



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Pikseli-identiteetti

Nettipelaamisen vaikutukset identiteetin kehitykseen

Henriikka Mikkola

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön ko. (210 op)

4 / 2014

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Henriikka Mikkola	Sivumäärä 41 ja 4 liitesivua
Työn nimi Pikseli-identiteetti: Nettipelaamisen vaikutukset identiteetin kehittymiseen	
Ohjaava opettaja Kai Lehtonen	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja	
Tiivistelmä <p>Internetin levitessä arkeemme ja sen myötä Internetin välityksellä tapahtuva moninpelaaminen on yleistynyt laajasti ikäluokkaan katsomatta. Verkkopelaaminen voi tarjota pelaajalle niin hyviä kuin huonojakin kokemuksia, mutta väistämättä se tarjoaa kuitenkin jokaiselle jotain. Pelaamisen yleistyessä huimaa vauhtia, se tarjoaisi valtaväylän esimerkiksi verkkonuorisotyölle.</p> <p>Tämä opinnäytetyö luotaa nettipelaamisen ja erityisesti moninpelaamisen merkityksiä identiteettimme kehitykseen; mitä vaikutuksia sillä on, kuinka sitä voi hyödyntää ja mitä lieveilmiöitä se voi aiheuttaa. Nettipelaaminen on työkalu, huviväline ja ennenkaikkea viihdettä, mutta moninpelaamisessa kansapelaajana toimivat tekoälyvastustajien sijaan toiset pelaajat, jolloin yhteentörmäyksiltä, vuorovaikutukselta ja yhteistyöltä ei voi välttyä.</p> <p>Tämä opinnäytetyö on laadullinen tutkimus nettipelaamisen vaikutuksista eri-ikäisten pelaajien elämään ja identiteettiin. Tutkin eri-ikäisiä pelaajia, heidän syitänsä pelata ja mahdollisia muutoksia elämässä, mitä pelaaminen on heille tuonut. Tämä opinnäytetyö antaa pohjan jatkotutkimuksille ja laajemmalle tutkimukselle tällä alalla, erityisesti nuorten aikuisten netti-identiteetin muodostumiseen ja kasvamiseen.</p>	
Asiasanat Verkkopelit, identiteetti, vapaa-aika	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Degree programme in Civic activity and youth work

ABSTRACT

Author Henriikka Mikkola	Number of Pages 41, 4 appendixes
Title Pixel Identity – online gaming as a developer of an identity	
Supervisor Kai Lehtonen	
Subscriber and/or Mentor	
Abstract <p>The Internet has had its wide-spread success in our lives and with it the online gaming and multiplayering has become more common to all age groups. Online gaming can offer players both good and bad experiences but none the less, it always offers something. As the gaming becomes more popular, it would offer a perfect opportunity to bolster the youth work happening online.</p> <p>This thesis scouts online gaming and especially the sides multiplayering can have to the development of an identity; what effects does it have, how to benefit from it and what unpleasant situations it can bring. Online gaming is a tool, a toy and a way to spend leisure time, but in online gaming your opponent is not artificial foes but real players when collisions, interaction and co-operation is unavoidable.</p> <p>This Thesis is a qualitative research about the effects of online gaming to player's lives and identities from different age groups. I studied different aged players, their reasons to play and possible alterations to their lives, which gaming might have caused. This thesis gives a base for further, broader studies, especially for forming and growing a young adult's online identity.</p>	
Keywords online gaming, identity, leisure	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 PELAAMINEN PÄHKINÄNKUORESSA	6
2.1 Kahden hengen tenniksestä virtuaalitennikseen	6
2.2 Peli valitsee pelaajan	8
2.3 Stereotypiat	12
3 IDENTITEETTI MUUTOKSEN ALLA	14
3.1 Identiteetti ja sen muodostuminen	14
3.2 Pelin sisäiset paineet identiteetin kasvattajana	18
3.3 Peliminä, hyvä vai paha?	18
4 TUTKIMUS JA MENETELMÄT	21
4.1 Tutkimus peli-identiteeteistä	21
4.2 Millä menetelmillä	22
4.3 Tutkimuksen luotettavuus	24
4.4 Teoriapohja ja ajatuksia pelaamisesta	25
5 TUTKIMUKSEN TULOKSET	28
5.1 Nettipelaamisen vaikutukset sosiaalisesti	29
5.2 Miksi pelataan	32
5.3 Muutokset elämässä	34
5.4 Hyödyt ja haitat	35
6 Pohdinta	36
6.1 Tulokset ja teoria	36
6.2 Loppusanat	39
LÄHTEET	41
LIITTEET	42

1 JOHDANTO

Internet on levinnyt kaikkialle. 1990-luvulla Internet avautui kaikelle kansalle ihmeteltäväksi, joskin kalliiden lankapuhelinverkkojen kautta. Jo näinä aikoina nuoret pelasivat pelejä internetin välityksellä, kavereiden tai tuntemattomien kanssa. Vielä 90-luvulla nettipelaamista pidettiin kalliina ja tyhjänpäiväisenä harrastuksena, mutta nykyään miltei jokaisessa matkapuhelimessa, tabletissa ja kannettavassa pelikonsolissa on netti tai ainakin siihen mahdollistava langaton vastaanotin, jonka vuoksi pelaaminen verkossa on luikerrellut miltei jokaisen arkeen tavalla tai toisella.

Verkkopelaamisen yleistymisen on tuonut mukanaan lieveilmiöitä, joita mediassa on vuoroin ristiinnaulittu tai ylistetty. Erityisesti pelien väkivaltaisuus on ollut jatkuva kuuma peruna ja pelien vaikutuksia käytökseen on tutkittu, mutta tuloksia on tullut ristiriitaisesti puolesta ja vastaan. Pelien vaikutuksia on käsitelty kattavasti tutkimuksissa jo vuosia, mutta erityisesti identiteettiin kohdistuvat myötä- ja vastavaikutukset ovat jääneet pahasti väkivalta- ja seksikeskustelujen ja –tutkimusten alle. Nykyinen peliteollisuus on kasvanut räjähdysmäisesti multimediasnekkiseksi, joka puskee uusia pelejä, sovelluksia, lisäosia ja –virityksiä, eikä pelien imulta säästy juuri kukaan.

Nettipelaaminen itsessään on hyvin laaja käsite; se käsittää kaikenlaiset pelit joita verkossa voi pelata, yksin tai yhdessä. Nettipelaaminen kattaa kaikki peligenret aina strategiasta räiskintään, ainoana yhdistävänä tekijänä on pelattavuus netissä. Erittäin tärkeä piirre suurimmalla osalla nettipeleistä on kuitenkin moninpelimahdollisuus ja juuri tämän moninpelimahdollisuuden vaikutuksia identiteettiin ja sen kehitykseen on tutkittu aivan liian vähän. Monipelit tarjoavat valtavan sosiaalisen alustan, jonka tarkempi tarkastelu osoittaa nettipelien maailman olevan täynnä pieniä mikromaailmoja, joihin sisältyvät omat roolit, tehtävät, sosiaaliset kanssakäymiset, paineet ja odotukset. Nettipeleissä kanssaeletään, niiden avulla tutustutaan ja joskus jopa rakastutaan.

Toki on naiivia olettaa, että nettipelaaminen olisi pelkkää huvia ja hauskoja kokemuksia; internet on vaarallinen paikka, jos siellä ei osaa käyttäytyä, tai ei

tiedä tarkalleen mitä siellä tekee. Internetin antama nimettömyys on monille tahallisille ilkimyksille, ”trolleille”, yksi iso leikkikenttä jossa heikompia saa sortaa mielin määrin ja mielipahan aiheuttaminen on syy, eikä seuraus. Nämä kiusaaja-ammattilaiset voivat helposti murentaa itsetunnon tai saada raivon partaalle kokeneemmankin nettikonkarin ja näitä tosielämän peikkoja onnistuu välttelemään vain, jos netiketti ja maalaisjärki ovat pelaajan mukana.

Tämä opinnäytetyö on tutkimus moninpelien vaikutuksista identiteettiin, sen kehittymiseen ja muuttumiseen. Haastattelin eri ikäisiä pelaajia eri taustoilta ja pyrin kartoittamaan erityisesti sosiaalisen kanssakäymisen myötä- ja vastavaikutuksia. Tutkimuksen tavoitteena on saada selvyys vaikutuksista ja niiden aiheuttajista, sekä identiteetin muutoksista ja muutosten laadusta.

2 PELAAMINEN PÄHKINÄNKUORESSA

2.1 Kahden hengen tenniksestä virtuaalitennikseen

Pelaaminen on ollut erityisesti nuorten harrastus jo vuosikymmeniä. Ensimmäiset viralliset tietokonepelit ajoittuvat jo 1950-luvulle ja niitä kehiteltiin suurimmaksi osaksi vain kehitysprojekteiksi ja teknisiksi kokeiluiksi. Vaikkakin tietokoneet olivat erittäin alkeellisella tasolla, tietotekniikan asiantuntijat olivat jo tuolloin erittäin kiinnostuneita tietokoneiden valjastamisesta pelikäyttöön ja vuonna 1958 tutkija Willy Higinbotham tuli töidensä ohessa kehittäneeksi ensimmäisen nimeltä tunnetun pelin Tennis for Two:n. (Lehtonen, Kyllönen 2010, 4)

Alkeellisten tietokoneiden kehittyessä nykyiseen, kompaktiin muotoonsa 80-luvulla, tietokoneiden myynti kotikäyttöön kasvoi ja peliteollisuus aloitti oman esiinmarssinsa. Tietokoneiden hinta oli pudonnut siedettäviin rajoihin, ja niitä voitiinkin ostaa jo pelkästään viihdekäyttöön. Tuolloin kuitenkin suuret yhtiöt eivät dominoineet pelimarkkinoita yksin, vaan jokainen ohjelmointini perehtynyt yksityishenkilö kykeni luomaan omia pelejä, ja juuri näistä harrastelijoiden peleistä on monet saavuttaneet valtaisaan kaupallista menestystä ja ne ovat

toimineet kokonaan uusien lajityyppien prototyypinä (Lehtonen, Kyllönen 2010, 8)

1990-luvulla otettiin valtava harppaus eteenpäin. Vuosikymmenen alkupuolella esiteltiin PC-koneet, eli "Personal Computer"-tietokoneet. Nämä tehokkaat, monikäyttöiset tietokoneet uudistuivat jatkuvasti uusien, parempien mallien tieltä ja pelien grafiikka, äänet ja visuaaliset mahdollisuudet olivat täysin erilaista ja uutta kuin mihin 80-luvun nuoret olivat tottuneet. Vaikka tietokoneet olivat monikäyttöisiä ja erityisen hyödyllisiä kotikäyttöön erilaisten ohjelmistojensa vuoksi, ne kuitenkin hävisivät konsoleille vielä suhteellisen kalliin hinnan ja verrattain monimutkaisen käyttämisen hankaluuden vuoksi. Konsolit olivat nimenomaan pelikonsoleita, joilla oli yksi ainoa tarkoitus; pelien pelaaminen ja niiden kanssa viihtyminen. PC-koneet olivat monipuolisia laitteita, joilla kykeni tekemään paljon muuta, mutta sen käyttö piti ensin opetella.

Internetaika kuitenkin mullisti kaiken. Internet aloitti hitaan hiivintänsä kaiken kansan käyttöön aluksi toimimalla tiedonsiirron välineenä lähinnä korkeakoulujen, yliopistojen ja tutkimuslaitosten välillä, mutta se avautui 1993, kun World Wide Web voitti suosiollaan kilpailemansa Gopherin. Tämä oli nykymuotoisen internetin ensiaskel (Harri Salminen 1998.)

1990-luku oli monella tapaa käännekohta pelien kehityksessä. Internetin yleistyessä sen käyttötarkoitukset laajenivat hyödyllisen tiedonsiirron ja –etsinnän mahdollistajasta myös hupikäyttöön. Ensimmäisten selainpelien myötä mukaan astuivat erilaiset foorumipohjaiset roolipelit sekä chat-roolipelit. Nämä pelit ovat tekstipohjaista vuoropuhelua, jossa kahden tai useamman henkilön välinen teksti muodostaa yhtenäisen tapahtumaketjun, eräänlaisen tarinan. Nämä MUDit (Multi User Domain), eli tekstipohjaiset roolipelit sopeuttavat nuoret simulaatiokulttuuriin. Roolipelit simuloivat toimintaa ja seikkailuja sekä ympäristöjä, joita kuitenkin ei fyysisesti ole olemassa, niitä ei voi konkreettisesti kokea. Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas (Huhtamo, Kangas 2002) toteavat niiden "vapauttavan viestinnän ja ajanvietteen reaaliajan, fyysisen todellisuuden ja aineellisen ruumiin rajoitteista." Tällainen pelaaminen vaatii kuitenkin huomattavan paljon aikaa ja vaivaa, eikä se ollut, eikä vielääkään ole kaikkien mieleen. Internetin leviäminen sai kuitenkin peliteollisuuden

heräämään moninpelien mahdollisuuksiin ja yhä useammat pelit alkoivat tukea moninpelimahdollisuutta. Aiemmin moninpeli oli vaatinut joko jaetun koneen ja ruudun, tai samaan lähiverkkoon kytketyn toisen koneen, kun nyt pelaaminen oli mahdollista omasta kodista ja pelikaverina saattoi olla kuka tahansa, mistä päin maailmaa tahansa.

2000-luvulla pelien markkinointi erityisesti moninpelitarkoituksissa kiihtyi ja erilaiset konsolit aloittivat oman matkansa pelimarkkinoille, aikeenaan syrjäyttää PC ja vanhat konsolit tieltään. Aluksi lähinnä tietokoneiden yksinoikeutena toiminut verkkopelaaminen otettiin 2000-luvun alussa myös konsolien tarkasteluun ja Xbox olikin ensimmäinen konsoli, joka mahdollisti verkkopelaamisen pelikäyttöön tarkoitetulla laitteella. Nettipelaamisen yleistyessä myös konsoleille, sosiaalinen kanssakäyminen pelien aikana otti myös harppauksen erilaisten oheislaitteiden, kuten kuulokkeiden, mikrofonien ja ääniohjelmistojen kautta.

Internet jatkaa voittokulkuaan, sillä tällä hetkellä ei juurikaan löydä uutta laitetta, jota ei voisi kytkeä internetiin. Pelikonsolit, käsikonsolit, puhelimet, tabletit ja tietokoneet ovat kaikki löytäneet tiensä arkeemme ja yhä useammin niiden käyttö perustuu internet-yhteyteen. Hektinen data- ja tietovirta ovat ympärillämme tauotta; Facebook kertoo missä olemme, Twitter mitä ajattelemme, Instagram näyttää mitä syömme ja Pinterestiin lataamamme resepti auttaa muita valmistamaan saman aterian. Tämän huikean datapyörteen keskellä on melkein helppo unohtaa, kuinka kauas olemme tulleet.

Vuonna 1958 luotu Tennis for Two oli alkeellinen peli, joka kehitettiin laboratoriossa lähinnä testaamaan tekniikan toimintaa. Nyt voimme pelata Virtua Tennis 4:ää, joka valitsee sinulle vastustajan jostain päin maailmaa, ja jonka grafiikat ovat niin kaukana alkeellisesta esi-isästään, että niitä tuskin osaisi edes yhdistää samaan urheilulajiin.

2.2 Peli valitsee pelaajan

Pelitarjonta on ylitsevuotavaa. Pelkästään peligenrejä on useita, joista jokaiselle löytyy se jokin oma, mikä viehättää. Tässä opinnäytetyössä tarkastelussa on

nettipeleminen yleisellä tasolla, mutta suurimman huomion peligenreistä kuitenkin saa moninpelaamiseen erikoistuneet pelit: FPS, eli First Person Shooter –pelit jotka paremmin tunnetaan räiskintäpeleinä, MMORPGt, eli Massive Multiplayer Online Role Playing Gamet, suoraan käännettynä ”massiiviset monen pelaajan Internet roolipelit”, eli niinkutsutut mörpit, joista tunnetuimpia ovat World of Warcraft, RIFT, TERA ja AION online sekä strategiset moninpelit kuten League of Legends tai DOTA 2. Huomionarvoisia pelejä ovat kuitenkin myös erilaiset selainpelit, kuten Facebook-sivuston kautta pelattavat pienpelit, joissa kanssakäyminen muiden pelaajien ja ystävien kanssa on yleensä ehdotonta pelin etenemisen kannalta, esimerkiksi vain ystävien avulla avattavat uudet pelikentät tai tavoitteet.

Pelaaminen on hyvin monipuolinen harrastus, joka kattaa eri ikäryhmät laajasti aina hupi- ja kasuaalipelaajista ammattipelaajiin, jotka tahkoavat peliharrastuksellaan rahaa menestyksellään sponsorien ja kilpailujen kautta. Nettipelit tarjoavat monenlaista viihdykettä, sosiaalista kanssakäymistä, haasteita ja mahdollisuuden oppia uutta. Ne myös avaavat ovia uusille mahdollisuuksille; osa pelaajista on vinyt pelaamisen uudelle tasolle, jossa he työllistyvät harrastuksensa avulla. Nykyajan pelaaminen ei siis ole enää lasten ja teini-ikäisten yksinoikeus, vaan myös vanhemman sukupolven edustajat ottavat osaa pelikulttuuriin. Erityisesti Nintendo Wii-pelikonsoli on edesauttanut pelien integroimista osaksi perheiden arkea erilaisilla lapsiperheille suunnatuilla peleillä ja konsolin julkaisun aikoihin uusi liiketunnistukseen pohjaava systeemi teki pelaamisesta hauskaa, helppoa ja viihdyttävää koko perheelle.

Pelejä luodaan kaikenikäisille, moneen käyttöön. Nykyään kuitenkin täysi-ikäisille painotettujen pelien massatuotanto on täydessä vauhdissa ja suurin osa valtaisa mediahuomiota saavista peleistä on suunnattu täysi-ikäisille pelaajille. Pelien vetovoimasta voi usein esittää monenlaisia kysymyksiä, mutta Huhtamo ja Kangas (2002) huomauttavat pelien vetovoiman perustuvan omakohtaiseen, konkreettiseen kokemukseen päästä vaikuttamaan pelin tapahtumiin ja tarinan jatkumiseen. Tätä ei tapahdu esimerkiksi televisiota katselemalla, joten pelien tuoma vallantunne antaa pelaajille syyn palata takaisin konsolin tai tietokoneen ääreen (Huhtamo & Kangas, 2002). Juuri tämä vallantunne on yksi niistä videopelien vetonauloista, jonka avulla pelaaja saadaan vangittua pikselöidyn

tarinan ääreen tunnista toiseen. Hyvä peli on kuin hyvä kirja –sitä ei voi laskea hetkeksikään pois. Tarina kiehtoo, sen loppu kiinnostaa. Ehkä pelillä on useita mahdollisia loppuratkaisuja, joista jokainen on hyvin erilainen ja omalla tavallaan kiinnostava. Tällaiseen ratkaisuun päätyi esimerkiksi BioWaren kehittämä Mass Effect –pelisarja, jonka päähahmon Shepardin saappaisiin pelaaja astuu. Kaikilla Shepardin tekemisillä oli omat seurauksensa, ja näistä valinnoista muodostui lopulta myös pelin loppuratkaisu. Tällainen mahdollisuuksilla leikkittely luo uudelleenpeluuarvoa.

Pelaaminen voi parhaimmillaan olla hupia ja hyötyä, arjesta hetkeksi irroittautumista, eskapismia ja rutkasti endorfiinejä vapauttavaa harrastelua. Pahimmillaan se voi olla riippuvuutta ja fyysisiä vieroitusoireita aiheuttavaa pakkotoistoa ja kiusatulle se saattaa olla pahinta mahdollista henkistä väkivaltaa, jota ei pääse pakoon edes omassa huoneessaan.

Nettikiusaaminen on usein noussut mediassa julkisuuteen, erityisesti nuorten ja nuorten aikuisten kokiessa kiusaamisen vaikutukset erityisen vaikeiksi. Erityisen surullinen esimerkki oli sosiaalisessa mediassa tapahtunut kiusaamis-, ahdistelu- ja seksuaalisen hyväksikäytön tapaus; Huffington Post kirjoitti kanadalaisteini Amanda Toddin riistäneen lopulta oman henkensä, kun häntä ahdistellut mies ensin kiusasi, uhkaili, kiristi ja lopulta aiheutti tytön henkisen romahtamisen. Vuosia jatkuneen piinan aikana mies oli kiristänyt tyttöä alastonkuvalla ja lähettänyt sen tytön koulukavereille, josta seurasi tytölle huomattavat traumat, paniikkihäiriö ja syvä masennus.

(Ryan Grenoble 2012. Huffington Post)

Tällainen erityisen pitkälle viety kiusaaminen on hyvin vaikea tapaus hoitaa, sillä internetin tarjoaman anonyymiteetin avulla sen varjoissa voi lymyillä vaarallisia ihmisiä. Toddin tapauksessa kiusaaminen ei tapahtunut pelissä, mutta ei internetpelaaminen ole turvasatama kiusaajilta, päinvastoin: pelimaailmassa, kuten tavallisen internetkansan keskuudessakin on mahdollisuus törmätä henkilöihin, jotka haluavat käyttää anonyymiteettiä ja sen tuomaa kasvottomuutta hyväkseen. Monissa nettipeleissä on edelleen mahdollista pysyä nimettömänä ja tuntemattomana ja tällä tavoin ”säilyä koskemattomana” ahdistelijana, joskin edistystäkin on nähty; esimerkiksi Blizzard Entertainmentin pelit ovat kaikki

siirtyneet Real ID- järjestelmään, jossa jokainen pelitili luodaan omalle identiteetilleen, johon yleensä tarvitaan henkilö- ja luottokorttitiedot pelimaksujen maksamiseksi ja näin ollen ahdistelevat henkilöt on helpompi saada vastuuseen tekosistaan. Luonnollisesti pelissä on edelleen mahdollisuus käyttää ennalta ostettuja peliaikakortteja ja tekaistua henkilöllisyyttä, eli ihan syvimpiä rötöstelijöitä ei voida saada kiinni.

Pelimaailmassa kiusaamista tapahtuu ihan siinä missä muuallakin, joskin kiusantekijät ovat pikselihahmoja, mutta pelaaja hahmon takana on kuitenkin oikea ihminen, samoin kuin kiusaamisen uhri. Tällainen kasvottomuus on mielestäni tietyllä tapaa helpottamassa kiusaamista, sillä vastapuolen reaktiota ei näe ja elottoman pikselihahmon nuijuminen verbaalisesti maan tasalle voi tuntua pieneltä ja mitättömältä asialta, vaikka todellisuudessa internetin välityksellä käyty sanaharkka tai kiusaaminen voi tuntua yhtä pahalta kuin konkreettinen kasvotusten käyty tilanne. Itse pelatessani olen kokenut kiusaamistilanteita lähinnä todistajana ja näkemäni tapahtumat ovat pitkään kestävää piinaamista. Vaikean tilanteesta teki kuitenkin kiusaajien haluttomuus muuttaa tapojaan, vaikka kiusaamistilanteeseen puuttui itseni lisäksi muita johtoaseman pelaajia. Kiusaaminen tuntuu olevan vitsaus, jota ilmenee elämän jokaisessa vaiheessa, aina koulumaailmasta työelämään ja internet ei ole säästynyt kiusaamiselta, vaan uskoisin sen lähinnä helpottuneen.

Toki on ensisijaisen tärkeää muistaa netiketti, internetin käyttäytymissäännöt, nettikriittisyys ja nettikasvatus, nämä neljä ovat tärkeimmät ohjenuorat kenelle tahansa internetin käyttäjälle. Internet on itsessään nimenomaan väline, jonka avulla on mahdollistettu monenlainen työskentely ja kanssakäyminen. Mutta tämä väline voi taipua moneen ja sitä voidaan käyttää väärin ja siksi jokaisen nettailijan tulisi muistaa, että kaikki ei ole sitä, miltä näyttää.

Nettipelaaminen voi olla hauskaa ajanvietettä, hyvää viihdettä ja erittäin mukava tapa tehdä asioita yhdessä ystävien kanssa tai tavata uusia tuttavuuksia. Jos muistaa olla kriittinen ja pitää pään kylmänä, internetissä pelaaminen voi kehittää pelaajaa.

Pelimaailma toimii eräänlaisena leikkikenttänä, jossa ihmiset kohtaavat toisiaan, tekevät yhdessä hiekkalinnoja tai pyrkivät yksin tai yhdessä tuhoamaan toisten

linnat. Tällä leikkikentällä identiteetin rakentuminen on mielestäni enemmän kuin mahdollista juuri siksi, koska nettipelit ja monipelit yleensä tarjoavat laajan alustan sosiaaliselle kanssakäymiselle, jolloin esimerkiksi Erik Eriksonin teorian vaatimukset identiteetin muodostumiselle, kehittymiselle ja luomiselle täyttyvät kaikilla ikäluokilla. Toisille nämä identiteetit ovat täysin irrallisia, päälleliimattavia peli-identiteettejä, jotka voivat poiketa paljon pelaajasta itsestään, mutta toisille, erityisesti nuorille, joilla identiteetti on vasta muodostumassa, laaja sosiaalinen ympäristö erilaisine tekijöineen vaikuttaa varmasti myös oman itsen, identiteetin ja itsetunnon muodostumiseen.

2.3 Stereotypiat

Pelaamiseen liittyy paljon erilaisia stereotyyppisiä ajatuksia, joita on vaikea karistaa pois. Paljon pelaavaa henkilöä kuvataan usein yksinäiseksi, täysin pelien maailmaan uppoutuneeksi ihmiseksi, jolle todellisuus on lähinnä välttämätön paha. Tällainen kärjistetty ajatusmalli torppaa usein mahdolliset positiiviset vaikutukset, mitä peleillä ja niiden tuomilla kasvatusmenetelmillä on. Sekä pelien puolesta- että vastaanpuhujien tulisi muistetaan, että pelit ovat nimenomaan tarkoitettu viihteeksi, ja niitä tulisi käsitellä nimenomaan viihteellisenä hyödykkeenä.

Peliriippuvuus on suhteellisen uusi käsite, peliteollisuuden ja pelituotannon ollessa vielä tuore ilmiö. Media on nostanut esille useasti eri pelien vaikutuksia, kuinka paljon ne vuorotellen turmelevat ja pelastavat nuorten elämän. Erityisesti aasialainen pelikulttuuri joutuu useimmin negatiivisen uutisoinnin hampaisiin, sillä se vaikuttaa erittäin eksessiiviseltä ja paljon avoimemmalta länsimaihin verrattuna. Surullisia uutisia kuuluu paljon; vain 18-vuotias taiwanilainen nuorimies kuoli 40-tuntisen pelisession jälkeen, paikallisessa nettikahvilassa. Nuori mies oli varannut itselleen huoneen nettikahvilasta ja pelannut tauotta lähes kaksi vuorokautta, pysähtymättä edes syömään (Viitattu 5.3.2014. Huffington Post)

Stereotypiat vahvistuvat entisestään edellä mainittujen uutisten myötä, mikä vaikuttaa myös nuorten käytökseen. Pelaaminen voi olla katu-uskottavaa ja hyväksyttävää, mutta esimerkiksi tietyt pelit ja pelisarjat voivat lyödä pelaajiin

lähtemättömän leiman. Tästä erittäin hyvä esimerkki on Blizzard Entertainment-yhtiön World of Warcraft peli, jonka pelaajista on internetissä muodostunut tietynlainen alhainen kasti, yhteinen naurun aihe. WoW-pelaajia, tai wowittajia, pidetään yleisesti ottaen lihavana nuorina tai nuorina aikuisina, joilla ei ole elämässään muuta päämäärää, kuin pelata. Tämän stigman vuoksi ei pelkästään wowittajat, mutta myös muiden massiivisten moninpelien pelaajat voivat tuntea jopa syvää häpeää harrastustaan kohtaan, eivätkä välttämättä halua edes myöntää pelaavansa pelejä.

Juuso Janhunen (2014) kirjoitti Pelaaja-lehden kolumnissaan pelien kohtaamista ennakkoluuloista, sekä asenteiden muuttumisesta.

”Iso mies pelaa pelejä. Ei tuossa ole mitään järkeä”, oli isälläni tapana päivitellä jo silloin, kun asuin vielä kotona. -- Pelaaminen oli lapsellista, hippaleikkeihin tai naruhyppelyyn verrattavaa puuhastelua, joka vielä kaiken lisäksi näytti hyvin laiskalta näytön äärellä kyhjämiseltä (Pelaaja 2014, 38).

Janhusen mukaan käsitykset ovat kuitenkin muuttuneet ja edelleen muuttumassa. Vaikka vielä peliharrastusta pidettäisiinkin vähemmän hyväksyttävämpänä ajanviettotapana, kuin esimerkiksi television katselua, kuitenkin pelaamattomien ihmisten keskuudessakin peliteollisuutta pidetään ammattialana, jossa liikkuu oikea raha (Janhunen, 2014).

Pelaaminen mielletään yleensä harrastuksena, josta ei välttämättä saada juuri minkäänlaista hyötyä irti, toisin kuin esimerkiksi urheilullisissa harrastuksissa, joissa yleiskunnon ja liikunnallisen ilon lisäksi voi myös kilpailla esimerkiksi mestaruuksista. Toki pelatessa voi myös osallistua turnauksiin, mutta näistä turnauksista suurempia, esimerkiksi Blizzard Entertainmentin järjestämiä Blizzcon invitational-turnauksia lukuunottamatta, kilpailun voittajien saama konkreettinen tunnustus tai hyöty on varsin vähäistä tai olematonta. Muutenkin pelaamisen hyötyjä on hyvin vaikea itsessään mitata, sillä ne ovat yleensä epämääräisiä tai mitattavuudeltaan hankalia. Rahapalkintoja lukuunottamatta, pelaajan hyöty voi olla vain vähäisessä määrin konkreettista, korkeintaan ehkä urheilu- ja kuntopelien avulla saavutettavaa fyysistä parantumista tai koordinaatio- ja refleksikyvyn parantumista. Lisäksi pelit kehittävät mittavasti kielitaitoa, suurimman osan peleistä ollessa vieraskielisiä, lähinnä englanninkielisiä. Yksi suuri ero on myös kommunikointirohkeudessa.

Suomalaiset nuoret ovat suhteellisen taitavia englannissa. Kuitenkin hyötyjä on, mutta seuraava kysymys kuuluukin; missä vaiheessa peleistä saatava hyöty jää toiseksi peleistä tulevaan haittaan nähden?

Pelaamisen muuttuminen liialliseksi on itsessään vaikeasti rajattava asia, sillä liiallisuutta on monenlaista; toiselle liikaa, voi olla toiselle pelaajalle verrattain vähän. Kuitenkin näkisin asian niin, että kun pelaaminen vaikuttaa omaan elämään vaikeuttavasti tai aiheuttaa pienintäkin haittaa esimerkiksi arkiaskareiden tai sosiaalisen kanssakäymisen kanssa, pelaaminen on muuttunut liialliseksi. Esimerkiksi perheen, läheisten tai ystävien jättäminen toissijaiseksi on ehdoton merkki siitä, että pelaaminen on mennyt liian pitkälle. Jos pelin viehättävyys voittaa oikeassa elämässä esimerkiksi kanssakäymisen muiden kanssa, ei voida puhua enää hyödyllisestä pelaamisesta, joka auttaa pelaajaa. Vaikka esimerkiksi syrjäytynyt ihminen voi saada pelistä itselleen tarvitsemaansa sosiaalista ympäristöä, kanssakäymistä ja jopa muodostaa ystäväpiirin, kyseenalaistan tällaisen pelkästään virtuaalitodellisuudesta riippuvaisen sosiaalisuuden riittävyyden. Ihminen tarvitsee itselleen sosiaalisesti rikkaan ympäristön, aktiviteetteja ja toimintaa myös virtuaalimaailman ulkopuolella. Vaikka pelit itsessään edesauttavat identiteetin muodostumista ja ovat apuna myös kasvattamassa nuorta, mielestäni ne voivat tarjota erittäin yksipuolisen esikuvan ja avun nuoren identiteettiin. Kuten missä tahansa, myös pelaamisessa tulisi muistaa kultainen sääntö: kohtuus kaikessa.

3 IDENTITEETTI MUUTOKSEN ALLA

3.1 Identiteetti ja sen muodostuminen

Ihmisen identiteetti on häilyvä aihe josta on useita teorioita, ja riippuen siitä, mihin teorioita perustetaan, myös identiteetin kehittymiselle on useita eri kanavia. Tony Dunderfelt (2011) kirjoitti Erik Eriksonin kehityspsykologisen ajattelun perustasta ja juuri Eriksonin teoriaan tämän tutkimuksen identiteetin muodostumisen malli perustuu. Eriksonin malli on kolmiosainen, jossa jokainen

osio vaikuttaa yhtä lailla identiteetin muodostumiseen. Nämä kolme toisiaan täydentävää kokonaisuutta ovat:

- psyykkiset tapahtumat
- biologiset tapahtumat
- yhteisölliset tapahtumat

Nämä kolme tapahtumaa ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että ihmisen kokiessa biologisia tapahtumia, esimerkiksi kemiallisen ja fysiologisen tasapainon järkkymisenä, jotka heijastuvat ihmisen psyykkeeseen mahdollisesti ahdistuneisuutena tai pelkona ja tämä saa vastareaktion yhteisöllisellä tasolla esimerkiksi myötätuntona. (Dunderfelt 2011, 233)

Eriksonin teoria seuraa näiden kolmen tapahtuman vuorovaikutuksia. Nämä kolme osa-aluetta jatkavat ihmisen identiteetin kehittämistä koko ihmisen elämän ajan. Erikson, Dunderfeltin mukaan, on tutkinut erityisesti ihmisten vuorovaikutusta ympäröivän yhteiskunnan kanssa yksilönä. Ympäröivät, vaihtelevat järjestelmät, kuten koulut, työpaikat ja perheet vaikuttavat aktiivisesti yksilön identiteetin kehittymiseen (Erikson 1985, Dunderfeltin 2011, 233, mukaan).

Erytisesti Eriksonin teoriassa mielenkiintoisena osana ovat juuri järjestelmien ja yhteisöjen vaikutukset identiteetin kehittymiseen. Erikson on jakanut identiteetin muodostumisen osioihin ja ihmisen psyykkisen kasvun ikäryhmien kasvukaareksi. Teoriassa kasvuun vaikuttavat sosiaaliset tekijät vaihtelevat ikäryhmien mukaan ja juuri näiden sosiaalisten tekijöiden uskon olevan oleellinen osa esimerkiksi peli-identiteettien muodostumisessa. Erikson luonnehtii varhaisen aikuisuuden vaiheen olevan murrosvaihe kypsän keski-ikä ja nuoruuden lopun väliin. Tämä aika on oman itsensä etsimistä, jolloin ihminen hakee omaa tarkoitustaan ja tehtäväänsä, sekä etsii ihmissuhteita. Tämä vaihe pohjautuu vahvasti läheisyyteen, jota voi ilmentyä useiden eri kanavien kautta; se voi olla puhdasta rakkautta mutta läheisyys voi myös tarkoittaa yhteenkuuluvuutta ja läheisyyttä ihmisten, ihmisryhmien tai aatteiden kesken (Erikson Dunderfeltin 2011, 236, mukaan).

Stuart Hall (1999) tutkii myös identiteettiä kirjassaan *Identiteetti*. Hall perehtyy kirjassaan mustien maahanmuuttajien identiteettiä, rotuidentiteettejä ja erityisesti marginalisoituneen identiteetin rajoja ja paradokseja. Hall kuitenkin puhuu kirjansa keskiössä kokonaisvaltaisesti identiteetin muodostumisesta ja vaikka konteksti omaan opinnäytetyöhöni verrattuna onkin erilainen, Hallin ajatuksista erityisesti identiteetin pohjimmainen muodostuminen on kuitenkin hyvin samankaltainen.

Se, kuka minä – ”todellinen” minä – olen, muotoutui suhteessa kokonaiseen joukkoon muita kertomuksia. Jo kauan ennen kuin ymmärsin asiasta mitään teoreettisesti, olin tietoinen siitä tosiseikasta, että identiteetti on alusta alkaen keksintöä. Identiteetti muodostetaan siinä epävakaassa pisteessä, missä ”äänenlausumattomat” subjektiviteettia koskevat tarinat tapaavat historian ja kulttuurin kertomukset. (Hall 1999,11)

Vaikka Hall korostaakin erityisesti maahanmuuttajien identiteetin muodostumista, ylipäätään identiteetin ytimessä on kyse kuitenkin muiden ihmisten, ympäristön ja tapahtumien myötävaikutus. Hall puhuu karkeasti identiteetin olevan fiktiivinen keksintö, joka luodaan itselle tai saadaan tai saavutetaan muiden antamana leimana. Hall puhuu lähinnä yhdestä, valmiista identiteetistä, joka muodostuu kerralla ja johon omaksutaan muita sisimmässä myllertäviä identiteettejä, kun Erikson sen sijaan puhuu jatkuvasti muuttuvasta, mukautuvasta identiteetistä. Hallin identiteettiteoria on kuitenkin yhteneväinen Eriksonin teoriaan, jossa nimenomaan muiden tekijöiden myötävaikutus on ensisijainen tekijä koko ihmisen elämänkaaren aikana.

Sisällämme on ristiriitaisia ja eri suuntaan tempoilevia identiteettejä, minkä vuoksi identifikaatiomme vaihtelevat jatkuvasti. - - Täysin yhteneäinen, loppuunsaatettu, varma ja johdonmukainen identiteetti on fantasiaa. Kun merkitysten ja kulttuuristen representaatioiden järjestelmät lisääntyvät, kohtaamme mahdollisten identiteettien hämmentävän ja nopeasti vaihtuvan moneuden, jossa tunnemme

voivamme ainakin tilapäisesti identifioitua mihin tahansa näistä identiteeteistä. (Hall 1999, 23)

Hall ymmärtää, että identiteetti on kuitenkin muuttuva käsite, joskin hänen teoriassaan ihmisellä on useita erillisiä identiteettejä ja ihmisen omaksuvan ympärillään vallitsevia identiteettejä. Vaikka Hallin teoria jokseenkin poikkeaa Eriksonin teoriasta, näen kuitenkin molempien olevan yhtä mieltä siitä, että muiden ihmisten läsnäolo ja tekemiset vaikuttavat oman identiteetin kasvuun.

Tätä sekä Eriksonin, että Hallin peräänkuuluttamaa yhteenkuuluvuutta löytyy juuri nettipelien yhteisöistä ja peliporukoista. Peliporukoiden sisäinen dynamiikka voi vaihdella hurjasti, sillä kuten normaalissa elämässäkin, pelien maailmassa on myös erittäin monipuolinen pelaajakunta. Tämä voi osaltaan aiheuttaa useita sosiaalisen kanssakäymisen kipupisteitä; draamaa, ihmissuhteita, onnistumisia, rakkautta ja vihaa. Mutta juuri nämä kipupisteet tekevät moninpelaamisesta niin mielenkiintoista ja koukuttavaa, sillä nettipelaajat tietävät olevansa osa suurempaa yhteisöä, jossa muut ihmiset jakavat ainakin yhden yhteisen asian; rakkauden peleihin. Nämä sosiaaliset yhteisöt kohtaavat jatkuvasti ja ne voivat tuoda elämään monipuolisen sosiaalisen verkoston, jonka vuoksi peleihin haluaa palata uudelleen.

Sosiaalinen nettipelaaminen on siis paljon muutakin, kuin pikselihirviöiden metsästämistä porukalla. Esimerkiksi World of Warcraft pelissä pelin lopputarjontaa on yhdessä toimiminen ja yhdessä pelin haasteisiin vastaaminen. Pelissä muodostuvien yhteisöjen, kiltojen, tarkoituksesta riippuen pelaaja voi osallistua esimerkiksi usealle hengelle tarkoitettujen PVP –eli player versus player -otteluihin, joissa tarkoituksena on otella toisia pelaajia vastaan yhdessä oman ryhmän kanssa ja pyrkiä täyttämään jokin tietty tavoite, esimerkiksi vihollisen lipun ryöstäminen tietyn aikarajan sisällä. Jos lippu on saatu omalle puolelle ainakin kaksi kertaa ajan sisällä, peli päättyy ja oma ryhmä voittaa. Tällaiset monen hengen ottelut synnyttävät väkisinkin ryhmähenkeä, jossa jokaisen ryhmäläisen panos on tärkeä ja jokainen pyrkii tekemään parhaansa auttaakseen oman ryhmänsä voittoon. Tämä ryhmähenki luo ryhmäpainetta; esimerkiksi huonosti onnistunut lipunryöstö ja siitä seurannut oman lipun menetys vievät vihollisjoukkueen johtoon ja tilanne vuorostaan

aiheuttaa ryhmän sisällä kaaoksen, kun ryhmän sisällä jaetaan avoimesti kritiikkiä ja neuvoja huonoille pelaajille. Tämä ryhmähenki ja läheisyys voi siis toimia molempiin suuntiin identiteetissä; positiivinen palaute ja kehu antavat pelaajalle hyvänolon tunteen ja käsityksen omasta pelaamisesta ja onnistumisesta ja negatiivinen palaute voi vuorostaan joko auttaa pelaajaa parantamaan pelityyliään tai murskakritiikin saaminen voi saada pelaajan tuntemaan olonsa riittämättömäksi ja huonoksi.

3.2 Pelin sisäiset paineet identiteetin kasvattajana

Ryhmätapahtumissa on selkeä sosiaalinen puoli, jonka vaikutuksia on helppo tarkastella teoreettiselta kannalta. Ryhmän vaatimukset pelaajien suoriutumisesta voivat saada pelaajassa aikaan monenlaisia muutoksia; toisille ryhmä toimii kannustimena parantamaan omaa suoritusta, toisille ryhmä on välttämätön paha, jonka avulla oman avatarin (eli pelaajan valitseman hahmon) hyödykkeet, esineet varusteet ja tittelit voidaan saavuttaa. Solidaarinen pelaaja toimii ryhmän eduksi, ryhmää varten ja antaa ryhmälle parhaan panoksensa mahdollisesti taitoina, peliin käyttämällään ajalla ja esimerkiksi hankkimalla tarpeelliset pelinsisäiset hyödykkeet helpottaakseen ryhmän onnistumista. Vastaavasti itsekeskeisen ajattelumallin pelaajat odottavat ryhmän toimivan heidän tarpeidensa mukaan ja täyttävän heidän toiveensa. Nämä pelaajat saapuvat usein paikalle myöhässä, sillä olettavat ryhmän odottavan heitä ja voivat pyrkiä suoriutumaan mahdollisimman helposti, vähällä vaivalla.

Näiden kahden arkkityypin välille sijoittuvat useimmat pelaajat. Nämä kärjistetyt ideaalimallit pelaajista ovat rajanvetäjiä, ja jokainen pelaaja tunnistaa itsestään ainakin joitain piirteitä näistä arkkityypeistä.

3.3 Peliminä, hyvä vai paha?

Tämä tutkimus pohjautuu omaan teoriaani siitä, että sosiaalinen pelaaminen ja kanssakäyminen pelimaailmassa toimivat suurena vaikuttimena ihmisen minuuden muodostumiseen. Identiteetissä tapahtuu muutoksia jatkuvasti, erityisesti jos ihminen luo itselleen niin sanotun peli-identiteetin, jonka avulla oma käytös muuttuu pelatessa poikkeavaksi. Tämä voi mielestäni heijastua myös tosielämän minuuteen ja identiteettiin niin positiivisessa kuin

negatiivisessakin mielessä. Tämä teoria sai minut pohtimaan identiteettiä jatkuvana nauhana, jonka koostumukseen vaikuttavat oman minuuden muutokset alitajunnassa. Samalla tavoin, kun ihminen omaksuu rooleja eri tilanteisiin ja paikkoihin, uskon tapahtuvan myös nettipelaajien keskuudessa.

Esimerkiksi massiivisten roolipelien, MMORPG -pelien, sisälle voi useimmiten rakentaa omia ryhmittymiä, organisaatioita, joita johtaa yksi tai useampi henkilö ja heidän apunaan toimii usein useampi henkilö, tavallaan henkilökuntana tai valvojana. Näiden ryhmittymien sisälle tapahtuu luonnollisesti tätä kautta myös roolitusta; johtoroolit, valvoja- tai avustavat henkilökuntaroolit ja rivijäsenroolit. Nämä roolit mielestäni ovat oleellinen osa netti-identiteetin muodostumiseen ja voivat näin ollen myös heijastua pelaajan omaan elämään. Kun tarkastellaan esimerkiksi FPS-räiskintäpelejä, roolitusta on haastavampaa, sillä peli itsessään ei tarjoa mekaniikaltaan suurempaa roolitusta, mutta sosiaalisessa mielessä uskon roolitusta tapahtuvan lähinnä alistuvan ja dominoivan persoonan muodossa, esimerkiksi räiskintäpelien aikana tapahtuvan suunsoiton, alentavien puheiden, egoilun ja piikittelyn muodossa. Samoilla linjoilla ovat myös Huhtamo ja Kangas (2002, 209): heidän mukaansa kokematon pelaaja on aina alakynnessä ja kokeneemman pelaajan armoilla. Tämä käytännössä tarkoittaa sitä, että pelattaessa tapahtuva kiusaaminen, erityisesti FPS-pelien tiimoilta on yleisesti ”hyväksyttävää”, kuin kaste tai ”miehuuskoe”. Simputtaminen peleissä katsotaan niin yleiseksi ja normaaliksi, että se on vain kestettävä ja kun itse kasvattaa kokemustaan pelissä, voi siirtyä itse tähän ”ylemmän luokan” pelaajakuntaan joka jatkaa perinnettä taas alaspäin. Kuten aiemmin aiheesta mainitsin, juuri pelaamisen tuoma anonymiteetti mahdollistaa tämän, sekä pelaajakunnan laaja kirjo. Mitä enemmän pelaajia pelit saavat mukaansa, sitä enemmän potentiaalisia kiusaajia myös mahtuu mukaan.

Kun pelaaja astuu ensimmäistä kertaa pelimaailmaan, hän on auttamatta uusi tulokas, ”nyyppä”. Sana suomentuu englanninkielisestä isästä ”newbie”:stä, joka tarkoittaa sananmukaisesti uutta tulokasta, uutta verta. Sana itsessään ei välttämättä ole negatiivinen, mutta siitä on muodostunut useissa moninpeleissä erittäin verinen haukkumasana, jolla pyritään murskaamaan pelaajia tai alentamaan heitä. Nyyppä ei osaa pelata, ei hallitse pomotaisteluiden taktiikoita tai ehkä jopa tahattomasti kehnolla pelaamisellaan auttaa vastustajia. Sanan

massiiviseen käyttöön törmää miltei pelissä kuin pelissä. Nyypän roolista kuitenkin pääsee pois jos esimerkiksi omat pelitaidot karttuvat ja näin ollen ”osoittaa” muulle pelikansalle olevansa kelpo pelaaja. Surullisen kuuluisa rankasta simputtamisesta ovat FPS-räiskintäpelien lisäksi myös DOTA2 ja League of Legends, joista molemmat pelit ovat itsessään hankalampia oppia ja melko tylyjä uusia pelaajia kohtaan; pelit eivät anna armoa, eikä usein uusia mahdollisuuksia anneta. Tämän vuoksi yhden pelaajan onnistuminen pelissä vaikuttaa muiden onnistumiseen ja vastaavasti yhden pelaajan koheltaminen voi koitua koko joukkueen kohtaloksi.

Näissä peleissä erityisesti uusien tulokkaiden simputtaminen on näkyvää ja kuuluvaa; uusien pelaajien taitoja kritisoidaan, heidän tekemisiään kyseenalaistetaan ja heidän pelaamistaan seurataan erityisen tarkasti. Tällaisten pelien taiturit, tosin, saavat nopeasti myös kunnioitusta kanssapelaajilta, ja esimerkiksi erityisen taitavista StarCraft 2 –pelaajista on tullut pelialan julkkiksia, jotka saavat itselleen sponsoreita, faneja ja kutsuja suuriin pelitapahtumiin, joihin saapuu ihmisiä katsomaan juuri heidän pelaamistaan. Tämä on mielestäni mielenkiintoinen seikka myös peli-identiteetin kannalta. Nämä pelaajat ovat kuitenkin ihan tavallisia ihmisiä, jotka ovat saaneet julkisuuden viitan kannettavikseen. Heitä kohdellaan kuin Hollywood-tähtiä pelitapahtumissa, heillä on massiivinen fanipohja ja heidän pelaamistaan seurataan internetissä suorissa stream-livekuvissa. Esimerkkinä hollantilainen Joseph ”Jos” de Kroon, joka tunnetaan paremmin StarCraft taituri Liquid Ret:inä, on nähty useissa maailmanmestaruuskisoissa hiljaisena ja ylimielisenä pelaajana, joka ei hyväksy tappioitaan helposti. Kuitenkin de Kroonia on useissa fanitapaamisissa kuvailtu nöyräksi ja puheliaaksi. Toki uskon miehen hiljaisen peliolemuksen johtuvan lähinnä tiukasta keskittymisestä, mutta liekö ylimielinen ja muita alentava peli-identiteetti sitten julkisuuden tuoma lieveilmiö, vai onko se vain de Kroonin luoma oma pelaajaminä?

Peli-identiteetin kehittyminen ja sen eroavaisuudet todelliseen identiteettiin vaihtelevat hurjasti. Pelaaja voi kehittää itselleen peli-identiteetin, joka ei välttämättä päällisin puolin eroa omasta itsestä juuri laisinkaan; ainoa ero voi olla esimerkiksi avatarin sukupuoli. Olen kuitenkin sitä mieltä, että jokainen pelaaja kehittää itselleen jonkinlaisen peli-identiteetin, joka joko korostaa omia

piirteitä, tai vastaavasti karrikoiden käyttäytyy oman olemuksen vastaisesti. Usein internetin tarjoama nimettömyys on yksi astinlauta peli-identiteetin kehittymiseen ja mahdollistaa esimerkiksi normaalisti ujolle ihmiselle rohkeamman käytöksen moninpeliyhteisössä. Huhtamo ja Kangas korostavat virtuaalisuuden ja virtuaali-identiteettien olemassaoloa ja sitä, ettei niitä tulisi missään nimessä pitää vähäpätöisinä tai niiden olemassaoloa kieltää vain siksi, että virtuaalitodellisuus ei ole konkreettisesti todellista. (Huhtamo ja Kangas 2002, 209)

4 TUTKIMUS JA MENETELMÄT

4.1 Tutkimus peli-identiteeteistä

Tämä tutkimus syntyi silkasta mielenkiinnosta pelien vaikutuksista kasvattajana. Nettipelien sosiaalinen puoli väkisinkin kasvattaa niitä pelaavia nuoria ja pysyy vaikuttimena myös vanhempien pelaajien elämässä. Aihe on ajankohtainen, mutta edelleen vähän tutkittu. Pelejä pelataan avoimemmin ja enemmän, ja peliteollisuuden nostaessa pelien ja lisätuotteiden hintaa, myös peleihin panostaminen on muuttunut aiempaa kalliimmaksi.

Identiteettimme saa jatkuvasti vaikutteita ympäristöstä, oli kyseessä sitten lähipiiri; perhe ja ystävät, koulu- tai työympäristö, media tai sosiaalinen media. Tutkimuksia on tehty erityisesti pelien väkivaltaisuudesta ja sen vaikutuksista nuorten väkivaltaisuuteen, mutta mielestäni huomiotta on jätetty pelien sosiaalinen aspekti; nettipelaajana et ole koskaan yksin. Kanssasi pelaa pelistä riippuen jopa tuhansia muita, joiden kanssa voit keskustella, väitellä, viettää aikaa ja pitää hauskaa. Internetin suoman anonyymiyden avulla ventovieraille keskustelu voi osoittautua helpoksi ja juuri tämä edesauttaa sosiaalisen kanssakäymisen myötävaikutuksia. Mutta jo johdannossa pohjustin myös tämän anonyymiyden negatiivisia puolia, eli tahallisia provokaatioita, nettikiusaamista ja ahdistelua, ja nämä internetin pahat puolet ovat tärkeimpiä asioita, mitä erityisesti nuorten nettikasvatukseen pitäisi ottaa tarkemmin esille.

Tässä tutkimuksessa perehdyn siis juuri tämän sosiaalisen aspektin tuomiin vaikutuksiin. Pyrin selvittämään, millä tavoin internetiin luodut identiteetit, peliminät esimerkiksi eroavat pelin ulkopuolella olevasta minuudesta ja kuinka paljon pelissä tapahtuva sosiaalinen kanssakäyminen vaikuttaa omaan identiteettiin myös pelien ulkopuolella.

Päädyin olemaan tekemättä sen suurempaa sukupuolijakoa vastausten välillä, sillä haastattelu oli vahvasti miespainotteinen. Kuudesta vastaajasta kaksi oli naisia.

4.2 Millä menetelmillä

Kyselyssäni oli yhteensä 22 kysymystä, joista kaksi ensimmäistä kartoitti kyselyn vastaajien sukupuolen ja iän. Kyselyn ikäjakauma oli laaja, mutta harmikseni suurin osa kyselyyn vastaajista jäi kuitenkin kahden- ja kolmenkymmenen ikävuoden välille. Yksi vastaajista oli selvästi vanhempi ja harmikseni nuoremmat kyselyihin suostuneet eivät kuitenkaan palauttaneet haastattelujaan laisinkaan. Haastattelun sukupuolijakauma oli miespainotteinen.

Kyselyn ensimmäinen ja toinen kysymys olivat ikä ja sukupuoli, lähinnä kartoittamaan vastaajien jakaumaa vastausten puolesta. Kolmanneksi kysymykseksi valitsin ”kuvaile itseäsi”, jolla pyrin hieman saamaan kuvaa pelaajien omakuvasta ja identiteetistä, jotta voisin tätä käyttää referenssinä myöhemmin kysytylle peli-identiteetille. Neljäs kysymys ”millainen lapsi olit” on myös samaan identiteettiteoriaan pohjaava kysymys, jonka avulla esimerkiksi suuremmat identiteetin muutokset olisivat näkyvämpiä. Viides kysymys kartoitti pelaajien elämäntilanteita, sillä uskon elämäntilanteiden oleellisesti vaikuttavan esimerkiksi pelaamisen määrään ja laatuun; ne joilla on enemmän aikaa käsillään, eikä välttämättä paljon muita aktiviteetteja ja harrastuksia elämässään, pelaavat todennäköisemmin enemmän, entä ne joilla on esimerkiksi perhe, työ tai muuten aikaa vievät harrastukset. Kuudes ja seitsemäs kysymys kartoittavat vastaajien pelihistoriaa ja millaisten pelien ääressä aikaa on vietetty. Kahdeksas kysymys ”miksi pelaat” oli ensimmäinen syväluotaava avokysymys, jossa pyrin kartoittamaan vastaajien motiiveja

pelaamiseen, pelien viehättävyyttä ja sitä, mikä saa heidät viettämään aikaa juuri valitsemiensa pelien äärellä.

Yhdeksäs kysymys oli puolestaan sosiaalisista vaikutuksista, eli millä tavoin netti- ja moninpelaaminen on vaikuttanut vastaajien elämään, jos muutoksia on ollut. Kymmenes kysymys seurasi sosiaalisten muutosten perässä, eli halusin tarkastella tuovatko pelit esimerkiksi uusia sosiaalisia tuttavuuksia. Kahdestoista kysymys taas kartoittaa näiden mahdollisten uusien sosiaalisten kontaktien kanssa pidettävää yhteyttä pelimaailman ulkopuolella, ja kuinka mittavaa tämä mahdollinen yhteydenpito on. Kysymykset kolmestoista ja neljätoista avasivat suhtautumista peleihin. Näillä pyrin tiedustelemaan vastaajan omia ja lähipiirin reaktioita ja mielipiteitä vastaajien pelaamiseen. Viidennentoista kysymyksen aihe oli ikä ja pelaaminen, sillä pelaamisella on ollut tietynlainen leima erityisesti nuoremman väen hupina, joten halusin kartoittaa pelaajien mielipiteitä esimerkiksi peleistä ulos kasvamiseen, tai siihen, onko pelaamiseen oikeaa ikää. Kuudestoista kysymys taas kartoitti pelien mahdollisia fyysisiä vaikutuksia. Olin aluksi ajatellut tämän poikivan vain negatiivisia vastauksia, mutta opinnäytetyön edetessä ymmärsin, että myös erilaiset kuntopelit ja niiden avulla saavutetut hyvät vaikutukset voisivat olla mahdollisia vastauksissa, puhumattakaan koordinaatiosta ja esimerkiksi refleksinopeuden kasvusta. Seitsemästoista kysymys kartoitti jälleen sosiaalisempaa puolta peleissä, eli vastaajien kokemuksia erilaisista pelinsisäisistä organisaatioista ja ryhmittymistä ja niiden vaikutuksista pelaamiseen. Kahdeksastoista ja yhdeksästoista kysymys käsittelivät vuoroin vastaajien käsitystä pelien eduista ja haitoista. Kahdeskymmenes kysymys käsitteli kiusaamista ja sitä, onko vastaajilla kokemusta kiusaamisesta pelimaailmassa. Kahdeskymmenesyhdes kysymys käsitteli vastaajien käsitystä siitä, ovatko pelit saaneet aikaan muutoksia omassa elämässä ja jos kyllä, niin millaisista muutoksista on kyse. Viimeinen kysymys taas oli itsessään suoraviivainen kysymys vastaajien peli-identiteeteistä, siitä olivatko he esimerkiksi tietoisesti kehittäneet itselleen peli-identiteetin. Tämä kysymys oli oikeastaan koko kyselyn avainkysymys, sillä tähän kysymykseen pohjasin myöhemmin myös muiden kysymysten vastaukset.

Korjattavaa kyselyssä kuitenkin ilmeni jälkeinpäin. Vastausten saavuttua takaisin, huomasin että esimerkiksi vastaajien aika pelien ääressä jäi täysin kartoittamatta ja sen avulla olisin voinut esimerkiksi selvittää paremmin esimerkiksi negatiivisia vaikutuksia ja niiden suhdetta pelissä vietettyyn aikaan.

Tähän tutkimukseen valitsin eri-ikäisiä pelaajia, pyrkimyksenä tuoda mahdollisimman kirjava joukko vastauksia eri elämäntilanteista. Tein kyselylomakkeet avokysymyksille, jolloin saisin kattavamman kuvan heidän pelaamisestaan ja pelaamisen tuomista vaikutuksista. Suurin osa kyselyyn osallistuneista olivat minulle jollain tapaa tuttuja ja tiesin heidän pelitaustastaan, mutta sain mukaan myös tuntemattomia, pelien kautta tutuksi tulleita henkilöitä. Kyselylomake löytyy kokonaisuudessaan liitteistä (liite 1). Kyselyyn osallistui myös yksi ulkomaalainen henkilö, jonka vuoksi tein kyselylomakkeesta myös englanninkielisen version, joka löytyy myös kokonaisuudessaan liitteistä (liite 2).

Kohderyhmä jäi kuitenkin surullisen pieneksi saapuneiden vastausten vähäisen määrän vuoksi. Olin lähettänyt kyselyitä erilaisille pelaajille, joukossaan niin nuoria, nuoria aikuisia, aikuisia kuin varttuneempiakin pelaajia. Myös pelaajien taustoissa oli huomattavaa eroa; kyselyyn suostui kaikenkaikkiaan 27 pelaajaa, mutta loppujen lopuksi vastauksia tuli vain 6, mikä söi itsessään tutkimukseni laajuutta valtavasti. Kyselyyn suostuneiden seassa oli ammattipelaajia, julkkipelaajia ja tavallisia pelaajia, mutta lopulta kyselyn lähetti takaisin kuusi tavallista pelaajaa. Vastausten vähyys jäi harmittamaan myös sen vuoksi, että esimerkiksi räikeästi poikkeavat peli-identiteetit ja pelaajien arki jäivät nyt pois. Alunperin olin toivonut tasaista jakaumaa mies- ja naispelaajien välillä ja alkuperäisestä 27 vastaajasta juuri alle puolet, 13 suostujaa oli naisia, ja lopullisessa vastauspinossa vain kaksi vastaajista oli naisia.

4.3 Tutkimuksen luotettavuus

Tämän tutkimuksen tekemiseen osallistui kyselyjen kautta verrattain pieni määrä, kaiken kaikkiaan seitsemän henkilöä, joten kliinisen ja maailmanlaajuisen tuloksen saamiseksi tutkimukseen olisi pitänyt ottaa tuhansia henkilöitä ympäri maailmaa. Kyselyyn osallistuneet henkilöt osoittivat huomattavaa vaivaa ja avoimuutta vastauksissaan, mikä oli tutkimuksen

kannalta ilahduttavaa. Uskon silti, että vaikka kysely oli pieni, sen vastauksista pystyy kuitenkin perustellusti päättämään sosiaalisten ja fyysisten muutosten mahdollisuudet, sekä identiteetin muutokset.

Pyrin tekemään tutkimuksen kyselystä mahdollisimman kattavan, kuitenkin kuormittamatta kyselyyn osallistuneita liikaa. Uskoin lyhyen ja ytimekkään kyselyn tuottavan paremmat tulokset kuin pitkän ja vaivalloisen monivalintalomakkeen. Vaikka kyselystä tulikin hyvin henkilökohtainen ja vastausten todenperäisyyden varmistaminen on periaatteessa mahdotonta, vastauksissa ilmeni kuitenkin huomattava määrä yhdenmukaisuutta niin toisiinsa, kuin myös Eriksonin ja Hallin identiteettiteorioihin.

4.4 Teoriapohja ja ajatuksia pelaamisesta

Tämän tutkimuksen aikana päädyin usein kyseenalaistamaan pelien viehätöksen ja erityisesti syyt pelaamiseen. Erityisesti identiteetin kannalta elintärkeä sosiaalisuus on luonnollisesti yksi koukku ja pääpiirre, miksi pelien viehätys ei kaikkoo, vaikka pelillä itsellään ei ole välttämättä niin paljoa tarjottavaa. Esimerkiksi peleihin muodostuvat yhteisöt ja niiden läheisyys voisivat olla pääsyy osan pelaajien pelaamiseen. Tämän ajatuksen ympärille rakensin oman tämän opinnäytetyön pelaamisesta ja sen kasvatuksellisuudesta.

Olen ollut kiinnostunut peleistä ja niiden tarjoamasta viihteellisyydestä pitkään ja siksi päädyin tutkimaan tätä aihetta. Erityisesti halusin kiinnittää huomiota pelien tarjoaman virtuaalitodellisuuden mahdollisuudet esimerkiksi arjen karkottajana, eskapisminä, jonka uskon olevan erityisesti paljon pelaaville ihmisille yksi pääsyy pelaamiseen. Eskapismi itsessään on mielenkiintoinen asia, jota tapahtuu jokaisen arjessa päivittäin, hyvin pienistä annoksista suurempiin määriin. Toisille se on uutisten katselua illalla, toisille se on hyvään kirjaan uppoutumista ja toisille se on virtuaalimaailmaan sukeltamista.

Uskon juuri eskapismin olevan pääsyy esimerkiksi liialliseen pelaamiseen ja ylilyönteihin. Sosiaalisessa mielessä, tällainen pakeneminen arjesta tarkoittaa sitä, että oman elämän ympyrät suljetaan mielestä pois virtuaalimaailman

ulkopuolelle, jolloin pelin sisäiset piirit, sosiaaliset ympyrät ja yhteisöt voivat tulla paikkaamaan näitä arkielämän mahdollisesti dysfunktionaalisia ihmissuhteita. Kun peleillä paikataan oman elämän toimimattomia osia, peleistä tulee suurempi osa elämää kuin ehkä alun perin oli ajateltu. Ne vievät aikaa, aiheuttavat paljon päänvaivaa ja niistä voi tulla yhtä aikaavieviä, kuin esimerkiksi päivätyö. Tällainen ”omistautuminen” peleille voi kuulostaa erittäin radikaalilta ja ehkä jopa tietystä määrin yliampuvalta, mutta mielestäni tällaiseen pelaamiseen syy tulee yksinomaan pelaajan omasta tilanteesta, taustasta ja nykyisestä mielenlaadusta. Jos oma yksityiselämä ei tarjoa tarpeeksi virikkeitä tai on muullatavoin epämielikästä, on mielestäni vain loogista, että tätä mielekkyyttä ja tekemistä haetaan muilta elämänalueilta, esimerkiksi peleistä.

Pelit voivat tarjota esimerkiksi yksinäiselle ihmiselle tietynlaista arvokkuutta, tärkeyden tunnetta. Sosiaalisen pelaamisen myötävaikutukset ovat nähtävissä juuri esimerkiksi ryhmäpelaamisen riippuvuutena yksittäisistä pelaajista. Jos pelaaja on erityisen hyvä pelaamaan tai muuten tärkeä osa ryhmän onnistumisen kannalta pelissä, pelaaja voi tuntea olevansa tärkeä, tarvittu ja näin ollen sosiaalisesti saada vahvistusta muutoin ehkä vajavaiselle ihmissuhdetilanteelle. Tämä voi toisaalta aiheuttaa tietynlaista riippuvuutta peleihin ja ehkä jopa entisestään puskea pelaajaa pois normaalin, ”oikean elämän” sosiaalisista tilanteista ja aiheuttaa paljon puhuttua syrjäytymistä.

Pelien vaikutuksista esimerkiksi väkivaltaisuuteen on ollut paljon keskustelua erityisesti mediassa. On tehty useita tutkimuksia, mutta itse olen erittäin skeptinen pelien vaikutuksiin ihmisen väkivaltaisuuteen suuremmissa määrin. On toki ymmärrettävää, että pelejä käytetään esimerkiksi arjen turhautumisen purkukeinona ja tästä katharsis-ilmiöstä kirjoittivat myös Huhtamo ja Kangas. Heidän mukaansa pelien väkivaltaisuus vaikuttaa esimerkiksi tyttöjen ja poikien eroihin pelimieltymyksissä. Heidän väittävät, että tytöt eivät välittäneet erityisen realistista peleistä, jotka sisälsivät väkivaltaa, mutta pojille tällaiset mahdollisimman realistisesti tehdyt väkivaltapelit olivat jopa ”miehuuskoe”, jossa erotellaan jyvät akanoista; omaa sietokykyä testataan ja kilpaillaan siitä, kuka pystyy pelaamaan hurjimpia pelejä (Huhtamo ja Kangas 2002, 125). Itse en ole täysin vakuuttunut sukupuolen olevan vaikuttimena pelien

kiinnostavuuteen, vaan ennemminkin uskon tähän vaikuttavan lasten ja nuorten saaman kasvatuksen ja sukupuoliroolituksen. Kuitenkin uskon esimerkiksi räiskintäpelien olevan paljon suositumpia poikien keskuudessa kuin tyttöjen, mutta mielestäni nuorten keskuudessa vallitseva ryhmäpaine on avaintekijä esimerkiksi peleihin; Onko nuorten tyttöjen keskuudessa hyväksyttävää olla konsolin tai tietokoneen ääressä istuva tyttö, joka ampuu pikseli-ihmisiä kilpaa muiden ihmisten kanssa?.

Huhtamo ja Kangas esittelivät myös tekstissään katharsis-käytöstä, joka heidän mukaansa on paljon yleisempi ”isompien poikien” keskuudessa (Huhtamo ja Kangas 2002, 125). Uskon tämän olevan totta, sillä pelit ovat erittäin hyvä kanava purkaa stressiä ja esimerkiksi pahantuulisuutta. Omaan pahaa oloa voi purkaa mukiloimalla pikseleitä virtuaalitodellisuudessa, jolloin tarve tehdä vastaavaa oikeassa elämässä katoaa. En epäile, etteikö tässäkin voi tapahtua ylilyöntejä; virtuaalitodellisuus vie mennessään ja pelistä tulee elämää suurempaa todellisuutta. En silti halua syyttää peliteollisuutta ja pelejä esimerkiksi väkivaltaisista hyökkäyksistä, kouluampumisista tai esimerkiksi Anders Behrin Breivikin tapauksista, joissa tietyt pelit joita Breivik pelasi ennen hirmutekojaan, ristiinnaulittiin mediassa koko surmatekojen surimmaksi vaikuttimeksi. Heinäkuun 22. päivänä vuonna 2011, Breivik surmasi yhteensä 78 ihmistä. Breivik myönsi itse käyttäneensä tiettyjä pelejä, erityisesti Call of Duty –sotapeliä apunaan verityöhössään käyttämänsä tähtäimen käytön harjoitteluun (Helen Pidd 2012, <http://www.theguardian.com/world/2012/apr/19/anders-breivik-call-of-duty>).

Tämä kuitenkin osoittaa sen, että pelaaja käytti peliä väärin, työkaluna oikeassa elämässä tapahtuvaan veritekoon. Pelit ovat tarkoitettu ensisijaisesti viihteeksi, eikä niitä tulisi sekoittaa oikeaan elämään.

On mielestäni mahdollista, että pelien pelaaminen voi mennä yli ja niihin voi uppoutua ja samaistua liikaa, mutta siinä vaiheessa ongelma ei ole enää pelissä, vaan pelaajassa ja hänen psyykkeessään. Pelit voivat olla osa ongelmaa, mutta uskon, että jos pelit poistettaisiin yhtälöstä, niiden tilalle tulisi jokin toinen kanava mikä korvaisi pelien vaikutukset tavalla tai toisella.

5 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Tutkimukseni koostuu kahdesta ydinaiheesta: eli pelaajien omasta käsityksestä pelaamiseensa ja siitä millä tavoin he käsittävät pelaamisen vaikuttavan omaan elämäänsä, sekä pelaajien itse määrittelemistään syistä, miksi pelaavat nettipelejä. Näiden ympärille rakensin kyselylomakkeen, jolla pyrin kartoittamaan pelaamisen vaikutuksia elämänalueille, miten esimerkiksi pelaaminen vaikuttaa fyysisesti ja millä tavoin pelaajien lähipiiri reagoi pelaamiseen.

Kyselyssä tiedustelin pelaajilta, mikä saa heidät pelaamaan ja kuinka paljon aikaa he viettävät pelien äärellä. Erityisesti kiinnitin huomiota kyselyssä pelien sosiaaliseen puoleen ja siihen, kuinka paljon esimerkiksi sosiaalinen kanssakäyminen on vaikuttanut pelaajien elämään ja mahdollisesti myös ihmissuhteisiin. Tiedustelin pelaajilta myös tarkemmin, millaisia reaktioita pelaaminen heissä itsessään saa aikaan, mitä mieltä ovat omasta pelaamisestaan ja samalla pyrin kartoittamaan, oliko lähipiirin asenteilla vaikutuksia omaan pelaamiseen.

Nettipelien kirjo on valtavan laaja ja kysymyksissäni tiedustelin myös pelaajien pelimieltymyksiä ja erityisesti peligenrejä, mitä nettipelejä vastaajat mieluiten pelasivat ja miksi juuri näitä pelejä. Vastauksien perusteella pyrin saamaan myös osviittaa siihen, onko esimerkiksi sukupuolien välillä suurempia eroja pelien valinnassa ja pelitottumuksissa. Katsoin myös aiheelliseksi tarkastella elämäntilannetta, sillä oman teoriani mukaan uskon esimerkiksi vaikean elämäntilanteen aiheuttavan yltiöpelaamista, eskapismien muodossa.

Pyrim valikoimaan tutkimuksen kysymykset niin, että kyselylomakkeen pituus pysyisi siedettävissä rajoissa, mutta että se kuitenkin antaisi minulle laajan kuvan pelaajien ajatuksista ja asenteista pelejä ja erityisesti pelien sosiaalista kanssakäymistä kohtaan.

Lähetin avokysymyslomakkeen yhteensä kymmenelle hengelle ja vastauksia sain takaisin kuusi. Toivoin maksimimäärää vastauksia, mutta valitettavasti

vastauksia tuli vähemmän. Uskon, että kuusi vastausta riittää kuitenkin haastamaan teoriani ja antamaan minulle uutta valoa tutkimukselleni.

Olen käyttänyt tässä opinnäytetyössä myös viittauksia kyselyihin, ja vaikka kysely tehtiinkin anonymisti, kysyin luvan jokaiseen viittaukseen mahdollisten rikkeiden välttämiseksi.

5.1 Nettipelaamisen vaikutukset sosiaalisesti

Tämä oli kyselyn tärkein kysymys ja vastaukset olivat yksimielisesti sosiaalisuuden puolesta. Jokainen vastaaja ilmoitti nettipelaamisen vaikuttaneen sosiaalisesti, joskin vaikutukset vaihtelivat vastaajien välillä laajasti. Osalle vastaajista pelit ovat tarjonneet ulospääsyn vaikeasta ujoudesta, kun toisille se oli vain sosiaalisen kanssakäymisen väline. Erityisesti juuri ujuden kariseminen pois ja sen tilalle tullut rohkeus puhua ja olla esillä nousi tärkeäksi asiaksi, joka nousi vastauksista selkeästi esiin. Vastaajista puolet myönsivät olleensa ujoja tai jopa erittäin ujoja lapsena. Ujous kuitenkin karisi vastaajien mukaan suurimmaksi osaksi kouluelämässä, mutta nettipeleillä oli usean vastaajan mukaan paljon vaikutusta asiaan.

”Etenkin pienenä pelaaminen oli sosiaalinen tapahtuma: kun joku pelasi jotain peliä, tämän luokse kokoontui iso poppoo kavereita katsomaan, sitten yhdessä mietittiin mitä seuraavaksi tulee ja neuvottiin pelaajaa. Nykyään pelaaminen on sosiaalista internetin ansiosta, pelatessa tutustuu mm. kiltojen kautta uusiin ihmisiin ympäri maailman. Itse olen saanut tällaisten tutustumisten kautta aikanaan lisää rohkeutta tutustua ihmisiin internetin ulkopuolella. Se on myös opettanut, että ihmiset ovat aina jotain enemmän kuin mitä päällepäin näkyy, hyvässä tai pahassa tai molemmissa. Toki voisi luulla, että pelaaminen vie aikaa pois mm. poikaystävältä tai ystäviltä, mutta itselläni tällaista ongelmaa ei ole. Pyrin aina pitämään ihmiset ennen pelaamista.” –N25

Edellinen vastaus toi erityisen hyvin esille sosiaalisen kanssakäymisen positiiviset puolet netissä; se on rohkaissut myös internetin ulkopuoliseen kanssakäymiseen.

Toinen sosiaalisuuteen viitannut kysymys oli pelimaailmasta oikeaan elämään siirtyneet ihmissuhteet. Vastanneista jokainen oli saanut pelien kautta uusia tuttavuuksia, joiden kanssa yhteyttä pidettiin yhtälailla yksimielisesti. Yhteydenpito kuitenkin vaihteli vastaajien välillä, osa vastaajista piti yhteyttä lähinnä sosiaalisen median, eri kommunikaatio-ohjelmien kuten Skypen tai Ventrilon välityksellä. Osa vastaajista piti uusiin tuttavuuksiin yhteyttä aktiivisesti myös tapaamalla kasvokkain kahvittelun ja torttujen kera.

”Osa asuu niin lähellä että välillä näemme pelin ulkopuolella esim. kahvin ja tortun merkeissä.” –M42

Kolmantena kysymyksenä oli pelien sisällä mahdollisesti muodostuvat ryhmät ja organisaatiot, joita on melkein jokaisessa monipelissä, eri nimikkeellä. Jokainen vastaajista myönsi kuuluneensa tai edelleen kuuluvansa kyseisen kaltaisiin ryhmiin. Nämä ryhmät olivat oleellinen tekijä myös oikeaan elämään siirtyneiden ihmissuhteiden syntymiseen. Vastaajista kaksi myönsi käyneensä oman kiltansa kanssa useasti viikonlopun kestäville reissuille, mökillä tai laivalla, jossa paikalle saapuneet kiltalaiset pääsivät tutustumaan toisiinsa, ystäväystymään ja pitämään hauskaa, yleensä alkoholipainotteisissa merkeissä.

” Useasti tulee soiteltua puhelimella niille, joiden kanssa pelaan useasti. Muutaman kaverin kanssa olemme lanitelleet useasti ja näin tutustuneet toisiimme paremmin. Sitten olemme myös käyneet isommalla porukalla esimerkiksi viikonlopunmittaisissa tapaamisissa törpöttelemässä ja parantamassa maailmaa oikein ryhmähengellä.” –M24

Osalle kuitenkin pelistä saadut uudet tuttavuudet ovat muuttuneet jo ystävyudeksi. Kyselyssä tiedusteltiin myös vastaajien mielipiteitä siitä, onko nettipelaaminen tuonut heidän elämäänsä muutoksia. Tämä kysymys antoi laajan kirjon vastauksia, mutta kolmelle vastaajista nettipelaaminen oli

mahdollistanut syvällisempien ihmissuhteiden muodostumisen parisuhteen merkeissä. Kaksi vastaajista myönsi tavanneensa parisuhteen toisen puoliskon pelin kautta ja pelin kautta alkaneen ystävyuden muuttuneen ajan myötä parisuhteeksi. Yksi vastaajista ei ollut vielä parisuhteessa, mutta myönsi sen olevan mahdollista tulevaisuudessa. Erityisen kiehtovaa oli saada selville, kuinka esimerkiksi täysin yllättävä nettirakastuminen on hämmentävää ja tietyllä tapaa vähemmän hyväksyttävää, kuin esimerkiksi perinteinen kasvotusten tapahtuva ihastuminen tai rakastuminen.

“...as stated in the previous question I however have developed feelings in a romantic way for someone I met online. This would most definitely be considered preposterous if I told anyone in my close environment. To be honest I’m not entirely sure what this relation or friendship could be defined as.” –M22

Tämä vastaus oli erityisen kiehtova; internetissä tapahtunut romanttiseksi muuttunut tutustuminen olisi vastaajan lähipiirin mielestä pöyristyttävää. Vielä 2000-luvun toisella vuosikymmenellä oikean elämän tapaamisia ja rakastumisia pidetään normaalina ja hyvänä, kun taas virtuaalimaailmassa tapahtunut vastaava ei ole suotavaa. Vastaus jätti kuitenkin avoimen kysymyksen; miksi nettirakastuminen on vähemmän hyväksyttävää, kuin esimerkiksi oikeassa elämässä tapahtuva rakastuminen? Onko niin, että netti-identiteetin uskotaan olevan niin paljon helpommin muokattavissa anonyymiyden turvin, että on vaikea luottaa nettirakkauden mahdollisuuksiin? Uskoisin, että yksi suurempi tekijä netin välityksellä alkaneeseen ja/tai tapahtuvaan romanssin uskottavuuteen on kuitenkin sen aiheuttamat välimatkalliset esteet, ellei kyseessä ole kaksi paikallista, ehkä saman kaupungin henkilöä.

Sosiaalisiin vaikutuksiin kuuluu myös kiusaaminen ja sen kohtaaminen. Vastaajista yksi oli kokenut kiusaamista nettipeleissä, yksi myönsi nähneensä mutta ei ollut itse joutunut kokemaan ja loput eivät olleet kokeneet laisinkaan kiusaamista. Mielestäni kiinnostavaa oli kuitenkin se, miten jokainen vastaaja määritteli kiusaamisen hieman eri tavoin.

”-En, ja olen siitä kiitollinen. Noh, toki välillä saattaa roolipelatessa tai luolastossa poikkoilessa kuulla jotain loukkaavaa toiselta pelaajalta mikä tuntuu pahalta, että ei esimerkiksi osaa pelata tai jotain, mutta ne on aika pieniä juttuja.” –N25

Edellinen lainaus tuo esille aiemmin opinnäytetyössä mainitun uuden tulokkaan leiman ja siitä seuraavaa kiusaamista, jolloin pelaajia saatetaan mollata pelitaidoista. Vastausten perusteella kiusaaminen ei kuitenkaan ole vaikuttanut yhteenkään identiteettiin, mikä osaltaan tyrmää teorian kiusaamisen vaikutuksista identiteetin muodostumiseen. Tämä voi osaltaan johtua jo ennakkoon hyvästä itsetunnosta, johon ei esimerkiksi muiden pelaajien anonyymi suunsoitto vaikuta, mutta toisaalta myös nettikiusaamisen vaikutukset voivat olla myös arveltua vähäisemmät.

5.2 Miksi pelataan

Kyselyn toinen ydinkysymys oli pelaamisen syyt. Vastaajista suurin osa, neljä henkilöä, määritteli tärkeimmäksi syyksi pelien viihdearvon; pelaaminen on hauskaa. Esille kuitenkin nousi useita muita syitä pelaamiseen ja hauskuuden lisäksi toiseksi tärkein tekijä oli yhteydenpito ystäviin; kolme vastaajaa mainitsi sen pääsyyksi pelaamiseen kokonaan. Kolme vastaajista nosti esiin myös eskapismien; pelaaminen toimii tai on toiminut aiemmin pakopaikkana arjesta ja sen avulla on voitu paeta todellisen elämän ongelmia. Juuri eskapismi nousi esille myös puhuttaessa pelaamisen hyödyistä ja haitoista; yksi vastaajista oli sitä mieltä, että pelien tarjoama eskapismi voi toimia hyödyllisenä keinona purkaa arjen ahdistusta, mutta myös sen olevan vaarallisen addiktoivaa.

”Onhan se suht helppo tapa päästä pois arjesta. Sitä saattaa istua tuntikausia pelaamassa eikä huomaa sitte sitä ajan kulua ollenkaan. Joskus jos ärsyttää joku asia tai stressaa oikeassa elämässä ni sit tulee monesti istuttua liianki pitkään koneella. Ja sit siihen jää koukkuun ku siinä pelissä ei tarvi miettiä niitä oikean elämän murheita.” –N 26

Ajan kuluminen ja yhteisöllisyys olivat kahden vastaajan mielestä tärkeitä syitä pelaamiseen ja niiden tärkeimmäksi elementiksi nousi vastaajien keskuudessa pelien helppous. Pelit ovat helppo tapa kuluttaa aikaa ja niiden avulla, muiden seurassa aika kuluu huomaamatta. Kaksi vastaajaa korosti myös yhdessä tekemisen tärkeyttä, ja korostivat yhdessä onnistumisen, tai vastaavasti epäonnistumisen tunnetta, joka heidän mukaansa korostuu ryhmässä. Yksi vastaajista myös nosti tärkeäksi osaksi pelaamista luovuuden; roolipelaaminen peleissä on luovaa eskapismia, jossa jokainen pelaaja on oman tarinansa sankari ja siihen liittyvät muut henkilöt auttavat pelaajaa muovaamaan omaa tarinaansa eteenpäin.

”Koska se on kivaa! Etenkin MMORPGit ovat iso henkireikä, sillä se on omaa aikaa omassa maailmassa, yksin tai ystävien kanssa. Roolipelaaminen on myös iso syy rakkauteeni MMORPGitä kohtaan. Pelaaminen, siis kaikenlainen, on minulle hieman kuin hyvän kirjan lukeminen, mutta hieman moniulotteisempaa. Etenkin roolipelatessa sinä itse luot pelaajana tarinaan juonenkäänteitä, olet ise oman jännittävän tarinasi kirjoittaja. Myös muissa peleissä itselle tarina on pääasiallinen syy miksi jotain pelaa.” –N25

Frans Mäyrä (Kovala & Saresma 2003) kirjoittaa roolipelaamisesta seuraavasti:

Myöhäis- tai jälkimodernia kulttuuria itseään on lähestytty roolipelin termein: ihmisillä on tässä muutoksen kentässä yhä enemmän erilaisia rooleja; lisäksi niitä reflektoidaan ja kokeillaan entistä avoimemmin ja leikillisemmin. (Kovala & Saresma 2003, 88)

Mäyrän mukaan vanhaan tapaan tapahtunut ”itsensä etsintä” on ainakin osittain korvautumassa hieman leikkikäämmällä, kokeilevalla asenteella. Kuitenkin roolipelaaminen itsessään on nimenomaan roolipelaamista, eli viihteellistä ja harrastuksellista, joka tapahtuu omien sääntöjen alla. (Kovala & Saresma 2003, 88) Mäyrä ei perehdy artikkelissaan syvällisemmin roolipelaamisen ja identiteetin kohtaamisiin, mutta roolipelaaminen perustuu täysin vuorovaikutukseen: se on interaktiivinen kulttuurimuoto. (Kovala & Saresma

2003, 95) Tämä käytännössä tarkoittaa sitä, että identiteetin muokkautumiselle ja kehittymiselle on otollinen maaperä; roolihahmon omaksuminen työstää empatiakykyä ja eläytymistä ja vuorovaikutus ja eläytyminen muiden pelaajien hahmojen tekemisiin mahdollistaa peli-identiteetin vuorovaikutuksen muiden pelaajien peli-identiteettien kanssa.

5.3 Muutokset elämässä

Pelaajista suurin osa, neljä vastaajaa, ilmoitti pelin vaikuttaneen elämään. Vaikutuksista huomattavimpia oli parisuhteiden ja muiden ihmissuhteiden muodostuminen, mutta myös muutoksia huonompaan suuntaan oli tapahtunut. Kahdella vastaajista oli esimerkiksi tapahtunut selkeää oikean elämän ihmissuhteiden rapautumista liiallisesta pelaamisesta johtuen. Tämä kuitenkin muodostaa synkän noidankehän, sillä eskapismiksi muuttunut pelaaminen söi ihmissuhteita ja sosiaalista kanssakäymistä, joka taas aiheutti pelaajien keskuudessa lisää pelaamista ja ongelmien unohtamisen yrityksiä.

Myös pelin fyysiset vaikutukset jakoivat vastauksia puolesta ja vastaan. Vastaajista neljä oli sitä mieltä, että pelit ovat vaikuttaneet heihin fyysisesti. Tärkeimmiksi muutoksiksi nousivat pelien äärellä saavutetut lisäkilot, lihominen mainittiin kolmessa vastauksessa. Lihominen oli kaikkien kolmen vastaajan mielestä seurausta lähinnä liikunnan puutteesta, sillä pelissä vietettävä aika suoritetaan yksinomaan istuen. Seuraavaksi tärkein elementti oli lihaskivut ja –krampit. Erityisesti pitkien pelisessioiden jälkeen vastaajat myönsivät kokeneensa kivuillaikin oireita erityisesti selän ja käsien alueilla. Yksi vastaajista kertoi tuntevansa puutumista ja silmäsärkyjä.

”Jos on vääränlainen tuoli kun pelaa niin selkä tulee hetkellisesti kipeäksi. Joskus on ranne kipeä jos kovasti hiirtä on joutunut heiluttelemaan, yö tai kaksi on menty samoilla silmillä, mutta ei sen vakavampaa.” –N25

5.4 Hyödyt ja haitat

Nettipelaamisen hyötyjä ja haittoja kartoitettiin erillisellä kysymyksellä. Vastaajien kesken esille nousi erityisesti sosiaalisuus ja sen tuomat edut, kuten ystävyys ja parisuhteet. Pelien hyödyiksi nähtiin myös pelien viihteellisyys ja anonyymiyden mahdollistama vapaus, joka heijastui lähinnä rohkeutena puhua ja toimia nettipeleissä vapaammin, kuin omassa elämässään. Kielitaito nousi myös tärkeäksi eduksi, ja kaksi vastaajaa myönsikin kielitaitonsa karttuneen erittäin paljon pelien avulla. Kaksi vastaajista oli sitä mieltä, että pelien suomat mahdollisuudet roolipeliin ovat erittäin hyvä ja mielekäs tapa harjoittaa luovaa kirjoittamista, oppimaan käsittelemään asioita ja eläytymään muiden tilanteisiin. Empaattisuuden oppiminen mainittiin yhdessä vastauksessa. Viimeisenä etuna mainittiin ryhmänjohtotaitojen kohentuminen, jonka puolesta puhui yksi vastaaja.

”Kielitaidon karttuminen, sosiaalinen kanssakäyminen ihmisten välillä (vaikka edes netin kautta), ihmiset tutustuu erillisiin ihmisiin, laajentaa kaveripiiriä, ymmärtää erillaisuuksia.” –M42

Pelaamisen haitat olivat seuraava kysymys, joka myös sai useita erilaisia vastauksia. Erityisen haitalliseksi peleissä nähtiin niiden taipumus aiheuttaa riippuvuutta. kolme vastaajaa näki pelien addiktoivan helposti. Toiseksi tärkeimmäksi asiaksi nousi anonyymiyden suomat mahdollisuudet tehdä ilkivaltaa ja kiusata muita pelaajia ”turvallisesti”, ilman varsinaista kiinnijäämisen riskiä. Kaksi vastaajaa oli sitä mieltä, että juuri nettikiusaamista ei pystytä valvomaan tarpeeksi hyvin. Yhtä monta vastaajaa nosti esille myös terveysongelmat ja muut fyysiset haitat. Lopuksi vielä mainittiin riidat, joita yhden vastaajan mukaan ilmenee aina, kun tarpeeksi erilaisia ihmisiä kokoontuu yhteen tekemään jotain yhdessä.

”Osa ihmisistä käyttää netin kasvottomuutta hyväksi ja valehtelee, näyttöjen takana pahat ihmiset ovat helposti vielä ilkeämpiä.” –M42

6 Pohdinta

Tämä tutkimus oli prosessi, jonka onnistumiseen vaikutti moni taho. Tässä opinnäytetyössä käyttämäni teoria oli suhteellisen yksioikoinen ja sen toteennäyttäminen tuntui käyvän miltei liian helposti; suurin osa vastauksista oli samoilla linjoilla käytetyn teorian kanssa, mikä oli sinänsä harmi, sillä olisin halunnut voida haastaa teorian toden teolla. Toki opinnäytetyöhön liittyvän kyselyyn pyydetyistä haastatteluista vain osa tuli takaisin. Uskoisin, että jos tämä sama tutkimus tehtäisiin laajemmalla skaalalla, vastaukset ja näin ollen teoriani todenmukaisuus tulisi varmistettua.

6.1 Tulokset ja teoria

Haastattelun tuloksia oli hankala lähteä purkamaan, sillä avokysymysten laajuus osoittautui lieväksi kompastuskiveksi vastausten jakamisella. Vaikka samat aiheet toistuivat useissa vastauksissa, oli miltei mahdotonta luoda yhteneväisiä määriä esimerkiksi prosentuaaliseen laskentaan.

Opinnäytetyöni teoria pohjautui siis sille olettamukselle, että sosiaalinen pelaaminen ja netissä tapahtuva yhteisöpelaaminen muokkaavat vahvasti (nuoren) ihmisen identiteettiä. Valtaosa kyselyyn vastanneista oli nuoria aikuisia, joten nuorten kanta tähän tutkimukseen jäi hyvin vähäiselle huomiolle. Joka tapauksessa tulosten läpikäymisen jälkeen voidaan todeta selvästi, että nettipelaaminen todellakin vaikuttaa identiteettiin, mutta vaikutusten määrä vaihtelee yksilöllisesti. Erityisen suuren huomion saa ihmisen ulkoinen ujous ja esiintymispelon kariseminen nettipelien yhteydessä.

Vastaajista kolme myönsi olleensa ujoja lapsuudessaan ja näiden kolmen vastauksista ilmeni kommunikoinnin helpottuminen internetin välillä. Esimerkiksi äänikommunikaatio-ohjelmistojen, kuten Ventrilon tai Teamspeakin käyttö oli monelle pelaajalle tärkeässä asemassa pelatessa, ja näiden ohjelmistojen idea perustuu äänikommunikointiin. Tämä oli minusta erityisen mielenkiintoinen seikka, ottaen huomioon ujuden ja sen, kuinka haastavaa esimerkiksi omalla äänellä vieraalla kielellä kommunikointi voi olla ujolle, kaksi vastaajista sanoi juuri ääniohjelmistojen olevan kriittisen tärkeitä apuja esimerkiksi

ryhmäpelaamisessa. Kommunikointi on avainasemassa ryhmien onnistumisen kannalta.

Pelien avulla kyetään ainakin karistamaan osa ujoudesta anonymiteetin varjolla. Erityisen kiinnostavaksi kuitenkin vastauksista teki sen, että yksi vastaaja, joka myönsi olevansa ujo, oli kuitenkin osallistunut myös pelin ulkopuolella järjestettäviin tapahtumiin, missä tavattiin muita pelaajia. Mielestäni tämä osoittaa pelien tarjoaman sosiaalisen pohjan edistämää kasvua parhaimmillaan ja uskon, että nämä sosiaaliset tapahtumat pelimaailman ulkopuolella ovat omiaan myös integroimaan pelaajan peli-identiteettiä omaan identiteettiin.

Identiteetin kasvuun vaikuttaa myös pelien tarjoama eskapistinen mahdollisuus. Vastaajista kolme painotti eskapismia pelaamisessaan. Erityisesti hankalat elämäntilanteet tai vaikeat kotiolot ”aiheuttivat” liiallista pelaamista, joka vaikutti pelaajiin sosiaalisesti. Näitä sosiaalisia vaikutuksia oli kahdenlaisia: ensimmäisenä tuli pelaajan sosiaalisen elämän kuihtuminen ja haluttomuus ja vaikeus pitää yhteyttä sosiaalisesti omiin tuttuihin. Tämä johtui liiallisesta pelaamisesta ja kiinnostuksen suuntautumisesta muihin asioihin, kuin sosiaaliseen kanssakäymiseen. Toisaalta, taas pelinsisäinen sosiaalinen kanssakäyminen muuttui runsaaksi ja näiden henkilöiden pelaaminen muuttui tietyllä tapaa riippuvaiseksi pelinsisäisistä ympyröistä.

Pelilyhteisöjen tuoma turva ja verkosto muodostui korvikkeeksi oikean elämän puuttuville sosiaalisille suhteille. Yksi vastaajista korosti pelilyhteisöissä saaneensa paljon vertaistukea vaikealle elämäntilanteelleen. Tämä johtui siitä, että pelien tarjoama anonymiteetti mahdollistaa myös erilaisen avoimuuden ja kanavan purkaa omia vaikeita tilanteitaan ja ajatuksiaan ihmisille, joita ei välttämättä koskaan tule näkemään ja näin ollen välttää tietynlaisen arvostelun ja lokeroinnin oikeassa elämässä. Pelaaja kykeni avautumaan vaikeista asioista ventovieraille, jotka antoivat tukensa pelaajalle ja edesauttoivat näin henkilön tilanteen ja mielen parantumiseen. Usein puhutaan puhumisen parantavasta voimasta ja juuri tähän seikkaan yksi vastaajista pureutui omilla vastauksillaan.

Vastauksista on selkeästi nähtävissä suora yhteys sosiaalistumiseen yleisesti, mutta mielestäni on myös mahdollista nähdä Eriksonin teorian toteutuminen.

Erikson painotti sosiaalisen kanssakäymisen vaikutuksia identiteetin muodostumiselle ja erityisesti nuoremmilla aikuisilla sosiaalisten paineiden, ryhmäidentiteetin ja vertaistuen tärkeän aseman identiteetin muodostumiseen. Tämä on äärimmäisen oleellinen osa myös nettipelaamisen yhteisöjä. Peleissä muodostuvien pienten yhteisöjen välille muodostuu automaattisesti kitkaa, joka vuorovetoisesti joko edesauttaa ryhmien kanssakäymistä tai aiheuttaa dramatiikkaa ja riitoja. (Erikson 1985, Dunderfeltin 2011 mukaan)

Nämä arkiset ilmiöt ovat kuitenkin osa ryhmäidentiteetin muodostumista ja näin ollen myös pelaajien identiteetin muodostumisia. Pelien yhteisöissä tapahtuu automaattista roolitusta ja roolijakoa, ja näihin rooleihin pelaajat sujahtavat yleensä ilman suurempia vaikeuksia. Kaikki vastaajat ilmoittivat kuuluneensa pelinsisäisiin ryhmittymiin tai organisaatioihin ja vastaajista viisi kertoi olleensa ryhmittymässä jonkinlaisessa tärkeässä osassa, johtajan tai avustavan tukihenkilön, ”henkilökunnan” tai virkamiehen roolissa. Yksi vastaajista ilmoitti ”joutuneensa” tähän rooliin puolivahingossa, ja rooliin totuttautuminen ja sen vastuualueiden omaksuminen oli vienyt vastaajalta kauan aikaa.

Tällainen roolittautuminen on myös erinomainen vaikutin sosiaalisesti, sillä juuri ujut vastaajat ilmoittivat olleensa yhteisössään tärkeässä johtavassa tai virkamiesroolissa. Yksi vastaajista kertoi virkamiesroolin pakottaneen tietynlaiseen asenteenmuutokseen, sillä uusien vastuualueiden haltuunotto ja tiettyjen tehtävien suorittaminen virkamiehenä vaati huomattavaa rohkeutta ja tarvetta olla näkyvä johtohahmo. Tässä ilmenee hyvin ainakin netti-identiteetin muuttuminen, jonka vaikutukset oikeaan elämään voivat olla hyvinkin näkyviä. Tämän vastaajan kohdalla esimerkiksi rohkeus tuoda itseään esiin omassa elämässä oli kohentunut, vastaaja ilmoitti myöhemmin huomanneensa esimerkiksi kykenevänsä aiempaa helpommin ottamaan vastuuta kouluun liittyneissä ryhmätehtävissä.

Eriksonin teorian ryhmäytymisen tärkeys tuli esiin myös joukkoon kuulumisen tunteena. Vastausten perusteella näkyi selvästi, kuinka tärkeää esimerkiksi peliryhmien yhteistyön kannalta oli yhteinen tavoite ja siihen pääseminen. Näiden tavoitteiden saavuttaminen vaati ryhmiltä tiettyä ryhmäpanosta ja yhdessä tekemistä, joka loi tiiviin ryhmätunnelman ja yhteenkuuluvuuden

tunteen. Näissä ryhmissä hyväksytyksi tuleminen omana itsenään oli ensisijaisen tärkeää ja yksi vastaajista korosti sitä, että kun ryhmä tiedostaa pelaajan taidot ja antaa ymmärtää pelaajan olevan tärkeä osa ryhmää, se luo tarpeen pyrkiä vielä paremmaksi ja olemaan vielä tärkeämpi osa ryhmää. Tällainen itsensä kehittäminen on olennainen osa myös ihmisen kasvussa.

6.2 Loppusanat

Tämän opinnäytetyön tekeminen osoittautui mielenkiintoiseksi matkaksi pelaajien sielunmaailmaan ja elämään. Erityisesti nuorten identiteetin muodostuminen pelimaailmassa jäi valitettavasti tässä opinnäytetyössä tutkimatta, ja mielestäni juuri nuorten osuus alati kiihtyvässä peliteollisuudessa tulisi tutkia tarkemmin. Mitä enemmän mediaa seuraa nykyään, sitä tarkemmin huomaa, kuinka nuorison arki on muuttunut teknologiapainotteiseksi erilaisten laitteiden yleistyessä.

Nuorison suhtautuminen peleihin on myös muuttunut arkisemmaksi, niiden olemassaolo on selviö. Jokaisessa puhelimessa on ainakin jonkinlainen peli, yleensä useampia. Näitä pelejä pelataan usein ja uusia pelejä saadaan markkinoille jatkuvasti. Myös nettipelaaminen on yleistynyt ja vaikka pelit ovat vahvasti sosiaalispainotteisia, niiden vaikutuksia ei välttämättä edes tiedosteta.

Mielestäni tässä on oivallinen rako tehdä suurempaa tutkimusta juuri nuorten pelaamiseen ja identiteettiin. Oma tutkimukseni kartoitti nyt lähinnä nuorten aikuisten pelaamista ja identiteetin vaikutuksia. Toki omien tulosteni pohjalta voidaan olettaa ja tehdä päätelmiä myös nuorten maailmaan. Mielestäni olisi kuitenkin ensisijaisen tärkeää lähteä tekemään esimerkiksi nuorisotyötä ja vertaistukityötä myös pelimaailmaan. Pelejä pelataan kaikenikäisenä, mutta esimerkiksi yhteisöllisten pelien maailmassa olisi hyvä saada enemmän pelaajia, jotka voisivat antaa tukea nuorille pelaajille, esimerkiksi kiusaamistilanteissa tai vaikka vain vertaistukea tai aikuisen tukea esimerkiksi eskapistipelaajille, jotka tarvitsisivat jonkun luotettavan aikuisen jakamaan ajatuksiaan vaikeissa elämäntilanteissa.

Pelaaminen on tullut jäädäkseen. Peliteollisuuden kiihtyessä usein unohdetaan, ketkä pelejä pelaavat ja miksi. Usein pelien ikäraajat jäävät huomiotta ja vanhemmat ostavat vääränlaisia pelejä lasten ja nuorten pyynnöstä ja erityisesti vanhempien tulisi kouluttautua pelikriittisyyteen ja erityisesti tarkkailemaan jälkikasvunsa pelaamista. Näin välttyttäisiin vääränlaisen materiaalin leviäminen lasten ja nuorten keskuudessa, sekä erityisesti liian paljon pelaavien tuntimäärä voisi laskea huomattavasti. Samalla myös vanhemmat voisivat tarkastella oman jälkikasvunsa käytöstä ja identiteetin muutoksia.

Ei-toivotun käytöksen, oli se sitten väkivaltaisuutta tai esimerkiksi erityisen huonoa kielenköyttöä, kehittymistä voidaan säädellä pelejä rajoittamalla tai ostettavien pelien tyylien muutoksella. Täysi-ikäisille suunnattuja pelejä ei tule eikä saa ostaa alaikäisille, vaikka nämä kuinka toivoisivat. Ikäraajat ovat luotu suojelemaan pelaajia haitalliselta materiaailta. Ja aikuiset pelaajat voivat itse harrastaa kritiikkiä ja jättää kovin haitalliset pelit ostamatta kokonaan.

Pelien helppo saatavuus ja laaja levinneisyys on asia, johon erityisesti nykyiset kasvattajat, vanhemmat, nuorisotyöntekijät, opettajat ja muut aikuiset nuorten lähellä saavat kiinnittää huomiota tulevaisuudessa. Pelien vaikutukset ovat vielä osittain hämärän peitossa, joskin esimerkiksi sosiaaliset vaikutukset ovat melko selkeitä. Peli-identiteettien muodostuminen on osa pelaajan arkea ja tästä identiteetistä voi tulla osa pelaajan omaa identiteettiä. Nähtäväksi jää, onko se hyvä vai huono asia.

LÄHTEET

Dunderfelt, Tony 2011. Elämänkaaripsykologia, WSOY Pro

<http://www.theguardian.com/world/2012/apr/19/anders-breivik-call-of-duty> , viitattu 9.3.2014

Grenoble Ryan, 2012, http://www.huffingtonpost.com/2012/10/11/amanda-todd-suicide-bullying_n_1959909.html, viitattu 5.3.2014

Hall Stuart 1999. Identiteetti, Vastapaino

Hirsjärvi Sirkka, Remes Pirkko ja Sajavaara Paula, 1997. Tutki ja Kirjoita, Tammi

Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas 2002. Mario Sofia, Gaudeamus.

Internetin historiaa, viitattu 5.3.2014

<http://www.nic.funet.fi/index/FUNET/history/internet/fi/etusivu.html>

Janhunen, Juuso 2014. Pelaaja (helmikuu 2014), H-Town

Sonja Kangas ja Tapio Kuure 2003. Teknologisoitua nuoruus –Nuorten elinolot vuosikirja. Yliopistopaino Oy, 2003

The Australian 2013 <http://www.theaustralian.com.au/news/latest-news/taiwan-teen-dies-after-gaming-for-40-hours/story-fn3dxix6-1226428437223> viitattu 5.3.2014

Urpo Kovala & Tuija Saresma, 2003. Kulttikirja – Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä. Gummerus kirjapaino Oy

Kyllönen Kimmo ja Lehtonen Saija, 2010. Sähköistä pelikulttuuria, Electrasta Pongiin – Pongista Pleikkaan. Ykkösoffset 2010, Mediamuseo Rupriikin julkaisuja 4

LIITTEET

Liite 1, tutkimuskysely suomeksi

Hei!

Tämä kysely on osa opinnäytetyötäni, jonka tarkoituksena on kartoittaa nettipelaamisen vaikutuksia identiteettiin ja sen kehittymiseen. Kysely täytetään anonyymisti, ja vastaukset käsitellään luottamuksellisesti. Kaikkiin kysymyksiin saa vastata niin laajasti tai suppeasti, kuin itse näkee parhaaksi. Vastaukset voi lähettää sähköpostiini; henriikka.mikkola@humak.edu ja samaan sähköpostiin voi myös lähettää kysymyksiä, jos niitä ilmenee. Kiitos ajastanne ja panoksestanne!

- 1. Ikä**
-vastaa tähän
- 2. Sukupuoli**
-
- 3. Kuvaile itseäsi kevyesti (rauhallinen, impulsiivinen?)**
-
- 4. Millainen lapsi olit? (Ujo, aktiivinen, urheilullinen?)**
-
- 5. Nykyinen elämäntilanteesi? (opiskelija, työelämässä, työtön?)**
-
- 6. Kauanko olet pelannut, ja millä? (Konsoli, pc?)**
-
- 7. Millaisia pelejä pelaat? (MMORPG, FPS, Strategia..)**
-
- 8. Mikä on suurin vaikuttimesi pelaamiseen, eli miksi pelaat?**
-
- 9. Onko pelaaminen mielestäsi vaikuttanut sinuun sosiaalisesti? (esim, ihmissuhteet, vuorovaikutus?)**
-
- 10. Oletko pelatessasi tutustunut uusiin ihmisiin?**
-
- 11. Jos kyllä, pidätkö heihin yhteyttä pelien ulkopuolella?**
-
- 12. Kuinka muut suhtautuvat pelaamiseesi?**
-
- 13. Kuinka itse suhtaudut pelaamiseesi?**
-

- 14. Tulevaisuuden pelaaminen? Näetkö itsesi pelaamassa myös tulevaisuudessa? Miksi (et) ?**
-
- 15. Ikä ja pelaaminen – onko pelaamiseen oikeaa ikää? Voiko pelaamisesta esimerkiksi "kasvaa ulos"?**
-
- 16. Onko pelaaminen vaikuttanut sinuun fyysisesti?**
-
- 17. Moninpeleissä on usein mahdollista muodostaa ryhmiä tai samaa asiaa ajavia organisaatioita (kilttoja, klaaneja, järjestöjä). Oletko kuulunut tällaiseen organisaatioon, jos olet, millä tavoin tunnet sen vaikuttaneen sinuun?**
-
- 18. Mitkä sinun mielestäsi ovat tärkeimmät asiat, jotka nostaisit nettipelaamisen eduiksi?**
-
- 19. Entä haitoiksi?**
-
- 20. Oletko kokenut kiusaamista?**
-
- 21. Onko pelaamisesi verkossa aiheuttanut, tai saanut aikaan muutoksia elämässäsi verkon ulkopuolella?**
-
- 22. Oletko muodostanut itsellesi ns. peli-identiteetin? Eli poikkeako käytöksesi peleissä normaalista? Jos kyllä, niin miten?**
-

Liite 2, tutkimuskysely englanniksi

Hi!

This interview is a part of my thesis, to map out the effects online gaming might have on one's identity and its development. This interview will be anonymous and the answers are confidential. You can answer the questions as wide as you wish.

Please send your finished interview to my e-mail:

henriikka.mikkola@humak.edu and the same e-mail can be used to ask questions, if you have any.

Thank you for your time and effort!

1. Age
-Please answer here
2. Gender
-
3. Please describe yourself a little (calm, impulsive, energetic..?)
-
4. Describe your childhood (were you lively, shy?)
-
5. Current life situation? (Working, unemployed, studying?)
-
6. How long have you been playing and on what platform?
(Console, PC?)
-
7. What kind of games do you play? (RPG, MMORPG, FPS,
Strategy..?)
-
8. Why do you play?
-
9. Has gaming influenced you socially? (Relationships,
interaction..?)
-
10. While gaming, have you gained new friends or other
relations?
-
11. If yes, have you been, or are you still in touch with them
otherwise, outside of the gaming world?
-
12. How do other people react to your gaming?
-
13. Your thoughts on your own gaming?
-
14. Your future as a gamer? Do you see yourself gaming online
in the future? Why (not)?
-
15. Age and gaming –is there a right age for gaming? Can you

for example, "grow out" from games?

-

16. Has gaming had an effect on you physically?

-

17. In multiplayer games there are usually possibilities for founding your own organization for people with similar goals or needs. (Guilds, clans, orders...) Have you taken part in an organization like this? If yes, have they had an effect on you in any way?

-

18. What do you consider as the ultimate pro's in online gaming?

-

19. And cons?

-

20. Have you experienced bullying while gaming?

-

21. In general, has online gaming created or otherwise brought changes to your life?

-

Have you created yourself a specific "gaming identity", as in does your behavior from real life while gaming? If so, how?