaja kokee ja tuntee tanssipelissä on jokaisella ainutlaatuinen ja henkilökohtainen olotila. Se miltä pelaaminen tuntuu, toi tutkimuksessa ilmi asioita, jotka liittyivät pelin musiikkiin ja liikkumiseen. Musiikki ja liikunta saivat aikaan pelaajissa tuntemuksia ja ajatuksia.

5.4.1 Musiikki

Tanssipelaaminen antoi kokemuksen musiikista ja sen rytmin toteuttamisesta omalla liikkumisella. Pelihetkeen liittyi pelaajan tunne siitä, että musiikkikappale on täysin mielessä pelatessa ja siinä tilanteessa se, kuinka kappale sujuu, vaikuttaa siihen miltä pelaaminen tuntuu.

”Ennen sitä kappaleen pelaamista ja senkin aikana tavallaan keskittyy siihen, että pitää, että kuuntelee sitä musiikkia, kattoo sitä nuolta, koska se osuu sinne ylös, keskittyy jalkoihin, että missä kohtaa ne on ja tavallaan ennakoi sitä miten ne menee, mä yritän mieltä, että miten mun pitää liikkua niiden nuolien mukaan ja mä tavallaan kuulen sen rytmin. (---) Kun mä nään nuolet ruudulla, niin mä kuulen sitä biisiä jo vähän etuajassa tai se tuntuu siltä, et kuulen sen rytmin siinä ja astun sen.” (Pelaaja 4)

”Silloin ku menee hyvin se tuntuu hyvältä, tuntuu siltä et on tavallaan sellain vahva ote siitä kappaleesta ja tekee sitä kappaletta siinä.” (Pelaaja 3)

Tanssitaustaiset Pelaajat 2 ja 5 kuvailivat parhaimman pelihetken tunnetta sellaisena, jossa ajatukset täyttää pelaaminen musiikin rytmiin, eikä pysty muuta ajattelemaan. Pelikokemuksen kuvailussa Pelaaja 5 käytti flow-termiä. Pelaaja 2 käyttämä flow-termi tulee esiin myöhemmin kappaleessa tanssiminen tanssipelissä tietoinen valinta.

”Ylipäänsä tanssipelaamisessa on musta kiva se, sanotaanko sellaiseksi flowksi sitä, se sulavuus ja se että pelaat kappaleen läpi ja saat hyvät pisteet ja se tunne, et se on hauska se, et se menee niin hyvin siihen rytmiin ja se tunne, mikä on kun sä tanssit, et siin ei pysty mitään muuta ajatteleen kuin sitä pelaamista.” (Pelaaja 5)

”Joskus siin pääsee kyl sellaseen hyvään fiilikseen, et siin tietyl taval on aivot pois päältä. Eli se on tosi automaattista eli se tapahtuu silleen, että tuntee vaan et nyt nää nuolet vaan vie mun jalkoja ettei itse tee mitään. Ja se on ehkä paras fiilis tossa tanssipelaamisessa, et jos siihen pääsee. Tekee semmosii vaikeempiikin biisejä ja ne vaan menee.(---) Et sit siin ei oo välttämättä läsnä tätä, et sit sielt tulee ne askel yhdistelmät ulkoapäin opituna tiettyyn kohtaan, vaan se on et se informaatio menee suoraan jonnekin.” (Pelaaja 2)

Tanssipelin musiikkityyli antoi tanssitaustaiselle Pelaajalle 2 vapaa-ajan kokemuksen omasta tanssijan työstä. Tanssijan ammatissa opetetaan ja tanssitaan tiettyjä tanssilajeja tietynlaisiin musiikin tyyleihin. Pelaaja 2 kuvaili alussa tunteneensa tarvetta tutuimpiin musiikkilajeihin ja sellaisiin, joista pitää.

”Noi biisit on ihan kamalia, siis ku ite tanssijana on vähän nirso musiikin suhteen ja tietyt musiikin lajit, joihin tanssitaan tiettyjä tanssityylejä, niin sit haluis et tuolta löytyis saman tyyppisiä biisejä.” (Pelaaja 2)

Tanssipelin musiikkityyli edustaa sellaisia kappaleita, joita Pelaaja 2 ei omalla ajallaan kuuntelisi tai käyttäisi niitä työssään. Kuitenkin pelaaminen tanssipelin musiikkiin antoi irrottautumisen tunteen omasta työstä ja tanssipeli selkeytti tunteita omasta vapaa-ajasta.

”Mut just huomas, et seurassa se on ihan hauska pelata jotain semmosia biisejä, joista ei välttämättä tykkää kovin paljoo, koska sit se taas on toisaalta irrottautumista omasta työstä eli niistä musiikin lajeista joita käyttää siinä omassa opetuksessa ja mihin itse tanssii. (--) Mut sit jos mä otan jonkun tosi poppis biisin, niin jolloin mä kääntäisin radiosta kanavaa aina, niin tota sit mä voin niin ku vaan tietyl tapaa vapaammin tehdä sen, tyyliin mitä muuten treenaisin. Et se on sit enemmän sitä harrastusta ja vapaa-aikaa.” (Pelaaja 2)

5.4.2 Liikunta

Hyvän olon tunteen tanssipelissä aiheutti kolmelle pelaajista liikunta. Pelaamisen tuntemukset liittyivät kahdella pelaajista kokemukseen omasta fyysisen kunnan parantumisesta. Pelaamiseen tuli tunne sen hyödyllisyydestä.

”Mä en ollut sen keväänaikana mitään muuta tehnyt ku pelannut tanssipelejä, mä vedin 3300 siinä cooperissa, ja se oli niin hurja lukema mulle, et mä olin ihan yllättynyt. Se oli koulun paras. (---) Se oli tosi hyvä juttu ja sit siit sai sellasen latauksen, kyl mä tota peliä haluun jatkossakin pelaa, jos sillä juoksee ton verran cooperissa. Se on ehkä näkyvin merkki mitä mä oon ite nähnyt pelistä, että mä en oo mitään muuta tehnyt ja pelannut vaan pelii. Mä oon sillä kunnossa pysynyt. (---) Et se on semmonen mikä saa tuntemaan, et se peli on hyvä ja se auttaa.” (Pelaaja 4)

Tanssipelin liikunnallisuus oli keino yhdelle pelaajista vaikuttaa omaan terveyteen ja painon hallintaan. Säännöllisen pelaamisen jälkeen liikunnallisuuden tarkoitus muuttui painon pudottamisesta parempaan kuntotason. Tanssitaustaisista pelaajista

jista yksi hyödynsi pelaamisen aikana tulevaa liikuntaa omaan tanssijan ammattiinsa.

”Alkuaikoina se oli enemmän ehkä vähän sitä, et enemmän sitä painon hallintaa, kun ei liikkunut niin paljoo, et pysy vaan niin ku sillä tavalla, et sain niin ku ihan rauhassa syödä ja tehdä mitä huvitti. Sitten ku kehitty ja siirty vaikeempiin kappaleisiin niin se, ehkä on toki edelleenkin sitä painon hallintaa, mutta vielä enemmän sitä niin ku kunnan kohotusta.” (Pelaaja 3)

”Mä niin ku pelasin sillä, et mä sain lämpöä kroppaan, mä sain lämpöä päälle. (---) Et nyt show alkaa puolen tunnin päästä, mä pelaan 15 minuuttia ja venyttelen.” (Pelaaja 2)

Tanssipelaamisen hauskuuden kokemus liittyi myös musiikin ja liikunnan yhdistymiseen tanssipelissä. Hyvän olon tunne tuli musiikin kuuntelusta ja siihen liikkumisesta tai liikunnasta yleisesti.

”Et on niin ku kiva olo ja siin tulee hikeä pintaan ja pääsee hyppimään ja kuunteleen musiikkii, et se on musiikin ja liikunnan yhteisriemua, niin ku tanssis yleensäkin.” (Pelaaja 5)

”Pelaamisen jälkeen on yleensä hyvä filis niin ku ihan liikkumisesta.” (Pelaaja 1)

Liikunnan kokemukset tanssipelissä selvisi tutkimuksessa liittyvän hyödyllisyyden tunteeseen. Tanssipelaaminen tuntui hyödylliseltä, koska sillä oli vaikutuksia omaan kehoon ja mieleen liikunnasta. Liikuntakokemus pelaamisessa sai tuntemaan fyysisen kunnan parantumista ja keinoa pysyä kunnossa. Tanssipelissä liikunta tuntuu hengästymisenä, kuumuuden tunteena ja hikoamisena. Liikuntakokemus tanssipelissä sai aikaiseksi mielihyvää, sillä pelaaminen koettiin hyödylliseksi.

5.4.3 Tanssipeliyhteisö

Tutkimuksessa erottui selkeästi ne pelaajat, joilla itse pelaamisen lisäksi harrastamiseen liittyi ihmiset tanssipelaamisen ympärillä. Tätä tanssipelaajista koostuvaa ryhmää kutsutaan yhteisöksi. Se tuli useasti ilmi kolmen pelaajan haastatteluissa. Sillä he kaikki kuuluivat yhteisöön ja toimivat siinä aktiivisesti. Käytännön elämässä tanssipelaajien yhteisö tarkoitti kaikilla näillä kolmella pelaajalla aktiivista pelaamista 2-3 kertaa viikossa arcade koneella, jonka ympärille myös muut pelaajakaverit kokoontuvat pelaamaan sekä päivittäistä kommunikointia internetin välityksellä. Lisäksi nämä Pelaajat 1, 3 ja 4 järjestivät tanssipelikelipailuja, tapahtumia sekä tekivät promootiokeikkoja lajin tunnettavuuden edistämiseksi.

”Mä käyn pelaamassa ja sen lisäksi mä teen töitä sen ohella ja järjestän tälläkin hetkellä tapahtumaa, järjestän itse asiassa montakin tapahtumaa, mietin kaikkee mitä siihen liittyy ja meil on yhdistyksen kaa asioita. Niin se rakentuu se elämä melkein kokonaan siihen.” (Pelaaja 4)

”Sitten tuli tää yhdistys viime syksynä ja sitten et se oli aluks tosi silleen sisänpäinlämpevä se porukka ja siihen oli tosi vaikee päästä sisälle ja sit se niin ku, mä vaan näin niitä ihmisiä kilpailuissa täällä ja sit niin ku pääsin siihen, et internetissä se on enimmäkseen tällä hetkellä se yhteystoiminta. (---) Siellä sitten rupes niihin tutustumaan. (---) Ja sit se rupes niin ku, et jos järjestät tällasta ja tällasta ja pääs hallitukseen ja oon järkännä kaikkee tapahtumii.” (Pelaaja 1)

Yhteisön jäsenten kommunikointi oli kaikille kolmelle pelaajalle päivittäistä internetissä. Yhteisön pelaajakavereiden kanssa ajankäyttö liittyi myös vapaa-aikaan.

”Siihen liittyy tosi paljon muutakin kuin itse peli. Et se on, et siihen rakentuu hirveesti, varsinkin tosi hieno juttu, et on niin paljon saman henkistä porukkaa, joiden kaa tulee sit puuhattuu päivittäin ja oltua viikonloppuisin.” (Pelaaja 4)

Kaksi haastateltavista pelaajista oli muuttanut uuteen kaupunkiin ja suurin osa uuden asuinalueen kavereista oli tanssipelaajia.

”Tosi iso juttu, ku kuitenkin kaverit on tanssipelaajia kaikki ja mä muutin tänne osittain myös ihan sen takia, että niin ku täällä on mun tutut. (---) Pidän huolta ihmisistä ja pidän huolta yhteisöstä ja tapahtumista.” (Pelaaja 1)

”On syntynyt näitä verkostoja, niin täl hetkellä, mä muutin ite pääkaupunkiseudulle vuosi sitten, niin suurin osa niistä kavereista ja tutuista mitä mulla täällä on, niin kuuluu tähän tanssipelaaja yhteisöön.(---) Mäkin oon kuitenkin päivittäin tekemisissä niiden ihmisten kanssa, jotka siihen peliin liittyy ja tota sitten myöskin niinkin, että Suomen tanssipelaajat ry:n asioita hoidetaan.” (Pelaaja 3)

Tutkimus osoitti, että tanssipeli yhteisöön kuulumisen ja siinä toimimisen sai aikaan pelaajissa mielihyvää, hyväksyntää, kunnioitusta ja itsensä toteuttamisen tunnetta. Yhteisöön kuulumisen on vaikuttanut pelaajan muihinkin elämän osaluoihin, kuten vapaa-aikaan ja ystäviin. Tanssipeliyhteisöstä pelaajat ovat saaneet ystäviä, joiden kanssa viettävät aikaa muutenkin pelaamisen ulkopuolella. Tanssipelaaminen yhdistää yhteisön jäseniä pelin ympärillä ja vapaa-ajalla. Kaksi yhteisöön kuuluvista pelaajista kuvailivat tanssipelaamista elämäntapana, joka tarkoittaa päivittäistä tekemistä itse pelin, pelaajakavereiden tai lajin eteenpäin viemisen kanssa. Tanssipeli tuntuu tanssipeliyhteisössä tärkeältä ja hyödylliseltä lajilta, jolle halutaan tunnustusta yleisesti ja lisää harrastajia, mikä motivoi toimimaan asian hyväksi ja sitä ohjaa selkeä tavoite saada lisää harrastajia.

”Sen kehityksen kannalta me halutaan viedä tätä lajia mediaan, me halutaan, että kaikki tietää, mitä on tanssipelaaminen ja mitä se sisältää, siinä ihan samassa mitä on skeittaus tai footbagi, et me ollaan vähän tämmönen urbaanimpi tosi uus laji ja toivotaan, et tästä tulee tosi suosittu laji ihmisten keskuudessa, koska tää on niitä ainoita pelejä, jotka voi hyödyntää ihmisiä jollain tapaa. Ja ja sen ohella ollaan yhdistyksen kanssa alettu ajaa asiaa eteenpäin, kilpailuja ja tapahtumia ja kaikkea mahdollista.” (Pelaaja 4)

Yhteisön toiminta lajin tunnettavuuden eteen on saanut innostuksen pelaajien kesken. Suomessa tanssipeli on ollut olemassa 2000-luvulla. Isoa asiaa siitä eivät ole ensimmäiset harrastajat tehneet, mutta nyt yhteisö on alkanut toimimaan enemmän julkisuuden eteen kun ennen on vain pelattu.

”Sit myöhemmin me tajuttiin se liikunnallinen puoli ja alettiin kehittää siitä isompaa juttua, et me saadaan siit niin ku enemmän irti. Huomattiin et sillä on fyysisiä vaikutuksia ja ihan samoin henkisesti tulee hyvä olo, kun pelaa. Siit sen niin ku huomaa ja sit me alettiin kehittää sitä eteenpäin. Sit me saatiin 2006 kesälä toi yhdistys pystyyn. Se on ollut iso askel siinä.” (Pelaaja 4)

Se, että tanssipeli saisi lisää ymmärrystä ihmisiltä ja uusia pelaajia, niin vaikuttaa myös niiden aktiivipelaajien harrastamiseen. Sillä isommalla harrastajajoukolla on mahdollisuus myös kehittää lajia eteenpäin:

”Se on vähän semmonen kaks piippunen juttu, että toisaalta on niin ku viedä tanssipelaamisen ilosanomaa eteenpäin, mut sit niin ku ihan raa`asti ajateltuna, mitä enemmän näkyvyyttä mitä enemmän harrastajia, sitä enemmän rahaa sitä enemmän kilpailuja. Parempi pelata ja pystyis kilpailemaan ja näin. Pääsyy kuitenkin siihen on se, että haluaa vaan että ihmiset pääsee koittaa ja pääsee pelaamaan tanssipelaamista. Toivon mukaan tulee lisää julkisuutta, tulee lisää harrastajia, saadaa toimintaa laajennettua.” (Pelaaja 3)

Lajin eteenpäin vieminen ja lajin tunnettavuuden edistäminen ovat yhteisössä tärkeitä asioita, joiden eteen tehdään töitä järjestämällä tapahtumia ja kilpailuja sekä esittelemällä lajia erilaisissa yleisötapahtumissa. Mielihyvän tunnetta pelaajassa saa aikaiseksi kun huomaa tanssipelin saavan iloiseksi uusia lajia kokeilevia ihmisiä.

”Et hassu juttu miten ihmiset, et en mä viitti mennä tohon, et toi on noloo tai on hölmön näköstä, pistää sinne kerran ja ne haluaa 10 kappaletta putkeen. Ja se on jännää nähdä se vaikutus mikä siitä tulee, et saa, et se on ihan uskomaton fiilis, ku niil on ihan oikeesti kivaa siinä” (Pelaaja 4)

Yhteisössä tehdään töitä tanssipelin väärin ennakko-oletusten kumoamiseksi julkisuudessa. Esimerkiksi yksi tällainen harhakuva on, että ihmiset luulevat tanssipelaamista vain tietokonesuuntautuneiden ihmisten harrastukseksi ja oudoksuvat lajia ehkä siksi. Pelaaja 4:llä on omia kokemuksia aktiivisesta ja pitkäjänteisestä toiminnasta tanssipelin eteenpäin viemiseksi. Tutkimuksessa selvisi, että toimiminen yhteisön ja pelaajien hyväksi saa aikaiseksi tyytyväisyyden tunnetta, kun jokin tehtävä saadaan valmiiksi:

”Se on jännä mediassa monta juttua, haastatteluja, joista tulee ilmi, että tää olis vaan tietyn kohderyhmän peli. Ja mä oon tosi tyytyväinen siihen, että et me ollaan parin vuoden aikana päästy siitä ohi. Totta kai tälle löytyy harrastajakunta, joka on tosi tietotekniikkapohjainen ja käyttää päivittäin nettiä, tapaa netissä, juttelee netissä. On myöskin pelaajia, jotka eivät käytä nettiä tai käyttää vähän ja harrastaa muutakin ja muitakin juttuja, ihan mitä sattuu. Mutta kuuluu kuitenkin siihen porukkaan mikä käy pelaamassa.” (Pelaaja 4)

Yhteisössä kunnioitetaan toisia pelaajia, mikä näkyy esimerkiksi käyttäytymisenä pelitilanteissa. Arcade-koneella voi pelata yksi tai kaksi kerrallaan ja muut odottavat vuoroaan. Tuolloin pelaajat osoittavat kunnioitusta toisen suoritusta kohtaan olemalla häiritsemättä pelaajaa ja antamalla keskittymisrauhan.

”Et heil on kuitenkin se etiketti hallussa, et se on suunnilleen, se on suht vakavaa, pitää niin ku kunnioittaa, kun toinen yrittää pelata rauhassa ja yrittää pitää sen rauha siinä.” (Pelaaja 4)

”Se porukka mikä siinä lähempänä on ymmärtää, et se on vakavaa. Mut se on valitettavaa sillon ku sellaset ulkopuoliset ei tajua, et toi vetää nyt henkensä edestä tyyliin, et jos mä meen sitä häiritsemään, niin siin on tosi vihainen tyyppi mua vastassa sen jälkeen. Et niitä tulee aika harvoin onneks, mutta niitä tulee.” (Pelaaja 3)

Yhteisössä muiden pelaajakavereiden tuki ja kannustus tulevat esiin toisen pelaajan tulosten huomioimisena.

”Sitte tulee taas ihan älyttömän hyvä fiilis, että mä pääsin taas läpi ja hyvä prosentti ja sitä ja tätä ja se kans palkitsee sillain tosi vahvasti sen, ku oikeesti jaksaa pelata ja ku ihmiset noteeraa sen kun on onnistunut ja jaksaa yhteisössä kehua, et kato sekin pääs sen läpi ja tosi hyvä juttu.” (Pelaaja 1)

Tutkimuksessa tuli ilmi, että yhteisössä oleminen ja siinä toimiminen voivat tulla itse pelaamista tärkeämmiksi. Silloin pelaamisessa ei ole tärkeintä hyvät pisteet ja muiden voittaminen vaan näkökulma pelaamiseen on yhteisöllisempi. Yhteisön jäsenenä voi tuntea toteuttavansa itseään ja löytää paikkansa erilaisten pelaajien porukassa noteeraamalla toisten pelaajien taitojen kehittymistä ja olemisen muita pelaajia varten. Pelaaja 1 kokee tanssipelaajien yhteisön ja sen eteen toimimisen olevan palkitsevaa.

”Se, mihin mä olen alkanut panostaan on sen yhteisön johtamiseen ja sellaseen ihmisiin.(---) Pelaamisesta on tullut hirveen paljon varmempaa ja palkitsevampaa ja tietysti näkee vieläkin sen mitä on itteellänkin kehitettävää ja näkee mitä muilla hyvillä pelaajilla on kehitettävää, toisaalta alkanut neuvoon huonompia pelaajia ja silleen löytänyt sen paikan yhteisössä.” (Pelaaja 1)

Yhteisössä toimimista motivoi tanssipelin luoma kokemus siitä, että peli on saanut erilaisia ihmisiä saman harrastuksen ääreen ja tekemään töitä yhteisön ja pelin eteen.

”Siinä vain näkee kuinka se peli on sellaista, että työntää ihmiset yhteen ja tehdään yhdessä sitä hommaa. Ja se on myös sitä mistä se kehittyy eteenpäin eli pelinkehittäjät kehittää uusia bisnejä ja askelkuvioita ja laitteita, mut se perusidea on niin hyvä, et yhteisö on mun elämässä se mikä tulee kehittymään kuin taito, ehdottomasti.” (Pelaaja 1)

Yhteisön yhdessä tekeminen on käytännössä esimerkiksi jonkun tanssipelikelipailun tai tapahtuman järjestäminen. Pelaaja 1 kuvailee yhden tapahtuman järjestämisestä yhteisenä vastuunottamisena ja erilaisten tapahtumaan liittyvien asioiden käytännön hoitamisena yhdessä tehtäviä jakaen.

”Käytiin ite pyytämässä luvat kouluilta ja budjetit tehtiin ja haettiin rahoitukset ja siis niin ku paras siin oli se, et mä pyysin niin ku tanssipelaaja nuoria tekeen sen, kun vanhin meidän jäsenen on joku 28 tyyliin ja suurin osa just silleen 18 täyttäneitä, et ihmiset pääs tekee sen ite, ottaa vastuuta muut kuin mä, et se oli kuitenkin ihan älyttömän hyvä.” (Pelaaja 5)

Tutkimuksessa selvisi, että yhteisössä toimiminen antaa mahdollisuuden kehittää ihmisen käytännön taitoja hoitaa asioita ja organisointikykyä sekä vastuunottoa. Tanssipeliyhteisössä jokainen saa toimia omien mahdollisuuksien mukaan, mutta jos mieli toimia ja haluaa hoitaa asioita, niin yhteisössä siihen on mahdollisuus ja näin saa kehittää myös huomaamatta omia yhteistyö- ja muita elämäntaitoja.

5.6 Motivaatio tanssipelaamisessa

Syyt miksi pelaaja harrastaa tanssipeliä vaihtelevat yksilöittäin. Tutkimuksessa selvitin syitä miksi pelaaja alkoi harrastaa tanssipeliä ja syitä pelata kun takana oli jokaisella oma aikansa pelaamista. Tarkoituksena oli selvittää miten motivaatio muuttui aloittamisesta ja millaisen merkityksen pelaaminen sai pelaajan elämään. Tutkimuksessa selvisi, että kaikilla pelaajilla omat motiivit pelata olivat aloittamisesta muuttuneet ja tanssipelin merkitys oli selkeytynyt ajatuksissa aikansa harrastettuaan.

Syitä tanssipelaamisen aloittamiseen olivat pelaamisen kiehtominen yleisesti, tanssipelaamisen nautinnollisuus ja sen hauskuus sekä fyysisyys. Neljää pelaajaa viidestä yhdisti tanssipelaamisen aloittamisessa halu kehittyä ja tulla hyväksi. Yksi tanssitaustaisista pelaajista piti pelaamista kokeiluna, jossa oli tavoitteena tuoda tanssillisuutta pelaamiseen, oma pelilliset tavoitteet eivät olleet niin tärkeitä.

Pelin aloitusvaiheessa kahta pelaajaa hallinnut ajatus oman taidon kehittymisestä muiden pelaajien tasolle vaihtui myöhemmin enemmän omista lähtökohdista pelaamiseksi. Tanssipeli sai oman merkityksensä ja löysi muotonsa omine motiiveineen pelata. Tämä tuli ilmi, kun pelaaja pystyi vertaamaan omaa aloitusmotivaatiotaan nykyiseen ja pelaaminen tapahtui omasta halusta eikä ulkopuolisista pai-

neista olla yhtä hyvä pelaaja kuin muutkin. Pelaaja hyväksyi pelin omaksi henkilökohtaiseksi harrastukseksi.

”Nyt pelaan kun ehdin ehkä sen takia, että siitä tykkää, alussa se oli ehkä sellaista muitten kiinniottamista, mutta nyt, ihan nyt se on sitä että tykkään pelata. Sillon kun pelasin paljon, pelasin sen takia, että halusin kehittyä ja kehittyä. Nyt se on enemmän sosiaalista pelaamista. Se varmaan vaatis sellaisen kipinän sytymisen uudelleen ihan sellainen scorepelaaminen ja tulosten jahtaaminen.” (Pelaaja 1)

Alussa Pelaaja 5 kuvaili syitä pelata haluksi olla hyvä ja päästä muiden pelaajien tasolle, oma tanssitausta toi lisää yritystä omaan kehittymiseen:

”Varmaankin sen takia, että on muutenkin kiinnostunut pelaamisesta, sit ku vielä on tommonen peli, niin saan yhdistää kaksi mun intohimoa pelaamisen ja tanssimisen, niin se totta kai kiehtoo, kun oli alunperinkin tosi kiinnostunut siitä ja ajatellut, että haluaa pärjätä jossakin tollasessa(---). Niin varmaan se kunnianhimo et halus olla hyvä jossain tommosessa tai koki, et mun pitää olla hyvä, koska mä oon tanssija.” (Pelaaja 5)

Puolen toista vuoden pelaamisen jälkeen Pelaaja 5 kokee syyn pelata muuttuneen:

”No tavallaan se tietyn tyyppinen tarve on kadonnut sieltä, että ei ole semmosta tarvetta näyttää muille, kun on päässyt hakkaan sitä pelii niin paljon, että ei oo enää sitä. Et jos ois jossakin tilaisuudessa tanssipeli, niin kyl mä meen sinne kaverit voittamaan tai en mä sitä sen enempää pelaa, et on se kaikkein suurin himo siinä tietyn tyyppisessä tilanteessa kadonnut. Mut kyl edelleen on muuten samat jutut, et haluaa edistyä siinä hyväks.” (Pelaaja 5)

Pelaajat 3 ja 4 aloittivat pelaamisen, koska se oli kivaa ja hauskaa. Pelaamisen motivaatio kehittyi molemmilla pelaajilla samalla kaavalla. Ensin se oli vain hauskaa ja nautinnollista. Sitten tavoitteena oli päästä kappaleita läpi, minkä jälkeen pelissä on tavoite tehdä koko ajan parempia ennätyksiä ja tuloksia kappaleiden pisteissä. Pelaamiseen tuli vakavampi suhtautuminen.

*”Alkuun se oli sen takia, et se oli kivaa heilua siinä, sitten se to-
ta muuttu siihen, että oli kiva päästä kappaleita läpi, eli kokeili
niitä omia rajojaan siinä.(---) Oli kiva huomata, mitä se teki
mulle fyysisesti. Sitten oli kivaa pelata tarkkuutta ja nostaa niitä
pisteitä sinne huipulle. Nyt alkaa olla vähän se, että tulokset al-
kaa olla niin kovia, niitä pystyy parantamaan, mutta se on hi-
dasta, kaikki on läpi ja niin ku liikunta on vähän old news, niin
nyt se on enemmän sen harjoittelun takia kivaa ja sit se harjoit-
telu siihen kisaamiseen. Et sit jos ei oo enää kivaa, niin sit ei
varmaan tuu pelattua, koska se on se syy.” (Pelaaja 3)*

Se, että tanssipelaaminen tuntui kivalta, liittyi kokemuksiin liikunnasta ja fyysi-
syydestä, tarkkuuspelaamisesta sekä harjoittelemisesta kilpailuihin. Molemmilla
Pelaajilla 3 ja 4 pelillinen motivaatio kehittyi alun hauskaasta pelaamisesta kilpai-
lemiseen ja kilpailujen voittamiseen pelaamisen ollessa kuitenkin edelleen nautin-
nollista. Tutkimus osoitti, että aktiivipelaajilla tavoitteet on jo läpipelattujen kap-
paleiden ennätysten rikkomisessa eli yritetään parantaa tuloksia. Sitä kautta harjoi-
tellaan kilpailuihin, joissa tavoitteet on korkealla.

*”Sit vaan tehään niin ku uusia ennätyksiä kappaleisiin ja koite-
taan saada jokaiseen tonne koneen kappaleeseen uus enkka.
Kuitenkin niin pelilliset tavoitteet on kilpailujen voittaminen.”
(Pelaaja 4)*

*”Mä haluan iteltäni vielä paljon pelaajana, myös että mä halu-
an parantaa tuloksia, mä haluan olla paras, mä haluan voit-
taa.” (Pelaaja 3)*

Tanssipelaamisen voi aloittaa ilman mitään suuria tuntemuksia omista tavoitteista
tulla hyväksi pelaajaksi. Pelaaminen oli kokeilu yhdelle haastateltavista ja siinä oli
tarkoitus kokeilla tanssillisuuden ottamista peliin mukaan. Pelaaja 2 harrasti tans-
sipeliä säännöllisesti muutaman kuukauden ajan kunnes pelaaminen muuttui sa-
tunnaiseksi. Omat taidotkin pelissä kehittyivät eniten silloin, kun pelasi säännöllis-
esti. Pelaamista alkoi kuitenkin motivoida enemmän sen sosiaalisuus kuin taito-
jen kehittäminen. Peliä oli kiva pelata ystävien kanssa ja se oli niissä tilanteissa
mukavaa ajanviettoa.

”Tällä hetkellä se on, se on sosiaaliset tilanteet. Et en mä niin ku tällä hetkellä itse sitä peliä treenaa. Et just sen takii, ku mul itselläni ei ole niin selkeitä tavoitteita sen pelin suhteen.” (Pelaaja 2)

5.7 Tanssipelaamisen merkitys elämässä

Tanssipelaamisen merkitys harrastajille oli tietenkin yksilöllinen. Siihen vaikutti haastateltavan sen hetkinen elämäntilanne, ajan käytön mahdollisuus pelaamiseen sekä mielenkiinto ja tavoitteet pelaamisessa. Tutkimus osoitti, että tanssipelaaminen merkitsi elämäntapaa tai kivaa vapaa-ajan peliä muiden joukossa. Aktiiviharrastajille tanssipeli merkitsi elämäntapaa, jossa yhdistyi pelaaminen, pelikaverit eli pelaajien yhteisö sekä työskentely lajin eteenpäin viemiseksi päivittäin. Kahdelle haastatelluista tanssipelaaminen merkitsi hauskaa peliä muiden tietokonepelien joukossa, kokemusta sekä sosiaalista vapaa-ajanviettoa. Kaikille se merkitsi kivaa peliä, jota jokainen pelasi omista lähtökohdistaan.

5.7.1 Tanssipelaaminen elämäntapana

Kolmella harrastajalle pelaaminen merkitsi elämäntapaa. Se, mikä sai tanssipelaamisen muuttumaan elämäntavaksi, liittyi pelaamisen ympärillä tapahtuvaan toimintaan. Nämä kolme harrastajaa eivät käyneet vain pelaamassa vaan olivat päivittäin yhteydessä tai viettivät aikaa muiden pelaajien kanssa. Heille tanssipelaamisen merkityksessä elämässä nousi tärkeäksi ystävät, joita oli saanut pelaamisen kautta. Tanssipelaaminen antoi mahdollisuuden tutustua uusiin ja erilaisiin ihmisiin, joista tuli ystäviä.

”Se tuo tosi paljon juttuja, jos pelaa ihan silleen et on aktiivinen pelaaja. Itse tosi paljon kavereita saanut ihan vaan kun on pelannut. Et sit tulee ihmisiä, et vaiks ne ois ihan eri henkisiä ihmisiä niin tulee jotain yhteistä, niin ku tanssipelaaminen ja sit saa jotain juttua aikaseksi. (---) Se on sellanen, et sit no, et sanoisin et ku on tekemässä yhdistyksen kanssa hallituksessa ja tekee päätöksiä, niin mieltii asioita, yrittää viedä lajia enemmän. Et siit tulee elämäntapa, et päivästä toiseen jossain muodossa esiin, vaikka ei käviskään pelaamassa. Et kuitenkin päiväkin al-

kaa yleensä sillä, et käy heittää pari riviä sinne ircciin, sieltä vaan sattuu lukeemaan jotain juttuja ja se vaan, vaikk me ollaan tietokoneihmisiä ja moni, joka ei ole ja käy täällä arcadella säännöllisesti ja on meidän kaa tekemisissä, vietetään iltaa jossain jonkun luona, perjantai iltaa, pidetään pientä kiva. Se on sellanen kanava meille, mistä me saadaan kaikkee positiivista ja kiva, semmosta ja se on niin ku elämäntapa.” (Pelaaja 4)

Tanssipeliharrastuksessa yhteisöön kuulumisen ja sen ainutlaatuisuuden kokeminen sai tietyllä tavalla arvostamaan yhteisön olemassa oloa, koska siinä huomasi kuinka erilaisista ihmisistä yhteisö koostui. Yhteisö ja muut tanssipelaaja kaverit ympäri Suomea merkitsi turvallisia ihmisiä oman elämän ympärillä.

”Sit on vielä se, et siinä tutustuu hirveen erilaisiin ihmisiin, tässä et tota. On sellaisia, joihin tavallaan ei mitään muuta kautta vois tutustua tavallaan, kun on ihan eri harrastukset ja kaikki muu, mut sitten joku tällanen yhdistää. Ja on justinsa, näitä aktiivisia netin käyttäjiä, tulee sellanen aika tiivis kommuuni ja aika hyvin luottamusta. Jos mä vaikka lähden ouluun niin ei varmaan tarvitse mennä hotelliin tai jyvässkylään tai kuopioon tai hämeenlinnaan. Et aina löytyy sellasta turvaverkkoo myöskin.” (Pelaaja 3)

Tanssipelaaminen ja etenkin yhteisössä toimiminen merkitsi haastetta, jossa omat taidot viedä tanssipelaamista eteenpäin oli mielenkiintoinen haaste. Yhteisössä toimiminen aktiivisesti merkitsi mielekästä tekemistä ja oman itsensä toteuttamista.

”No se on se yhteisö aika pitkälti tällä hetkellä, mitä mä vedän ja ne ihmiset, jota siellä yhteisössä tietysti on ja tää kehittyi ihan älyttömästi tää yhteisö, niin se miten mä pärjään ja saan vedettyä tätä eteenpäin, kaikkia mielenkiintoisia haastatteluja ja niin ku sitä, että neuvotellaan sitä, että tästä tulee urheilulaji ja kaikkea, uusia jäseniä ja tapahtumia ja se on ihan sellainen projekti mulle, kaikki nää jutut. Et se on hirveen kiva, just tällasta älyllistä haastetta, mä tykkään just tämmösestä johtamisesta, suunnittelusta ja organisoinnista, niin tää on ihan kutsumus toisaalta silleen, että pistää itensä likoon sellasen takia, mistä tykkää.” (Pelaaja 1)

Tanssipeliyhteisössä toimiminen merkitsi antoisaa tekemistä, jossa yhdistyvät kaverit ja oma toiminta järjestää ja hoitaa yhteisön sekä lajin asioita. Tanssipelille ja yhteisölle uhrataan paljon omasta ajasta, mutta vain siksi, koska se on sitä mitä haluaa tehdä.

”Niin ku tuli jo aikasemminkin esille, että tää on pitkälti elämäntapa niin ku tyypeille, jotka oikeesti harrastaa tätä paljon. Se kaveriporukka, joka tästä tulee, meillä on ollut tosi tiivis yhteisö ja vaikka se on nyt laajentunut, se on silti aika tiivis yhteisö. Moni tuntee toisensa hyvin ja hengaa keskenään, kaveriporukka muotoutuu siihen ja osaks se, et mekin keskustellaan nettissä aika paljon, just ircissä ja tällasissa. Ja tulee niillä kanavilla puhuttua aika paljon, sitä kautta taas sitoutuu siihen, sit tulee taas pelattua paljon ja hoidettua näitä järkkäilyjuttuja. Et se vie aika paljon aikaa. Mut en mä sitä tekis, jos mulle ei jäis siitä hyvä mieli, enkä pitäis niistä ihmisistä, joihin mä oon tutustunut ton kautta, et jos en sais ite pelaamisesta, et jos se ei tuntuis kivaltta, et kyl se, et tää on ollut hyvin antoisaa.” (Pelaaja 4)

Kaikkia kolmea yhdisti se, että yhteisö ja ihmiset olivat ne asiat mitkä tanssipelaamisessa merkitsivät heille enemmän kuin pelkkä pelaaminen. Itse pelaaminen oli kuitenkin taidoiltaan kahdella ihan Suomen huipputasoa ja he osallistuivat kilpailuihin, mutta silti kun kysyttiin, mitä tanssipelaaminen merkitsee heidän elämässään, niin vastaukseksi tuli kaikilla yhteisö ja tanssipelikaverit. Tanssipeli yhdisti ihmisiä, mikä lisäsi myös pelaamisen merkitystä.

5.7.2 Tanssipeli ajanviettona

Pelaaminen voi merkitä yhtä lailla hyvää ja kivaa, olematta kuitenkaan niin paljon aikaa vievää kuin kolmella haastattelun aktiivipelaajalla. Tanssipelaaminen merkitsi kahdella pelaajalle tietokonepeliä, josta on kokemusta.

”Mun elämässä se on yks peli.(---) Se on peli muiden joukossa, jota mä oon päässyt pelaamaan, peli jossa periaatteessa pärjää ja se on kivaa just sen takia, et kuka tahansa pärjää, oman taitotasonsa mukaanhan siinä mennään. Se on peli, jota mä en niin paljon ole päässyt pelaamaan, sitä se mulle merkitsee, et semmonen tietokonepeli tavallaan.” (Pelaaja 5)

”Se tanssipelaaminen, se on sellainen asia tällä hetkellä, jota olen kokeillut ja tiedän mitä se on.(---) Mä oon tietyl taval tyytyväinen siihen, että mitä mä oon sen kanssa tehnyt. Et se on semmonen testattu juttu. Et tietää mitä se on ja voi puhuu siitä. Sit jos joku kysyy niin osaa kertoo siitä. Voi niin ku suositella sitä ihmisille.” (Pelaaja 2)

Vaikka pelaaja ei kuuluisi tanssipelaajien yhteisöön, niin silti tanssipeli on peli, jossa sosiaalisuus ja muiden kanssa pelaaminen voi merkitä mielekkyyttä pelaamisessa.

”Tällä hetkellä se on silleen, että mä tiedän, että jotta mä pääsisin eteenpäin niin mun pitäis treenata sitä ihan tosi paljon. Että mä oikeesti pääsisin pelaamaan niitä seuraavan vaikeustason pelejä. Tällä hetkellä mulla ei ole itselläni sellasta halua ja tarvetta lähteä tekemään sitä. Vaan mä oon niin ku tyytyväinen, et mä voin nimenomaan ottaa sen sosiaalisena pelinä.” (Pelaaja 2)

5.8 Tanssiminen tanssipelissä tietoinen valinta

Tutkimuksen yhtenä tehtävänä oli selvittää tanssipelaamisen ja muun tanssimisen kokemuksien samanlaisuutta. Hyödynsin tutkimuksessani haastateltavien tanssi – ja musiikkitaustoja ja pyysin kertomaan tanssimisen kokemuksesta tanssipelaamisessa. Tanssitaustaisuus takaa sen, että haastateltavilla on kokemusta tanssimisesta ja näin ollen he voivat vertailla kokemuksiaan tanssimisesta ja tanssipelaamisesta. Tämä tanssimisen tutkiminen oli teemahaastattelussa omana teemana, mutta kysyessä pelkästään yleisesti tuntemuksia ja kokemuksia tanssipelaamisessa, niin muuttamat käyttivät sanaa tanssiminen kuvaillessa tuntemuksiaan.

Tuloksena oli, että tanssitaustaiset pelaajat kokivat tanssimisen tunnetta tanssipelaamisessa, jos pelasivat helpompia kappaleita, joissa on aikaa liikuttaa kehoa monipuolisemmin ja tehdä omia liikkeitä. Kappaleen tuli olla hidas tempoltaan ja helpompi askeliltaan, koska vaikeampien kappaleiden kiivas rytmisyys ei anna mahdollisuutta mihinkään muuhun kuin jalkojen nopeaan työskentelyyn matolla. Tutkimus osoitti, että tanssipelaamisessa on mahdollisuus tuntea tanssivansa, mutta se vaatii pelaajalta asennetta ja omaa kehon käyttöä ja liikkeiden suunnittelua

pelaamiseen. Kaksi, ei tanssitaustaista haastateltavaa, eivät kokeneet tanssivansa missään vaiheessa, vaan tunsivat itsensä pelaajiksi eivätkä tanssijoiksi. Molemmat kuitenkin kertoivat tanssimisen olevan tanssipelaamisessa mahdollista freestyle pelimuodossa, mikä Suomessa on erittäin harvinaista.

”Sanotaanko, että mun mielestä se, että jalat liikkuu tasan ainoastaan sen rytmin mukaan, niin mun mielestä se on tanssia, mikä on tanssipelaamisessa tanssia ja just kun niissä on niitä erilaisia kuvioita ja rytmejä, käsiä. Se tuo vähän monipuolisuutta siihen ja on se on ihan älyttömän kiva, niissä pikkasen helpommissa biiseissä, kun ne on oikeesti tehty ne stepit siihen biisiin ja sit huomaa siit kappaleestakin juttuja, kun sen pelaa silleen, ei ihan älyttömän semmosella nyt on pakko saada tulos vaan sellain vähän rennommalla, niin se on siis ihan älyttömän hyvän tuntusta. Ku jotkut kappaleet on tehty silleen, et pitää kääntyä silleen puoliks selkä ruutuun päin ja niis on tosi paljon sellaisia kikkoja, mitä huomaa sit ku rupee pelaan kunnolla. Se on niin ku sitä tanssia, mistä mä tykkään ihan älyttömästi, löytää niitä kuvioita siellä.” (Pelaaja 1)

Tanssipelin tanssimisessa vaaditaan ihan erilaista pelityyliä silloin kun halutaan, että pelaaminen näyttää mahdollisimman hienolta erilaisine liikkeineen. Tällöin pisteet eivät ole niin tärkeitä pelaamisessa. Tanssiminen tanssipelissä on monipuolisempaa kehonkäyttöä ja näin ollen joutuu ajattelemaan enemmän kuinka kehoon käyttää. Sen takia, että joutuu ajattelemaan oman kehon liikkeitä ja suunnitella niitä, tekee siitä juuri tanssia tanssipelissä. Muuten tanssipelissä keskitytään nuoliin ja jalkojen liikuttamiseen mahdollisimman tehokkaasti matolla nuolten mukaan. Tanssimisen asenteessa keskitytään kokonaisvaltaisempaan kehon liikuttamiseen.

”Välillä mä kokeilen, että mä liioittelen tosi paljon. Sen sijaan, et mä vaan otan niitä nuolia jaloilla. Et mä sit päätän, et tän biisin mä vaan pompin. Ihan liian suuria hyppyjä nuolista toiseen jolloin siinä löytyy myöskin tietyllä tavalla niiden nuolien aiheuttama liike kropassa paremmin. Eli silloin siihen tulee tää flow paremmin päälle, et tää toisella eteen ja toisella taakse, sen sijaan et jalat vaan liikkuu eteen ja taakse. Et koko kroppa liikkuu nuolen päälle ja sit taas seuraava nuolen päälle. Eli silloin tulee sellasii ihan eri fiiliksiä ja usein tulee parempi tulos siitä biisistä. Kun siinä käyttää enemmän energiaa niin siitä saa myös enemmän energiaa. Sit välillä kun on niitä tutumpia biise-

jä, niin välillä yrittää miettiä että mitä juttuja tanssillisesti mä voin käyttää täs näin. Niin ku alkaa ottaa käsi mukaan ja asennetta enemmän.” (Pelaaja 2)

Tutkimuksessa ilmeni, että kaksi tanssitaustaista ovat tanssipelaamisesta ottaneet vaikutteita omiin tanssijan ammatteihin. Tanssipelistä konkreettiseen tanssimiseen oli tullut rytmien käyttöä ja perusaskeleiden hyödyntämistä.

”On alkanut huomioimaan tommosta rytmitystä ja tullut niin ku uusia ideoita sitä kautta, et tullut tota, et on miettinyt et miten tonkin vois tehdä tommosiin rytmityksiin. Ja tavallaan saanut inspiraatiota tekee koreografioita, et rytmittää niitä eri tavalla ja ottaa sieltä niin ku vaikutteita.” (Pelaaja 5)

Tanssipelaamisen perusaskeleet olivat myös saaneet ajattelemaan oman työn eli tanssin olemusta syvällisemmin ja pohtimaan oman työn sisältöä.

”Semmonen perusaskelten arvostus, koska tossa on neljä suuntaa, mikä tuntuu tosi vähältä. Mut silti et niiden avulla pystyy tekemään tosi paljon askeleita. Niin sitä mä oon ehkä ottanut mun tanssitunneille mukaan enemmän. Et käyttänyt sellasia selkeitä suuntia, päässyt takaisin sellasiin perusasioihin enemmän, mikä on tosi tärkeitä kun opettaa alkeisryhmiä. Et niin ku tajuu, et se on osaltaan auttanut mua hahmottamaan, et mistä se tanssi koostuu. Et se on sellasta duunii mitä miettii joka vuosi uudelleen, et mistä tanssi koostuu ja sit mitä sieltä tulee, et sitä lähestyy aina vähän eri kautta joka kausi.” (Pelaaja 2)

Höysniemi (2006, 25) toteaa tutkimuksessaan, että tanssipelillä on vähän tekemistä muun tanssimisen kanssa, etenkin kun pääpaino on pisteistä pelaamisessa. Tutkimuksessa vain 2% prosenttia 556 vastaajista harrasti muuta tanssia parantaakseen tanssipelaamista. Tutkimuksessa todettiin, että harvemmin tanssipelaajalla on muun tanssimisen taustaa.

6 POHDINTA

Tutkimuksella saatiin vastauksia asetettuihin tutkimusongelmiin. Tanssipelaaminen antoi kokemuksia liikunnasta, musiikista ja yhteisöön kuulumisesta. Tutkimus osoitti tanssipelaamisen tunteiksi onnistumisen ja turhautumisen sekä itsensä haastamisen. Tunteet liittyivät pelillisten taitojen harjoitteluun ja taidoissa kehittymiseen. Yhteisiä tekijöitä muun tanssin kokemusten kanssa olivat musiikki, taidon oppiminen ja itsensä haastaminen. Tanssipelaaminen merkitsi pelaajille elämäntapaa tai tietokonepeliä muiden joukossa.

Saadut tutkimustulokset osoittivat, että tanssipelaaminen saa aikaa kokemuksen liikunnasta, mikä tuntui fyysisenä hengästymisenä ja kuumuutena sekä kipeytyneinä lihaksina. Liikunnan kokemukseen liittyi myös henkinen hyvä olo fyysisestä kehon rasittamisesta. Liikunnan kokemus sai pelaajan ajattelemaan tanssipeliä hyödyllisenä pelinä, jolla oli vaikutusta omaan terveyteen ja tässä tapauksessa nimenomaan fyysiseen kuntoon. Markku Ojanen (2001, 107) toteaa, teoksessa *Liiku oikein - voi hyvin*, lukuisiin tutkimustuloksiin vedoten liikunnan edistävän ihmisen henkistä hyvinvointia. Se johtuu liikunnan antamista kokemuksista fyysisen kunnon kohentumisesta sekä liikunnan aiheuttamasta positiivisesta mielialasta, välttämällä paremmin ahdistuksia ja masennustiloja. Liikunnan on todettu myös lisäävän ihmisen itseluottamusta. Ilkka Vuori (2000, 82), teoksessa *Tehokas ja turvallinen terveystoiminta*, toteaa liikunnan psyykkisen vaikutuksen perustuvan liikunnan synnyttämään mielihyväkäyttöön minäkokemukseen. Tämä johtuu liikuntasuorituksen keskushermoston aktivoinnista ja sen aiheuttamasta hormonaalisesta stressireaktiosta. Mielihyvän kokemukseen vaikuttavat myös tunne ajatusten keskittymisestä liikuntasuoritukseen, mahdollistaen irtautumisen muista mieltä hallinneista ajatuksista. Lisäksi oman kehon hallintakokemukset sekä tunne psyykkisten jännitysten purkautumisesta lihastyöskentelyn avulla vaikuttavat liikunnasta saamaan positiiviseen oloon.

Tanssipelaamisen liikunnan kokemukset osoittavat tanssipelaamisella olevan positiivisia vaikutuksia pelaajan henkiseen hyvinvointiin. Markku Ojanen (2000, 145) artikkelissa *Millainen osa liikunnalla on ihmisen psyykkisessä hyvinvoinnissa*,

toteaa liikunnan synnyttämän hallinnan kokemuksen vaikuttavan psyykkiseen hyvinvointiin. Hallinnan kokemus liikunnassa syntyy, kun ihminen tajuaa pystyvänsä tekemään liikkeitä esitetyn mallin mukaan. Hallinnan kokemus voimistuu, kun ihminen huomaa edistyvänsä liikunnan taidoissa ja tavoitteissa. Sitä kautta rakentuu minäkäsitys, jonka säilyttäminen ja vahvistaminen vaativat jatkuvaa työstämistä. Ihminen tarvitsee hallinnan kokemusta voidakseen henkisesti hyvin. Hallinnan kokemuksella ihminen saavuttaa sosiaalista hyväksyntää ja arvostusta, kun tajuaa osaavansa ja hallitsevansa samaa mitä muutkin. Hallinnan kokemuksessa on kyse ihmisen tekemistä tulkinnoista suorituksestaan. Tulkinta tapahtuu ympäristön vihjeistä ja suorista sosiaalisista palautteista. Tanssipelissä pelaaja tiedostaa omien taitojen kehittymistä pelin taitotasoilla edistyessä. Tulkintaa pelaaja tekee saamistaan pisteistä ja kappaleessa menestymisestä yleisesti. Eteneminen tanssipelitaidoissa nostaa pelaajaa samalle tasolle edistyneempien pelaajien kanssa ja vaikuttaa omaan arvostuksen tunteeseen muiden ihmisten joukossa.

On kuitenkin muistettava, että tässä tutkimuksessa en keskittynyt tutkimaan millaista liikuntaa tanssipelaaminen on. Tämän tutkimuksen kohderyhmästä kolme oli aktiivipelaajia, jotka harrastivat tanssipeliä säännöllisesti 2-3 kertaa viikossa ja osallistuivat kilpailuihin. Tanssipelaamiseen oli hyvin keskittynyt asenne ja pelaajien asenne oli urheilla tanssipelaten. Heille tanssipelaaminen oli keino huolehtia terveydestä. Kaikki haastateltavat kokivat tanssipelaamisen liikunnallisena toimintana, mutta kaikille liikunta ei merkinnyt tapaa pitää huolta omasta fyysisestä kunnosta. Mielestäni ei voida yleistää, että tanssipelaaminen vaikuttaa juuri liikuntakokemusten kautta pelaajien kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin. Esimerkiksi joku voi pelata tanssipeliä kaksi kertaa viikossa puoli tuntia kerrallaan. Silloin ei voida vielä todeta, että pelaamisella olisi juuri liikuntakokemusten kautta edistävää vaikutusta pelaajan elämään. Tanssipelaamisen voidaan todeta olevan henkiseen ja fyysiseen hyvinvointiin vaikuttava liikuntalaji, jos pelaaja harrastaa sitä säännöllisesti ja asennoituu harjoittelussaan lajiin urheilumuotona, jolla edistää omaa oloa. Taidoissa kehittyminen on kuitenkin jokaiselle pelaajalle mahdollista ja näin ollen voidaan todeta, tanssipelaamisen synnyttämän hallinnan kokemuksen vaikuttavan pelaajan henkiseen hyvinvointiin.

Tanssipelaaminen antoi kokemuksen yhteisöön kuulumisesta ja siinä toimimisesta. Yhteisössä tutustui uusiin erilaisiin ihmisiin, joista tuli kavereita myös vapaa-aikaan. Yhteisössä olennaista oli tunne, kuinka tanssipeli yhdisti ihmisiä. Yhteisössä toimiminen antoi kokemuksia vastuunottamisesta, asioiden organisoimisesta sekä yhteistyöstä. Tanssipelaajien yhteisön toimintaa ohjasi pelaajien halu toimia yhteisen harrastuksen edistämiseksi. Yhteisössä tanssipeliä kehitettiin kaikkien pelaajien iloksi ja uusien harrastajien mukaan saamiseksi. Se koostui pelaajista, joiden aloitteesta kaikki toiminta yhteisössä tapahtui. Yhteisö järjesti kilpailuja, tapahtumia ja esiintyi tuodakseen lajia nähtäville. Tällainen toiminta ei ole mahdollista ilman pelaajien vuorovaikutusta ja yhteistyötä keskenään. Telama (2000, 72) toteaa nuorten vuorovaikutuksen ja yhteistyöskentelyn liikuntaharrastuksessa edistävän nuoren kykyä oppia toimimaan toisten ihmisten kanssa ja ottamaan toiset huomioon. Tanssipelaajien yhteisössä toimimisen voidaan todeta kehittävän pelaajan sosiaalisia taitoja, joita elämässä usein tarvitaan. Tanssipelaajien yhteisössä kuten muuallakin elämässä voi asioiden järjestämisessä tulla esiin monimutkaisia ja ristiriitaisia tilanteita. Telaman (2000, 72) mukaan tällaisten ristiriitaisen tilanteiden selvittäminen kommunikoimalla kehittää nuoren moraalista ajattelua.

Harinen, Itkonen ja Rautopuro (2006, 10) teoksessa *Asfalttiprinssit –tutkimus skeittareista* selvittävät millainen ilmiö skeittaus eli rullalautailu on. Tutustuessani skeittaus ilmiöön huomasin sillä ja tanssipelaamisella olevan yhdistäviä ominaisuuksia. Skeittaus ja tanssipelaaminen ovat harrastajan oma-aloitteista toimintaa. Molemmat edustavat uudenlaista liikuntamuotoa toimintaympäristöineen ja molemmat ovat synnyttäneet harrastajista koostuvaa yhteisöä. Harinen, ym. (2006, 35) toteavat yhteisössä olemisen synnyttävän kollektiivista kokemusta meistä (me skeittarit). Samalla yhteisössä tunnetaan itsensä osana ryhmää (minä skeittarina). Tutkimuksessa kolme tanssipelaajaa koki olevansa yhteisössä (me tanssipelaajat) ja samalla tiedostivat oman roolinsa siinä ja oman yksilöllisen taitotason pelaajana (minä tanssipelaajana). Jaana Lähteenmaa (2000, 40) toteaa, teoksessaan *Myöhäismoderni nuorisokulttuuri tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisen ulottuvuuksista*, yksilön työstävän identiteettiään ja minäkuvaa ryhmään kuulumisen avulla. Voidaan todeta, että tanssipelaajien yhteisössä pelaaja voi oppia ymmärtämään itseään ja identiteettiään ihmisenä, kuka on. Yhteisössä ollaan vuorovaiku-

tuksessa muiden, erilaisten ihmisten kanssa ja muiden ihmisten reaktioiden ja toimintojen kautta ihminen saa palautetta omasta toiminnasta ja itsestään ihmisenä.

Tutkimus osoitti, että tanssipeli on peli, jossa kokemukset omasta taidollisesta kehitymisestä ovat hyvin selkeitä. Vaikeusasteittain etenevien kappaleiden läpi pääsy, paremmat pisteet tai kappaleen keskeyttäminen kertovat pelaajalle selkeästi missä onnistui tai mikä kohta pelissä on vaikea. Omasta taidollisesta kehitymisestä tai vaikeuksista saa heti palautetta ja näin pelaaja tietää, mitä täytyy harjoittaa tai mitä on oppinut. Tutkimus osoitti, että tämä taidollinen palaute vaikutti merkittävästi ensimmäisellä pelikerralla tanssipelistä innostumiseen ja jatkamiseen. Se vaikutti myös yleisesti pelaamisen aikaan saamiin suurimpiin tunteisiin, jotka olivat onnistuminen ja turhautuminen. Oman taidon kehittäminen merkitsi pelaajalle myös motivaatiota, joka pelillisesti oli vaikeusasteissa etenemistä sekä mahdollisimman hyvien pisteiden ja ennätysten yrittämistä. Taidon oppimisen ja kehittämisen kokemukset vaikuttivat molemmissa niin tanssissa kuin tanssipelaamisessa motivaatioon. Se johtui lajeja yhdistävästä tekijästä. Molemmissa omien taitojen kehittyminen oli selvästi näkyvissä ja tarkkailtavissa. Välimäki (2006, 79.) Tuloksissa tanssipelaamisen tunteena tuli esiin myös itsensä haastaminen. Pelaaminen tuntui haasteelta, jota halusi saavuttaa itseään varten. Tanssin harrastamiseen liittyy myös tunne itsensä haastamisesta (Myren, 1997, 54-55).

Selkeästi kokemuksia antava asia pelaamisessa oli myös musiikki. Musiikki ja tunne siitä, että jalkojen liike osui juuri rytmiin, sai pelaamisen tuntumaan sujuvalta ja hyvältä. Pelaaminen oli hauskaa. Tanssipelaamisessa sekä muussa tanssimisessä koettiin yhdistyneen musiikin ja liikunnan yhteisilo (Välimäki 2006, 81, 113.). Tanssipelaamisessa musiikki antoi myös vapauttavan elämyksen työnteosta ja sai tuntumaan olon irtautuneeksi arjesta. Tanssimisellä on myös vaikutus arjen kokemiseen, mutta eri syistä kuin tanssipelaamisessa (Myren 1997, 59; Reinikainen 2003, 46; Välimäki 2006, 113). Tanssipelaamisessa arjen kokemiseen vaikutti musiikki, kun taas tanssiminen koettiin yleisesti vastapainona arkiseen elämänrytmiin.

Tutkimuksen tehtävänä oli selvittää, mitä tanssipelaaminen merkitsee pelaajan elämässä. Tutkimuksen tuloksissa ilmeni kaksi hyvin toisistaan poikkeavaa tanssipelin asemaa pelaajan elämässä. Tanssipeli merkitsi tietokonepeliä, jonka pelaamiseen oli riittävät taidot ja se merkitsi satunnaisesti pelattavaa hauskaa peliä muiden pelien joukossa. Pelaamiseen liittyi kaverit, joiden kanssa pelaaminen oli kivaa. Vähän pidemmälle menneenä tanssipeli merkitsi päivittäistä tekemistä tanssipelin kanssa joko pelaamalla tai yhteydenpidolla muihin tanssipelaajiin. Tanssipelaaminen merkitsi elämäntapaa. Se tarkoitti fyysisen kunnon ylläpitämistä pelaamalla, vapaa-ajan viettämistä tanssipelin kautta ystäviksi tulleiden ihmisten kanssa, päivittäistä kommunikointia muiden pelaajien kanssa internetissä sekä toimimista tanssipelaajien yhteisössä kilpailuja sekä tapahtumia järjestellen.

Tanssipelaamisen ja tanssimisen kokemuksen samanlaisuudet liittyivät taidon oppimisen antamiin tunteisiin onnistumisesta sekä turhautumisesta. Lähtökohdiltaan tanssiminen ja tanssipelaaminen ovat aivan erilaiset. Tanssipelissä peli ohjaa pelaajaa liikkumaan, kun taas tanssissa idea on tanssijan omassa ilmaisullisuudessa ja liikkeiden tulisi lähteä tanssijasta itsestään sisältä päin, vaikka mallia liikkeisiin näytettäisiinkin. Tutkimuksessa selvisi, että tanssipeli on peli, jota pelataan tarkoituksena saada hyviä pisteitä ja menestyä pelin taitotasolla eteenpäin. Tutkimuksessa myös selvisi, että tanssipelissä on kuitenkin mahdollista tanssia, mutta se vaatii asennetta, jossa pisteiden sijasta keskitytään mahdollisimman esteettisesti näyttävään ja itselleen sujuvaan pelaamiseen.

Tanssipelissä tanssiminen vaati etukäteen koreografioiden suunnittelua ja se oli mahdollista tehdä helpompiin ja hitaampitempoisiin kappaleisiin, jotta niissä kerkeää ottamaan koko kehoa monipuolisemmin liikkeisiin mukaan. Silloin siihen sai enemmän muun tanssin luonnetta siitä, että tanssiminen lähtee tanssijan omista ajatuksista ja haluista ilmaista itseään sekä käyttää kehoaan. Tällöin tanssipelaaminen synnytti parhaimmillaan kahdelle haastateltavista flow-kokemuksen. Flow kokemusta on tutkinut unkarilaissyntyinen psykologian professori Mihaly Csikszentmihalyi. Flow käsitteellä tarkoitetaan kokemusta, jossa ihminen nauttii omasta olemassaolostaan ja tuntee syvää iloa. Toiminnot, joissa on säännöt ja jotka edellyttävät taidon oppimista synnyttävät flow-kokemusta. Sillä ne ovat tavoitteellisia

ja niistä saa palautetta sekä niissä voi kontrolloida tilannetta. Flow-kokemuksen mahdollistavat toiminnot ovat keskittymistä vaativia ja näin toiminto erottuu arkipäiväisestä olemassaolon todellisuudesta. Flowssa oman olemassa olon nauttimisen ja syvän ilon tunteen lisäksi ajan kulu katoaa ja kaikki muu unohtuu. Ihminen tuntee omien taitojen olevan parhaimmillaan ja tilanne on hallinnassa. Flowssa ihminen tuntee olevansa puhtaasti oma itsensä. (Csikszentmihalyi 2005, 113.)

Kokonaisuutena yhdistäen tämän tutkimuksen tulokset, tuli mieleeni tanssipelaaminen yleisesti hyvänä harrastuksena. Tutkimuksen esittelemät tulokset tanssipelaamiseen aikaan saamista kokemuksista ja tunteista tuovat lisää tietoa siitä, millainen harrastus tai kokemus pelaaminen voi olla. Tässä tutkimuksessa esiin tullut tanssipelin merkitys elämäntapana ja taas toisaalta mukavana tietokonepelinä muiden joukossa edustavat sitä laajaa mahdollisuutta tanssipelin olla kuitenkin mielekäs ja hyödyllinen harrastus ja etenkin positiivinen tietokonepeli. Tutkimus on hyödyllinen lisätessään tietoa tanssipelaamisesta kokemuksena pelaajana ajatus- ja tunnemaailmassa. Tutkimus esittelee tanssipelaamista, joka on fyysisesti liikuntaa ja jolla on mahdollisuuksia vaikuttaa pelaajan henkiseen ja fyysiseen hyvinvointiin. Mielestäni on tärkeää, että tällainen tietokonepeli saa huomiota ja on vaihtoehto väkivaltaisille ja fyysisesti passiivisille peleille.

Risto Telaman (2000, 55) artikkelissa Kuinka liikunta ja urheilu tukevat kasvua ja sosiaalista kehitystä kouluiässä, perustellaan liikuntaa mielekkäänä vapaa-ajan harrastuksena Stebbinsin(1992) serious leisure määritelmän mukaan. Stebbins (1992) on määritellyt kuusi ominaisuutta, joilla voidaan erottaa harrastus mielekkääksi vähemmän mielekkästä. Tutkimuksessa esiin tulleista tanssipelin kokemuksista voidaan löytää yhtäläisyyttä mielekkään vapaa-ajan ominaisuuksiin. Tutkimuksessa ei välttämättä yksi haastateltava kokenut kaikkia ilmi tulleita asioita. Kuitenkin ne pelaajat, joilla tanssipeli oli säännöllinen harrastus ja määritteli muutakin elämää sekä olivat mukana yhteisön toiminnassa, niin ainakin heidän kohdallaan voidaan tanssipelistä puhua mielekkäänä vapaa-ajan harrastuksena.

Stebbinssin (1992) mielekkään vapaa-ajan määritelmän ominaisuuksista ensimmäinen on harrastuksen pysyvyys ja motivaation voimakkuus. Sillä tarkoitetaan jatkuvaa harrastusta, joka on itse valittua eikä kenenkään muun ihmisen pakottamaa. Tutkimuksen tuloksissa tämä näkyi tanssipeliä aktiivisesti harrastavan oma aloitteisena säännöllisenä pelaamisena 3-4 kertaa viikossa arcade pelikoneella tai kotona sekä päivittäisenä kontaktina muiden pelaajien kanssa. Toinen ominaisuus on harrastusuran kehittyminen, joka tarkoittaa harrastuksessa olevan mahdollista kehittää taitoja ja tietoja sekä näin edetä harrastusurallaan. Tanssipelissä jokainen voi edetä taidoissaan, mikä näkyy kappaleiden läpi pääsynä ja vaikeusasteissa nousemisessa. Tanssipeliä on mahdollista harrastaa myös kilpailutarkoituksella. Tutkimukseen osallistuneista kaksi harrasti tanssipeliä pärjätäkseen tanssipelikiilpailuissa. Mielekkään vapaa-ajan harrastuksen kolmannessa ominaisuudessa edellytetään harrastamisen vaativan henkilökohtaisia ponnisteluja ja vaivannäköä taidoissa ja tiedoissa kehittyäkseen. Tanssipelissä aktiiviharrastajat ja kilpailumielessä harjoittelevat suhtautuvat vakavasti omaan harjoitteluun ja tietävät oman taitotason ja osaavat huomata omat virheet ja harjoittelevat korjatakseen niitä. Neljäs ominaisuus liittyy kolmeen aiempaan ominaisuuteen, joiden yhteisvaikutuksella toivotaan olevan pitkäaikaisia vaikutuksia itsensä toteuttamiseen, minäkäsityksen kehittymiseen tai sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Tanssipeliä harrastava toteuttaa itseään tekemällä sitä mistä nauttii eli pelaamalla ja edistymällä taidoissaan. Sillä voi olla positiivisia vaikutuksia minäkäsityksen kehittymiseen, kun huomaa edistytvänsä ja olevansa hyvä harrastuksessaan. Tanssipeliä voi pelata yksin, mutta tutkimuksessa tuli ilmi, että kaverit ja yhdessä pelaaminen sopivat peliin. Tutkimuksen tanssipelilyhteisöön kuuluneet kommunikoivat aktiivisesti muiden pelaajien kanssa, mikä vaikuttaa heidän sosiaalisiin taitoihin keskustella ja olla ihmisten kanssa. Moni haastateltavista sai myös ystäviä pelaamisen kautta. (Telama 2000, 56.)

Viides Stebbinssin (1992) ominaisuus mielekkääseen vapaa-ajan harrastukseen on harrastuksen synnyttämä alakulttuuri, johon liittyy esimerkiksi omia arvoja tai käyttäytymistapoja. Tanssipelaamiseen liittyy voimakkaasti tanssipelaajien yhteisö, johon ei tarvitse kuulua harrastaakseen, mutta se on olemassa. Tanssipelaajien yhteisössä kommunikoidaan internetissä ja kasvokkain, järjestetään tapahtumia ja

kilpailuja sekä vietetään myös vapaa-aikaa yhdessä. Yhteisössä kunnioitetaan toisia pelaajia käyttäytymällä asiallisesti pelihetkissä antaen pelirauhan. Kuudentena ja viimeisenä ominaisuutena on harrastajien samaistuminen harrastukseen ja sen alakulttuuriin. Sillä tarkoitetaan harrastajien halua kertoa paljon omasta harrastuksesta ja ylpeyden tunnetta siitä. Tutkimuksessa tämä tuli ilmi esimerkiksi yhteisöön kuuluneiden haastateltavien tavoitteesta saada lajia tunnetummaksi, jotta muutkin ihmiset kokisivat kuinka hyödyllinen ja kiva harrastus tanssipelaaminen on. Tutkimuksessa myös satunnaisesti harrastaneet tunsivat iloa siitä, että on keillut lajia ja pystyy suosittelemaan sitä. (Telama 2000, 56.)

Tutkimuksen tuloksissa tuli ilmi paljon tanssipelaamisen kokemuksia. Niistä yhteisön kokemukset oli yllättävän suuri osa pelaamista. Tämä yhteisön tutkiminen voisi olla oma tutkimusaiheensa. Samoin tutkimus herätti kysymyksiä tanssipelaamisesta elämäntapana. Olisi mielenkiintoista tietää tästä elämäntapa harrastamisesta enemmän, tutkien mihin elämän osa-alueisiin tanssipelaaminen tarkemmin vaikuttaa ja miten. Olisi mielenkiintoista esimerkiksi tietää, vaikuttaako tanssipelaaminen ravinnon valintaan tai harjoittelevatko pelaajat muutakin liikuntaa lajissa kehittyäkseen. Tutkimuksella saatiin kvalitatiivisesti tutkittua uutta tietoa tanssipelaamisen kokemuksista, tunteista ja merkityksestä sekä muun tanssin ja tanssipelin kokemusten samanlaisuudesta.

7 OMA OPPIMINEN TUTKIMUKSEN AIKANA

Esiymmärrykseni eli tutkijan ensikäsitys tanssipelaamisesta muuttui tutkimuksen aikana. Ajattelin ennen tanssipeli-ilmiötä tutkimista ja tutkimusaineiston keruuta tanssipelaamisen ”mekaaniseksi” liikkumistyyliksi. Mielestäni se oli hyvin ennalta ja ulkopuolelta määrättyä toimintaa, jossa liikkuja ei tee liikkeitä omasta suunnitelmasta eikä tuota mitään omia liikkeitä. Sillä pelissä tuijotetaan tietokoneen näytölle ja liikutetaan jalkoja käskyn mukaan. Minua kiinnosti tietää tanssimisesta tanssipelissä ja sen takia valitsin yhdeksi tutkimusongelmaksi tanssimisen kokemusten tutkimisen tanssipelissä. Esiymmärrykseni tanssipelin tanssimisesta oli aika kielteinen. En ajatellut tanssipeliä tanssimisena, koska tanssipelaaminen ei liikkumismuotona tue omaa käsitystäni tanssimisesta. Määrittelen tanssiin kuuluvan tunteiden ilmaisun liikkeillä ja liikkumisen tilassa. Tanssipelissä pelaaja joutuu tekemään niin kuin näytöllä näkyy pienellä alueella, jos meinaa pärjätä ja toteuttaa pelin ideaa. Ainut mitä pidin tanssissa ja tanssipelissä yhteisinä tekijöinä olivat musiikki ja rytmiin liikkuminen.

Tutkimusaineisto toi minulle lisää tietoa tanssipelaamisesta pelaajan sisäisenä kokemuksena. Esiymmärrykseni joutui koetukselle. Löysin tanssipelistä arvostamiani kokemuksia. Tanssipelin liikuntakokemukset ja taidon oppimisen kokemukset ovat tärkeitä mielestäni juuri nuorille. Tutkimus osoitti minulle, että tanssiminen on mahdollista tanssipelissä. Sillä siihen voi suunnitella liikkeitä askelilla liikkumisien väliin ja tehdä koreografioita esitysmielessä. Lisäksi ennen tutkimusta en osannut liittää tanssipelaamiseen yhteisön toimintaa. Pidän yhteisön kokemuksia erittäin tärkeinä ja arvostavina tanssipelaamisessa. On hienoa, että on olemassa tietokonepeli, joka yhdistää ihmisiä pelimaailman ulkopuolelle. Tarkoitin sillä sitä, että tanssipeli yhteisön pelaajat näkevät toisiaan ihan oikeasti kasvotusten eikä ainoastaan internetin keskustelupalstoilla. Tanssipelin kautta ihminen tulee kosketuksiin muiden ihmisten kanssa pelin ulkopuolelle. Tapahtumien ja tanssipelikelipailujen järjestäminen ovat mielestäni järkevää ja hyödyllistä tekemistä nuorelle ihmiselle kehittäen myöhemminkin elämässä tarvittavia yhteistyö- ja kommunikointitaitoja. Varsinkin jos tanssipeli saa syrjäytymisvaarassa olevia nuo-

ria liikkeelle niin fyysisesti kuin henkisesti muiden ihmisten luokse, niin arvostan tanssipeliä harrastuksena todella.

Opin paljon tanssipelaamisesta tutkimusta tehdessä, mutta opin myös yleisesti tutkimuksen tekemisestä ja etenkin juuri kokemusten tutkimisesta. Tutkimukseni fenomenologisen näkökulman käyttäminen sivisti minua yleisesti. Tutkimusta tehdessä luin paljon ajatuksia ja tutkimuksia tanssimisesta, tanssipelaamisesta, kokemuksista, liikunnasta ja yhteisöistä. Kaikki tämä tutustuminen näihin asioihin lisäsi omaa tietouttani asioista ja oli sivistävää.

Halusin panostaa tutkimussuunnitelman tekemiseen, koska olin kuullut, että mitä paremmin ja tarkemmin sen tekee, niin sitä enemmän siitä on hyötyä tutkimuksen tekemisessä. Minulle tutkimussuunnitelmasta oli hyötyä. Tutkimusta tehdessä tutkimusaineistosta nousi esiin paljon asioita ja huomaamatta syventyi johonkin yhteen asiaan enemmän kuin muihin ja yksi asia alkoi johdatella tutkimuksen etenemistä. Tutkimussuunnitelmaan palaaminen auttaa taas ymmärtämään mikä olikaan tutkimukseni tavoite ja tarkoitus ja näin pystyi palaamaan taas käsittelemään sitä olennaista. Esimerkiksi tässä tutkimuksessa yhteisön kokemukset oli monipuolinen aihe ja sisälsi paljon erilaisia tekijöitä, kuten esimerkiksi vapaa-aika, tapahtumien järjestäminen, internet kommunikointi, arcade pelaaminen. Tutkimukselleni ei ollut aiheellista lähteä tutkimaan näitä tekijöitä yksityiskohtaisemmin teoriaan peilaten. Oli ymmärrettävä todeta ne osana tanssipeli kokemuksia. Olen sitä mieltä, että Suomen tanssipelaajien yhteisön tutkiminen voisi olla yksin mielenkiintoinen tutkimuksen kohde.

Teemahaastattelu sopi tutkimukseeni hyvin. Sillä sain paljon ja monipuolisesti tietoa tanssipelaamisen kokemuksista. Aineiston purkaminen oli minulle haasteellisinta. Aineistossa oli paljon tietoa ja vaati keskittymistä jäsentää sieltä tutkimusongelmiin vastaavat ilmaukset. Teemat tietenkin auttoivat aineiston käsittelemisessä hahmotellen aiheet omiksi ryhmikseen. En tiedä oliko teemoja ehkä hieman liikaa. Esimerkiksi olisinko voinut jättää tanssipelaamisen aloittamisen teeman kokonaan pois. Tai ainakaan tutkimusongelmien takia ei olisi ollut välttämätöntä tutkia millainen harrastus tanssipeli on aloittaa. Se ei ollut suoranaisesti tutkimus-

ongelma. Se oli kuitenkin mukana teemahaastattelussa omana teemana. Se oli mukana tutkimuksessa, koska halusin sillä lisätä ymmärrystä tanssipelaamisesta ja pidin loogisena tutkia tanssipelaamisen kokemuksia aloittamisesta tutkimukseen. Tutkimusaineiston purkamisessa huomasin, että tietoa on paljon ja monista asioista tanssipelaamisessa. Tutkimusaineistosta esiin tulleet tutkimustulokset nostivat esiin aiheita kuten liikuntakokemukset ja yhteisön toiminta. Nämä vaativat myös niiden teorian käsittelemistä. Tutkimuksessani käsittelemäni pohdinnassa.

Tutkimusprosessi eteni mielestäni kohtuullisen hyvin. Eniten aikaa vei tutkimusaineiston käsitteleminen ja tulosten esitleminen teoriaan peilaten. Tuntuu myös siltä, että tämä prosessi voisi jatkua ikuisuuksiin. Tulosten ja pohdinnan ollessa käsiteltyinä on kuitenkin sellainen olo, että tutkimusaineistossa olisi vaikka kuinka paljon käsiteltävää ja liitettävää teorioihin. Minun oli vaikea jättää käsittelemättä tutkimuksessa esiin tulleita asioita, sillä pelkäsin supistavani ilmiötä. Rajaus oli kuitenkin vedettävä johonkin. Tutkimusongelmat olivat selkeät ja ne auttoivat tutkimusaineiston käsittelyssä huomiomaan olennaiset asiat. Vaikein tutkimusongelma oli mielestäni tanssimisen ja tanssipelaamisen yhtäläisten kokemusten esitleminen. Oli jaksettava ajatella tanssipelaamisen kokemuksia tanssimisen näkökulmasta vielä senkin jälkeen, kun oli käsitellyt tanssipelaamisen kokemukset ja tunteet yleisesti peilaten teoriaan.

Tutkimuksen tekeminen on aikaa vievää ja oma asenne ratkaisee kuinka siihen panostaa. Aihe oli minua kiinnostava. Oppiessani tanssipelaamisesta ja kokemusten tutkimisesta, tulin myös ylpeäksi omasta tietoudestani ja tyytyväiseksi tutkimuksen sivistävästä vaikutuksesta minuun.

LÄHTEET

KIRJALLISET LÄHTEET

- Anttila, E. 1994. Tanssin aika. Liikuntatieteellisen Seuran Julkaisu nro 139. Tammer-Paino Oy. Tampere
- Csikszentmihalyi, M. 2005. Flow elämän virta. Tutkimuksia onnesta, siitä kun kaikki sujuu. Rasalas Kustannus. Tallinna Raamatutrükikoda.
- Eskola, J. & Suoranta J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Vastapaino. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä
- Harinen, P., Itkonen, H. & Rautopuro, J. 2006. Asfalttiprinssit –tutkimus skeittareista. Liikuntatieteellinen Seura ry. Tammer-Paino Oy, Tampere
- Laine, T. 2001. Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Teoksessa Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Chydenius-Instituutin julkaisuja 3/2001. PS-kustannus, Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä. 26-44.
- Latomaa, T. 2006. Ymmärtävä psykologia: psykologia rekonstruktiivisena tieteenä. Teoksessa Kokemuksen tutkimus Merkitys-Tulkinta-Ymmärtäminen. Toimittanut Juha Perttula & Timo Latomaa. Dialogia Oy. Tartu. 17-89.
- Lehtomaa, M. 2005. Fenomenologinen kokemuksen tutkimus, haastattelu, analyysi ja ymmärtäminen. Teoksessa Kokemuksen tutkimus Merkitys-Tulkinta-Ymmärtäminen. Toimittanut Juha Perttula & Timo Latomaa. Dialogia Oy. Tartu. 163-195.
- Lähteenmaa, J. 2000. Myöhäismoderni nuorisokulttuuri. Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisen ulottuvuuksista. Nuorisotutkimusverkosto. Nuorisotutkimusseura. Hakapaino Oy, Helsinki

- Lääkkölä, S. 1990. Afrikkalaisen tanssin fenomenologista tarkastelua. Teoksessa Liikunnan filosofia, eri tarkastelukulmia. Toimittanut Juha Varto. Liikunnan filosofian tutkimus. Tampereen yliopiston jäljennepalvelu. 149-154.
- Niskanen, S. 2005. Hermeneuttisen psykologian tieteenfilosofinen traditio. Teoksessa Kokemuksen tutkimus, merkitys-tulkinta-ymmärtäminen. Toimittanut Juha Perttula & Timo Latomaa. Dialogia Oy. Tartu. 89-115
- Ojanen, M., Svennevig, H., Nyman, M. & Halme, J. 2001. Liiku oikein – voi hyvin. Liikunnan merkitys hyvinvoinnille. Liikuntatieteellinen Seura ry. Tammer-Paino oy. Tampere.
- Ojanen, M. 2000. Millainen osa liikunnalla on psyykkisessä hyvinvoinnissa? Teoksessa Haasteena huomisen hyvinvointi –miten liikunta lisää mahdollisuuksia? Liikunnan yhteiskunnallinen perustelu II Tutkimuskatsaus. Toimittanut Mari Miettinen Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja 124. Liikunnan ja kansanterveyden edistämissäätiö LIKES, PainoPorras Oy, Jyväskylä 123-151.
- Parviainen, J. 1994. Tanssi ihmisen eksistenssissä. Filosofinen tutkielma tanssista. Filosofisia tutkimuksia Tampereen yliopistosta. Tampere.
- Perttula, J. 2005. Kokemus ja kokemuksen tutkimus: fenomenologisen erityistieteen tietenteoria. Teoksessa Kokemuksen tutkimus, merkitys-tulkinta-ymmärtäminen. Toimittanut Juha Perttula & Timo Latomaa. Dialogia Oy. Tartu. 115-163.
- Reinikainen, E. 2003. ”Eteenpäin elävän mieli” –nykytanssia iäkkäille. Teoksessa Tanssin tutkimusta Kuopiosta tanssin arvoista ja tanssiharrastajien kokemuksista. Toimittanut Aino Sarje. Savonia- ammattikorkeakoulu, Kuopion musiikki –ja tanssiakatemia. Kopijyvä oy. Kuopio. 43-47.

- Sarje, A. 1992. Tanssin henki: tanssin taidefilosofisia tulkintoja. Liikuntatieteellisen Seuran julkaisuja nro 132. Tammerpaino Oy. Tampere
- Telama, R. 2000. Kuinka liikunta ja urheilu tukevat kasvua ja sosiaalista kehitystä kouluiässä? Teoksessa Haasteena huomisen hyvinvointi –miten liikunta lisää mahdollisuuksia? Liikunnan yhteiskunnallinen perustelu II Tutkimuskatsaus. Toimittanut Mari Miettinen. Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja 124. Liikunnan ja kansanterveyden edistämissäätiö LIKES, PainoPorras Oy, Jyväskylä. 55-81.
- Turun Sanomat Treffi-liite 29.8.2007 sivu 6. Viikon 36 katsotuimmat televisio-ohjelmat.
- Vuori, I. 2000. Tehokas ja turvallinen terveystoiminta 2.painos. Toimittanut Eila Ruuskanen. UKK-instituutti. Sosiaali –ja terveysministeriö, Opetusministeriö. Tampereen yliopistopaino oy. Tampere.

INTERNET LÄHTEET

- Chan, A. 2004. CPR for the Arcade Culture, A Case History on the Development of the Dance Dance Revolution Community. Saatavissa <http://pdf.textfiles.com/academics/ddr-case-historychan.pdf>
- Fenomenologia 2007. [Verkkójulkaisu] Wikipedia vapaa tietosanakirja. [Viitattu 5.4.2007] Saatavissa <http://fi.wikipedia.org/wiki/Fenomenologia>
- Generation Fit 2007. [Verkkójulkaisu] Generation fit. [Viitattu 23.1.2007] Saatavissa <http://www.generation-fit.com/index1.asp>
- Höysniemi, J. 2006. International Survey on Dance Dance Revolution Game. University of Tampere. Saatavissa <http://doi.acm.org/10.1145/1129006.1129019>

- Karjalainen, H. 2006. Liikettä peliin! Liikunnallinen pelaaminen ja sen suosioon vaikuttavat tekijät. Opinnäytetyö. Kemi-Tornion ammattikorkakoulu. Saatavissa <http://koti.mbnet.fi/hhalttu/paattis/tyo.htm>
- Machine Dance officially under test in the IDO 2005. [Verkkojulkaisu]. IDO International Dance Organisation. [Viitattu 10.2.2007]. Saatavissa <http://www.ido-online.org/>
- Myrén, K. 1997. Minun tanssini. Tutkimus tanssin monista merkityksistä tanssin harrastajille. Sosiologian pro-gradu tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Saatavissa <http://selene.lib.jyu.fi:8080/gradu/f/542.pdf>
- Okkonen, K. 23.2.2007. Pelit huijaavat sohvaperunan liikkeelle. [Verkkolehti] Digitoday. [Viitattu 30.2.2007]. Saatavissa (http://www.digitoday.fi/page.php?page_id=11&news_id=20074791)
- Positive Gaming History 2002-2007. [Verkkojulkaisu] Positive Gaming. [Viitattu 10.2.2007]. Saatavissa <http://www.positivegaming.com/corporate/index.php?id=history>
- Positive Gaming Introduction 2002-2007. [Verkkojulkaisu] Positive Gaming. [Viitattu 10.2.2007]. Saatavissa <http://www.positivegaming.com/corporate/index.php>
- Sanakirja Freestyle 2003-2005. [Verkkojulkaisu]. Dance-Hectigo. [Viitattu 10.2.2007] Saatavissa <http://dance.hectigo.net/sanakirja.php>
- Stewart, L. 1.3.2005. Konami choreographs an in-school exercise revolution. [Verkkolehti] KidScreen Magazine. [Viitattu 4.2. 2007]. Saatavissa <http://www.kidscreen.com/articles/magazine/20050801/konami.html>
- Tanssipelit 2005-2007.[Verkkojulkaisu] Mitä ovat tanssipelit.[Viitattu 13.8.2007] Saatavissa <http://www.tanssipelit.fi/?sivu=tanssipelit>

The Macine Dance Project at Vear Primary School in Norway, Stokke 16.6.2006.

Saatavissa <http://www.ddreurope.com/>

The Vern Patrick Study 2005 [Verkkajulkaisu] [Viitattu 23.1.2007] Saatavissa

(<http://www.getupmove.com/fitness.asp>)

Torgersen, T. B. 11.12.2006. The macine dance school project at Vear continues.

[Verkkajulkaisu]. Positive Gaming. [Viitattu 25.1.2007]. Saatavissa

<http://www.ddreurope.com/>

Välimäki, Jaana 2006. Tanssimatkalla –ruumiillisia kokemuksia koulun tanssi-

kurssilla. Saatavissa http://thesis.jyu.fi/06/URN_NBN_fi_jyu-

[2006504.pdf](http://thesis.jyu.fi/06/URN_NBN_fi_jyu-2006504.pdf)

Westerlund, C. 2007. Sähköposti vastaus tutkijalle 13.8.2007 klo 16:16:31.

LIITTEET

LIITE 1: Haastateltavien taustatiedot

Pelaaja 1

- 19-vuotias, nainen
- harrastanut tanssia 9 vuotta, pitänyt nyt 2 vuotta taukoa
- tanssilajeina street –ja jazztanssi
- harrastanut tanssipelaamista 3 vuotta

Pelaaja 2

- 30-vuotias, mies
- harrastanut tanssia 20 vuotta
- opiskellut tanssista ammatin, lajeina baletti, nykytanssi, disco –ja showtanssi, steppi, katutanssin eri lajit: hip hop, house, locking.
- tanssinopettaja ja tanssija
- harrastanut tanssipelaamista 1,5 vuotta

Pelaaja 3

- 20-vuotias, mies
- ei tanssitaustaa
- musiikillinen pianon soittamisen tausta 7-vuotiaasta
- muita harrastuksia sulkapallo, tietokonepelit
- harrastanut tanssipelaamista 3,5 vuotta

Pelaaja 4

- 20-vuotias, mies
- ei tanssitaustaa, musiikillinen pianon soittamisen tausta 6-vuotiaasta
- muita harrastuksia tietokonepelit
- harrastanut tanssipelaamista 3,5 vuotta

Pelaaja 5

- 23-vuotias, nainen
- harrastanut tanssia 19 vuotta
- tanssilajeina jazz –ja showtanssi, baletti
- omistaa oman tanssikoulun, tanssinopettaja ja tanssija
- harrastanut tanssipelaamista reilu ½ vuotta

LIITE 2: Haastattelurunko

TAUSTATIEDOT

Mies/nainen?

Ikä?

TANSSITAUSTA

Minkälainen on sinun tanssitausta?

Kuinka kauan olet harrastanut tanssia?

Mitä tanssi merkitsee sinulle elämässäsi?

TANSSIPELAAMISEN TAUSTA

Voisitko kertoa minulle, että miten sait ensimmäisen kerran tietää tanssipelaamisesta? Ja mitä ajattelit siitä juuri silloin?

Miten päädyit itse kokeilemaan pelaamista ensimmäisen kerran?

Kuvailisitko ensimmäistä tanssipelikokemustasi?

Mitkä olivat ajatuksesi tanssipelaamisesta oman kokeilusi jälkeen ja kuinka ne erosivat ensimmäisistä ajatuksistasi ennen kokeilua?

Kuinka koit tanssitaustasi tanssipelaamisessa?

TANSSIPELAAMISEN OSUUS

Kertoisitko mitä tanssipelaaminen on käytännössä sinun elämässä tällä hetkellä?

Miksi aloitit tanssipelaamisen?

Miten kauan olet harrastanut?

Kuvailisitko sinun tyypillistä tanssipeliharjoittelua kertaasi?

Missä ovat ajatuksesi kun pelaat? Mitä ajattelet pelatessasi?

TUNTEET JA KOKEMUKSET TANSSIPELAAMISESSA

Voisitko kertoa minulle, että minkälaisia mielikuvia, ajatuksia ja tunnelmia tanssipelaaminen sinussa herättää/ saa aikaan?

Miltä pelaaminen tuntuu?

Kertoisitko tavoitteista tanssipelaamisessasi?

KEHO JA TANSSIPELAAMINEN

Kuvailisitko, että miltä tanssipelaaminen tuntuu kehossa?

Kertoisitko tanssipelaamisen mahdollisista muutoksista kehoosi?

Kertoisitko tanssimisestä tanssipelaamisessa?

AJATUKSET MONIEN PELIKERTOJEN JÄLKEEN, TANSSIPELAAMISEN MERKITYS?

Mitkä ovat ajatuksesi tanssipelaamisesta nyt, monien pelikertojen jälkeen?

Onko syy pelata sama kuin aloittaessa?

Mitä tanssipelaaminen sinulle merkitsee?

Mitkä ovat sinun kokemuksesi muun tanssin ja tanssipelaamisen samanlaisuudesta?

LIITE 3

Hei! 30.4.2007

Olen Katriina ja opiskelen Lahden ammattikorkeakoulussa liikunnanohjaajaksi. Teen opinnäytetyöni tanssipelaamisesta. Työni aihe on selvittää kokemuksia tanssipelaamisesta ja mahdollisia yhtäläisyyksiä muun tanssimisen kanssa.

Tutkimusaineistoni kerään haastattelemalla tanssipelaajia. Yhteystietonne sain ITC-crewn kautta. Haastatteluun osallistuminen ei vaadi mitään tiettyä taitotasoa pelaajana, vaan pääasia on, että sinulla on kokemusta tanssipelaamisesta, olet sitten aloittelija tai pidempään harrastanut. Haastatteluun suostuminen on tietenkin vapaaehtoista, mutta osallistumalla olet tuomassa lisää tietoa monille vielä lajista tietämättömille.

Haastatteluun tulisi varata aikaa noin 1½ -2 tuntia ja se sovitaan sinulle sopivaan ajankohtaan ja paikkaan toukokuussa 2007.

Jos sinulle sopii, että haastattelen sinua, niin ilmoita minulle sähköpostitse tai soittamalla, niin sovitaan aika ja paikka. Etukäteen voi jo miettiä, että mikä kohta päivästä sopii parhaiten haastattelun tekemiseen.

Iloista kevättä ja yhteydenottoa odotellen!

Katriina Ketomaa
Kaarinankatu 2 a A 10
20500 Turku

LIITE 4



Pelinäyttö. Värilliset nuolet ovat liikkuvia, tulossa alhaalta ylös kohti harmaita paikallaan olevia nuolten raameja. ”Fantastic” kuvaa edellisten nuolten osumaa. Prosentit kuvaavat pelattujen askelten täydellisten osumien osuutta. Värillisten osuessa harmaisiin nuoliin, tulisi pelaajan tässä kuvassa juuri silloin painaa yhtä aikaa oikea ja vasen jalka maton samoihin nuoliin. <http://pc.inthegroove.fi/>



Pehmeä tanssimatto.

<http://shop.inthegroove.fi/?sivu=tuotteet&tuote=13>



Arcade pelikone. <http://www.inthegroove.fi/?sivu=arcade>